

FOR ONE



Mensch ärgere Dich nicht®

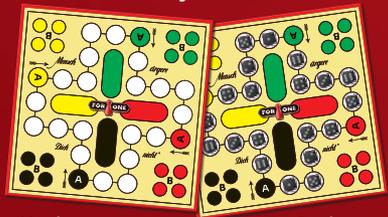
Du willst gleich loslegen?
Schau dir unser Gameplay
Video an:



Das beliebte Würfelspiel – jetzt für 1 Person
ab 8 Jahren – von Reiner Knizia

Inhalt

1 Spielplan
(beidseitig bedruckt)



Vorderseite

Rückseite

8 Spielfiguren
(4 rote + 1 großer roter „Aufräumer“,
1 schwarze, 1 gelbe, 1 grüne)



2 Würfel



58 Plättchen



Löse vor dem ersten Spiel
alle Plättchen vorsichtig
aus den Stanztafeln.

Challenge-Heft



Spielidee

Diese besondere Ausgabe von *Mensch ärgere Dich nicht*® stellt dich allein immer wieder vor interessante Aufgaben. Du würfelst und ziehst wie gewohnt deine Spielfiguren, um vom Startfeld ins Ziel zu gelangen. Aber auf dem Weg dahin musst du die verschiedensten Aufgaben erfüllen, um die Highscores zu knacken. Da gilt es die Figuren geschickt auszuwählen und natürlich auch auf das Würfelglück zu hoffen.

Jedes *For One* Spiel ist so aufgebaut, dass du die Grundregeln leicht erlernen kannst. Für weitere Herausforderungen führt dich ein **Challenge-Heft**, mit aufeinander aufbauenden Levels, durch immer anspruchsvollere Kapitel. Des Weiteren kannst du dort deine Ergebnisse eintragen und entscheidest selbst, ob du dich mit dem Erreichen des Bronze-Status zufriedengibst oder erst zum nächsten Level schreitest, wenn du Gold erreicht hast.

For One - Mensch Ärgere Dich nicht® von Reiner Knizia bietet mit 12 Levels für alle die richtige Mischung, die gerne einmal allein eine spielerische Herausforderung suchen.

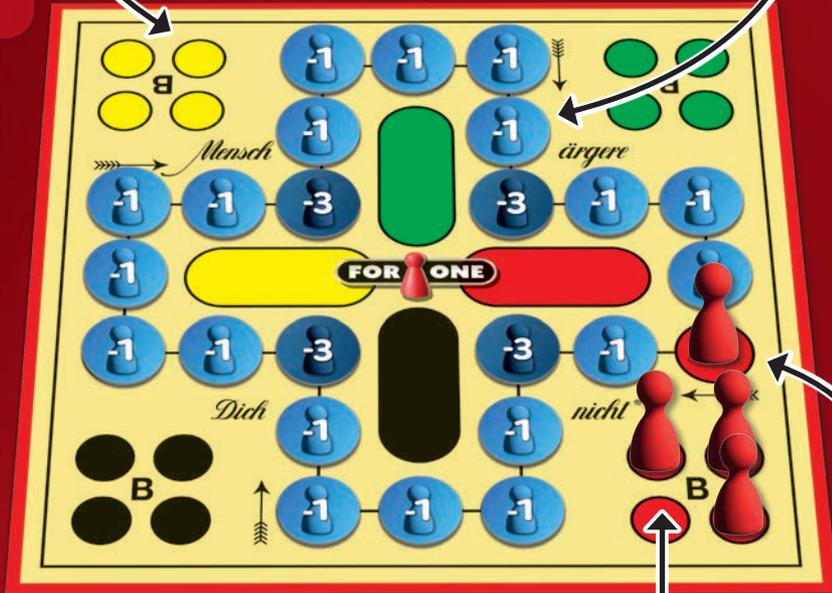
Spielvorbereitung

Lege den Spielplan mit der klassischen Seite (ohne Würfel auf den Feldern) vor dich.

Lege einen Würfel bereit.



Für das erste Level: Nimm dir die blauen -1/-3-Plättchen. Verteile die Plättchen auf der Laufbahn wie in der Abbildung angegeben.



Deine B-Felder Dein A-Feld



Im Challenge-Heft findest du zu jedem Level weitere Vorbereitungsschritte sowie Änderungen im Spielablauf für Kapitel 3 und 4.

Du spielst immer mit den roten Figuren. Stelle **eine rote Figur auf dein A-Feld** und die **restlichen roten Figuren** auf deine **B-Felder**.

Eine der roten Figuren ist etwas größer als die anderen und hat eine andere Form. Diese benötigst du nur in bestimmten Levels.

Spielablauf

Im Gegensatz zum klassischen *Mensch ärgere Dich nicht*® spielst du hier allein gegen das Spiel. Du machst also einen Spielzug nach dem anderen, bis das Spiel vorbei ist. Dabei gelten grundsätzlich folgende Regeln:

A-Feld besetzen

Steht zu Beginn deines Zuges keine deiner Figuren auf deinem A-Feld, stelle sofort eine deiner roten Figuren von einem deiner B-Felder darauf (solange dort Figuren sind).



Würfeln und Figuren ziehen

Würfel jetzt mit einem Würfel und ziehe dann eine deiner Figuren um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Du darfst dabei keine Würfelaugen verfallen lassen. Eigene (und später auch fremde) Figuren können übersprungen werden. Die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Hast du mehrere Figuren auf der Laufbahn, darfst du dir aussuchen, mit welcher Figur du ziehen willst.

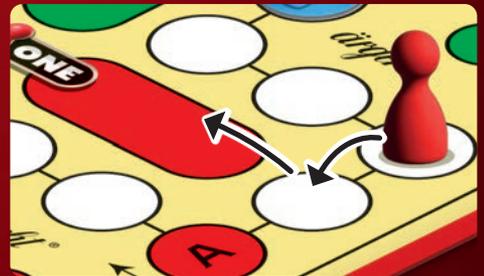
Plättchen schlagen

Landet deine Figur mit dem letzten Schritt ihrer Bewegung auf einem Feld, das von einem Plättchen besetzt ist, schlägt deine Figur das Plättchen. Setze deine eigene Figur auf den freigewordenen Platz. Was genau mit den geschlagenen Plättchen passiert, steht im jeweiligen Kapitel.

Eigene Figuren können nicht geschlagen werden. Du musst dann mit einer anderen Spielfigur ziehen.

Betreten des Zielbereichs

Hast du mit einer deiner Spielfiguren die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen, ziehst du die Figur in deinen Zielbereich. Übrige Würfelaugen verfallen. Im Zielbereich können beliebig viele Figuren stehen. Fremde Zielbereiche dürfen nicht betreten werden.



Ende des Spiels und Wertung

Das Spiel endet, wenn du deine letzte rote Figur in deinen Zielbereich ziehst. Danach findet eine Wertung statt. Wie diese genau aussieht, ist im jeweiligen Level angegeben.

Hinweis: Du kannst das Spiel bereits vorher beenden, wenn keine Veränderung deiner Wertung mehr möglich ist.

Challenge-Heft

Im Challenge-Heft findest du eine Kapitelübersicht, Levelbeschreibungen und Platz, um deine Highscores einzutragen. Die Kapitel bestehen jeweils aus mehreren Leveln, die alle aufeinander aufbauen. Spiele die Level der Reihe nach durch, um Schritt für Schritt für die höheren Kapitel vorbereitet zu werden.

			
40			
20			
0			
<0			

Unter jedem Level stehen jeweils die Zielpunkte für den Bronze-, Silber- und Gold-Status dieses Levels. Trage deine erreichte Punktzahl entsprechend ein. Sollte deine Punktzahl niedriger als die Zielpunkte für Bronze sein, nutze die unterste Zeile. Fange in der ersten Spalte an. Die anderen Spalten kannst du für deine weiteren Spielergebnisse oder andere Personen verwenden.



Empfehlung: Versuche zumindest den Bronze-Status zu erreichen, bevor du das nächste Level angehst. Natürlich kannst du jedes Level auch so oft spielen, bis du den Gold-Status erreichst.

Du kannst natürlich auch einfach nur aus Lust und Laune spielen, ohne Buch zu führen.



„For One“ ist eine Reihe von Schmidt Spiele, die für **eine Person** immer wieder neue, spielerische Herausforderungen garantiert. Das Challenge-Heft bietet eine innovative Levelstruktur mit viel Abwechslung und unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Von einer einfachen, kurzweiligen Spielunterhaltung bis zu einer abendfüllenden Kampagne ist für alle etwas dabei!

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben. Der Autor dankt Sebastian Bleasdale für seine Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autor: Reiner Knizia

Grafik: Fiore GmbH

Redaktion: Nicolas Niegisch

© Spielkonzept Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 49470

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

Änderungen vorbehalten

