

FOR ONE



# Mensch

ärgerere Dich nicht®



Challenge-Heft

Reiner Knizia



# Kapitel 1: ERSTE SCHRITTE

## Allgemein

In diesem Heft findest du für jedes Level den Spielaufbau und weitere Vorbereitungsschritte.

Lege während des Spielaufbaus die entsprechenden Plättchen mit der angegebenen Seite nach oben auf den Spielplan, wie in der jeweiligen Abbildung angegeben. Dort siehst du auch, mit welchen Figuren du startest.

Hier am linken Seitenrand (weißer Bereich) werden neue Spielelemente und die dazugehörigen Regeln eingeführt. Wenn nicht anders angegeben, gelten diese immer, wenn du das Spielmaterial in einem Level verwenden musst. Die Sonderregeln, die direkt in der Levelübersicht stehen, gelten nur für das jeweilige Level.

### Wertung:

In diesem Kapitel versuchst du, die **wenigsten Minuspunkte** zu sammeln.

### Ab Level 1



Jedes auf dem Spielplan verbleibende **-1/-3-Plättchen** zählt am Ende des Spiels die darauf abgebildeten Minuspunkte.

### Ab Level 2



Ist eines der A-Felder zu Beginn eines Zuges leer, lege sofort eines dieser Plättchen von den gleichfarbigen B-Feldern darauf.

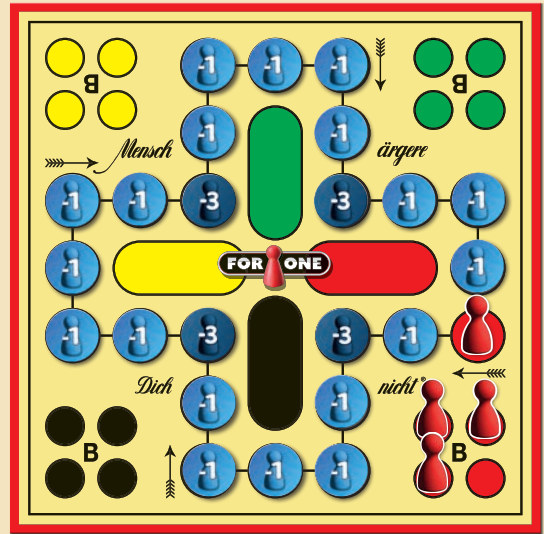
Jedes auf dem Spielplan verbleibende **-2/-10-Plättchen** (auch auf den B-Feldern!) zählt am Ende des Spiels die darauf abgebildeten Minuspunkte.

### Ab Level 3



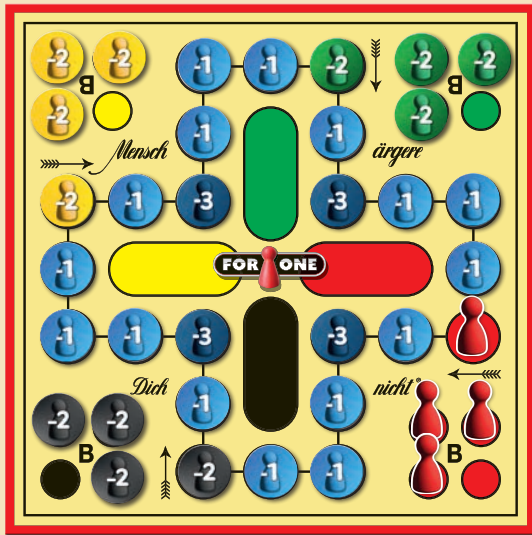
In Level 3 kommt die fünfte rote Spielfigur ins Spiel: **Der Aufräumer**. Stelle diesen bei Spielbeginn auf das vierte, noch freie rote B-Feld. Der Aufräumer kommt erst als letzte Figur auf dein A-Feld, wenn bereits **alle anderen** roten Figuren im Spiel sind.

# Level 1



0			
-2			
-5			
<-5			

# Level 2



Liegen am Spielende **keine Plättchen mehr auf den B-Feldern**, erhältst du 5 Bonuspunkte.

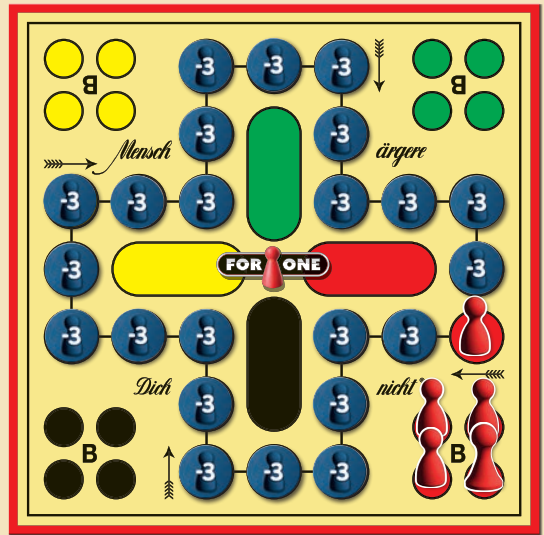
0			
-8			
-16			
<-16			

# Level 3

**Landest du mit einer deiner Figuren auf einem -3-Plättchen, darfst du es nicht sofort schlagen.** Drehe es stattdessen auf die -1-Seite. Erst wenn eine rote Figur auf einem -1-Plättchen landet, schlägst du es und legst es zurück in die Schachtel.



**Ausnahme Aufräumer:** Mit ihm schlägst du jedes Plättchen sofort und legst es zurück in die Schachtel.



-8			
-12			
-16			
<-16			

# Kapitel 2: PASS AUF, WO DU HINTRITTST

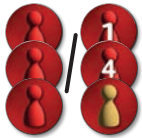
## Allgemein

Die roten Plättchen haben die gleiche Rückseite, aber verschiedene Vorderseiten. Mische, wenn nicht anders angegeben, vor Beginn eines Levels alle roten Plättchen verdeckt und verteile sie zufällig auf den Feldern der Laufbahn, wie in der jeweiligen Abbildung angegeben.

### Wertung:

In diesem Kapitel versuchst du, **die meisten Punkte zu sammeln**.

### Ab Level 4



Die roten Plättchen zeigen auf der Vorderseite die Werte von 1 bis 5, sowie 3 goldene Pöppel. Ziehst du deine Figur auf ein Feld mit einem **offenen** roten Plättchen, **schlägst du es**. Lege das Plättchen zurück in die Schachtel.

Jedes auf dem Spielplan verbliebene **rote Plättchen** zählt am Ende des Spiels die darauf abgebildeten **Pluspunkte**.

Wie die goldenen Pöppel gewertet werden, ist in jedem Level anders.

### Sonderregeln nur für Level 5



#### Spielaufbau:

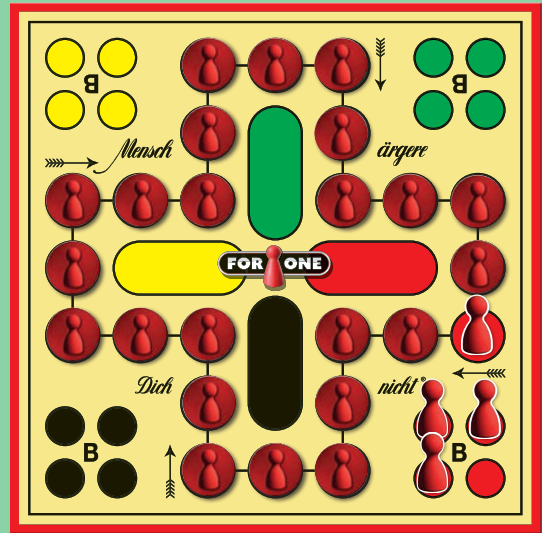
Suche zunächst die 3 roten Plättchen mit dem goldenen Pöppel darauf heraus und lege sie, zusammen mit den -10-Plättchen, auf die B-Felder wie in der Abbildung dargestellt. Mische die restlichen roten Plättchen verdeckt und verteile sie auf der Laufbahn.

#### A-Felder besetzen:

Ist eines der A-Felder zu Beginn eines Zuges leer, lege sofort eines der Plättchen von den gleichfarbigen B-Feldern darauf: zuerst die -10-Plättchen und erst am Schluss den goldenen Pöppel.

# Level 4

Decke vor Spielbeginn alle roten Plättchen auf.



40				
30				
20				
<20				

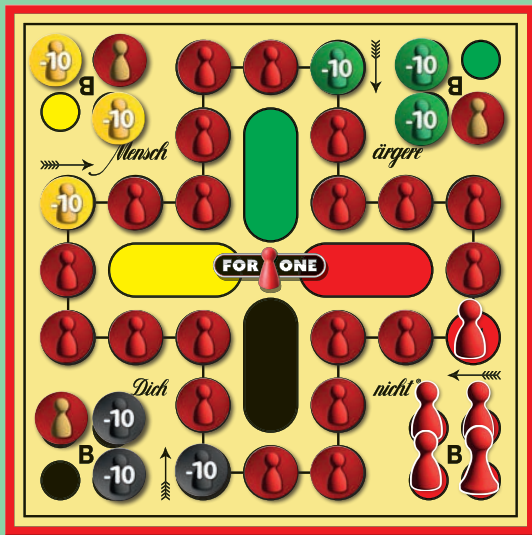
Liegen am Spielende alle 3 goldenen Pöppel noch **auf dem Spielplan**, erhältst du 10 Bonuspunkte.

# Level 5

Lies zunächst die Sonderregeln am linken Seitenrand.  
Decke vor Spielbeginn alle roten Plättchen auf.



Landet dein Aufräumer auf einem A-Feld, schlägt er nicht nur das Plättchen auf dem A-Feld, sondern auch **alle Plättchen auf den dazugehörigen B-Feldern**.



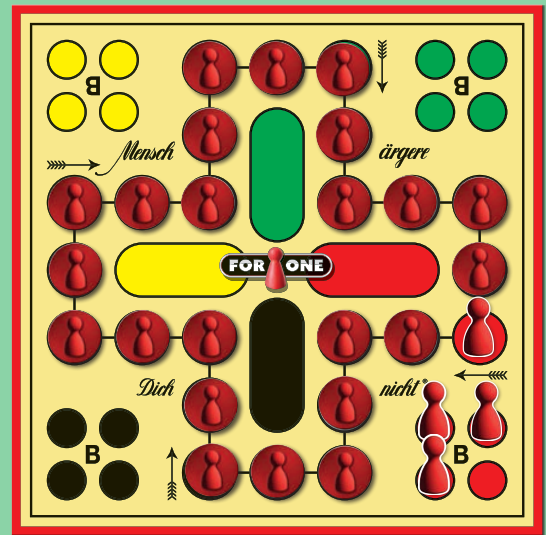
Liegen am Spielende alle 3 goldenen Pöppel **auf den 3 A-Feldern**, erhältst du 10 Bonuspunkte.

40			
30			
20			
<20			

# Level 6

Decke die roten Plättchen vor Spielbeginn **nicht** auf.

Ziehst du deine Figur auf ein Feld mit einem **verdeckten** roten Plättchen, **decke es auf** (es bleibt auf dem gleichen Feld auf der Laufbahn liegen).



Liegen am Spielende alle 3 goldenen Pöppel **offen auf dem Spielplan**, erhältst du 10 Bonuspunkte.

50			
40			
30			
<30			

# Kapitel 3 und 4 – Besonderheiten

In den folgenden Kapiteln bekommst du es mit den gegnerischen Figuren zu tun! Hier findest du den Spielaufbau und zusätzliche Regeln für die nächsten Kapitel. Außerdem kommen folgende Regeln zu den Grundregeln aus der Spielanleitung dazu:

## Spielaufbau

Stelle zu Beginn auch die jeweils in der Abbildung gezeigten gegnerischen Figuren auf ihr gleichfarbiges A-Feld. In Kapitel 4 nutzt du außerdem die andere Spielplanseite.

## A-Felder besetzen

Steht zu Beginn deines Zuges keine deiner Figuren auf deinem A-Feld, stelle sofort eine deiner roten Figuren von deinen B-Feldern darauf (solange dort Figuren sind). Falls auf deinem A-Feld eine gegnerische Figur steht, schlägst du sie. Setze die geschlagene Figur auf eines ihrer gleichfarbigen B-Felder.

Steht nun eine gegnerische Figur auf einem ihrer B-Felder, setze sie auf ihr A-Feld. Steht dort eine andere Figur, wird sie geschlagen und kommt zurück auf eins ihrer gleichfarbigen B-Felder (oder direkt auf das A-Feld, wenn es noch frei ist).

## Würfeln und Figuren ziehen

Zuerst ziehst du immer eine deiner roten Figuren, und danach die gegnerischen Figuren. Sie ziehen genauso in Pfeilrichtung um die Laufbahn wie deine eigenen Figuren, um in ihren jeweiligen Zielbereich zu gelangen. Wie genau die Bewegung der gegnerischen Figuren stattfindet, ist im jeweiligen Kapitel erklärt.

## Figuren schlagen

Landet deine Figur mit dem letzten Schritt ihrer Bewegung auf einem Feld, das von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, schlägt deine Figur die gegnerische Spielfigur. Setze deine eigene Figur auf den freigewordenen Platz. Es herrscht kein Schlagzwang.

Schlägst du eine gegnerische Figur, stelle sie auf eines ihrer gleichfarbigen B-Felder.

Da die geschlagene Figur nicht mehr auf der Laufbahn steht, **wird ihre Bewegung nicht mehr ausgeführt**. Zu Beginn des nächsten Zuges stellst du sie wieder auf ihr A-Feld, wie oben beschrieben.

**Achtung:** Genauso können deine eigenen Spielfiguren von den gegnerischen geschlagen werden! Die Regeln bleiben gleich.

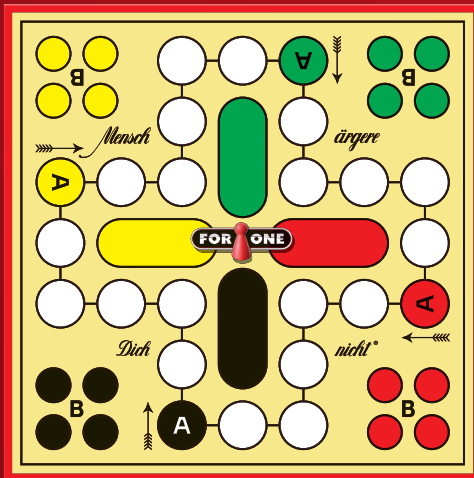


## Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn du deine letzte rote Figur in deinen Zielbereich ziehst oder eine gegnerische Figur in ihren gleichfarbigen Zielbereich ziehst.

Falls zu Beginn Plättchen auf dem Spielplan lagen, endet das Spiel auch sofort, wenn alle Plättchen vom Spielplan geschlagen wurden.

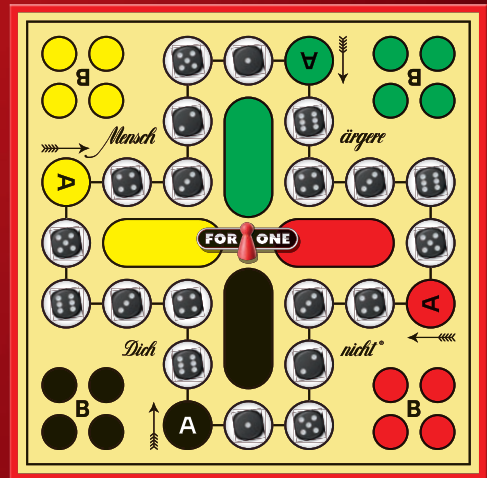
### Spielmaterial Kapitel 3



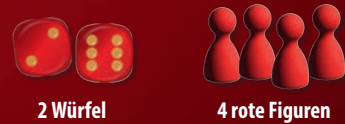
Spielplan (Seite ohne schwarze Würfel)



### Spielmaterial Kapitel 4



Spielplan (Seite mit Würfelaugen)



# Kapitel 3: DOPPELTES GLÜCK

## Allgemein

In diesem Kapitel bekommst du es mit einem neuen Widersacher zu tun: Der gelben Figur!



In diesem Kapitel würfelst du jetzt **mit 2 Würfeln**. Suche dir einen davon aus und ziehe dann eine deiner Figuren um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Mit dem anderen Würfel ziehst du dann die gelbe Figur um die jeweilige Augenzahl.



Die 3 goldenen Pöppel benötigst du in diesem Kapitel nicht. Lege sie zurück in die Schachtel.

## Wertung:

In diesem Kapitel versuchst du, **die meisten Punkte zu sammeln**.

## Ab Level 7



Stelle zu Spielbeginn die gelbe Figur auf das gelbe A-Feld. Die gelbe Figur bewegt sich anhand der Augenzahl des zweiten Würfels.

## Ab Level 8



Schlägt eine deiner roten Figuren ein offenes Plättchen, lege es **vor dir** ab. **Schlägt die gelbe Figur ein offenes Plättchen**, lege das Plättchen auf die gegenüberliegende Seite des Spielplans.

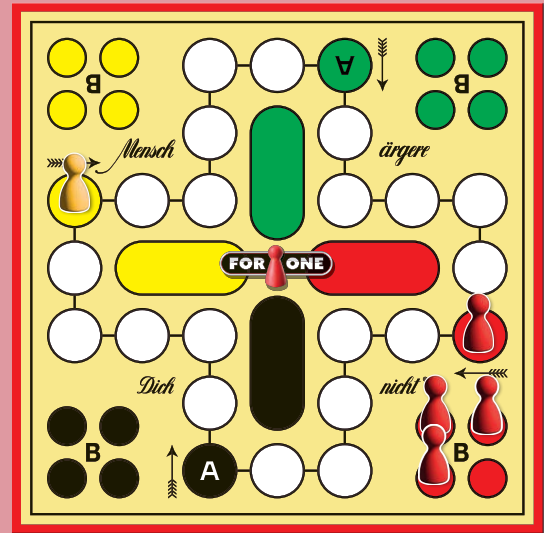
Plättchen, die am Ende des Spiels **vor dir** liegen, zählen **Pluspunkte**, während Plättchen, die die **gelbe Figur geschlagen** hat, als **Minuspunkte** zählen.

Konntest du alle deine roten Figuren in deinen Zielbereich ziehen, zählen **die auf dem Spielplan verbliebenen offenen Plättchen als Pluspunkte für dich**.

**Achtung:** Ist jedoch die gelbe Figur zuerst in ihren Zielbereich gezogen, zählen **die auf dem Spielplan verbliebenen offenen Plättchen als Minuspunkte!**

# Level 7

In diesem Level gibt es keine Plättchen auf dem Spielplan.



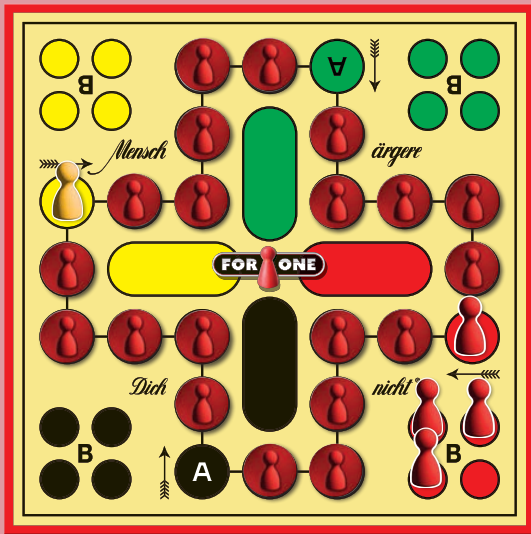
4			
3			
2			
<2			

Jede rote Figur, die am Spielende in deinem Zielbereich ist, zählt einen Pluspunkt.



# Level 8

Decke vor Spielbeginn alle roten Plättchen auf.

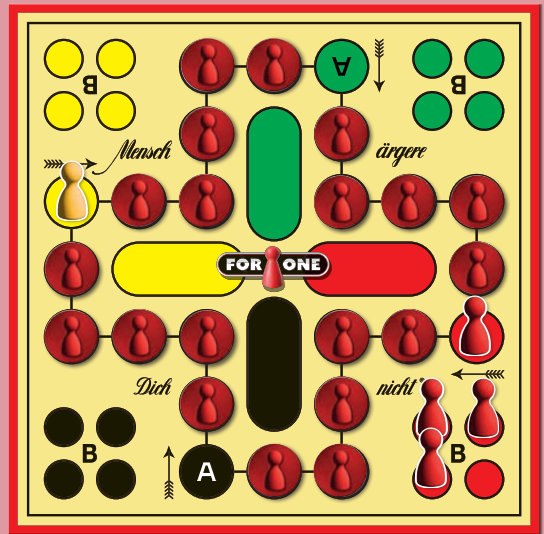


40			
20			
0			
<0			

# Level 9

Decke die roten Plättchen vor Spielbeginn **nicht** auf.

Zieht eine Figur, egal welcher Farbe, auf ein Feld mit einem **verdeckten** roten Plättchen, **decke es auf** (es bleibt auf dem gleichen Feld auf der Laufbahn liegen).



0			
-10			
-20			
<-20			

# Kapitel 4: JETZT WIRD'S VOLL

## Allgemein

In diesem Kapitel spielst du auf der Spielplanseite mit den Würfelaugen! Außerdem bekommst du es auch noch mit der schwarzen und der grünen Figur zu tun. Kannst du trotzdem den Highscore knacken?

### Wertung:

In diesem Kapitel gibt es keine Plättchen mehr. Du erhältst ausschließlich Punkte für die Anzahl deiner roten Figuren, die du in deinen Zielbereich ziehen konntest. Jede rote Figur, die am Spielende in deinem Zielbereich ist, zählt einen Pluspunkt.

## Ab Level 10



Stelle zu Spielbeginn **die schwarze Figur** auf das schwarze A-Feld. Die schwarze Figur bewegt sich, wenn eine rote Figur auf einem Feld mit Würfelaugen landet.



Landest du mit einer deiner roten Figuren auf einem Feld mit Würfelaugen, bewege die schwarze Figur entsprechend der aufgedruckten Augenzahl.

## Level 11



Stelle zu Spielbeginn **die grüne Figur** auf das grüne A-Feld. Die grüne Figur bewegt sich, wenn die schwarze Figur auf einem Feld mit Würfelaugen landet.

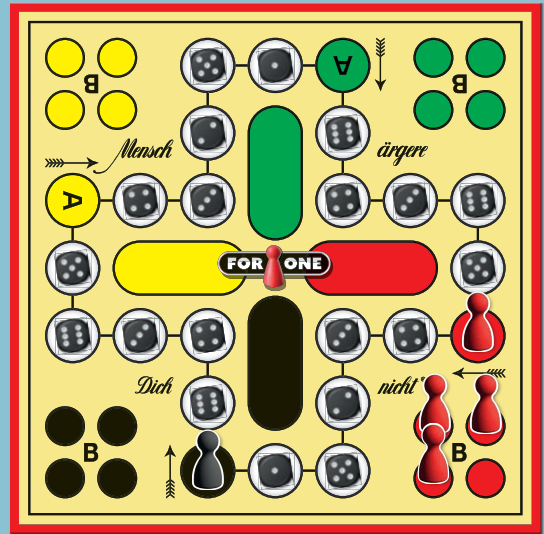


Landet die schwarze Figur auf einem Feld mit Würfelaugen, bewege die grüne Figur entsprechend der aufgedruckten Augenzahl.

# Level 10



In diesem Kapitel würfelst du **nur mit 1 Würfel**.

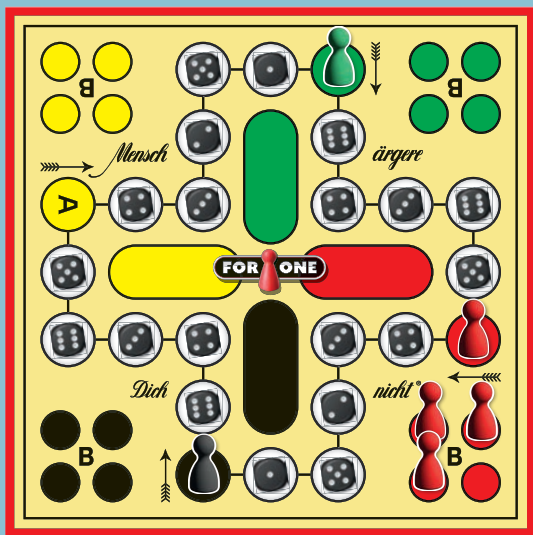


4			
3			
2			
<2			

# Level 11



In diesem Kapitel würfelst du **nur mit 1 Würfel**.

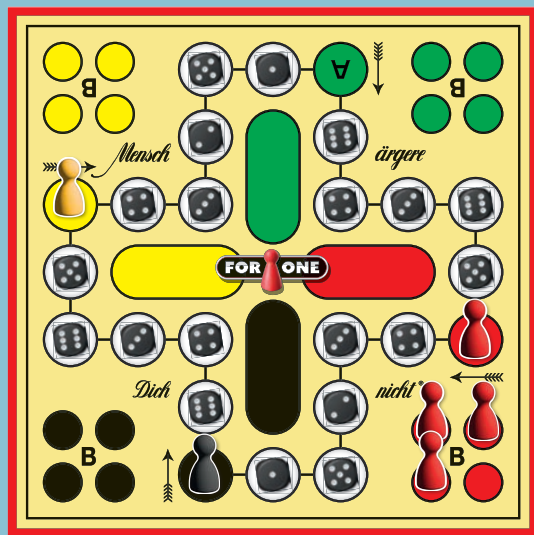


4			
3			
2			
<2			

# Level 12



In diesem Level würfelst du **mit 2 Würfeln**.  
Mit dem ersten Würfel ziehst du eine rote Figur (und dadurch gegebenenfalls wieder die schwarze Figur). Danach bewegt der zweite Würfel, wie in Kapitel 3, die gelbe Figur.



4			
3			
2			
<2			



# Weitere Herausforderungen aus der *FOR ONE* Serie:



**Schwarze Rosen**  
49431



**Kniffel®**  
49432



**Number UP**  
49433



**Galaktix**  
49434

**SPIELE FÜR 1 PERSON**

