

QUELLE: Uschi Schleich, Ein unverwüstliches Würfelvergnügen, Wiener Journal, Nr. 31, Dez. 2004 (gekürzt und verändert); Spielbeschreibung „Mensch ärgere dich nicht“ (Schmidt Spiele)



## Ein unverwüstliches Würfelvergnügen 😊😊

Vier mal vier Spielfiguren, ein Spielbrett mit 40 Feldern und ein Würfel: das Spielmaterial und das Rezept ist einfach – der Erfolg groß. Mit 70 Millionen verkauften Exemplaren ist „Mensch ärgere dich nicht“ das bekannteste Spiel im deutschen Sprachraum. Heuer feiert es seinen 90. Geburtstag. Ziel des Spiels ist, die eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld aus „nach Hause“, das heißt auf die Zielfelder seiner Farbe zu bringen. Beim Durchlaufen der Spielstrecke versucht man die Spielsteine der Mitspieler, so oft es geht zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

Und wer kennt die Szene nicht: Nach unzähligen Versuchen hat es der Spieler endlich geschafft, mit drei seiner vier Spielfiguren ins Ziel zu kommen. Die letzte Figur hat noch fünf Felder vor sich. Doch dann wird sie vom hinter ihr lauernden Gegner rausgeworfen und zurück an den Start gestellt. Man ärgert sich bis zur Weißglut!

Die Würfelzahl „6“ stellt eine Besonderheit des Spiels dar. Die Steine, die außerhalb der Spielstrecke stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht werden. Wer allerdings eine „6“ würfelt und alle Spielfiguren auf der Laufbahn hat, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei.

Begonnen hatte der Siegeszug des Spieleklassikers in den Schützengräben und Lazaretten des 1. Weltkrieges. Unter den zahlreichen Spenden für die Truppen befand sich auch jene des Münchner Spielerfinders Josef Friedrich Schmidt, der 3000 Stück seines Spiels „Mensch ärgere dich nicht“ an die Armee schickte. In einer Flut von Feldpostbriefen bedankten sich die Soldaten für das Spiel, das ihnen die schreckliche Zeit verkürzte und sie von den Gräueln des Krieges ablenkte. Als sie nach Kriegsende heimkehrten, brachten sie auch das Spiel mit nach Hause. Heute hat sich das Spiel in der roten Schachtel, auf der das Bild eines finster blickenden Herrn aufgedruckt ist, in den Kinderzimmern der ganzen Welt einen Platz gesichert.



Kein Wunder, denn der Spielablauf ist kurzweilig und schnell erklärt: Jeder Spieler erhält vier Spielfiguren einer Farbe. Einen Stein stellt man auf das Startfeld seiner Farbe, die übrigen drei werden auf die gleichfarbigen Felder außerhalb der Spielstrecke gesetzt. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler setzt einen seiner Spielsteine um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Spielsteine können übersprungen werden. Wer allerdings mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seinen Stein auf ihren Platz. Geschlagene Steine werden wieder auf die Felder ihrer Farbe außerhalb der Spielstrecke gestellt und warten dort auf ihren erneuten Spieleinsatz.

Seinen Ursprung hat das berühmte Spiel in Indien. Dort wurde schon vor etwa 1500 Jahren das Brettspiel „Pachisi“ gespielt, dem das „Mensch ärgere dich nicht“ verblüffend ähnelt. „Pachisi“ sei, so vermuten viele, ein Spiel mit zutiefst religiösem Hintergrund: Entsprechend dem hinduistischen Glauben, dass der Mensch aus dem Nirvana, einer geistigen Mitte kommt und dort auch wiedergeboren wird, starten alle Spieler in der Mitte und kehren dorthin wieder zurück. Auch hierbei stehen zwei elementare Spielziele im Mittelpunkt jeder Partie: rauswerfen und ärgern.

Gewinner ist wie bei „Mensch ärgere dich nicht“ am Ende jener Spieler, der als Erster alle seine Figuren auf seine vier Zielfelder gebracht hat. Alle anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

## Aufgabe 1:

Im oben stehenden Text sind die **Spielregeln von „Mensch ärgere dich nicht“** eingebaut. Lies den Text.

- Unterstreiche die Textstellen, die auf folgende Fragen eingehen. Achte dabei auf Vollständigkeit.

- ① Welches **Spielmaterial** wird verwendet?
- ② Was ist das **Ziel** des Spiels?
- ③ Wer **beginnt** das Spiel?
- ④ Wie ist der **Ablauf** des Spiels?
- ⑤ Wer ist der **Gewinner** des Spiels?
- ⑥ Welche **Besonderheit** weist das Spiel auf?

Schreibe die angegebenen Ziffern an den Rand jener Textstellen, welche die Antworten auf die Fragen enthalten.

## Aufgabe 2:

Erfinde Zusatzregeln zum Spiel „Mensch ärgere dich nicht!“ Berücksichtige dabei folgende Spielsituationen:

- a) Jeder Spieler besitzt ein Startfeld seiner Farbe. Angenommen, dieses bekommt nun eine besondere Bedeutung:  
Was geschieht, wenn eine fremde Spielfigur auf diesem Feld zu stehen kommt?  
Formuliere eine Zusatzregel.
- b) Angenommen, das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ wird im Team gespielt. Dabei spielen die beiden diagonal gegenüber liegenden Farben als Partner zusammen. Grundsätzlich gelten die Regeln von „Mensch ärgere dich nicht“ – jedoch mit einigen Änderungen.  
Welche Zusatzregeln fallen dir ein? Schreibe mindestens zwei Zusatzregeln auf.

## Aufgabe 3:

Beschreibe die Spielregeln des Brettspiels „Mensch ärgere dich nicht“ in einem zusammenhängenden Text. Verwende dazu entweder

- das unpersönliche „man“ (Zuerst stellt man ...)
- den Imperativ (Stelle zuerst ...)
- das Passiv mit „wird“ (Zuerst wird ... gestellt.)

*Anmerkung: Achte bei Spielerklärungen besonders auf die logische Reihenfolge deiner Anweisungen sowie auf Klarheit und Eindeutigkeit im Ausdruck.*

## Lösungsblatt: SPIELANLEITUNG - MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

Vier mal vier Spielfiguren, ein Spielbrett mit 40 Feldern und ein Würfel: das **Spielmaterial** und das Rezept ist einfach – der Erfolg groß. Mit 70 Millionen verkauften Exemplaren ist „Mensch ärgere dich nicht“ das bekannteste Spiel im deutschen Sprachraum. Heuer feiert es seinen 90. Geburtstag.

①

**Ziel des Spiels** ist, die eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem Startfeld aus „nach Hause“, das heißt auf die Zielfelder seiner Farbe zu bringen. Beim Durchlaufen der Spielstrecke versucht man die Spielsteine der Mitspieler, so oft es geht zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

②

Und wer kennt die Szene nicht: Nach unzähligen Versuchen hat es der Spieler endlich geschafft, mit drei seiner vier Spielfiguren ins Ziel zu kommen. Die letzte Figur hat noch fünf Felder vor sich. Doch dann wird sie vom hinter ihr lauernden Gegner rausgeworfen und zurück an den Start gestellt. Man ärgert sich bis zur Weißglut!

Die Würfelzahl „6“ stellt eine **Besonderheit** des Spiels dar. Die Steine, die außerhalb der Spielstrecke stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht werden. Wer allerdings eine „6“ würfelt und alle Spielfiguren auf der Laufbahn hat, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei.

⑥

Begonnen hatte der Siegeszug des Spieleklassikers in den Schützengräben und Lazaretten des 1. Weltkrieges. Unter den zahlreichen Spenden für die Truppen befand sich auch jene des Münchner Spielerfinders Josef Friedrich Schmidt, der 3000 Stück seines Spiels „Mensch ärgere dich nicht“ an die Armee schickte. In einer Flut von Feldpostbriefen bedankten sich die Soldaten für das Spiel, das ihnen die schreckliche Zeit verkürzte und sie von den Gräueln des Krieges ablenkte. Als sie nach Kriegsende heimkehrten, brachten sie auch das Spiel mit nach Hause. Heute hat sich das Spiel in der roten Schachtel, auf der das Bild eines finster blickenden Herrn aufgedruckt ist, in den Kinderzimmern der ganzen Welt einen Platz gesichert.

Kein Wunder, denn der **Spielablauf** ist kurzweilig und schnell erklärt: Jeder Spieler erhält vier Spielfiguren einer Farbe. Einen Stein stellt man auf das Startfeld seiner Farbe, die übrigen drei werden auf die gleichfarbigen Felder außerhalb der Spielstrecke gesetzt. Wer die höchste Zahl würfelt **beginnt**. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler setzt einen seiner Spielsteine um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Spielsteine können übersprungen werden. Wer allerdings mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seinen Stein auf ihren Platz. Geschlagene Steine werden wieder auf die Felder ihrer Farbe außerhalb der Spielstrecke gestellt und warten dort auf ihren erneuten Spieleinsatz.

③

④

Seinen Ursprung hat das berühmte Spiel in Indien. Dort wurde schon vor etwa 1500 Jahren das Brettspiel „Pachisi“ gespielt, dem das „Mensch ärgere dich nicht“ verblüffend ähnelt. „Pachisi“ sei, so vermuten viele, ein Spiel mit zutiefst religiösem Hintergrund: Entsprechend dem hinduistischen Glauben, dass der Mensch aus dem Nirvana, einer geistigen Mitte kommt und dort auch wiedergeboren wird, starten alle Spieler in der Mitte und kehren dorthin wieder zurück. Auch hierbei stehen zwei elementare Spielziele im Mittelpunkt jeder Partie: rauswerfen und ärgern.

**Gewinner** ist wie bei „Mensch ärgere dich nicht“ am Ende jener Spieler, der als Erster alle seine Spielfiguren auf seine vier Zielfelder gebracht hat. Alle anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

⑤