

1 NICHTS ALS ÄRGER!

Wichtig! Um „Nichts als Ärger“ spielen zu können, benötigen Sie ein Standard-Würfelspiel mit Spielplan, Figuren und Würfeln, wie es in nahezu jeder Spielsammlung zu finden ist.

Die Startaufteilung entspricht der des klassischen Würfelspiels. Aus dem Spielkartenstapel werden zuerst 3 SOFORT-Karten (Nimm, Gib und Gesetz) aussortiert und die übrigen Karten gemischt. Danach mischt man die 3 SOFORT-Karten in die untere Hälfte des Stapels.

Folgende Grundregeln des Würfelspiels werden beibehalten:

1. Wer noch keine Spielfigur im Umlauf hat, darf drei mal würfeln.
2. Die A-Felder sind die Startfelder, die B-Felder der Standort (Basis) der noch nicht gestarteten Figuren.
3. Wird eine **3** geworfen, muß eine Spielfigur vom B-Feld auf das A-Feld.
4. Das A-Feld muß immer freigeräumt werden solange Spielfiguren auf B-Feldern stehen.

2

Es besteht kein Schlagzwang! Aber, wer kann, der will – oder? Geschlagene Figuren, kehren auf ihre B-Felder zurück.

6. Bei einer **3** wird erneut gewürfelt.
7. Hat ein Spieler alle seine Figuren auf den Zielfeldern, hat er gewonnen.
8. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

„Nichts als Ärger“-Regeln:

Ziehen! Jeder Spieler hat in seinem Zug die Wahl, entweder eine Karte zu spielen oder den Würfel zu werfen. Achtung! Es kann immer nur eine der beiden Aktionen ausgeführt werden, entweder würfeln oder Karte spielen. Würfelpunkte müssen, falls möglich, immer vollständig mit einer eigenen Figur gezogen werden. Es ist nicht erlaubt eine Karte auszuspielen, die nicht vollständig durchführbar ist. Erlaubt eine Karte mehreren Spielern ihre Spielfiguren zu ziehen, so wird immer (beginnend beim Kartenausspieler) reihum verfahren.

Kartenverteilung! Zu Spielbeginn besitzt kein Spieler Karten. Nach einem durchgeführten normalen Würfelzug darf sich der

3 Spieler die oberste Karte vom Aufnahmestapel ziehen. Wenn er dies vergißt, darf er die Karte nicht nachträglich ziehen – Strafe muß sein. Ebenfalls keine Karte erhält ein Spieler, wenn er außerhalb seines Zuges, oder durch eine Karte veranlaßt, würfeln muß. Wenn ein Spieler bereits 5 Karten auf der Hand hat, darf er keine weitere Karte mehr ziehen, es sei denn, daß eine ausgespielte Karte dies ausdrücklich erlaubt. Sind alle Karten aufgebraucht, werden sie gemischt und als Aufnahmestapel wieder bereit gelegt.

Sechs! Bei jeder im normalen Würfelzug gewürfelten **6** muß zuerst eine Figur auf ein A-Feld gestellt werden, solange es noch Spielfiguren auf B-Feldern gibt. Dies gilt auch, wenn die **6** im Rahmen einer Kartenaktion geworfen wurde und mit der **6** auch gezogen wird (z.B. nicht bei der Karte MARATHON!).

Massentreff-Schlagen! Anders als beim klassischen Würfelspiel dürfen auch mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen. Dadurch ist es möglich, in einem Zug mehrere Figuren zu schlagen. Der aktive Spieler entscheidet, ob er sich zu den Figuren auf dem

4

Spielfeld dazugesellen, oder diese schlagen möchte. Will ein Spieler eine Figur hinauswerfen, muß er alle Figuren, die sich dort befinden, schlagen, er kann nicht einzelne verschonen. Auch alle Spielfiguren, die durch eine Karte bewegt werden, dürfen andere Figuren schlagen, wenn dies im Kartentext nicht untersagt ist.

A-Felder! Manche Karten ermöglichen es, Figuren über die A-Felder hinaus vorwärts oder rückwärts zu ziehen. Beim Rückwärtsziehen darf niemals auf ein Zielfeld gezogen werden.

B-Felder! Figuren auf B-Feldern dürfen immer dann mit Hilfe der Karten gezogen werden, wenn dies nicht ausdrücklich auf der Karte untersagt ist. Das A-Feld zählt dann einfach als das erste zu ziehende Feld.

Die Spielkarten!

Es gibt 2 besondere Kartenarten:

SOFORT-Karten müssen immer sofort, nachdem sie vom Stapel gezogen wurden, offen gespielt werden. Sie betreffen (fast immer) alle Spieler und keine Spielkarte kann ihre Wirkung aufheben.

5 JEDERZEIT-Karten sind Karten, die ein Spieler jederzeit (auch wenn er nicht an der Reihe ist) in beliebiger Anzahl ausspielen kann. Nach Durchführung der Kartenaktion geht es in derselben Zugreihenfolge wie vor Ausspielen der Jederzeitkarte weiter.

Gegenwehr! Eine JEDERZEIT-Karte, die als Reaktion auf eine andere Karte gespielt wird, um diese z.B. zu neutralisieren, muß unmittelbar noch Bekanntgabe der anderen Kartenaktion gespielt werden. Sind bereits Teile der Kartenaktion durchgeführt (z.B. Figuren bewegt), darf sie nicht mehr gespielt werden.

Ziel! Eine Spielfigur, die das Ziel erreicht hat, bleibt im Ziel. Zielfiguren dürfen übersprungen werden. Besitzt ein Spieler nur noch Spielfiguren auf Ziel- und B-Feldern, ist es ihm gestattet, wieder drei mal zu würfeln. Die Zielfiguren müssen dazu nicht lückenlos aufgerückt sein. Hat ein Spieler alle seine Figuren auf den Zielfeldern, hat er gewonnen und das Spiel ist zu Ende.

Weitere Alternativen für ein Spielende:

Nach einem vereinbarten Zeitraum gewinnt,

6

wer die meisten Spielfiguren ins Ziel gebracht hat, bei Gleichstand, wer sich dem Ziel mit seiner letzten Spielfigur am nächsten befindet.

Oder: Das Spiel endet, nachdem die letzte Karte vom Stapel gezogen wurde.

Nichts als Ärger für 5 bis 6 Spieler:

Im Spiel mit 5 oder 6 Spielern wird nur mit 3 Spielfiguren gespielt. Voraussetzung ist ein dafür vorgesehener Spielplan (oder viel Kreativität) und genügend Spielfiguren. Die Spielkarte „Trio“ muß aus dem Spiel genommen werden (Eigentlich logisch – oder!?).

Team-Varianten: Jeweils zwei gegenüber-sitzende Spieler bilden ein Team und versuchen, 4 eigene Figuren ins Ziel zu bringen. Eine weitere Möglichkeit ist ein Spielende durch 3 (gleichfarbige) Figuren im Ziel. Jede Figur im Ziel bringt einen Punkt. Gewinner ist die Mannschaft mit den meisten Punkten. Krokospiel dankt allen Clubbern, sowie Annette, Peter, Diana und Edwin und allen anderen die NICHTS ALS ÄRGER durch unzählige Spiele die richtige Würze verliehen haben.

6 0067 00250
Nichts als Ärger