FRÜCHTCHEN, ÄRGERE DICH NICHT!

Spielregeln

Spielablauf

1. Jeder Spieler erhält 4 Krankorken einer Farbe und stellt einen davon auf das ↔ Startfeld seiner Farbe, die übrigen 3 Krankorken werden auf die gleichfarbigen 🏠 Hausfelder gesetzt. Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

2. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen Krankorken um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Krankorken können übersprungen werden. Die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Krankorken auf der Laufbahn hat, kann sich aussuchen, mit welchem Krankorken er weiterzieht.

3. Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einem fremden Krankorken besetzt ist, schlägt diesen Krankorken und setzt seinen eigenen Krankorken auf diesen Platz. Es herrscht kein Schlagzwang. Geschlagene Krankorken werden auf die Hausfelder ihrer Farbe zurückgestellt. Eigene Krankorken können nicht geschlagen werden. Der Spieler muss dann mit einem anderen Krankorken ziehen, da auf jedem Feld immer nur ein Krankorken stehen darf.

4. Solange noch weitere Krankorken auf den Hausfeldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf kein eigener Krankorken auf dem Startfeld stehen bleiben. Er muss das Feld frei machen, sobald er die Möglichkeit dazu hat. Die Krankorken, die auf den Hausfeldern stehen, können nur mit einer »6« ins Spiel gebracht und damit auf das Startfeld gesetzt werden.

Besonderheiten der Würfelzahl 6

Wer eine »6« würfelt, hat nach einem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielt er dabei wieder eine »6«, darf er nach dem Ziehen erneut würfeln. Bei einer »6« muss man einen neuen Krankorken ins Spiel bringen, solange noch Krankorken auf den eigenen Hausfeldern stehen. Der neue Krankorken wird dann auf das Startfeld der eigenen Farbe gestellt.

Ist dieses Feld noch von einem anderen eigenen Krankorken besetzt, muss dieser Krankorken erst mit der »6« weitergezogen werden. Steht dagegen ein fremder Krankorken auf dem Startfeld, wird dieser geschlagen. Wer eine »6« würfelt und keinen Krankorken mehr auf den Hausfeldern hat, darf mit einer seiner Krankorken auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln.

Betreten der Zielfelder

Wer mit einem Krankorken die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die 🏁 Zielfelder seiner Farbe vor. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. Wer also beispielsweise direkt vor seiner Zielfeldreihe steht, kommt mit einer »1« nur auf das erste Zielfeld, mit einer »2« nur auf das zweite Zielfeld und so weiter. Krankorken können im Ziel übersprungen werden. Fremde Zielfelder darf man nicht betreten. In die 4 Zielfelder kann man nur mit einem passenden Wurf hineinziehen.

Ende des Spiels

🏁 Der Spieler, der als erster alle seine Krankorken auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Limoment