Spiel	Seite	Jeu	Page
1 Mensch ärgere Dich nicht	3	1 Ne t'enerve pas	19
2 Sternhalma	4	2 Halma en étoile	20
3 Dame	4	3 Jeu de dame	20
4 Polnische Dame	5	4 Jeu de dame à la Polonoise	21
5 Schlagdame	5	5 Jeu de dame inversé	21
6 Eckdame	5	6 Jeu de dame en coin	21
7 Wolf und Schafe	5	7 Loup et agneaux	21
8 Krieg	6	8 Guerre	21
9 Mühlespiel	6	9 Jeu des moulins	22
10 Radmühle	6	10 Le jeu de marelle circulaire	22
11 Die kleine Mühle	7	11 Le jeu de marelle en petit	23
12 Backgammon	7	12 Backgammon	23
13 Puff	11	13 Le jeu de Jacquet	26
14 Tric Trac	12	14 Tric-Trac	26
15 Wort-Wexel	13	15 Le dernier mot	27
16 Kalaha	14	16 Kalaha	28
17 Makao	15	17 Makao	29
18 Hausnummer würfeln	15	18 Numéro de l'habitation	29
19 Siebzehn und vier	15	19 17 et 4	29
20 Würfel drehen	16	20 Retourne dés	30
21 Pasch	16	21 Pasch	30
22 Hoch verliert	16	22 Le gagnant sera le perdant	30
23 Diagonale	16	23 Diagonal compte	30
24 Kaiser Nero	16	24 L'empereur Néron	30
25 Blaue Augen	16	25 Les yeux bleus	30
26 Graue Augen	16	26 Les yeux gris	31
27 Stumme Jule	17	27 Julie, la muette	31
28 Sequenzen	17	28 Le jeu des séquences	31
29 Quinze (fünfzehn)	17	29 Quinze	31
30 Die böse 13	17	30 Le méchant treize	31
31 Streichhölzer auswürfeln	17	31 Le jeu des allumettes	32
32 Kügelchen schätzen	18	32 Combien de boules?	32
33 Paar oder unpaar	18	33 Pair ou impair	32
34 30 weniger 6	18	34 Trente moins six	32

1 Mensch ärgere Dich nicht

Zum Spiel gehören 1 Spielplan, 1 Würfel und jeweils 4 Figuren in einer Farbe.

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe und setzt drei davon auf die gleichfarbigen Eckkreise »B«, die vierte Figur dagegen ins Spiel auf den Anfangskreis »A« seiner Farbe.

Da das Spiel interessanter ist, wenn alle auf dem benützten Spielplan vorgesehenen Farben mitspielen, so übernimmt, im Falle weniger als 4 Personen an dem Spiel beteiligt sind, einer oder mehrere Spieler 2 Farben.

Dem Spiel liegt folgender Gedanke zu Grunde: Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit ihren sämtlichen 4 Figuren vom Anfangskreis »A« ihrer Farbe ausgehend, in der Pfeilrichtung das **äußere** Kreuz unter Berücksichtigung der nachstehenden Spielregel zu umziehen und in die Endkreise ihrer Farbe **a, b, c, d** einzurücken. Wer zuerst seine 4 Figuren in diese Endkreise, **a, b, c, d** einbringt, erhält den ersten Preis. Die übrigen spielen weiter, bis auch sie, einer nach dem andern, das Ziel erreicht haben. Es werden, wie bei allen Gesellschaftsspielen, Geldpreise festgesetzt. Es ist besonders darauf zu achten, die Figuren seiner Gegner hinauszuerwerfen (durch Besetzen des gleichen Kreises), damit man freien Weg bekommt. Andererseits muß man sehen, den feindlichen Figuren des Nachmannes auszuweichen. Insbesondere ist es von größter Wichtigkeit, die feindlichen Figuren dann zu schlagen, wenn sie dicht vor dem Ziele angelangt sind, weil sie dann nochmals von Anfang an den Weg machen müssen.—

Die Spielregel ist wie folgt:

1. Jeder Spieler hat einen Wurf, wer die meisten Augen würfelt, beginnt das Spiel und setzt seine im Anfangskreis »A« befindliche Figur um so viele Kreise in der Richtung des Pfeiles vorwärts, als Augen gefallen waren, hierauf würfeln und setzen die übrigen Mitspieler der Reihe nach.
2. Die Hauptrolle spielt die Zahl »6«. So oft ein Spieler eine »6« würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei. Bei jeder geworfenen »6« muß der Betreffende, so lange er eine Figur auf »B« stehen hat, eine derselben aus dem Eckkreis »B« ins Spiel auf den Anfangskreis »A« setzen; befindet sich dort schon eine Figur seiner Farbe, so muß er mit derselben 6 Kreise weiterziehen, selbst wenn er auch eine eigene Figur dadurch hinausschlägt. Würfelt er dann eine andere Zahl als »6«, so kann er beliebig mit einer seiner Figuren im Spiele weiterziehen. Würfelt ein Spieler eine »6« und hat keine Figur mehr im Eckkreis »B« stehen, so darf er nach Belieben mit einer im Spiel befindlichen Figur 6 Kreise weiterziehen und nochmals würfeln.
3. Trifft eine Figur auf einen besetzten Kreis, so muß die dort befindliche Figur in ihren Eckkreis »B« zurück und es darf diese Figur erst wieder ins Spiel gesetzt werden, wenn der Geschlagene eine »6« würfelt.
4. Über die im Wege stehenden feindlichen und eigenen Figuren wird gesprungen, die übersprungenen Kreise werden mitgezählt.
5. Hat eine Figur das äußere Kreuz vollständig umzogen, so rückt sie auf die Kreise **a, b, c, d** ihrer Farbe ein und ist in Sicherheit. Wer zuerst seine vier Figuren einbringt, erhält den ersten Preis. Die übrigen Spieler spielen dann in gleicher Weise um die weiteren Preise fort. In die Endkreise **a, b, c, d** kann nur dann eingerückt werden, wenn die entsprechende Zahl der freien Kreise gewürfelt wird. Wird dagegen eine größere Zahl gewürfelt, als noch Kreise vorhanden sind, und der betreffende Spieler hat keine anderen Figuren mehr im Spiel, mit denen er ziehen kann, so muß er so lange warten, bis er die passende Zahl würfelt. Hat z. B. ein Spieler drei seiner Figuren auf **a, b** und **d** stehen und seine vierte Figur steht auf dem letzten Kreis vor »a«, so muß er, um mit derselben auf »c« einrücken zu können, 3 würfeln. Würfelt er dagegen z. B. eine 1, so muß er mit seiner Figur, die auf »b« steht, auf »c« weiterzurücken, würfelt er dann bei der nächsten Runde eine 2, so kann er mit seiner Figur, die im letzten Kreis vor »a« steht, auf »b« einrücken.