



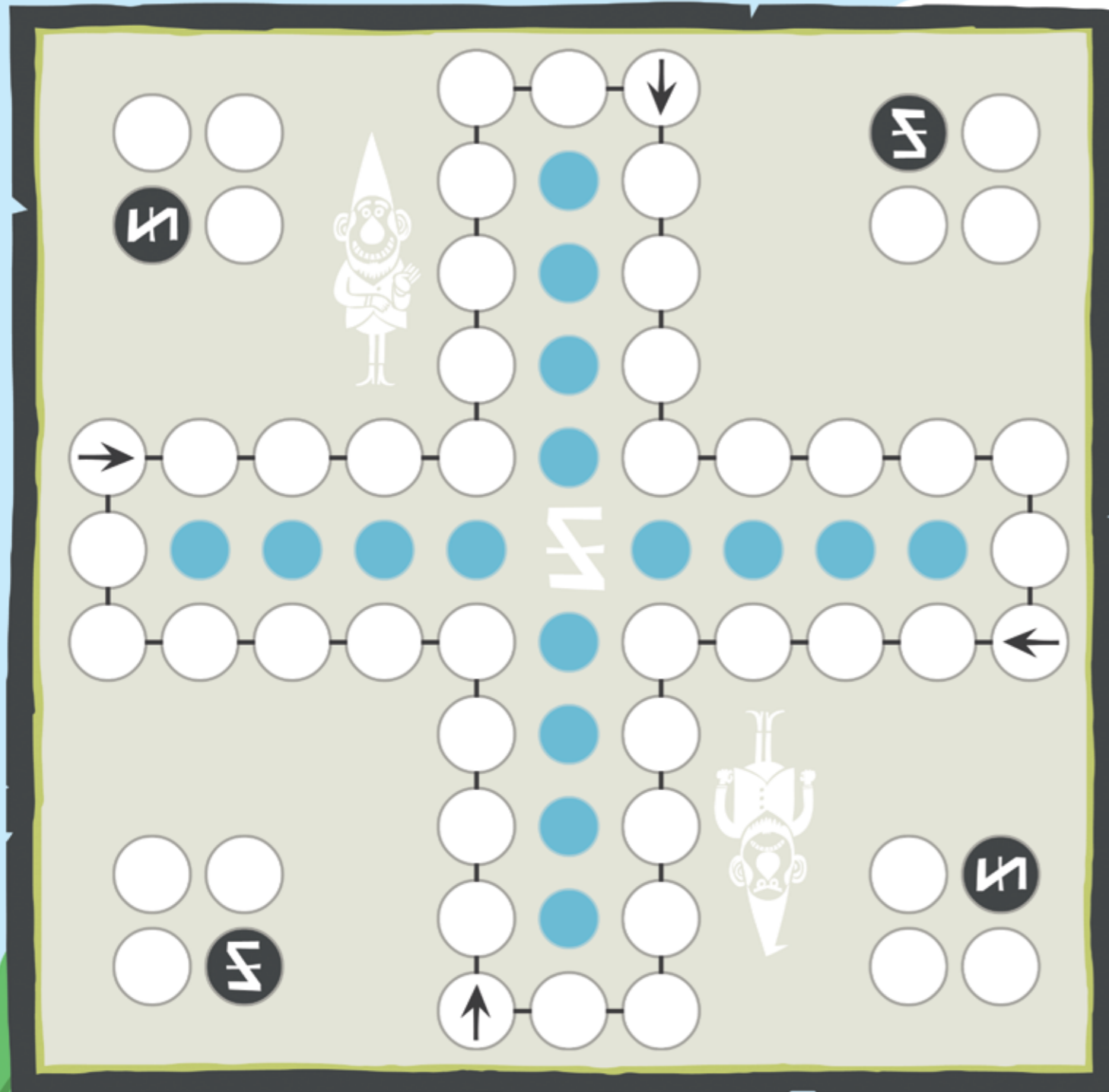
ZWERG ÄRGER DICH NICHT



Louis_Cyphers Zwerge haben uns und viele Kinder ganz schön geärgert. Auch in diesem Spiel versuchen sie es. Wenn du sie gut im Auge behältst, wird es ihnen aber nicht gelingen.

DU BRAUCHST:

Das Spielfeld und vier Spielzwerge von möglichst gleicher Farbe für jeden. Drei ungekennzeichnete und einen, der mit einem Z von Cyphertoyz gekennzeichnet wurde.



SPIELREGELN:

Stellt auf jedes Startfeld einen Zwerg. Auf ein schwarzes Startfeld gehört ein Cypherzwerg. Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt und gezogen. WICHTIG! Sobald das Spiel begonnen hat, darf man nicht mehr unter die Spielfiguren schauen! Jeder Spieler sollte sich gut merken, wo sich die Cypherzwerge befinden.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Mit der ersten 6 bringt er den Cypherzwerg ins Spiel und würfelt erneut, um mit diesem weiterzuziehen. Man hat drei Versuche, eine 6 zu würfeln. Ist der Cypherzwerg im Spiel, darf man wie beim normalen „Mensch ärgere dich nicht“ mit diesem weiterziehen. Sobald man wieder eine 6 würfelt, muss ein Zwerg vom Startfeld ins Spiel gebracht werden.

Ist eine Spielfigur im Umlauf, gehört diese allen Spielern! Jeder Spieler darf also jede Figur bewegen, sobald sie im Umlauf ist. Landet man mit dem letzten Schritt auf einem besetzten Feld, muss man die dort stehende Spielfigur schlagen und stellt diese zurück auf irgendeine freie Startposition eines Gegners seiner Wahl. Auch hierbei ist es VERBOTEN, unter den Zwerg zu schauen.

Wer als erster vier Figuren in ein Ziel gebracht hat, gewinnt. **Aber Achtung!** Dabei darf auf keinem Zielfeld ein Zwerg von Cyphertoyz stehen. Um das zu kontrollieren, darf man jetzt und nur jetzt die Spielfiguren umdrehen, sodass alle sie sehen können. Ist unter den Vieren ein Cypherzwerg, wandern alle vier Figuren wieder auf die Startfelder und das Spiel wird fortgesetzt.

