Spielregeln

Es wird ein ganz normales Mensch ärgere dich nicht gespielt. Kommst du auf ein Spezialfeld, kannst du versuchen die gestellte Aufgabe zu lösen. Schaffst du es, kannst du schnell weiterkommen. Schaffst du die Aufgabe nicht, bleib stehen und würfle in der nächsten Runde ganz normal weiter.

Aufgaben zu Mensch ärgere dich nicht:

**A** - Mache **3 Strecksprünge, 3 Kniebeugen und 3 Jumping Jacks (Hampelmänner)**. Schaffst du diese Aufgabe ordentlich darfst du **3 Felder vorrücken**. Kommst du beim Vorrücken auf ein Feld, wo ein Spieler oder eine Spielerin steht, wird er oder sie geschmissen. Der nächste Spieler oder die nächste Spielerin ist an der Reihe.

**B** **– Laufe 2 schnelle Runden um das blaue Feld** (nicht abkürzen sonst musst du 1 Spielrunde aussetzen) und mache **im Anschluss 10 Liegestütz** (auch erleichterte möglich). Wenn du das ordentlich schaffst, darfst **du 4 Felder vorrücken**. Kommst du beim Vorrücken auf ein Feld, wo ein Spieler oder eine Spielerin steht, wird er oder sie geschmissen.

**C** – **Mache 10 Situps, 10 Liegestütz und 10 Strecksprünge**. Schaffst du das? Wenn **ja würfle noch einmal und setze deine Runde gleich fort**. Kommst du beim Vorrücken auf ein Feld, wo ein Spieler oder eine Spielerin steht, wird er oder sie geschmissen. Wenn nicht, bleibe stehen und spiele in der nächsten Runde normal weiter.

**D** – **Mache 30 Strecksprünge und 20 Liegestütz**. Schaffst du diese schwere Aufgabe in einem Stück? Wenn ja, dann machst du einen riesigen Sprung nach vorne. **8 Felder vorrücken.** Wenn **nicht, gehe 2 Felder zurück**. Kommst du beim Vorrücken auf ein Feld, wo ein Spieler oder eine Spielerin steht, wird er oder sie geschmissen. Beim Rückwärtsfahren nicht!

**E** – Ein Mitspieler oder eine Mitspielerin stellt die **eine Rechenaufgabe** der Grundrechenarten. Kannst du die Aufgabe im Kopf lösen, darfst **du 2 Felder vorrücken.** Kommst du beim Vorrücken auf ein Feld, wo ein Spieler oder eine Spielerin steht, wird er oder sie geschmissen. **War das Ergebnis falsch, setze eine Runde aus!**

**F** – Wenn du es schaffst **30 Liegestütz 20 Kniebeugen und 10 Strecksprünge** zu machen, darfst du deine Spielfigur direkt ins Ziel bringen.