



100 Jahre nach "Mensch ärger' dich nicht" heißt es nun ...



# Mensch freu' dich

## Einleitung

Seit ca. 100 Jahren ist den Deutschen das Spiel "Mensch ärgere dich nicht" bekannt. Ein gewisser Josef Friedrich Schmidt soll es - laut Wikipedia - Anfang des 20. Jahrhunderts in seiner heutigen Form erfunden haben. Die Vermarktung wurde - tragischerweise ? - durch den 1. Weltkrieg angekurbelt. Schmidt hatte 3000 Exemplare an Lazarette geschickt, dass sich die Soldaten dort mit dem Spiel die Zeit vertreiben könnten. Die Strategie ging nicht nur auf, sondern war überaus erfolgreich, so dass bis heute ca. 70 Millionen Spielexemplare verkauft worden sind und sich das Spiel mittlerweile sogar in Turnierform etabliert hat.

Doch seit 100 Jahren findet man genügend Menschen, die sich entgegen dem Titel "*Mensch ärgere dich nicht*" trotzdem (oder genau deshalb ?) ärgern. Die *Agentur für L(i)ebenswerte Globalisierung Dresden* meint daher, dass es Zeit für ein Umdenken ist. Das Spielfeld wurde in seiner Form verändert, die Schlagregeln sozusagen umgekehrt sowie etwas komplexer gestaltet und das ganze kann auch gern - wie im vorliegenden Spielfeld - mit einem stadtpolitischen Thema verbunden werden. Wir leben schließlich im 21. Jahrhundert und nachdem das 20. Jahrhundert insbesondere für die Deutschen ein Jahrhundert diversen Ärgers war, ist es Zeit für Freude, oder?

Insofern heißt es MENSCH FREU' DICH ...

## Spielanleitung

### 1. Die Spielfeldform

Im Leben beginnen alle Menschen von verschiedenen Standpunkten aus und begegnen sich mehr oder minder häufig. Die wenigsten laufen sich hinterher - wie bei einem runden Spielfeld -, sondern man begegnet sich und geht dann wieder seine Wege. Am besten ist es, wenn man sich von vorn begegnet und nicht wie beim "Mensch-ärger-dich-nicht"-Spiel ständig unter "Verfolgungswahn" leidet. Deshalb wurde das Spielfeld rechteckig konzipiert. Die vier Teams beginnen jeweils links-oben, rechts-oben bzw. links-unten und rechts-unten. Das Ziel befindet sich am jeweils anderen Eckpunkt.

### 2. Das Schlagen... was eigentlich keines mehr ist

Mensch ärgere dich nicht ist wahrlich kein friedliches Spiel. Ständig ist man quasi "von hinten" in Gefahr und wenn man hinterrücks von einem gegnerischen Stein geschlagen wird, fängt man sozusagen wieder bei Null an. In den USA heißt das Spiel dann auch ehrlicherweise "*Frustration*", denn genau das spürt man ja eigentlich meistens im Falle eines Geschlagenenwerdens, oder?

Doch damit hat es nun ein Ende ... denn "der Geschlagene" darf weiter vorrücken und "der Schläger" muss einige Felder zurück. Wieviele Felder erklärt der folgende Punkt "Schwierigkeitsgrad" ...

### 3. Schwierigkeitsgrad

"Mensch ärgere dich nicht" wurde ursprünglich vom indischen Spiel *Pachisi* abgeleitet, welches wiederum auf das ebenso aus Indien stammende Spiel *Chaupur* zurückgeht und dieses wiederum auf ein Spiel koreanischen Ursprungs namens *Yut*. Die Wurzeln all dieser Spiele befinden sich im 3. und 4. Jahrhundert.

Im Laufe der 17. & 18. Jahrhunderts eroberte - laut Wikipedia - die asiatische Spielkunst Europa; zumeist mit stark vereinfachten Regeln. Und im 20. Jahrhundert erfand dann eben jener - schon erwähnte - Josef Friedrich Schmidt das heute noch bekannte "Mensch, ärgere dich nicht" ... mit wirklich sehr simplen Regeln, welche sich wohl in "*Alle bewegen sich im Kreis und versuchen nach Hause zu kommen.*" und "*Wer Pech hat und von hinten (er) schlagen wird, fängt nochmals an.*" zusammengefasst werden könnten.

In diesem keineswegs vergleichbar mit den Ursprüngen asiatischer Spielkunst. Kurz gesagt: man fliegt nicht raus, wenn man geschlagen wird, sondern setzt das **Querprodukt** der Ziffer des Feldes, auf dem man gerade steht, an

Feldern vor. Der "Schläger" hingegen, setzt seinen Stein zurück und zwar die **Quersumme** der Ziffer des Feldes, auf dem er gerade steht, an Feldern.

Klingt komplizierter als es ist ... Nehmen wir einfach mal den Fall an, dass ein **roter Baustein (47)** auf das nebenstehende (Beispiel)Feld kommt, wo bereits ein **hellblauer Baustein (43)** steht. Folglich setzt Rot  $4+7$ , also 11 Felder zurück und landet auf der roten "36" und Hellblau setzt  $4*3$ , also 12 Felder vor und darf somit auf das Feld mit der hellblauen "55".

Gewonnen hat das Team, welches zuerst alle drei Spielsteine über die "69" ins jeweilige Ziel gebracht hat.

#### 4. Weitere optionale Spielregeln

Wer möchte, kann den bisher eher einfachen Spielverlauf auch gern noch etwas erweitern. Dazu bestehen drei Varianten, die einzeln oder zusammen kombiniert mit ins Spiel gebracht werden können.

##### A - Drei auf "35"

Gewonnen hat ebenso, wer es schafft, alle seine Spielsteine auf das Feld „35 35 35 35“ zu bringen.

##### B - Abkürzung

Auf der 5er-Vertikale kann jeder Spielstein frei nach oben bzw. unten (bis zum „35“er-Feld) bewegt werden.

##### C - Mittelbau

Wer auf der 30er- Horizontalen steht, darf alle seiner dort befindlichen Steine auf dasselbe frei wählbare Feld setzen.

##### D – Eigene Regeln

Ein Hauptanliegen der Spiele der ALG Dresden ist es, dass neue Spielregeln erfunden und integriert werden können. Die Gedanken sind da keine Schranken gesetzt und wir freuen uns auch immer, wenn neue Regeln an uns weitergeleitet werden (Kontaktdaten siehe unten).

So weit, so gut ... wir wünschen viel Spaß beim friedlichen Würfeln und Spielen.

#### Anmerkungen

Das Spiel ist geeignet für Menschen zwischen 8 und 108, kann jedoch auch von jüngeren und älteren Menschen auf eigene Gefahr gespielt werden. Sie brauchen keine Erlaubnis der lokalen Spielbehörde.

Für Anregungen, Lob, Kritik etc. sind wir gern jederzeit.

Einfach eine e-Mail an [michael\\_winkler@gmx.net](mailto:michael_winkler@gmx.net) oder telefonisch unter 0351-8107099.

Weitere Informationen zur Idee des Spieles bei der

Agentur für L(i)ebenswerte Globalisierung Dresden unter [www.alg-dresden.de](http://www.alg-dresden.de).

