

Modifiziertes-Mensch-Ärgere-Dich-Nicht

Ziel: Zusammenhalt, Teamfähigkeit

Material: Mensch-ärgere-dich-nicht Spielbrett, Würfel, Kreppbandstücke mit Zahlen, jeder Spieler sucht sich eine individuelle Spielfigur
Gruppengröße: ab 8 Personen, besser 12 Personen

Beschreibung:

- 1) Sammle 3 Blätter verschiedener Farbe!
- 2) Tausche mit einem gegnerischen Spieler den Platz!
- 3) Wettbewerb: Wett-auf-den-Zehen-steh-Spiel (mit deinem nächsten Nachbar auf dem Spielbrett) Gewinner: +3 ; Verlierer: -3
- 4) Wettbewerb: Wer kann länger brüllen? (mit deinem nächsten Nachbar auf dem Spielbrett) Gewinner: +3 ; Verlierer: -3
- 5) Tausche mit einem Spieler deiner Mannschaft den Platz!
- 6) Fang von vorne an!
- 7) Wettbewerb: Wer baut den höchsten Stuhlstapel? (mit deinem nächsten Nachbar auf dem Spielbrett) Gewinner: +3 ; Verlierer: -3
- 8) Wettbewerb: Wer bläst ein Blatt Papier am schnellsten über einen Tisch? (mit deinem nächsten Nachbar auf dem Spielbrett) Gewinner: +3 ; Verlierer: -3
- 9) Gehe 10 Felder vor!
- 10) Du musst stumm sein, bis du auf das nächste Ereignisfeld kommst!
- 11) Wettbewerb: Wer kann länger jemanden in die Augen schauen, ohne zu lachen? (mit deinem nächsten Nachbar auf dem Spielbrett) Gewinner: +3 ; Verlierer: -3
- 12) Ab jetzt zählt für dich die Rückseite des Würfels!
- 13) Du musst ab jetzt in die andere Richtung laufen!

Diese Nummern werden mit Kreppband auf einige Felder des Spielbrettes verteilt. Man teilt sich in gleich große Mannschaften ein. Jeder spielt reihum mit seiner Figur nach normalen Mensch-ärgere-dich-nicht Regeln, außer:

- keine 6 zum Reinkommen nötig
 - nur gegnerische Steine können rausgeschmissen werden
 - kommt man auf eine Zahl, muss das Ereignisfeld ausgeführt werden
 - wenn man von vorne anfangen muss, verlieren Ereignisse ihre Gültigkeit („stumm sein“, „das die Rückseite des Würfels zählt“, „andere Richtung laufen“)
 - wer schon im Haus ist, darf für seine Mitspieler mit würfeln
- Spielende ist, wenn eine Mannschaft alle Figuren im Haus hat.

Variation: Zwei Würfel werden benutzt. Ggf. werden bestimmte Ereignisfelder raus genommen, wenn sie das Spiel zu keinem Ende kommen lassen.