

Pachisi

Pachisi

Pachisi

Pachisi

Pachisi



MARKET
LIFE

Otto Metz Verlag Ravensburg

Ravensburger Spiele

Pachisi

Ravensburger Spiele Nr. 13.101

Würfelspiel für 2—6 Personen ab 6 Jahren.

Zum Spiel gehören: 24 Halmakegel in 6 Farben, 2 Würfel, 1 Doppelplan.

Pachisi oder „Chaupw“ ist eines der ältesten Spiele der Menschheit. Uralte Pachisi-Spielbretter fand man an vielen Plätzen des Orients, und, indische Urkunden besagen, daß dieses Spiel Tausende von Jahren alt ist. Pachisi gilt als indisches Nationalspiel, weshalb es auch, besonders in angelsächsischen Ländern, unter dem Namen „Indio.“ bekannt wurde.

Viele Forscher nehmen an, Pachisi sei der Stammvater der meisten berühmten Würfel- und Brettspiele. Das Prinzip, Figuren von einem Ausgangsfeld in ein Zielfeld zu bringen, wobei gegnerische Figuren blockiert oder geschlagen werden können, wird heute noch auf der ganzen Welt in zahllosen Spielen angewandt.

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe. Davon setzt er 5 auf das Versteck, das der Farbe der Figuren entspricht, und eine auf das davor liegende Startfeld. Aufgabe ist es, alle 4 Figuren durch Würfeln über die Felderreihen rings um den Spielplan als erster auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bekommen.

Die Regeln:

Es beginnt der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt. Man rückt um so viele Felder vor, wie man Augen geworfen hat. Wer eine 6 wirft, darf in jedem Falle nochmals würfeln. Solange er noch Figuren in seinem Versteck stehen hat, darf er (er muß aber nicht) bei einer 6

immer wieder eine Figur auf das Startfeld stellen. Steht dort aber bereits eine seiner Figuren, muß er erst mit dieser weiterziehen.

Trifft eine Figur auf ein bereits durch eine gegnerische Figur besetztes Feld, so schlägt diese den Gegner in dessen Ausgangsfeld (Versteck) zurück. Auf den besonders gekennzeichneten Feldern (Ruhebänken) aber ist man vor dem Heimschicken geschützt! Zwei Figuren auf einem Feld bilden eine Blockade, über die kein Spieler rücken darf (auch nicht der, der blockiert). Es steht dem Spieler frei, die Blockade so lange aufrecht zu erhalten, bis er mit seinen anderen Figuren nicht mehr weiterziehen kann. Die Blockade wird aufgegeben, sobald der Spieler mit einer der blockierenden Figuren weiterrückt.

Ende: In die 4 Zielfelder kann nur mit direktem Wurf eingerückt werden. Wer alle seine Zielfelder zuerst besetzt hat, ist Sieger.

Wenn nur 2 Personen spielen, kann jeder Spieler 2 bzw. 3 Farben (also 8 bzw. 12 Figuren übernehmen. Dann wird das Spiel interessanter.

Spielregel für 2 gegen 2 Personen:

4 Spieler, jeder 4 Figuren. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind Partner, also Grün und Blau spielt gegen Rot und Gelb. Jede Figur startet von dem vor dem Ausgangsfeld liegenden Startfeld, zieht um das Kreuzfeld des Planes, bis sie das Zielfeld ihrer Farbe erreicht. Wer eine 6 wirft, darf mit einer Figur ins

Startfeld. Nach jeder 6 darf man nochmals würfeln usw. Alle weiteren Regeln gleich wie Normal-Pachisi.

Ausnahme:

Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auf seinen Wurf verzichten oder, wenn er schon geworfen hat, verzichten zu ziehen. Er kann dadurch evtl. dem Risiko des Geschlagen Werdens entgehen oder seinem Partner helfen, z.B. dann, wenn er mit seiner letzten Figur auf einer sicheren Ruhebahn steht.

Taktik beim Spiel mit Partner:

Wenn der Partner eines Spielers noch weit zurückliegt, ist es gut, eigene Figuren zurückzuhalten, um evtl. gemeinsame Blockaden bilden oder gegnerische Figuren schlagen zu können. Beide

Partner verlieren oder gewinnen zusammen, und wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und damit ausscheidet, steht sein Partner allein gegen 2 Gegner. Deshalb ist es besser, wenn beide Partner von Anfang an sich ständig unterstützen. Es ist gestattet, daß zum Schluß, wenn einer der beiden Partner mit seiner letzten Figur vor dem Ziel steht, dieser mit seiner letzten Figur eine zweite Runde um das Spielfeld zieht, um nicht ausscheiden zu müssen.

