

Pachisi - Spielregeln

Pachisi ist eines der ältesten Spiele der Welt. Es stammt aus Indien und wird dort seit Jahrtausenden gespielt. Etwa im 19. Jahrhundert wurde das Spiel nach Europa und die USA gebracht und es entwickelten sich viele Varianten. Beliebte Abwandlungen von Pachisi sind z.B. „Mensch ärgere dich nicht“, „Fang den Hut“, oder „Malefiz“.

Das traditionelle Pachisi wird von vier Spielern gespielt. Je zwei Spieler bilden ein Team und versuchen, ihre Spielfiguren möglichst schnell ins Ziel zu bringen.

Material und Spielvorbereitung

Das Spielfeld hat die Form eines Kreuzes. Jeder Arm ist in drei benachbarte Spalten von jeweils acht Quadraten unterteilt. Das große Feld in der Mitte („char koni“) ist sowohl Startfeld als auch Zielfeld. Einige Felder sind mit einem Kreuzchen gekennzeichnet – auf diesen darf man nicht geschlagen werden.

Jeder Spieler erhält vier Spielfiguren einer Farbe. Die beiden Spieler, die einander gegenüber sitzen, bilden jeweils ein Team. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, mit allen Spielfiguren das gesamte Spielfeld zu umrunden. Anfangs- sowie Endpunkt der Laufbahn ist für alle Spielfiguren die Mitte des Spielfeldes. Das Team, das es zuerst schafft, alle Spielfiguren nach Umrunden der Laufbahn wieder in die Mitte zu bringen, hat gewonnen.

Spielablauf

Es wird reihum gewürfelt – wer die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt und setzt eine seiner Spielfiguren ins Zentrum des Spielfeldes. Nun würfelt er und zieht mit seiner Spielfigur die gewürfelte Augenzahl entlang des Armes, der in seine Richtung zeigt. Sobald die Figur den äußeren Kreis erreicht, zieht sie *gegen den Uhrzeigersinn* weiter. Wenn die Spielfigur wieder am Anfangsarm angekommen ist, zieht sie den selben Weg wieder zurück zur Mitte. Das Mittelfeld muss mit der genauen Augenzahl erreicht werden. Alle Spielfiguren, die das Ziel erreicht haben, werden außerhalb des Spielfeldes gesammelt.

Würfeln

Ursprünglich wurde mit mehreren Kaurischnecken gewürfelt. Gezählt wurden die Öffnungen, die nach oben zeigen. Heute wird das Spiel mit Würfeln gespielt.

Wenn ein Spieler eine sechs würfelt, darf er entweder eine weitere Figur ins Mittelfeld setzen oder mit einer beliebigen anderen Figur ein Feld (Variante: sechs Felder) nach vorne ziehen. Danach würfelt er noch einmal. Würfelt ein Spieler drei Sechsen hintereinander, muss er eine Runde aussetzen.

Wenn ein Spieler keine Figur mehr im Spiel hat, darf er dreimal würfeln, um eine sechs zu erwürfeln und so eine neue Spielfigur einsetzen zu dürfen.

Schlagen

Wenn eine Spielfigur auf ein Feld gelangt, auf dem bereits eine Figur des Gegners steht, darf sie diese „schlagen“: Der geschlagene Spielstein muss vom Gegner erneut mit dem Würfeln einer Sechs ins Spiel gebracht werden und den ganzen Weg noch einmal zurücklegen. Spieler eines Teams schlagen einander nicht, sie dürfen gemeinsam auf einem Feld stehen.

Schutzfelder

Die mit einem Kreuzchen markierten Spielfelder sind Schutzfelder. Dort darf eine Figur nicht geschlagen werden. Wenn ein Schutzfeld bereits belegt ist, kann es nicht von einer weiteren Spielfigur betreten werden. Gelangt ein Spieler auf ein belegtes Schutzfeld, muss er seine Spielfigur auf das Feld hinter dem Schutzfeld stellen.

Barrieren / Blockaden

Eine Regelerweiterung, die zusätzlich Spannung bringt, ist die Möglichkeit, Barrieren zu bilden. Im traditionellen indischen Spiel kannte man diese Möglichkeit wahrscheinlich nicht, aber in vielen westlichen Pachisi-Abkömmlingen kommt sie vor:

Zwei gleichfarbige Steine bilden zusammen eine Blockade, wenn sie auf demselben Feld stehen. Sobald der Spieler einen dieser Steine weiterzieht (das ist mit jeder Augenzahl möglich), ist die Blockade wieder aufgehoben. An einer Blockade dürfen keine anderen Spielsteine vorbeigezogen werden – auch keine eigenen! Blockaden dürfen auch gemeinsam mit dem Teampartner gebildet werden.

Zugzwang oder aussetzen erlaubt?

Im traditionellen Spiel gibt es keinen Zugzwang. Das heißt, wenn sich die Situation für den Spieler durch den Zug verschlechtern würde, darf er eine Runde aussetzen und auf den Spielzug verzichten. Es gibt Varianten, die dies nicht erlauben, wo also Zugzwang herrscht.

Spielende

Ein Team gewinnt das Spiel, wenn alle acht Figuren des Teams das Mittelfeld erreicht haben. Das Feld muss mit der genauen Augenzahl erreicht werden. Wenn ein Spieler alle Spielfiguren bereits ins Ziel gebracht hat, darf er für seinen Teampartner würfeln.

Spiel-Variante zu zweit

Beim Spiel zu zweit übernimmt jeder Spieler zusätzlich zu seinen vier Spielfiguren die vier Figuren in der Farbe, die seiner gegenüberliegen. Jeder Spieler muss daher acht Spielfiguren auf die Reise schicken und ins Ziel bringen.

Viel Spaß beim Spielen wünscht:

Spieltz - (er-)finde DEIN Spiel!
 Ideenfeld GmbH
 Agentur - Produktion - Verlag
 Gubener Straße 44
 10243 Berlin
 Tel +49 30 39821440
 mailto: info@spieltz.de
 www.spieltz.de



Spielanleitung Pachisi von Spieltz / Ideenfeld GmbH ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).
 Über diese Lizenz hinausgehende Erlaubnisse können Sie unter <http://spieltz.de/blog/spielanleitungen-pachisi/1651> erhalten.