

Pachisi – Spielregeln – „heutige“ Variante

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. Heute spielt man das Spiel üblicherweise nicht im Team, sondern „jeder gegen jeden“.

Spielvorbereitung und Spielziel

Das Spielfeld hat vier Kreise in den Ecken. Jeder Spieler stellt seine vier Spielfiguren auf eines dieser Felder. Es wird mit einem oder zwei Würfeln gewürfelt – je nachdem, wie lange man spielen möchte. Nimmt man zwei Würfel, so verkürzt sich die Spieldauer.

Ziel des Spiels ist es, mit allen Spielfiguren das gesamte Spielfeld zu umrunden und die Spielfiguren dann auf den farblich gekennzeichneten Feldern in Sicherheit zu bringen. Wer das zuerst schafft, hat gewonnen.

Spielablauf

Vor Beginn des Spieles würfelt jeder Mitspieler einmal. Wer dabei die höchste Augenzahl erzielt, beginnt. Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine 6 würfelt, darf aus seinem Kreis auf die Spielbahn treten, und zwar auf das Startfeld seiner Farbe. Wer noch keine Spielsteine auf der Bahn hat, darf dreimal würfeln, um die Chance für eine Sechs zu erhöhen.

Im Verlauf des Spiels wird reihum gewürfelt. Wer an der Reihe ist, zieht eine seiner Spielfiguren die gewürfelte Augenzahl nach vorne – im Uhrzeigersinn. Welche der Figuren er wählt, bleibt ihm überlassen. Die Zielfelder müssen dann mit der genauen Augenzahl erreicht werden.

Würfelt ein Spieler eine sechs, darf er entweder mit einer seiner Figuren aus dem Eckkreis auf das Startfeld treten oder mit einer beliebigen anderen Figur sechs Felder nach vorne ziehen. Danach würfelt er noch einmal. Beim zweiten Wurf darf er auch mit einer anderen Figur ziehen.

Es besteht Zugpflicht. Das heißt, ein Spieler MUSS in jeder Runde eine seiner Figuren vorrücken, auch wenn sich die Spielsituation für ihn dadurch verschlechtert. Ausnahme von der Zugpflicht besteht dann, wenn mit keiner der eigenen Figuren die entsprechende Augenzahl vorgerückt werden kann.

Bei einem Spielzug werden die Spielfiguren, die im Weg stehen, übersprungen (sowohl gegnerische als auch eigene), die übersprungen Felder werden mitgezählt. Kommt eine Figur auf einem vom Gegner besetzten Feld zu stehen, so muss die gegnerische Spielfigur geschlagen werden. Die geschlagene Figur wird zu ihrem Eckkreis zurückgeschickt. Nach Würfeln einer Sechs darf sie wieder auf das entsprechende Startfeld gesetzt werden und die Reise beginnt von vorne. Es herrscht Schlagzwang! Gibt es mehrere Möglichkeiten zum Schlagen, darf der Spieler selbst eine davon auswählen. Kommt ein Spieler seiner Pflicht zum Schlagen nicht nach, so muss seine eigene Spielfigur zurück zum Ausgangspunkt (Eckkreis), und somit wieder von vorne beginnen.

Wenn ein Spieler keine Figur mehr auf der Laufbahn hat, darf er drei mal würfeln, um eine Sechs zu erhalten und so eine neue Spielfigur einsetzen zu dürfen.

Spielende

Hat eine Spielfigur einmal die Laufbahn umrundet, so muss Sie auf eines der Zielfelder gebracht werden. (Jede Farbe hat seine eigenen Zielfelder.) Das Feld muss mit der genauen Augenzahl erreicht werden. Innerhalb der vier Zielfelder dürfen die eigenen Figuren nicht übersprungen werden. Wer als Erster alle seine Spielfiguren ins Ziel gebracht hat, ist Sieger.

Variationen

Spiel-Variante in Teams (2 gegen 2)

Jeder Spieler erhält vier Spielfiguren einer Farbe. Die beiden Spieler, die einander gegenüber sitzen, bilden jeweils ein Team. Das Team, das es zuerst schafft, alle acht Spielfiguren nach Umrunden der Laufbahn ins Ziel zu bringen, hat gewonnen. Die Zielfelder müssen mit der genauen Augenzahl erreicht werden. Wenn ein Spieler alle Spielfiguren bereits ins Ziel gebracht hat, darf er für seinen Teampartner würfeln.

Spieler eines Teams schlagen einander nicht, sie dürfen gemeinsam auf einem Feld stehen.

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.

Barrieren / Blockaden

Eine Regelerweiterung, die zusätzlich Spannung bringt, ist die Möglichkeit, Barrieren zu bilden. 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 indischen Spiel gibt es keinen Zugzwang. Das heißt, wenn sich die Situation für den Spieler durch den Zug verschlechtern würde, darf er auch eine Runde aussetzen und auf den Spielzug verzichten. Probiert das doch mal aus!

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.