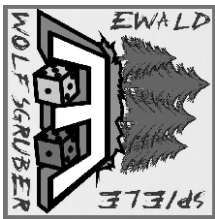
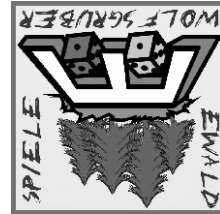
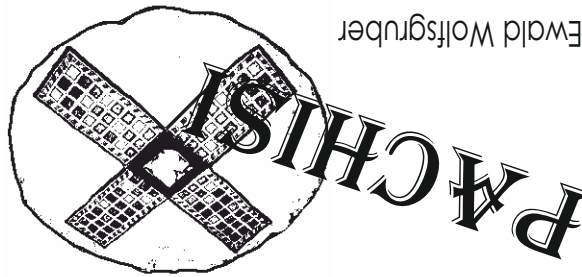


PACHISI

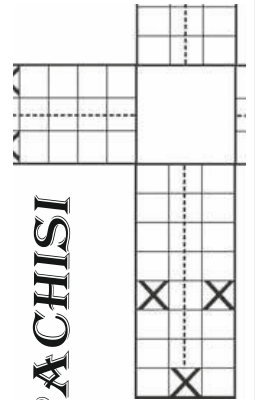
Bastelbogen für DECKEL

Gestaltet 2016 von Ewald Wolfsgruber

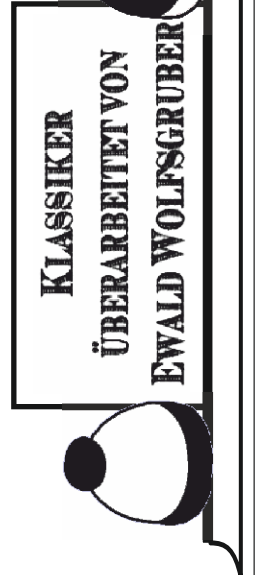


PACHISI

URAHNE DER WÜRFELLAUF SPIEL



PACHISI



KLASSIKER

ÜBERARBEITET VON

EWALD WOLFSGRUBER

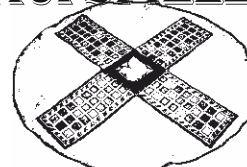
PACHISI
URAHNE DER
WÜRFELLAUFSPIELE

Alter	ab 8
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	40 min
Spieler	2 - 4

URAHNE DER WÜRFELLAUFSPIELE



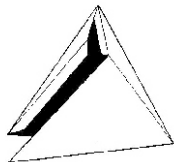
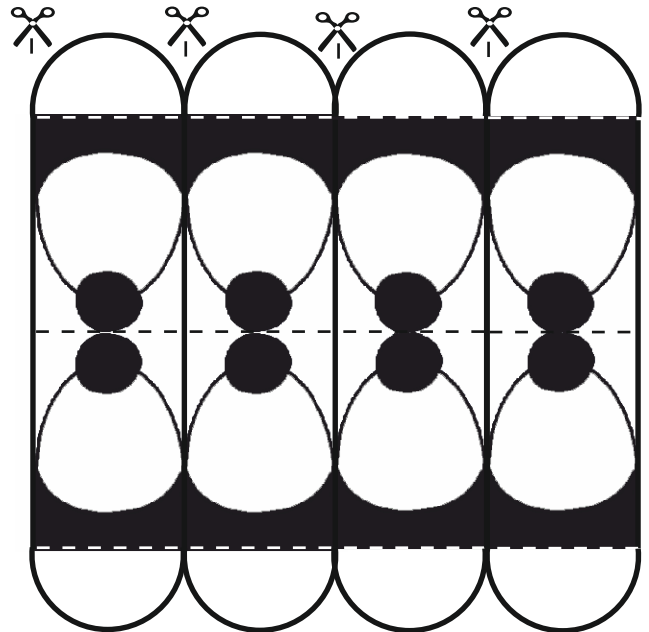
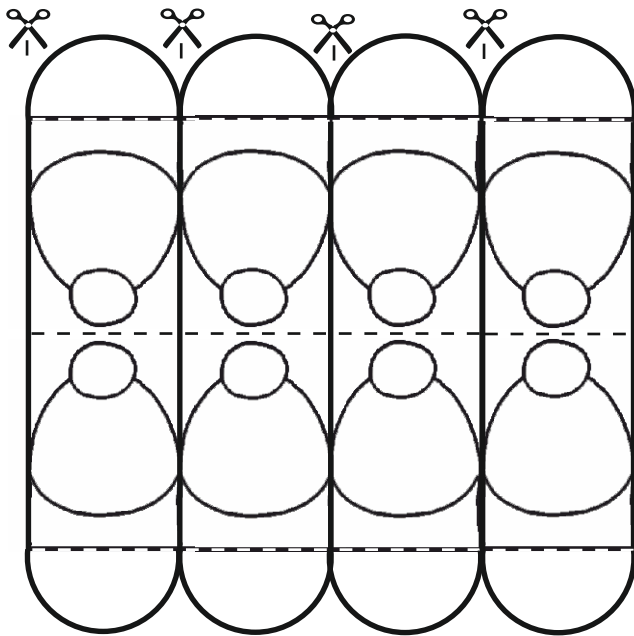
PACHISI



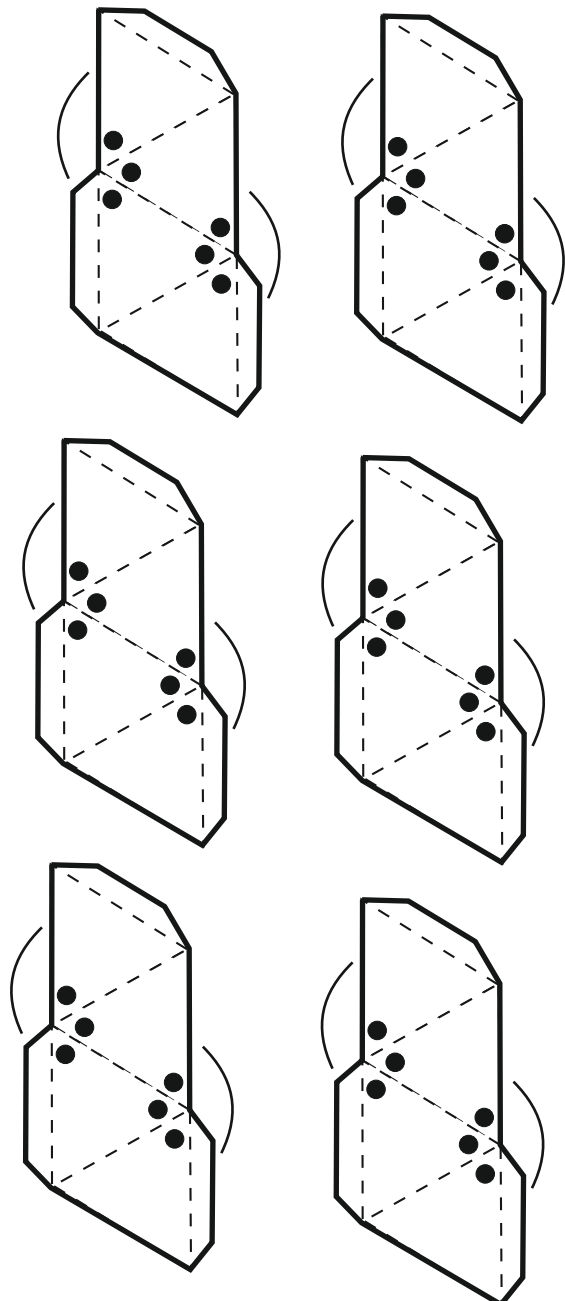
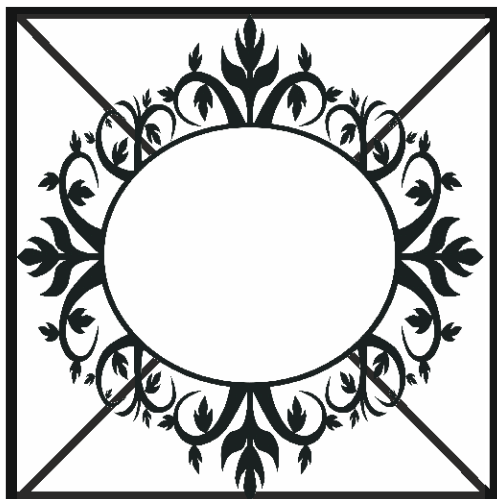
Bastelspiele <http://bastelspiele.jimdo.com>

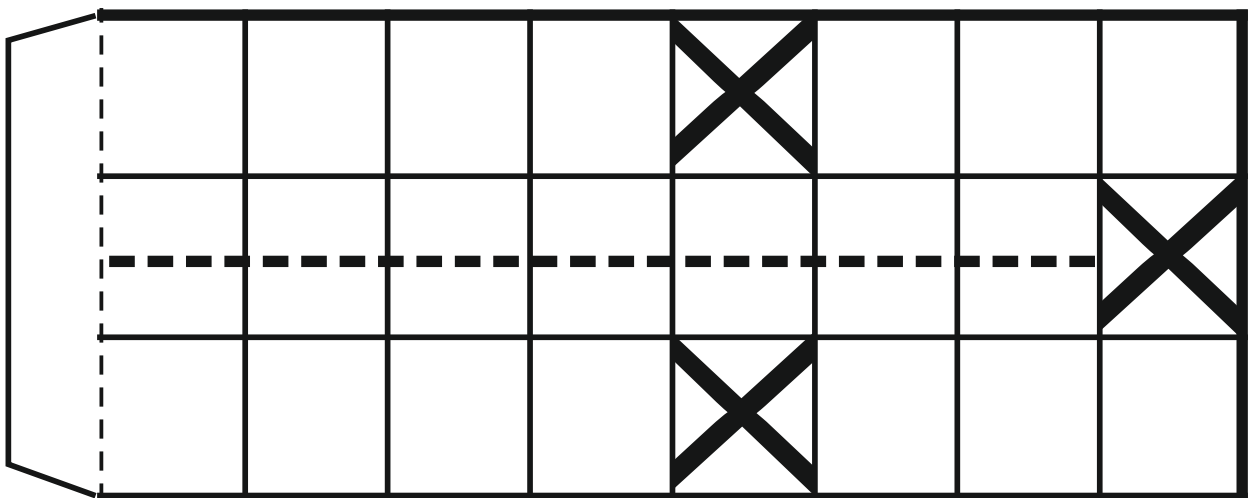
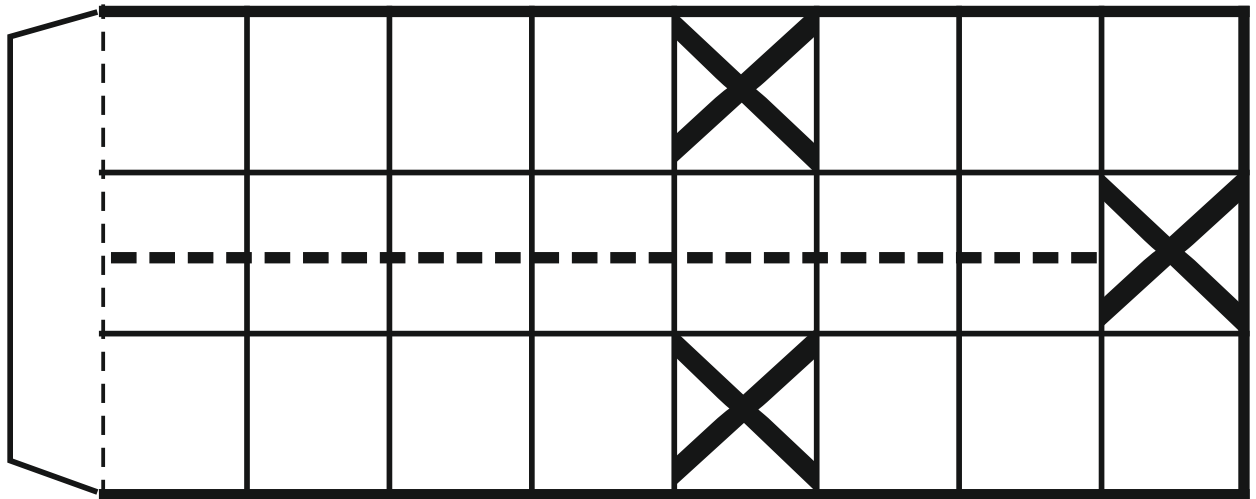
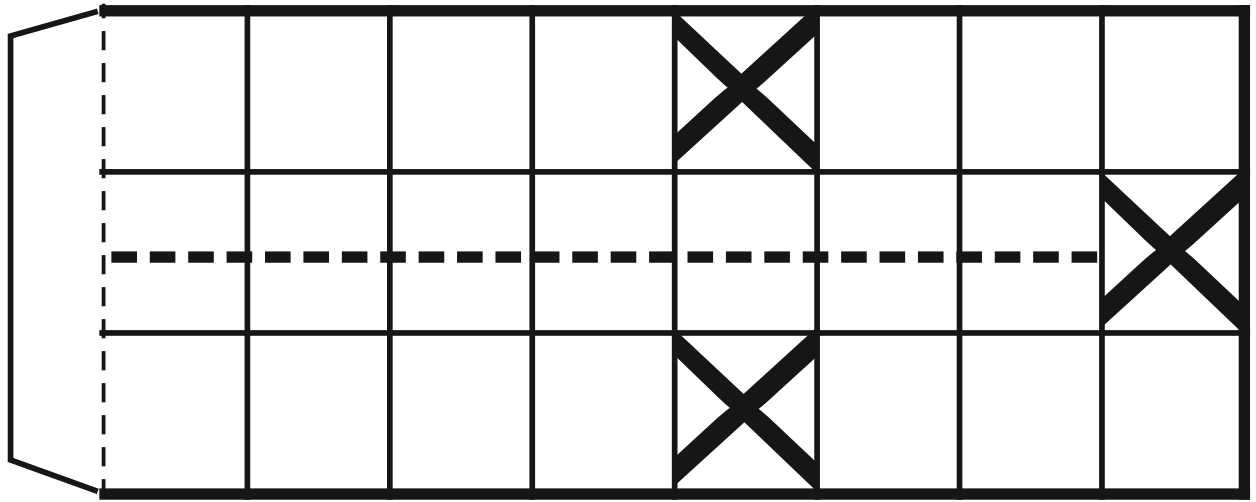
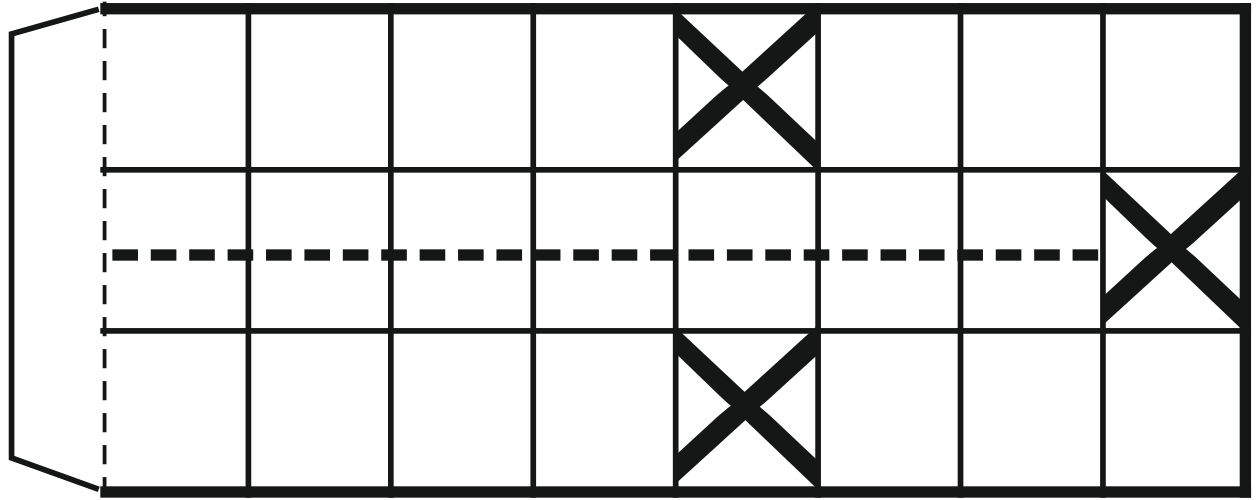
PACHISI Bastelbogen

für Heimfeld, 6 x Würfel W4
2x 4 Spielfiguren



vusschneiden und an den
gestrichelten Linien falten
Bei den Klebelaschen
zusammenkleben
(siehe Abbildung)



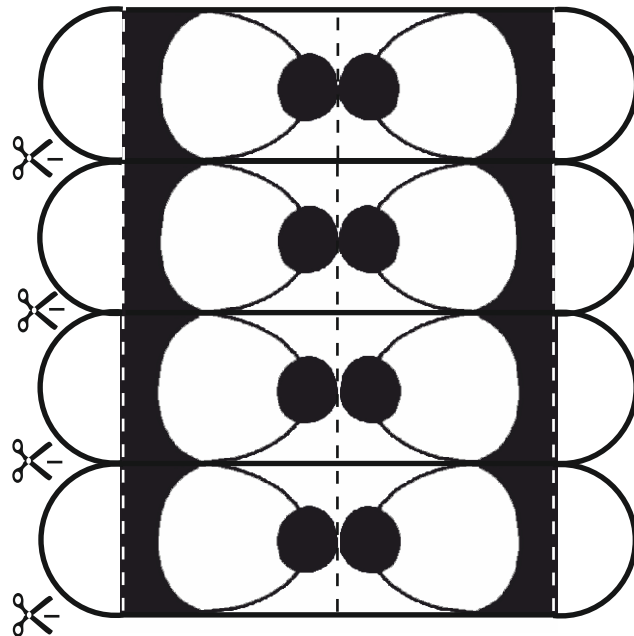
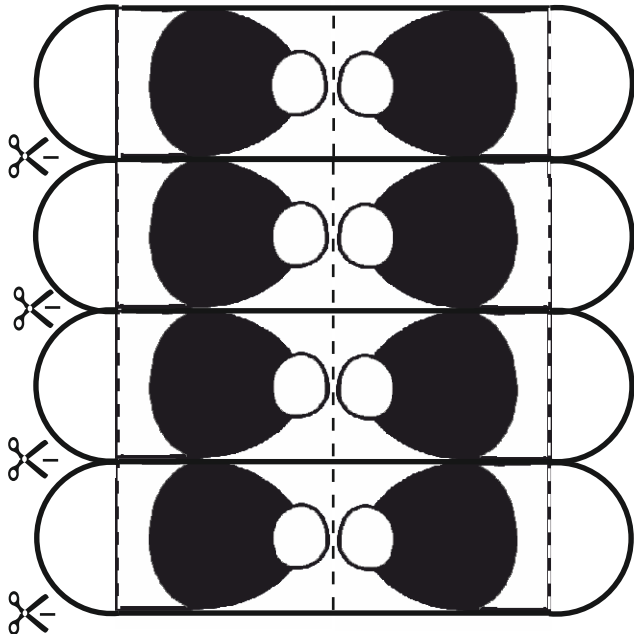


PACHISI

Bastelbogen für Einlage

2x4 Spielfiguren

Würfelzugübersichtskarte

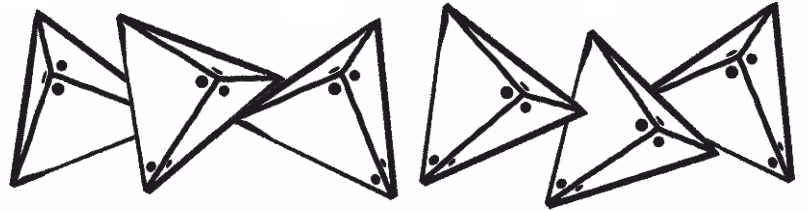


Anzahl Augen	Anzahl der Züge	PACHISI
6	6	BONUSWURF
5	5	
4	4	
3	3	
2	2	
1	10	BONUSWURF
0	25	BONUSWURF



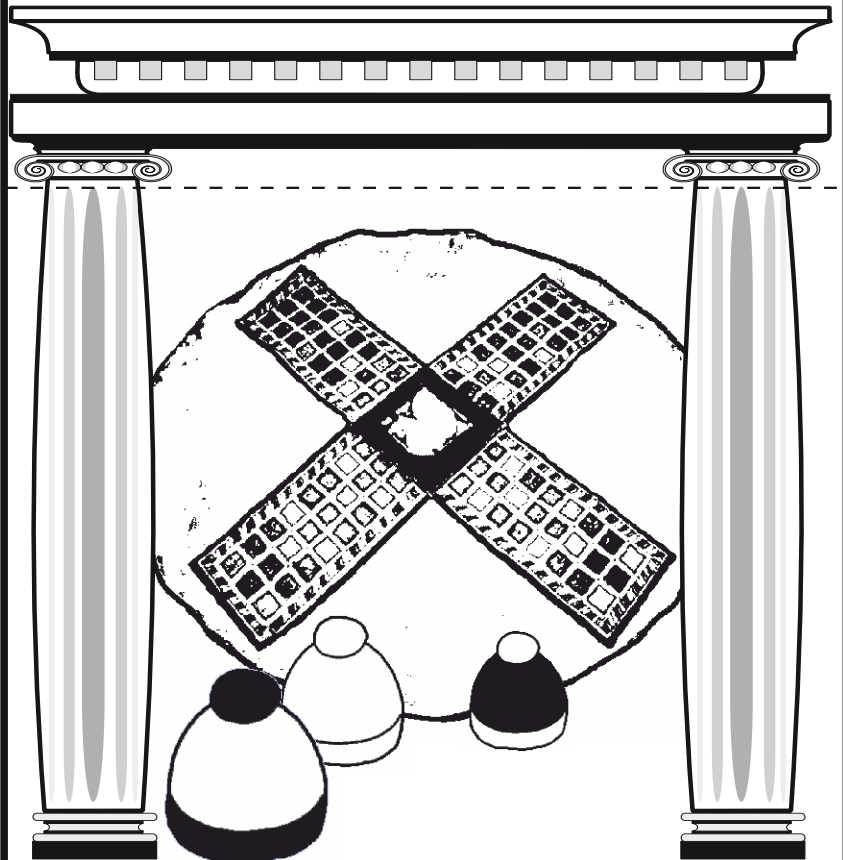
KLASSIKER

Gestaltet von Ewald Wolfsgruber



PACHISI

URAHNE DER WÜRFELLAUFSPIELE



PACHISI

INHALT

Spielplan mit vier Armen
6 Würfel W4
4x 4 Spielfiguren
Diese Spielregel

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Arm besteht aus 3 Spalten mit jeweils 8 Feldern.
Am Spielplan gibt es insgesamt zwölf Felder mit Kreuzen. Das sind die Schlösser. Die Mitte eines jeden Armes (mit dem gestrichelten Pfeil) ist der sogenannte Char oder auch Heimweg. Die Mitte des Spielfeldes (großes quadratisches Feld) nennt sich Charkoni oder Heimfeld.

Es gibt 4x4 Spielfiguren und statt den beliebten Kaurimuscheln gibt es bei uns 6 Würfel W4.

Man kann Pachisi mit 2, 3 oder 4 Spielern spielen. Am interessantesten ist die Vierspielervariante bei der man 2 gegen 2 spielen kann. Bei dieser Variante sitzen sich die Partner gegenüber. Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

ABLAUF:

Nun erhält jeder Mitspieler 4 Spielfiguren (Bauern) und der Startspieler wird ermittelt. Ziel ist es seine vier Bauern aus dem gemeinsamen quadratischen Feld in der Mitte des Spielplanes (dem Heimfeld, in diesen Fall das Startfeld, oder Charkoni) über seinem Heimweg (oder Startweg, wo man sitzt) wieder in das Heimfeld zurück zu bekommen.

Die Bauern werden neben den Spielplan gestellt wenn sie zum Heimfeld (Charkoni) zurückkehren. Somit kann man sie nicht mehr mit den startenden Bauern verwechseln.

Bei der Vierspielervariante: Hat ein Spieler schon alle Bauern in seinem Heimfeld, spielt er zusätzlich zu seinem Partner mit den am Spielfeld verbliebenen Bauern seines Partners weiter. Dieser spielt natürlich selber auch noch mit!

Normalerweise hängt bei Pachisi die Anzahl der Züge vom Werfen der Kaurimuscheln ab. Da wir aber mit sechs Würfeln W4 spielen, hängt es ab wie viele Punkte man er würfelt.

START:

Er erste Bauer eines jeden Spielers darf das Heimfeld verlassen, egal was der erste Wurf anzeigt. Die nächsten Bauern dürfen aber nur noch das Heimfeld verlassen mit einem Bonuswurf. Man darf über eigene und fremde einzelne Bauern hinwegziehen.

Landet ein Bauer auf einem Feld das von einem fremden Bauern besetzt ist, wird dieser geschlagen und landet wieder im Heimfeld. Der Spieler der geschlagen hat

darf noch einmal würfeln und ziehen. Ein Bauer der sich auf einem Schloßfeld (X) befindet darf nicht geschlagen werden.

Landet ein Bauer auf einem Feld das von einer eigenen Figur besetzt ist kann er sich dazustellen und hat somit eine Blockade errichtet. Eine Blockade kann man bis maximal vier Figuren machen. Auch wenn man als Team spielt und eigentlich 8 Figuren hätten.

BLOCKADEN:

Eine Blockade kann erstellt werden indem man eine Figur zu einer eigenen Figur auf das gleiche Feld stellen kann. Da man wenig Platz am Spielfeld hat stellt man die Figur am besten außerhalb des Feldes einfach dazu.

Man kann bis zu max. vier Figuren zu einer Blockade zusammenstellen.

Man kann eine Blockade jederzeit auflösen und mit einem Bauer alleine weiterfahren.

Will man eine Blockade (also alle Figuren einer Blockade) bewegen so darf man immer die Anzahl Felder ziehen die man gewürfelt hat.

Auch auf einem Schloßfeld (X) kann man eine Blockade bilden.

Einzelne Bauern kommen an einer Blockade nicht vorbei. Gleichstarke Blockaden dürfen überholt werden. Eine z.B. dreier Blockade kann aber nicht von einer zweier Blockade überholt werden.

Eine zweier Blockade kann eine zweier Blockade schlagen, aber keine dreier Blockade.

Schon in der Vergangenheit hat man folgende Taktik angewandt: man bleibt auf dem Schloss am Ende des dritten Armes stehen und wartet bis man eine 0 (=25 Züge) wirft, dadurch kann man ohne Risiko den Bauern in die Charkoni (Heimfeld) hineinziehen.

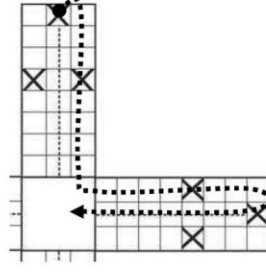
Man darf auch ein zweites Mal um das Brett herumgehen. Das macht dann einen Sinn wenn man seinem Partner helfen möchte.

Man muss sich, wenn möglich, in seinem Zug bewegen. Nötigenfalls bleibt nichts anderes übrig als das man eine vorhandene Blockade auflöst.

Auf dem Heimweg und in das Heimfeld kann man nur einzeln ziehen! Um in die Charkoni (Heimfeld) zu kommen, muss man die richtige Anzahl werfen. ACHTUNG: es keinen Zug mit 1.

SPIELEND:

Gewinner ist der Spieler welcher als erster alle seine vier Bauern im Heimfeld hat. Spielt man in der vierer Variante als Team, so hat jenes Team gewonnen das als erstes alle 8 Figuren im Heimfeld hat.



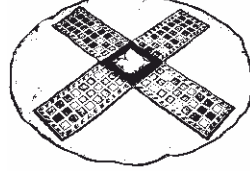
PACHISI

Bastelbogen für BODEN

URAHNE DER WÜRFELLAUFSPIELE

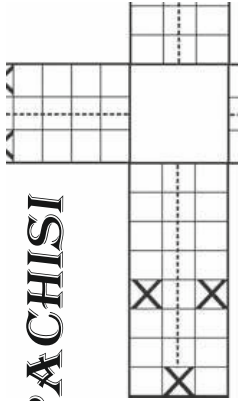


PACHISI



Bastelspiele <http://bastelspiele.jimdo.com>

PACHISI



KLASSIKER

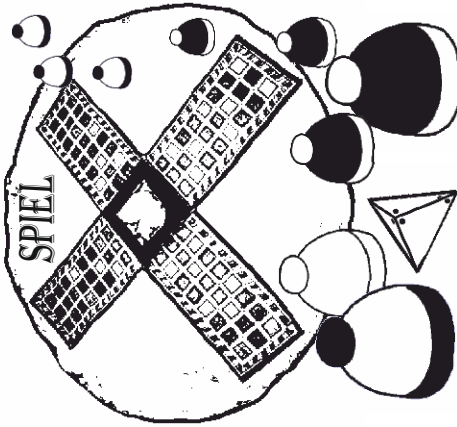
ÜBERARBEITET VON

EWALD WOLFSGRUBER



PACHISI

URAHNE DER WÜRFELLAUF



PACHISI:

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Arm besteht aus 3 Spalten mit jeweils 8 Feldern.

Am Spielplan gibt es insgesamt zwölf Felder mit Kreuzen. Das sind die Schlösser. Die Mitte eines jeden Armes (mit dem gestrichelten Pfeil) ist der sogenannte Char oder auch Heimweg. Die Mitte des Spielfeldes (großes quadratisches Feld) nennt sich Charkoni oder Heimfeld.

Es gibt 4x4 Spielfiguren und statt den beliebten Kaurimuscheln gibt es bei uns 6 Würfel W4.

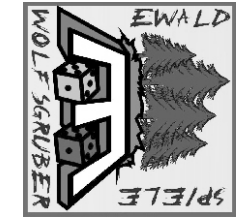
Man kann Pachisi mit 2, 3 oder 4 Spielern spielen. Am interessantesten ist die Vierspielervariante bei der man 2 gegen 2 spielen kann. Bei dieser Variante sitzen sich die Partner gegenüber. Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Gewinner ist der Spieler welcher als erster alle seine vier Bauern im Heimfeld hat. Spielt man in der VIERER-Variante als Team, so hat jenes Team gewonnen das als erstes alle 8 Figuren im Heimfeld hat.

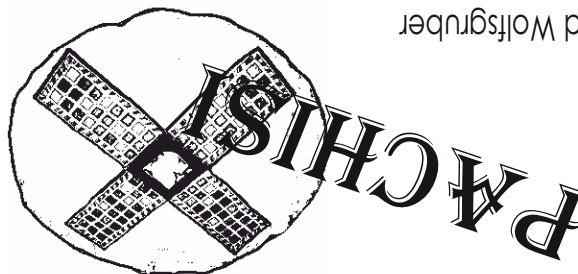
Alter	ab 8
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	40 min
Spieler	2 - 4

WÜRFELLAUFSPIELE

PACHISI
URAHNE DER



Alter	ab 8
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	40 min
Spieler	2 - 4



Gestaltet von Ewald Wolfsgruber

