

# Spielanleitung



**Ein Würfelspiel  
für 2 bis 4 Personen**

**HABA**

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach

## REGLE DU JEU

A défaut de coquilles de cauris, on peut jouer au Pachisi en utilisant des dés oblongs.

### BUT DU JEU

Déplacer ses pions le long du damier et les placer ensuite dans la case centrale.

### DEROULEMENT

Peuvent participer 2 ou 3 joueurs, ainsi que 4, en équipe. Le rouge et le noir jouent contre le jaune et le vert. Ils se placent face à face autour du damier.

Les joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le plus grand nombre de points commence. Chaque lancer permet au joueur d'avancer **un pion** d'autant de cases que l'indiquent les points. Si le joueur peut rejouer, il a la possibilité d'avancer un pion différent à chaque tour.

Les pions se déplacent dans le sens inverse des aiguilles de la montre autour de la croix jusqu'à ce qu'ils atteignent leur point de départ. Ils doivent alors remonter le couloir central pour arriver à la maison en obtenant **d'un seul coup de dés** le nombre exact de points.

### DOUBLES

Quand 2 dés tombent sur le même numéro, les doubles pions qui sont dans une même case peuvent avancer de **deux fois** la valeur de ce numéro. Si le joueur n'a pas de doubles pions, il bougera ceux qu'il a selon les points obtenus par les dés.

### ATTAQUES

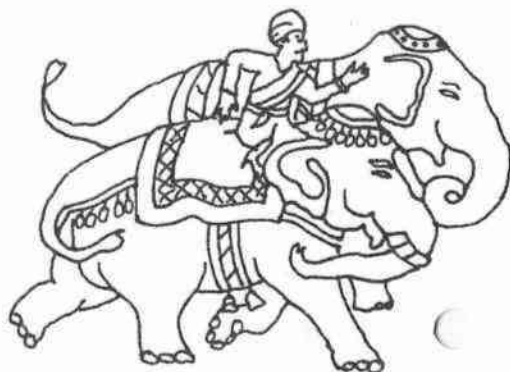
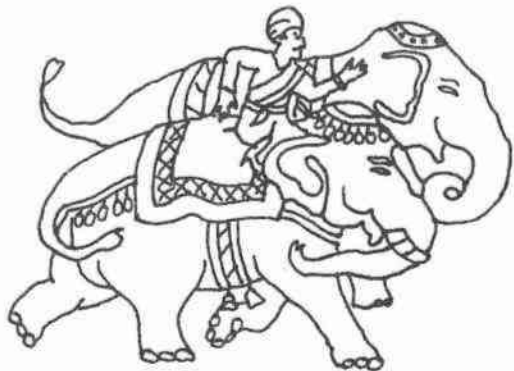
Durant leur parcours, les pièces peuvent être attaquées, sauf si elles se trouvent sur une case marquée d'un **X**, un « **refuge** ». Un joueur peut capturer une pièce lorsqu'il tombe sur une case occupée par un adversaire. Celle-ci est retirée du jeu et doit recommencer son parcours. Le joueur qui l'a capturée a le droit de **rejouer**.

### BARRIERES

Un joueur ou une équipe peut former une barrière en mettant 2 pions sur la même case. L'adversaire ne peut déplacer un pion qui se trouve derrière une barrière si le nombre est trop élevé. Mais les pions qui la forment peuvent être capturés si les adversaires arrivent à mettre dans cette case 2 ou plus de leurs pions.

### ENTRAIDE

Un joueur peut renoncer à son tour de jeu pour aider son partenaire ou pour éviter qu'un de ses adversaires ne lui prennent un pion. Ainsi, un joueur peut déplacer n'importe lequel de ses pions 2 fois si son partenaire lui en laisse la possibilité. Si un joueur a mis toutes ses pièces dans la maison, il peut continuer à jeter les dés pour aider son partenaire. **Dans le Pachisi, travail en équipe a une grande importance. Les partenaires gagnent ou perdent ensemble.**



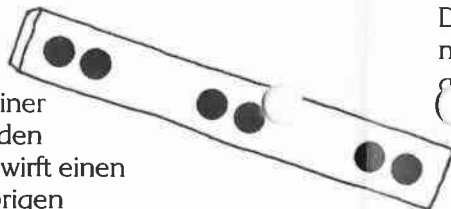
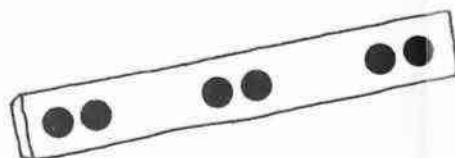
## Habermaas-Spiel Nr. 4430

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Personen

Pachisi ist ein altes indisches Würfelspiel, aus dem unser „Mensch ärgere Dich nicht“ entstanden ist. Der Großmogul Akbar spielte es im 16. Jahrhundert auf dem Marmorfußboden seines Palastes. Als Figuren dienten ihm dabei hübsche Sklavinnen seines Harems.

Spielmaterial:

- 1 Spielbrett
- 16 Spielsteine in 4 Farben
- 3 Stabwürfel

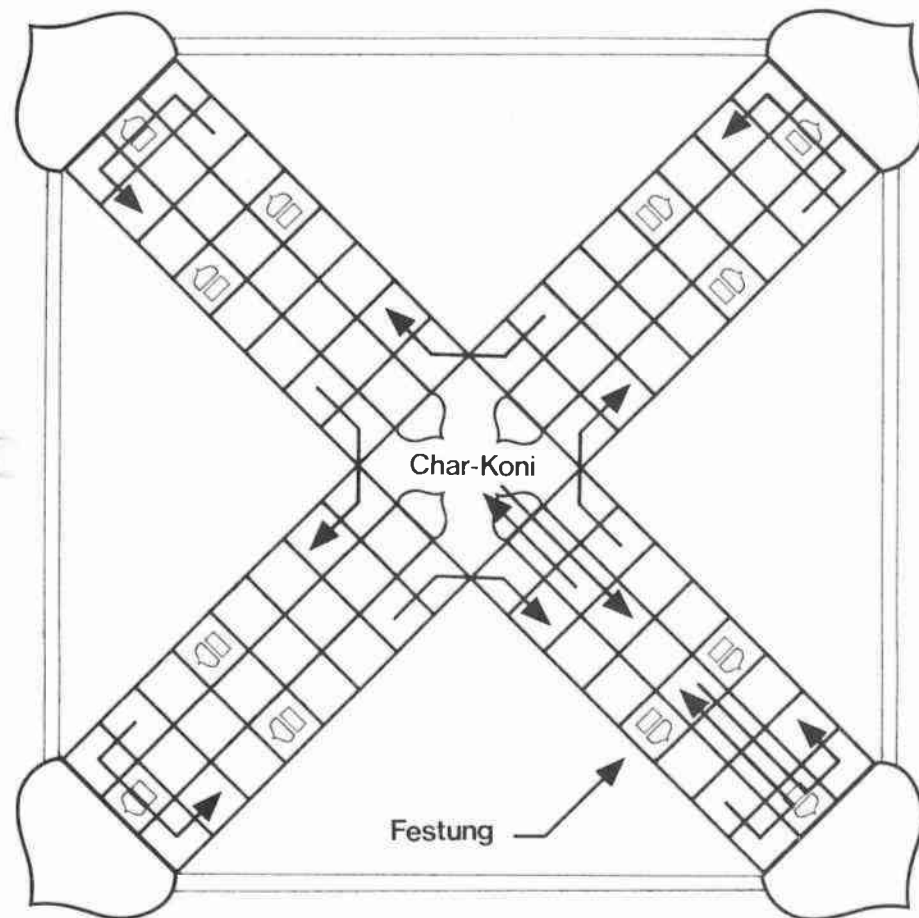


### Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe, die er in seiner Ecke des Spielbrettes aufstellt. Spielt man zu viert, so bilden jeweils zwei gegenüberliegende Spieler ein Team. Jeder wirft einen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

### Spielablauf:

Jeder Stein beginnt im Zentrum des Pachisi-Kreuzes, dem „Char-Koni“. Sein Weg führt über die mittlere Bahn zur ersten Festung (mit einem Turm gekennzeichnet) und dann gegen den Uhrzeigersinn einmal um das gesamte Kreuz herum. Danach läuft er wieder auf seiner Mittelbahn, wo er nicht geschlagen werden darf, zurück ins Char-Koni.



Die drei Stabwürfel bestimmen, wie weit gezogen wird. Das Ziel muß mit genauer Augenzahl erreicht werden. Steine, die ins Ziel gekommen sind, werden vom Brett genommen.

Wer am Zug ist, wirft die drei Stabwürfel. Der erste Stein jedes Spielers wird mit einer beliebigen Augenzahl ins Spiel gebracht. Jeder weitere Stein darf erst starten, wenn alle drei Würfel die gleiche Zahl zeigen (Dreierpasch).

Jeder Spieler hat die freie Auswahl, welchen seiner Steine auf dem Brett er bewegt. Zeigen zwei Würfel die gleiche Augenzahl, ist er nochmal an der Reihe. Dabei kann er auch einen anderen Stein ziehen.

Bei einem Dreierpasch kann ein neuer Stein ins Spiel gebracht werden. Der Wurf kann aber auch verwendet werden, um eine bereits im Spiel befindliche Figur zu bewegen.



Alle mit einem Turm gekennzeichneten Felder sind Festungen. In einer Festung können beliebig viele (auch gegnerische) Steine stehen. (Wenn der Platz nicht ausreicht, setzen Sie Ihren Stein neben das Turmfeld). In der Festung darf nicht geschlagen werden.

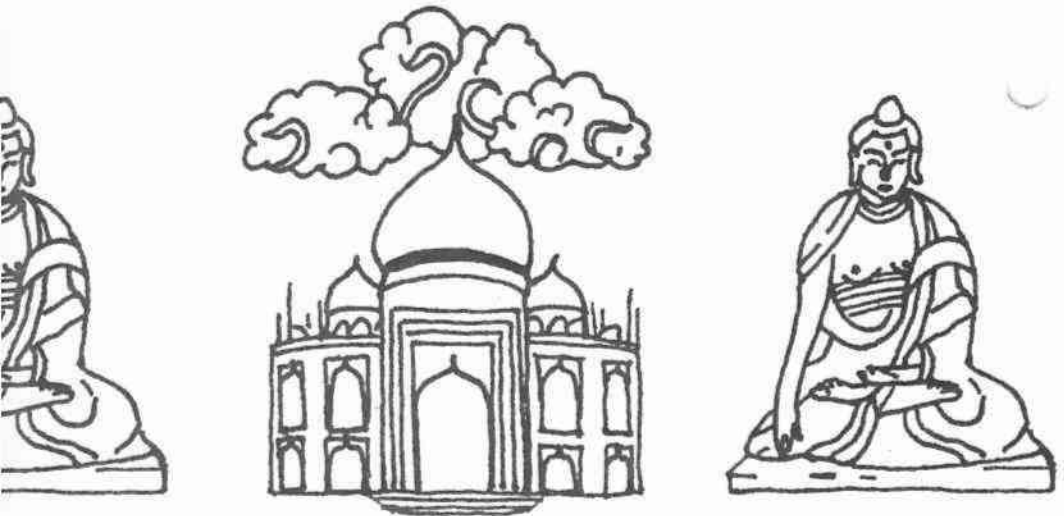
Landet ein Stein außerhalb einer Festung auf einem vom Gegner besetzten Feld, ist der gegnerische Stein geschlagen und muß neu beginnen, das heißt, wieder mit einem Dreierpasch ins Char-Koni eingespült werden.

Zwei oder mehr Steine eines Spielers oder Teams auf einem Feld außerhalb einer Festung bilden eine Blockade, die von keinem Gegner übersprungen werden kann. Eine Blockade kann jedoch geschlagen werden, wenn wenigstens ebenso viele Steine auf ihrem Feld landen. Ein Mehrfachstein kann nämlich bewegt werden, als sei es eine einzelne Figur. Auf diese Weise spart man Würfelaugen!

Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, vor oder nach dem Würfeln auf seinen Zug verzichten, wenn er kein Risiko eingehen will oder seinem Team-Partner helfen möchte. Wenn er zieht, muß er jedoch stets die volle Augenzahl ziehen und kann die Punktzahl eines Wurfes auch nicht auf verschiedene Figuren aufteilen.

### **Spielende:**

Beim Spiel zu zweit oder dritt gewinnt, wer als erster alle vier Steine ins Ziel gebracht hat. Im Spiel zu viert gewinnt ein Team erst, wenn beide Spieler alle ihre Steine ins Char-Koni bringen konnten.



## Variante:

Geschlagene Steine werden ins Char-Koni gesetzt und können neu starten, ohne mit einem Dreierpasch neu eingespielt zu werden.



## Tips zum Spiel:

Wenn die Würfel es erlauben, ist es immer besser, Figuren ins Spiel zu bringen, als eine Figur weiterzubewegen. Je mehr Figuren Sie im Spiel haben, desto größer ist Ihre Auswahl an möglichen Zügen.

Wenn Ihnen ein Verfolger im Nacken sitzt, gibt es nur eins:

# davonlaufen

Stehenbleiben fordert den Gegenspieler nur dazu auf, ebenfalls zu warten (er kann ja auf seinen Wurf verzichten), bis er die passende Punktzahl hat, um Sie hinauszuerwerfen.

Eine mögliche Strategie besteht darin, die Figuren auf der eigenen Mittelbahn, wo sie ja nicht geschlagen werden können, so lange in Wartestellung zu bringen, bis alle vier Steine im Spiel sind, um sie dann geschlossen als Mehrfachsteine über das Brett zu bewegen. Das hat aber zur Folge, daß das Spiel nicht richtig in Gang kommt, weil man auf viele, viele Würfe verzichten muß. Ob diese Regel erlaubt ist, muß deshalb vor Beginn unter den Spielern abgesprochen werden.

