



PACHISI® D

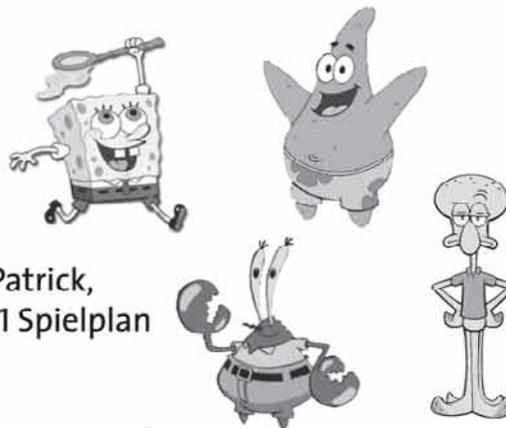
Pachisi® oder „Chauptur“ ist eines der ältesten Spiele der Welt. Zu den bekanntesten Nachfolgern gehört das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“.

Ravensburger® Spiele **23 273 4**

Das sau(g)starke Würfelspiel für **2–4** Spieler ab **6** Jahren.

Inhalt:

16 Spielfiguren je 4 x SpongeBob, Patrick, Thaddäus, Mr. Krabs, 16 Aufsteller, 1 Spielplan (bestehend aus 6 Teilen), 1 Würfel



Das große Rennen in Bikini Bottom!

SpongeBob Schwammkopf, Patrick der Seestern, der ständig nörkelnde Thaddäus Tentakel und der geldgierige Mr. Krabs eilen um die Wette. Jeder möchte zuerst ins Ziel gelangen, um sich ganz seinem Hobby widmen zu können. SpongeBob freut sich auf seine Haus-schnecke Gary, Patrick aufs Seifenblasen-Fangen. Thaddäus möchte Krabbenburger essen bis zum Umfallen und Mr. Krabs kann es kaum erwarten, sein Geld zu zählen.

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit allen vier Spielfiguren sein Ziel zu erreichen.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel müsst ihr die Spielfiguren aus den Tafeln herausbrechen und in die Aufsteller stecken. Anschließend puzzelt ihr den Spielplan zusammen. Nun erhält jeder vier gleiche Spielfiguren und stellt sie auf die passende Behausung (SpongeBob auf die Ananas, Patrick auf den Stein, Mr. Krabs auf die „Krosse Krabbe“ und Thaddäus auf seine Osterinselfigur).

Und los geht's...

Der Spieler, der zuerst eine 6 würfelt beginnt und darf nun eine seiner Spielfiguren auf das farblich passende Pfeilfeld vor seinem Haus stellen. Immer wenn ihr eine 6 würfelt, dürft ihr mit einer eurer Spielfiguren sechs Felder vorrücken oder eine eurer Figuren aus dem Haus auf das Pfeilfeld stellen (wenn dort nicht schon eine eurer Spielfiguren steht). In jedem Fall dürft ihr noch einmal würfeln.

Solange alle eure Spielfiguren noch in der Behausung stehen, habt ihr drei Versuche um eine 6 zu würfeln, denn nur mit einer 6 können die Spielfiguren ins Spiel gebracht werden.

Anschließend dürft ihr pro Zug einmal würfeln und entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorrücken. So geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Endet ein Spielzug auf einem Feld, das schon von einer „gegnerischen“ Spielfigur besetzt ist, so muss diese das Feld räumen und zurück in ihre Behausung.

Quallenfelder

Die Quallenfelder sind Ruhfelder. Dort darf keine Spielfigur hinausgeworfen werden. Auf Quallenfeldern dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.



Blockade

Stehen zwei gleiche Spielfiguren auf demselben Spielfeld, so bilden diese eine Blockade, die kein Spieler überwinden darf (auch nicht der Spieler, der die Blockade errichtet hat). Ihr könnt nicht weiterziehen, bis die Blockade aufgelöst wird.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst seine vier Zielfelder mit seinen Spielfiguren besetzt hat. Die Zielfelder müssen mit direktem Wurf erreicht werden.



© 2008 Viacom International inc.
Created by Stephen Hillenburg.
© 2008 Ravensburger Spieleverlag