

Prora 2017 – Pachisi? - Startinformationen

Das große Spielbrett steht als Spieltisch auf dem Gelände der Jugendherberge ungefähr bei **N 54° 27.060 E 013° 34.120**. Die JH ist über den Cache informiert und freut sich über Besucher und Spieler, also keine falsche Scheu. Ihr könnt auch gerne nach Spielfiguren fragen, könnt aber natürlich auch selbst ein paar Kienäppel oder Geldstücke als Spielfiguren nehmen. Wie ihr wollt!

Lest euch die Spielregeln bitte vorher gut durch! Wir wünschen viel Spaß! Euer Prora-Team

Achtung: Jetzt im Winter ist der Tisch weggeräumt, also baut euch euer eigenes Spiel, siehe hier ein Foto!





Start: → → → → → → →

→ → → → → → → → → →

→ → → → → → → → → → →

→ → → → → → → → → → →

→ → → → → →

Schatz: N E $\left(\begin{array}{c} \text{blue} \\ - \\ \text{green} \end{array} \right)$ $\left(\begin{array}{c} \text{red} \\ + \\ \text{green} \end{array} \right)$



Die Spielregeln

1. Die Abenteuerer wechseln sich im Uhrzeigersinn mit dem Würfeln ab.
2. Wer eine Sechs würfelt, muss eine Figur auf sein Startfeld stellen, danach darf er erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken.
3. Es wird immer die vorderste Figur gezogen, es sei denn eine andere Regel verhindert dies.
4. Das Startfeld muss so bald wie möglich wieder freigemacht werden. Sind alle Figuren auf dem Spielfeld, so steht es ihm frei, die erwürfelten sechs Felder mit einer Figur seiner Wahl vorzurücken (siehe Regel 3). Auch dann darf er erneut würfeln und einen weiteren Zug machen.
5. Kommt eine Figur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss zurück auf die Warteposition.
6. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden: Ist das Zielfeld bereits mit einer eigenen Figur besetzt, darf der Zug weder ausgeführt noch neu gewürfelt werden, sondern es ist der nächste Spieler an der Reihe.
7. Ein Würfelwurf darf nicht auf mehrere Figuren aufgeteilt werden.