

Parcheesi Spielregeln

Würfeln

Drücken Sie den Hebel an der Seite nach unten und drehen dann mit Schwung den Würfelkörper an der Oberseite des Blocks. Lassen Sie dann den Hebel los. Nun können Sie am Würfelkörper die Augenzahl ablesen.

Vorrunde

Es gewinnt derjenige Spieler, der als Erster alle seine eigenen Figuren in die Mitte gebracht hat. Es wird im Gegenuhrzeigersinn gezogen. Die Reihenfolge der Spieler wechselt aber im Uhrzeigersinn. Die Figuren werden zuerst in den Ecken untergebracht. Alle Spieler würfeln mit dem Würfel und derjenige mit der höchsten Punktzahl beginnt.

Spielzug

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit dem Würfel zwei mal. Er darf nun eine Spielfigur herausziehen, wenn er entweder insgesamt fünf gewürfelt hat (1 + 4, 2 + 3) oder ein Würfel eine fünf zeigt. Hat der Spieler bereits Figuren im Spielfeld und entscheidet sich nicht herauszuziehen, oder hat er keine Fünf gewürfelt, so muss er mit seinen Figuren ziehen. Er darf nun seinen Wurf auf zwei Figuren aufteilen, oder kann mit einer Figur mit der gesamten Augenzahl ziehen.

Würfelt der Spieler einen Pasch, (1 + 1, 2 + 2, etc.) darf er nochmals würfeln. Im Falle, dass der Spieler bereits alle Spielfiguren außerhalb seiner Ecke hat, darf er zusätzlich auch den komplementären Pasch ziehen (1 + 1 inkl. 6 + 6, 2 + 2 inkl. 5 + 5, etc.) Ein Pasch ergibt so immer eine Summe von 14. Wird drei mal hintereinander ein Pasch gewürfelt, muss der Spieler alle Figuren, die noch nicht in der Mitte stehen, in die Ecke zurückstellen.

Es ist nicht erlaubt, eine Figur am Ende auf ein dunkles Feld zu ziehen, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist.

Figuren schlagen

Gegnerische Figuren werden geschlagen, in dem die eigene Figur mit exaktem Wurf auf dem Feld landet. Das Feld muss ein helles, unsicheres Feld sein. Steht die gegnerische Figur auf einem dunklen Feld, so ist sie in Sicherheit und kann nicht geschlagen werden. Die einzige Ausnahme besteht, wenn die angreifende Figur aus seiner Ecke herausgezogen wurde, so schlägt sie die Figuren auf dem dunklen Feld vor ihrer Ecke. Eine geschlagene Figur wird in die Ecke des Gegners zurückgestellt. Das Schlagen einer gegnerischen Figur gibt dem Angreifer 25 Bonuspunkte. Diese muss er am Ende seiner Runde mit einer einzigen Figur ziehen. Kann er nicht ziehen, so verfallen sie.

Blockaden

Blockaden werden errichtet, wenn zwei Figuren eines Spielers auf einem einzigen Feld stehen. Dies kann sowohl ein dunkles, wie auch ein helles Feld sein. Diese Blockade gilt für gegnerische aber auch für eigene Figuren. Es können deshalb nicht mehr als zwei Figuren auf einem Feld stehen. Eine Blockade gilt nur für maximal drei Spielrunden. Eine Blockade kann auch auf dem Eingangsfeld eines Gegners errichtet werden. In diesem Fall kann der Gegner nicht mit eigenen Figuren hineinziehen.

Ziel

Eine Figur kann nur mit einem exakten Wurf hineingezogen werden. Hat der Spieler eine Figur nach ‚Hause‘ gebracht, so bekommt er zehn Bonuspunkte zum Ziehen am Ende seiner Runde mit einer anderen Spielfigur. Kann er mit keiner Figur ziehen, so verfallen diese Bonuspunkte. Eine Figur, die einmal im eigenen Eingangspfad zum Ziel steht, kann von keiner gegnerischen mehr geschlagen werden.

Der Spieler, der als Erster alle Figuren ins Haus gezogen hat, muss „Parcheesi“ rufen.