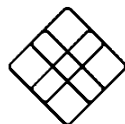


" Ab die Post "



Höpinger
Spielewerkstatt

" Ab die Post " ist dem alten indischen Spiel Pachisi nachempfunden.

Pachisi (sprich Patschisi, von Hindi=fünfundzwanzig) gilt als eines jener Spiele, auf denen die „Spielkultur“ Europas aufgebaut ist. Ursprünglich aus Indien stammend wurde es im 19. Jahrhundert über England und die USA in den Westen gebracht, wodurch viele neue Varianten entstanden.

Den ältesten schriftlichen Hinweis in Europa kann man in einem Buch von Thomas Hyde De Ludis orientalibus aus dem Jahre 1694 finden. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass das Spiel von englischen Reisenden nach Europa gebracht wurde.

Spielregel :

Ziel des Spieles ist es, seine 4 Spielsteine möglichst schnell in die Ausspielfelder vor seinem Häuschen zu bekommen. Es wird nach folgenden Regeln gespielt: Bei jeder gewürfelten "6" darf ein Spielstein auf das gekennzeichnete Feld vor seinem Häuschen gestellt werden. Wer eine "6" wirft, darf in jedem Falle nochmals würfeln. Kann kein Spielstein bewegt werden, hat man 3 Versuche eine "6" zu würfeln. Man rückt um so viele Felder vor, wie man Augen geworfen hat. Steht auf diesem Feld ein Spielstein eines anderen Mitspielers, so wird dieser in das entsprechende Häuschen zurückgesetzt. Werfen ist Pflicht, ansonsten muß der eigene bewegte Spielstein zurückgesetzt werden. Die Ausspielfelder werden nach einmaligem Umrunden des Spielfeldes erreicht. Diese müssen der Reihe nach belegt werden. Gewonnen hat derjenige, der seine Spielsteine als Erster in die Ausspielfelder eingerückt hat.

Probieren Sie doch auch mal unsere Spielregel " Knappe und Ritter "

Spielvorbereitungen werden wie beim normalen Spiel getroffen.

Zu Beginn des Spieles hat jeder Mitspieler vier Knappen, die mit den Köpfen nach oben im Häuschen stehen.

Ausgespielt werden kann mit jeder Zahl.

Wirft ein Spieler eine 6, hat er einmal die Möglichkeit eine seiner Figuren zu setzen oder eine beliebige Figur umzudrehen. Ist diese Figur ein Knappe, wird sie damit zum Ritter und kann damit nicht mehr von einem Knappen geschlagen werden. Genau so gut ist es möglich, einen beliebigen Ritter umzudrehen und damit zum Knappen zu degradieren.


Bei einer 6 darf in jedem Fall noch einmal gewürfelt werden.

Schlägt ein Spieler mit seinem Zug eine fremde Figur, muss er ebenfalls eine beliebige Figur auf oder abwerten. Die geschlagene Figur wird als Knappe ins Häuschen zurückgesetzt. Schlagzwang besteht jedoch nicht.

Trifft ein Knappe auf einen Ritter, so kann er diesen zwar nicht schlagen, aber er kann auf seinen Wurf verzichten und so den Ritter wieder zum Knappen degradieren.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine vier Figuren in seine Ausspielfelder gebracht hat. In den Ausspielfeldern dürfen die Spielfiguren nicht übersprungen werden, d.h. die Felder müssen der Reihe nach belegt werden.

© Gumpert & Winken GbR

 Höpingen 61
48720 Rosendahl

Wegen verschluckbarer Kleinteile für
Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Diesen Hinweis bitte aufbewahren

Bezugsadresse: Höpinger Spiele Werkstatt
48720 Rosendahl Darfeld, Tel 02545/204

www.spiele-werkstatt.de