



# Pachisi®

Pachisi® oder Chaupur ist eines der ältesten Spiele der Welt. Viele Spieleforscher meinen, dass Pachisi® die Urform der meisten Brett- und Würfelspiele sei. Zu den bekanntesten Nachfolgern gehört das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“.

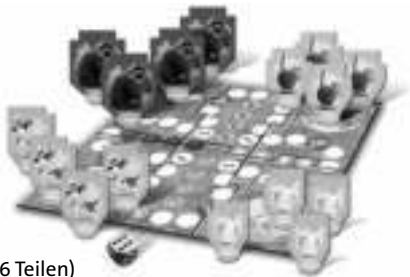
Ravensburger® Spiele Nr. **23 418 9**

**Design:** vitamin-be.de

Das beliebte Würfellaufspiel  
für **2–4** Spieler ab **6** Jahren.

## Inhalt:

- 16 Haustier-Spielfiguren  
(je 4x Terrier Max,  
Mischling Duke, Katze  
Chloe und Spitz Gidget)
- 16 Aufsteller
- 1 Spielplan (bestehend aus 6 Teilen)
- 1 Würfel



**Ziel des Spiels** ist es, als Erster mit seinen vier Haustier-Spielfiguren den Spielplan zu umrunden und mit direktem Wurf auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu ziehen.

**Vorbereitung:** Vor dem allerersten Spiel löst ihr die Haustier-Spielfiguren aus den Stanztafeln heraus und steckt sie in die Aufsteller. Vor jedem Spiel puzzelt ihr den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Nun erhält jeder von euch vier gleiche Spielfiguren und stellt sie auf das zum Haustier passende, runde Versteckfeld. Den Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.

**Und los geht's:** Der Spieler, der zuerst eine 6 würfelt beginnt und darf eine seiner Haustier-Spielfiguren auf das farblich passende Pfeilfeld vor seinem Versteck stellen. Immer wenn du eine 6 würfelst, darfst du mit einer deiner Haustier-Spielfiguren sechs Felder vorrücken oder eine deiner Figuren aus dem Versteck auf das Pfeilfeld stellen (wenn dort nicht schon eine deiner Spielfiguren steht). Auf jeden Fall darfst du nach einer 6 noch mal würfeln! Solange alle deine Haustier-Spiel-

figuren noch im Versteck stehen, hast du drei Versuche um eine 6 zu würfeln, denn nur mit einer 6 kannst du eine neue Haustier-Spielfigur ins Spiel bringen. Du hast auch drei Würfelversuche, wenn du eine Haustier-Spielfigur ins Ziel gezogen hast, deine übrigen Figuren jedoch noch im Versteck stehen.

Ansonsten darfst du pro Zug einmal würfeln und entsprechend der gewürfelten Augenzahl eine deiner Haustier-Spielfiguren in Pfeilrichtung vorrücken. So geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Rückwärts ziehen ist nicht erlaubt! Eigene oder fremde Haustier-Spielfiguren kannst du überspringen, jedoch zählen besetzte Spielfelder mit. Endet dein Spielzug auf einem Spielfeld, das bereits von einer Haustier-Spielfigur eines Mitspielers besetzt ist, wird diese Figur raus geworfen und muss zurück in ihr Versteck.

Kannst du mit keiner deiner Haustier-Spielfiguren ziehen, ist der reihum nächste Spieler an der Reihe. Beim nächsten Mal klappt es bestimmt wieder!

**Blockade:** Stehen zwei deiner Haustier-Spielfiguren auf demselben Spielfeld, bilden diese eine Blockade, die kein Spieler überwinden darf (auch du selbst nicht). Ihr könnt erst weiterziehen, wenn die Blockade aufgelöst ist.



**Knochen-Felder:** Die Knochen-Felder sind Ruhfelder. Dort kannst du nicht hinausgeworfen werden. Auf Knochen-Feldern dürfen mehrere Haustier-Spielfiguren stehen.



**Snowball-Felder:** Endet dein Spielzug auf einem Snowball-Feld, musst du mit deiner Haustier-Spielfigur um ein Spielfeld zurückziehen. Ist dieses Spielfeld bereits besetzt, musst du ein weiteres Spielfeld zurückziehen usw. Im schlimmsten Fall landest du auf dem Knochen-Feld, denn weiter zurück geht es für dich nicht.

**Gewonnen** hat der Spieler, der zuerst mit allen vier Haustier-Spielfiguren den Spielplan umrundet hat und mit direktem Wurf auf die Zielfelder der eigenen Farbe ziehen konnte.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag

The Secret Life of Pets is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All rights reserved.





# Pachisi®

Le pachisi®, comme le chaupur, est l'un des plus anciens jeux du monde. De nombreux spécialistes pensent que le pachisi® est l'ancêtre de la plupart des jeux de plateau et de dés. Le jeu des petits chevaux est l'un de ses plus célèbres descendants.

Jeux Ravensburger® n° **23 418 9**

**Design :** vitamin-be.de

Le célèbre jeu de dé pour  
**2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.**

### Contenu :

- 16 pions (Max le terrier,  
Duke le bâtard, Chloé le  
chat et Gidget le spitz,  
chacun en 4 exemplaires)
- 16 socles
  - 1 plateau de jeu en 6 parties
  - 1 dé



**Le but du jeu** consiste à atteindre le premier les cases d'arrivée de sa couleur avec ses 4 pions, en obtenant le résultat exact au dé, après avoir fait le tour du plateau.

**Mise en place :** Avant la toute première partie, détacher les pions des planches prédécoupées et les insérer dans les socles. Avant chaque partie, assembler le plateau de jeu et l'installer au milieu de la table. Chacun reçoit les 4 pions identiques et les place sur la maison de l'animal correspondant. Garder le dé à portée de main à côté du plateau.

**La partie commence :** Le joueur qui obtient le premier un 6 au dé commence et place son premier pion sur la case de la couleur correspondante marquée d'une flèche, devant sa maison. À chaque fois qu'un joueur obtient un « 6 » il peut avancer un de ses pions de 6 cases ou sortir un des pions de sa maison sur la case marquée d'une flèche (si aucun de ses autres pions ne s'y trouve déjà). Dans les deux cas, après un « 6 », il peut relancer le dé. Tant que tous ses pions se trouvent

een huisdier op het doelveld hebt gezet en je andere huisdieren nog op het thuisveld staan.

Voor de rest mag je per beurt één keer gooien en het aantal gegooide ogen één van je huisdieren in de richting van de pijl vooruitzetten. Zo gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Je mag niet achteruitzetten! Je mag over eigen huisdieren of huisdieren van andere spelers springen, maar bezette speelvelden tellen wel mee. Eindigt je zet op een speelveld dat al door een huisdier van een andere speler bezet is, dan wordt die figuur eraf gegooid en moet terug naar het thuisveld.

Als je met geen een van je huisdieren kunt zetten, is de volgende speler aan de beurt. De volgende keer lukt het vast wel weer!

**Blokkade:** Staan twee van je huisdieren op hetzelfde speelveld, dan vormen zij een blokkade waar geen enkele speler overheen mag (ook jijzelf niet). Jullie kunnen pas verderzetten als de blokkade is opgeheven.



**Kluis-velden:** De kluis-velden zijn rustvelden. Daar kun je niet worden afgegooid. Op kluis-velden mogen ook meerdere huisdieren staan.



**Snowball-velden:** Eindigt je zet op een Snowball-veld, dan moet je met je huisdier een veld terugzetten. Is dit speelveld al bezet, dan moet je een veld verder terugzetten enz. In het ergste geval kom je op het kluis-veld want verder terug hoeft je niet.

**Gewonnen** heeft de speler die als eerste met zijn vier huisdieren het speelbord is rond gegaan en met een precies aantal ogen op de thuisvelden van zijn eigen kleur gezet heeft.



The Secret Life of Pets is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All rights reserved.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger B.V.  
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort  
info@ravensburger.nl

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



Ravensburger

233720



# Pachisi®

Pachisi®, conosciuto anche come Chaupur, è uno dei giochi più antichi del mondo. In molti ritengono che il Pachisi® sia l'archetipo della maggior parte dei giochi da tavolo e dei giochi di dadi. Tra i successori più noti è attualmente il "Non t'arrabbiare".

Gioco Ravensburger® n° 23 418 9

**Design:** vitamin-be.de

Un divertente gioco con i dadi per 2-4 giocatori dai 6 anni in su.



## **Contenuto:**

- 16 pedine degli animali  
(4 sagome per tipo del terrier Max, del meticcio Duke, della gatta Chloe e della volpina Gidget)
- 16 piedistalli
- 1 tabellone composto da 6 parti
- 1 dado

**Lo scopo del gioco** è quello di far fare alle proprie pedine un giro completo del percorso e portarle, con un tiro preciso, sulle caselle di traguardo del proprio colore.

**Preparativi:** prima di poter giocare, staccate le sagome degli animali dalle tavole prefustellate e inseritele nei piedistalli. Prima di ogni partita, componete il tabellone unendo le 6 parti e collocatelo al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve 4 pedine sagomate dello stesso tipo che poserà sulla casella nascondiglio rotonda che raffigura l'animale corrispondente.

**Si parte...** Lanciate il dado a turno: chi ottiene un "6" può spostare una delle sue pedine dal nascondiglio sulla casella con freccia del colore corrispondente. Quindi, ogni volta che fai un "6" puoi spostare una delle tue sagome dal nascondiglio sulla casella con la freccia (se non è già occupata da un altro tuo animale). Oltretutto, dopo un "6", puoi sempre rilanciare un'altra volta il dado! Fintanto che hai ancora

animali domestici nel tuo nascondiglio, hai a disposizione tre tentativi per fare un “6”, che servirà sempre per introdurre una nuova pedina nel gioco. Hai lo stesso 3 tentativi per fare un “6” nel caso avessi già portato al traguardo uno dei tuoi animali, mentre i restanti 3 si trovano ancora nel nascondiglio.

Generalmente, puoi lanciare il dado una volta sola per turno e avanzare con una delle tue pedine di tante caselle quante indica il dado seguendo la direzione della freccia. Si procede in senso orario, sempre avanzando e mai indietro con le pedine! È permesso saltare caselle occupate da animali propri o avversari, ma contano come quelle libere. Se la tua mossa, invece, dovesse terminare proprio su una casella occupata da una pedina avversaria, puoi cacciarla via e rimandarla al corrispondente nascondiglio.

Se non puoi muovere nessuna delle tue pedine animali, devi passare il turno al prossimo giocatore. Sarai sicuramente più fortunato la prossima volta!

**Blocco:** quando due delle tue pedine si trovano sulla medesima casella, queste formano un “blocco” che non può essere superato da nessun giocatore, nemmeno da te stesso. Si potrà avanzare soltanto quando questo blocco si sarà sciolto.



**Caselle con l'osso:** queste caselle sono campi di riposo. Sono considerate caselle sicure in quanto non ci si può essere cacciati e, inoltre, hanno spazio sufficiente per ospitare anche più animali.



**Caselle con Snowball:** se una mossa finisce su una casella Snowball, sei obbligato a retrocedere la tua pedina di una casella. Se quella casella fosse già occupata, devi indietreggiare di un'ulteriore casella ecc. Nel peggiore dei casi ti fermi sulla casella con l'osso: non devi andare oltre.

**Vince** il giocatore che è riuscito a fare un giro completo del percorso con i propri 4 animali per poi portarli, sempre con un lancio diretto, sulla casella traguardo del proprio colore.



© 2016 Ravensburger Spielverlag

The Secret Life of Pets is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All rights reserved.





# Pachisi®

Pachisi® of Chaupur is één van de oudste spellen ter wereld. Veel spelonderzoekers menen dat Pachisi® de oervorm van de meeste bord- en dobbelsspellen is. Het spel "mens erger je niet" is één van de bekendste opvolgers.

Ravensburger® spel nr. **23 418 9**

**Design:** vitamin-be.de

Het geliefde dobbelsteenspel voor **2-4** spelers vanaf **6** jaar.

## Inhoud:

- 16 huisdier-speelfiguren  
(van ieder 4x terriër Max, bastaard Duke, kat Chloë en keeshond Gidget)
- 16 opzetvoetjes
  - 1 speelbord (bestaand uit 6 delen)
  - 1 dobbelsteen



**Doel van het spel** is, als eerste met je vier huisdieren het speelbord rond te gaan en met een precieze worp op de thuisvelden van je eigen kleur te zetten.

**Vorbereiding:** Voor het allereerste spel haal je de huisdier-speelfiguren uit het karton en zet ze in de opzetvoetjes. Voor ieder spel puzzel je het speelbord in elkaar en leg je het in het midden op tafel. Dan krijgt iedere speler vier dezelfde speelfiguren en zet die op het ronde thuisveld waarop het overeenkomstige huisdier is afgebeeld. Leg de dobbelsteen naast het speelbord.

**En het gaat beginnen:** De speler die als eerste een 6 gooit mag beginnen en mag één van zijn huisdieren op het pijl-veld in de overeenkomstige kleur voor zijn thuisveld zetten. Steeds als je 6 gooit, mag je met één van je huisdieren zes velden vooruitzetten of één van je figuren van het thuisveld op het pijl-veld zetten (als daar tenminste niet al één van je huisdieren staat). In ieder geval mag je na een 6 nog een keer gooien! Zolang al je huisdieren nog op het thuisveld staan, mag je drie pogingen doen om 6 te gooien, want alleen met 6 mag je een nieuw huisdier in het spel brengen. Je hebt ook drie dobbelpogingen als je

een huisdier op het doelveld hebt gezet en je andere huisdieren nog op het thuisveld staan.

Voor de rest mag je per beurt één keer gooien en het aantal gegooide ogen één van je huisdieren in de richting van de pijl vooruitzetten. Zo gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Je mag niet achteruitzetten! Je mag over eigen huisdieren of huisdieren van andere spelers springen, maar bezette speelvelden tellen wel mee. Eindigt je zet op een speelveld dat al door een huisdier van een andere speler bezet is, dan wordt die figuur eraf gegooid en moet terug naar het thuisveld.

Als je met geen een van je huisdieren kunt zetten, is de volgende speler aan de beurt. De volgende keer lukt het vast wel weer!

**Blokkade:** Staan twee van je huisdieren op hetzelfde speelveld, dan vormen zij een blokkade waar geen enkele speler overheen mag (ook jijzelf niet). Jullie kunnen pas verderzetten als de blokkade is opgeheven.



**Kluisvelden:** De kluisvelden zijn rustvelden. Daar kun je niet worden afgegooid. Op kluisvelden mogen ook meerdere huisdieren staan.



**Snowballvelden:** Eindigt je zet op een Snowball-veld, dan moet je met je huisdier een veld terugzetten. Is dit speelveld al bezet, dan moet je een veld verder terugzetten enz. In het ergste geval kom je op het kluisveld want verder terug hoeft je niet.

**Gewonnen** heeft de speler die als eerste met zijn vier huisdieren het speelbord is rond gegaan en met een precies aantal ogen op de thuisvelden van zijn eigen kleur gezet heeft.



The Secret Life of Pets is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All rights reserved.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger B.V.  
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort  
info@ravensburger.nl

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



Ravensburger

233720