



Gelini Pachisi

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Gelini Pachisi ist ein einfaches Laufspiel mit Würfel für 2 bis 4 Personen ab 6 Jahren. Jeder führt 4 Figuren einer Farbe über den Plan und versucht, sie als Erster in die eigenen Zielfelder zu bringen. Das Spiel geht auf Pachisi zurück, den historischen Vorläufer vieler Brettspiele.

Spielziel

Bring alle 4 Figuren deiner Farbe auf die Zielfelder deiner Farbe. Wer das zuerst schafft, gewinnt.

Vorbereitung

Setzt zuerst den Spielplan aus den 6 Teilen zusammen. Jeder nimmt sich 4 Figuren einer Farbe. Drei davon kommen in das Versteck der eigenen Farbe, die vierte stellst du auf das Startfeld davor.

So spielt ihr

- 1 Alle würfeln einmal, die höchste Augenzahl beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Würfle und zieh eine Figur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- 3 Bei einer 6 hast du die Wahl: sechs Felder ziehen oder eine Figur aus dem Versteck auf das freie Startfeld setzen. Anschließend darfst du noch einmal würfeln.
- 4 Landest du auf einer gegnerischen Figur, wandert diese zurück in ihr Versteck.
- 5 Auf Sternfeldern wird nicht geschlagen, dort dürfen beliebig viele Figuren stehen.
- 6 Zwei eigene Figuren auf einem Feld sind eine Blockade, an der niemand vorbeikommt.

So gewinnt ihr

Wer als Erster alle Zielfelder der eigenen Farbe besetzt hat, gewinnt. Die Zielfelder musst du mit genauem Wurf erreichen.

Spielziel

Jeder spielt mit 4 Gelini-Figuren einer Farbe. Diese Figuren sollen vom Versteck über den Rundkurs bis in die Zielfelder der eigenen Farbe gelangen. Wer zuerst alle eigenen Zielfelder besetzt hat, gewinnt die Partie. Unterwegs kannst du gegnerische Figuren zurückwerfen und mit Blockaden den Weg versperren.

Spielmaterial

16 Gelini Spielfiguren

1 Spielplan

1 Würfel

Spielaufbau

- Setzt den Spielplan aus den 6 Puzzleteilen zusammen.
- Jede Person wählt eine Farbe und nimmt die 4 Gelini-Figuren dieser Farbe.
- Stellt 3 Figuren in das Versteck der eigenen Farbe.
- Die vierte Figur kommt auf das Startfeld, das direkt vor dem Versteck liegt.
- Legt den Würfel bereit.

Spielbeginn

Zu Beginn würfelt jeder einmal. Wer die höchste Augenzahl hat, macht den ersten Zug. Danach kommt reihum im Uhrzeigersinn die nächste Person an die Reihe.

Spielablauf

Ziehen

Du würfelst und bewegst eine deiner Figuren genau so viele Felder vorwärts, wie der Würfel zeigt. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran.

Die Sechs

Eine 6 gibt dir zwei Möglichkeiten:

- 1 Du ziehst eine Figur sechs Felder weit.
- 2 Oder du holst eine Figur aus dem Versteck auf das Startfeld. Das geht nur, wenn dort keine eigene Figur steht.

In beiden Fällen darfst du anschließend noch einmal würfeln.

Schlagen

Endet dein Zug auf einem Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, muss diese Figur das Feld verlassen. Sie kehrt in ihr Versteck zurück und muss den Weg erneut antreten.

Ruhefelder

Felder mit einem Stern sind Ruhefelder. Dort ist keine Figur vor dem Rauswurf gefährdet. Außerdem dürfen auf einem Ruhefeld beliebig viele Figuren gleichzeitig stehen.

Blockaden

Stehen zwei Figuren derselben Farbe auf einem Feld, bilden sie eine Blockade. Keine Figur darf dieses Feld passieren. Das gilt auch für die Figuren desjenigen, der die Blockade aufgebaut hat.

Ins Ziel

Die Zielfelder müssen mit direktem Wurf erreicht werden. Passt die gewürfelte Zahl nicht genau, kann die Figur nicht einrücken.

Der Spielzug

- 1 Würfle einmal.
- 2 Bei einer 6 entscheidest du dich: sechs Felder ziehen oder eine Figur aus dem Versteck auf das freie Startfeld setzen.
- 3 Bei einer anderen Zahl ziehst du eine Figur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- 4 Steht auf dem Zielfeld deines Zuges eine gegnerische Figur, schicke sie in ihr Versteck zurück. Auf Sternfeldern entfällt das.
- 5 Nach einer 6 würfelst du erneut. Sonst ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Sonderregeln

- Eine 6 berechtigt immer zu einem weiteren Wurf, egal ob du gezogen oder eine Figur eingesetzt hast.
- Eine Figur darf nur dann aus dem Versteck kommen, wenn das eigene Startfeld frei von eigenen Figuren ist.
- Auf Sternfeldern (Ruhefeldern) darf nicht geschlagen werden, und die Feldbelegung ist unbegrenzt.
- Zwei eigene Figuren auf einem Feld blockieren das Feld für alle, auch für die eigene Farbe.
- Zielfelder erfordern einen exakten Wurf.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald jemand alle Zielfelder der eigenen Farbe mit seinen 4 Figuren besetzt hat. Diese Person gewinnt. Die Zielfelder zählen nur, wenn sie mit einem genau passenden Wurf erreicht werden.

Tipps

- Setze früh weitere Figuren aus dem Versteck ein, damit du bei jedem Wurf mehr Zugmöglichkeiten hast.
- Nutze die Sternfelder als sichere Zwischenstationen, dort kann dich niemand rauswerfen.
- Eine Blockade aus zwei eigenen Figuren stoppt Verfolger, blockiert aber auch deine eigenen Figuren. Setze sie gezielt ein.
- Denk daran, dass die Zielfelder einen genauen Wurf brauchen. Halte deine Figuren rechtzeitig auf passendem Abstand.
- Eine 6 bringt immer einen Extrawurf. Überlege bei jeder 6, ob Einsetzen oder Ziehen dir mehr bringt.

Häufige Fragen

Muss ich eine gegnerische Figur schlagen, wenn mein Zug dort endet?

Ja. Endet dein Zug auf einem Feld mit einer gegnerischen Figur, muss diese zurück in ihr Versteck. Eine Ausnahme sind die Sternfelder.

Was passiert bei einer 6?

Du ziehst entweder sechs Felder weit oder setzt eine Figur aus dem Versteck auf dein freies Startfeld. Danach darfst du in jedem Fall noch einmal würfeln.

Kann ich eine Figur einsetzen, wenn mein Startfeld schon belegt ist?

Nur wenn dort keine eigene Figur steht. Steht eine deiner Figuren auf dem Startfeld, ist das Einsetzen nicht möglich.

Darf ich eine Blockade der eigenen Farbe überspringen?

Nein. Zwei Figuren derselben Farbe auf einem Feld sperren das Feld für alle, auch für den Spieler, der die Blockade errichtet hat.

Wie viele Figuren dürfen auf einem Sternfeld stehen?

Beliebig viele. Sternfelder sind Ruhfelder, auf denen zusätzlich niemand hinausgeworfen werden darf.

Muss ich die Zielfelder genau treffen?

Ja. Die Zielfelder müssen mit direktem Wurf erreicht werden.

Wer fängt an?

Alle würfeln zu Beginn einmal. Wer die höchste Augenzahl hat, beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie viele Figuren stehen zu Beginn auf dem Plan?

Eine pro Farbe. Drei Figuren starten im Versteck, die vierte steht auf dem Startfeld davor.

Was mache ich, wenn ich mit keiner Figur ziehen kann?

Dazu sagt die Anleitung nichts. Diese Situation ist in der Quelle nicht geregelt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Erscheinungsjahr	2003
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger Spieleverlag, zuletzt geprüft am 26.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/gelini-pachisi/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/gelini-pachisi/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026