



Pachisi

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Pachisi ist ein klassisches Laufspiel für 2 bis 4 Personen ab 6 Jahren, hier in einer Ausgabe mit den Figuren aus SpongeBob Schwammkopf. Jede Person führt vier Figuren über den Spielplan von Bikini Bottom und versucht, sie als Erste ins eigene Ziel zu bringen. Das Spiel gilt als eines der ältesten der Welt und ist der Vorläufer von "Mensch ärgere Dich nicht".

Spielziel

Bringe alle 4 deiner Figuren als Erster auf deine vier Zielfelder.

Vorbereitung

Brich vor der ersten Partie die Figuren heraus und stecke sie in die Aufsteller. Setzt den Spielplan aus den 6 Teilen zusammen. Jede Person nimmt 4 gleiche Figuren. Wo sie starten, hängt von der Figur ab: Mr. Krabs beginnt in der Krossen Krabbe, Thaddäus bei der Osterinselfigur, SpongeBobs Figuren stehen in der Ananas und Patricks unter seinem Stein.

So spielt ihr

- 1 Wer zuerst eine 6 würfelt, fängt an und stellt eine Figur auf das farblich passende Pfeilfeld vor dem eigenen Haus.
- 2 Bei einer 6 darfst du eine Figur einsetzen oder eine Figur 6 Felder weiterziehen. Danach würfelst du noch einmal.
- 3 Stehen alle deine Figuren noch zu Hause, hast du pro Zug 3 Würfe frei, um eine 6 zu bekommen.
- 4 Sonst würfelst du einmal und ziehst eine Figur um die gewürfelte Augenzahl. Es geht im Uhrzeigersinn weiter.
- 5 Landest du auf einem Feld mit einer fremden Figur, muss diese zurück in ihre Behausung. Auf Quallenfeldern wird niemand geschlagen.

So gewinnt ihr

Wer zuerst alle 4 Zielfelder mit den eigenen Figuren besetzt, gewinnt. Die Zielfelder müssen mit genauem Wurf erreicht werden.

Spielziel

Jede Person steuert vier Figuren einer Sorte über den Spielplan. Ziel ist es, alle vier Figuren aus der eigenen Behausung über die Laufstrecke bis in das eigene Ziel zu bringen. Wer zuerst seine vier Zielfelder mit den eigenen Figuren besetzt hat, hat das Rennen durch Bikini Bottom gewonnen.

Spielmaterial

16 Spielfiguren

16 Aufsteller

1 Spielplan

1 Würfel

Spielaufbau

- Brecht vor der ersten Partie die 16 Spielfiguren aus den Tafeln heraus und steckt sie in die Aufsteller.
- Puzzelt den Spielplan aus den 6 Teilen zusammen.
- Jede Person nimmt sich 4 gleiche Spielfiguren.
- Stellt jede Figur auf das Zuhause, das zu ihr passt: SpongeBob wohnt in der Ananas, Patricks Platz ist der Stein, die Krosse Krabbe ist das Heim von Mr. Krabs, und die Osterinselfigur gehört Thaddäus.

Spielbeginn

Alle würfeln reihum. Wer als Erster eine 6 wirft, eröffnet das Spiel und setzt eine Figur auf das farblich passende Pfeilfeld vor dem eigenen Haus. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Figuren ins Spiel bringen

Figuren verlassen die Behausung nur mit einer 6. Würfelst du eine 6, stellst du eine Figur auf dein Pfeilfeld. Das geht nur, wenn dort nicht bereits eine eigene Figur steht. Statt einzusetzen darfst du bei einer 6 auch eine bereits laufende Figur 6 Felder weiterziehen. Nach einer 6 darfst du in jedem Fall noch einmal würfeln.

Drei Würfe, solange alles im Haus steht

Solange sich alle vier deiner Figuren noch in der Behausung befinden, hast du drei Versuche, eine 6 zu würfeln. Nur mit einer 6 kommst du ins Spiel.

Ziehen

Sobald mindestens eine Figur auf der Strecke steht, würfelst du pro Zug einmal und rückst mit einer Figur um die gewürfelte Augenzahl vor. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Schlagen

Endet dein Zug auf einem Feld, auf dem bereits eine fremde Figur steht, muss diese das Feld räumen. Sie wandert zurück in ihre eigene Behausung und muss erneut mit einer 6 starten.

Quallenfelder

Quallenfelder sind Ruhfelder. Dort darf keine Figur hinausgeworfen werden. Auf einem Quallenfeld dürfen beliebig viele Figuren gleichzeitig stehen.

Blockade

Stehen zwei Figuren derselben Sorte auf einem Feld, bilden sie eine Blockade. Diese Blockade darf niemand überqueren, auch nicht die Person, die sie aufgebaut hat. Weitergezogen werden kann erst, wenn die Blockade wieder aufgelöst ist.

Ins Ziel kommen

Die Zielfelder musst du mit direktem Wurf treffen. Passt die Augenzahl nicht genau, kommt die Figur nicht ins Ziel.

Der Spielzug

- 1 Würfle einmal.
- 2 Stehen alle deine Figuren noch in der Behausung, darfst du bis zu dreimal würfeln, um eine 6 zu bekommen.
- 3 Bei einer 6: setze eine Figur auf dein Pfeelfeld oder ziehe eine Figur 6 Felder weit.
- 4 Bei jeder anderen Zahl: ziehe eine deiner Figuren um die gewürfelte Augenzahl vor.
- 5 Steht auf dem Zielfeld deines Zuges eine fremde Figur, schicke sie zurück in ihre Behausung. Auf Quallenfeldern passiert das nicht.
- 6 Nach einer 6 würfelst du erneut. Ansonsten ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran.

Sonderregeln

- Nur mit einer 6 darf eine Figur aus der Behausung auf das Pfeelfeld gestellt werden.
- Steht auf dem eigenen Pfeelfeld schon eine eigene Figur, kann dort keine weitere eingesetzt werden.
- Nach jeder 6 gibt es einen zusätzlichen Wurf.
- Solange alle eigenen Figuren im Haus stehen, darf dreimal pro Zug gewürfelt werden.
- Geschlagene Figuren kehren in ihre Behausung zurück.
- Auf Quallenfeldern wird nicht geschlagen, und beliebig viele Figuren dürfen dort stehen.
- Zwei gleiche Figuren auf einem Feld bilden eine Blockade, die niemand passieren darf – auch nicht ihr Besitzer.
- Zielfelder werden nur mit exakt passendem Wurf betreten.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald jemand seine vier Zielfelder mit den eigenen vier Figuren besetzt hat. Diese Person gewinnt. In die Zielfelder gelangt eine Figur nur, wenn der Wurf sie direkt dorthin bringt.

Tipps

- Nutze die Quallenfelder als sichere Zwischenstation, denn dort kann dich niemand hinauswerfen.
- Eine Blockade aus zwei eigenen Figuren hält Gegner auf, blockiert aber auch deinen eigenen Weg. Setze sie gezielt ein.
- Halte dein Pfeelfeld frei, sonst kannst du bei einer 6 keine neue Figur einsetzen.
- Da jede 6 einen Extrawurf bringt, lohnt es sich, nach einer 6 erst zu überlegen, ob Einsetzen oder Vorrücken besser passt.
- Denke daran, dass die Zielfelder genau getroffen werden müssen. Rücke Figuren kurz vor dem Ziel nicht zu weit vor.

Häufige Fragen

Wie kommt eine Figur ins Spiel?

Nur mit einer gewürfelten 6. Du stellst die Figur dann auf das farblich passende Pfeilfeld vor deinem Haus.

Wie oft darf ich würfeln, wenn alle meine Figuren noch zu Hause stehen?

Dann hast du drei Versuche pro Zug, um eine 6 zu würfeln. Nur mit einer 6 kommen Figuren ins Spiel.

Was passiert nach einer 6?

Du darfst entweder eine Figur einsetzen oder eine Figur 6 Felder weiterziehen. Danach würfelst du in jedem Fall noch einmal.

Was passiert, wenn ich auf einem besetzten Feld lande?

Steht dort eine gegnerische Figur, muss sie das Feld räumen und zurück in ihre Behausung.

Kann man auf einem Quallenfeld geschlagen werden?

Nein. Quallenfelder sind Ruhefelder, dort darf keine Figur hinausgeworfen werden. Außerdem dürfen beliebig viele Figuren gleichzeitig dort stehen.

Darf ich meine eigene Blockade überqueren?

Nein. Eine Blockade aus zwei gleichen Figuren darf niemand überwinden, auch nicht die Person, die sie gebildet hat.

Muss ich die Zielfelder genau treffen?

Ja, die Zielfelder müssen mit direktem Wurf erreicht werden.

Darf ich zwei Figuren auf mein Pfeilfeld stellen?

Nein. Du darfst nur dann eine Figur auf das Pfeilfeld setzen, wenn dort noch keine eigene Figur steht.

In welche Richtung geht es reihum?

Nach dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Erscheinungsjahr	2008
Edition / Regelstand	SpongeBob Schwammkopf (NICK)
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand SpongeBob Schwammkopf (NICK), zuletzt geprüft am 03.10.2026. 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/pachisi/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026