

Pachisi

written by Dingmaster



SPIELAUFBAU

Lege den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Jeder Logo-Gamer entscheidet sich für eine der vier Farben und platziert die Spielsteine am Roboterparkplatz mit der gewählten Farbe. Das Spiel wird mit einem eigenen Logo-Würfel gespielt. Der jüngste Logo-Gamer beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Wird eine 110 (ist eine 6) gewürfelt, darf eine Roboterfigur auf das Startfeld gelegt werden und noch mal gewürfelt werden. Die Roboterfigur darf so viele Schritte wie gewürfelt im Uhrzeigersinn bewegt werden. Roboterfiguren können auch gestoßen werden und müssen dann zurück in die Robotergarage. Es dürfen keine 2 Roboterfiguren auf einem Feld stehen. Wenn man mit seiner letzten Figur vor seinem Roboterkinio steht, muss man mit der genauen Würfelanzahl einziehen.

ZIEL

Das Ziel des Spieles besteht darin, die 3 eigenen Roboterfiguren vom Roboterparkplatz in das Roboterkinio zu bewegen.

Alle Logobox Spiele