

Parseo

Ein Rennspiel für 2 Spieler von Mitsuo Yamamoto

Inhalt

8 Spielsteine (je 1x Blank, 1x 1, 1x 2, 1x 3 für jeden Spieler)
12 Wegeplättchen (2x 1, 2x 2, 2x 3, 6x mit Illustrationen)
2 Startplättchen
2 Würfel D6

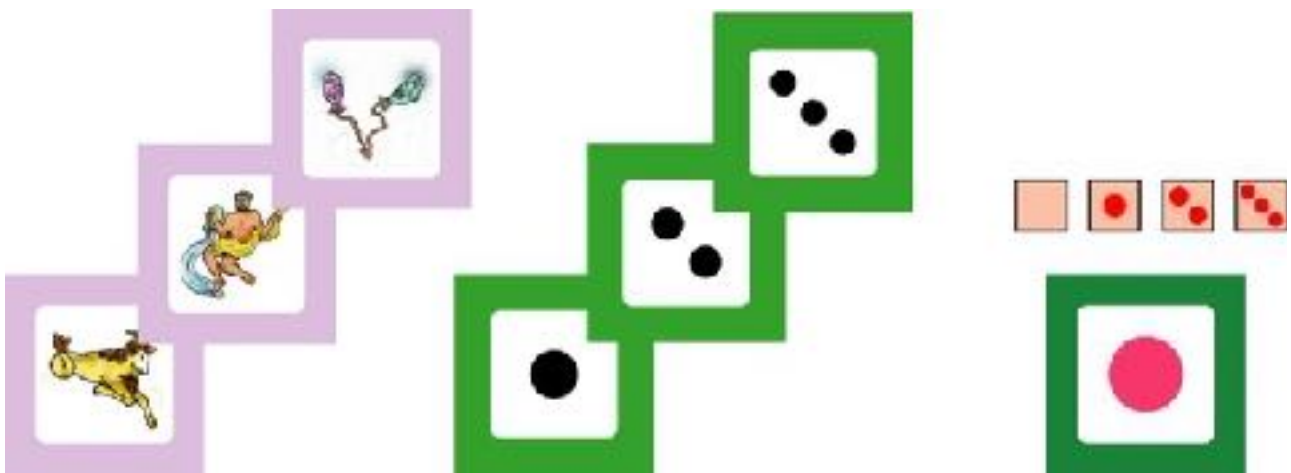
Kurzspielregeln

- Jeder Spieler erhält 4 Spielsteine, 1 Startplättchen und 6 Wegeplättchen.
- Zunächst bilden die Spieler abwechselnd aus den Wegeplättchen einen durchgehend verbundenen Weg. An gegenüber liegenden Enden des Weges werden die Startplättchen platziert, auf diese kommen die 4 Spielsteine jedes Spielers.
- Abwechselnd werfen die Spieler 2 Würfel und nutzen die Würfelwerte entweder, um **einen oder zwei** ihrer Spielsteine auf dem Weg zu bewegen. Für jeden geworfenen Würfel einen Spielstein um die geworfene Zahl, oder einen Spielstein um die addierten, oder voneinander subtrahierten Würfelsummen.
- Die nummerierten Spielsteine **müssen** über andere Spielsteine springen, können aber nicht mehr Spielsteine überspringen, wie der Wert des gewählten Spielsteines anzeigt. Außerdem können sie ihren Zug **nicht** auf einem Wegeplättchen beenden, das die gleiche Zahl zeigt wie sie selber, oder auf dem bereits ein Spielstein liegt.
- Spielsteine ohne Zahl dürfen andere Spielsteine **nicht** überspringen, dafür ihren Zug aber auf einem bereits mit einem anderen Spielstein besetzten Wegeplättchen beenden.
- Der erste Spieler, dem es gelingt, mit allen 4 Spielsteinen das Startplättchen seines Gegners zu erreichen, gewinnt das Spiel.
- Wenn ein Spieler seinen Zug nicht ausführen kann, verliert er automatisch das Spiel.

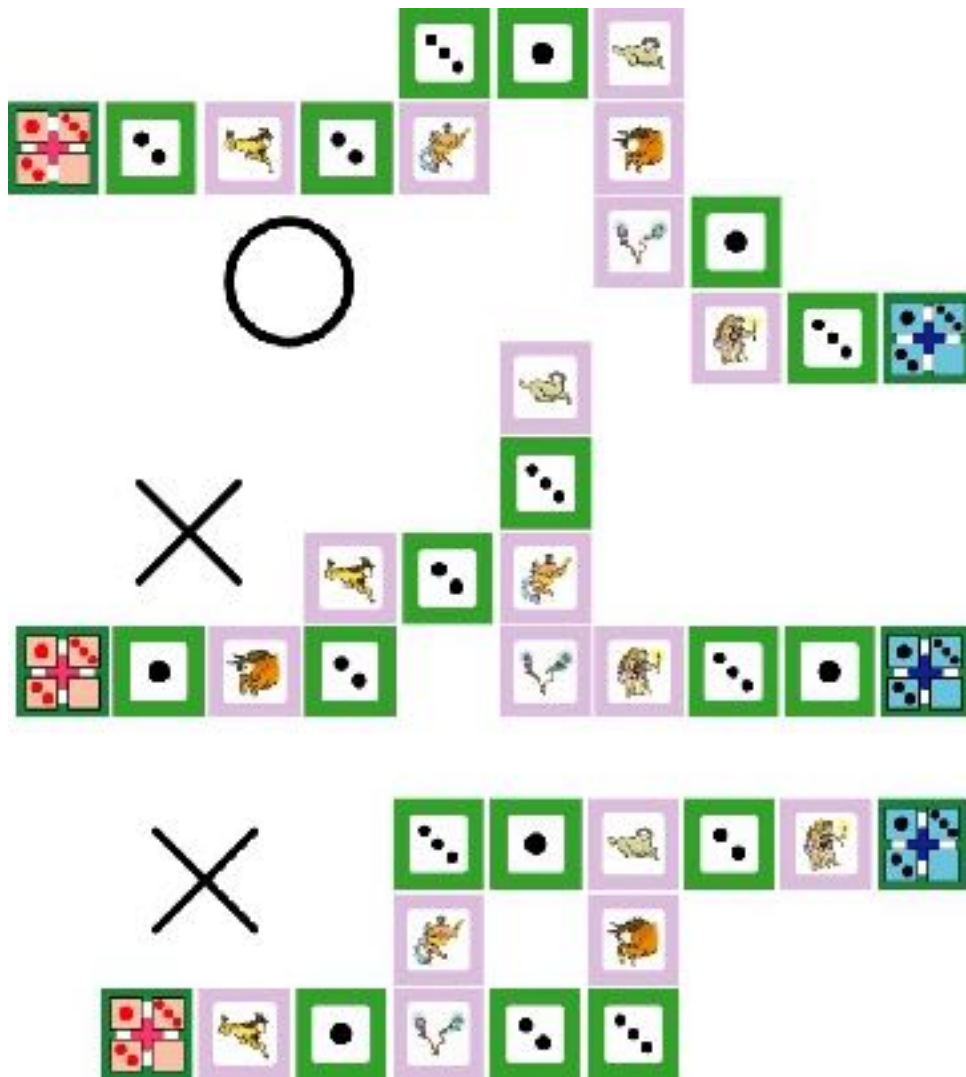
Spielablauf

Jeder Spieler erhält 4 Spielsteine, 1 Startplättchen und 6 Wegeplättchen.

- Jeder Spieler hat 4 gleichfarbige Spielsteine, einen ohne Zahl, und je einen mit einer 1, 2 und 3.
- Das Startplättchen jedes Spielers hat einen großen Punkt in der Farbe der zugehörigen Spielsteine.
- Die sechs Wegeplättchen, die jeder erhält, sind jeweils 1x 1, 1x 2, 1x 3 und 3 Wegeplättchen mit Illustrationen.
- Es ist unerheblich, welche Illustrationen jeder Spieler erhält, da die Bilder für den Spielverlauf keine weitere Bedeutung haben.



- Nach Bestimmung eines Startspielers legen die Spieler abwechselnd aus ihren Wegeplättchen einen durchgehenden Weg.
- Nachdem das erste Wegeplättchen gelegt wurde, müssen alle weiteren Wegeplättchen an ein bereits gelegtes Wegeplättchen angrenzen.
- Die Spieler können die Wegeplättchen an ein beliebiges Ende des bereits ausgelegten Weges anlegen.
- Der Weg kann Abzweigungen haben, **muss** aber eine durchgehende Linie bilden. Es dürfen nie vier Wegeplättchen ein Quadrat bilden.
- Nachdem beide Spieler ihre Wegeplättchen angelegt haben, platzieren sie ihre Startplättchen an gegenüber liegenden Enden des Weges.
- Zum Schluss werden die vier Spielsteine jedes Spielers auf das zugehörige Startplättchen gelegt.



Würfelfwurf und Bewegung

Abwechselnd machen die Spieler ihren Zug. Jeder Zug beginnt mit dem Wurf der beiden Würfel, danach bewegen die Spieler ihre Spielsteine. Die Werte der geworfenen Würfel geben an, wie weit sich die Spielsteine bewegen können.

Bewegungsoptionen: Die Spielsteine werden nach den folgenden Regeln bewegt.

- 2 Spielsteine werden bewegt, je einer nach dem Wert eines der beiden Würfel.
- 1 Spielstein wird um den addierten Wert beider Würfel bewegt.
- 1 Spielstein wird um die Differenz der Werte der beiden Würfel bewegt. Wenn beide Würfel denselben Wert haben, kann der Spieler diese Option nutzen, um sich in diesem Zug nicht zu bewegen.
- **Ausnahme:** Wenn ein Spieler nur noch einen Spielstein auf dem Weg hat, darf er sich auch einen der beiden Würfelwerte aussuchen, der zweite verfällt dann ungenutzt.

Bewegung auf dem Weg

Spielsteine können sich nur vorwärts auf dem Weg fortbewegen, in Richtung des gegnerischen Startplättchens. Eine Rückwärtsbewegung ist nicht erlaubt.

Der Spielstein ohne Zahl

- Bewegt sich um den gewählten Wert in Richtung des gegnerischen Startplättchens.
- Darf seine Bewegung auf einem Wegeplättchen beenden, auf dem bereits ein anderer Spielstein liegt.
- Darf keine Wegeplättchen überspringen.

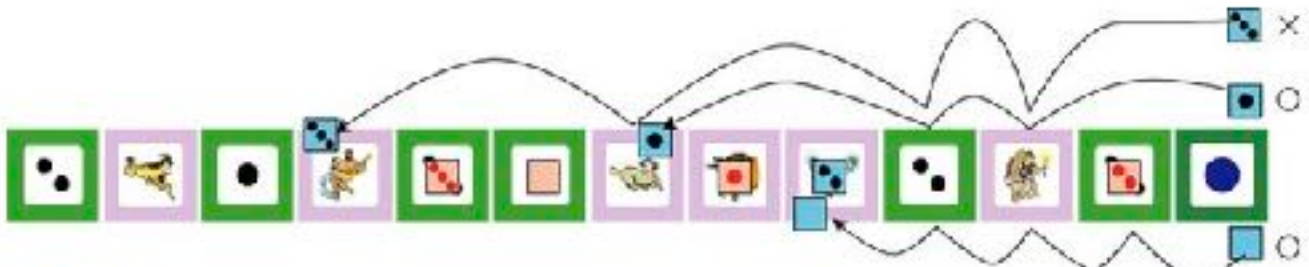
Die nummerierten Spielsteine




- Dürfen ihre Bewegung nicht auf einem Wegeplättchen beenden, auf dem bereits ein anderer Spielstein liegt.
- Dürfen ihre Bewegung nicht auf einem Wegeplättchen beenden, das die gleiche Zahl zeigt wie sie selber.
- Dürfen über Wegeplättchen springen, die bereits mit einem oder mehreren Spielsteinen belegt sind.

Springen

Nummerierte Spielsteine dürfen über besetzte Wegeplättchen hinweg springen, sie landen auf dem ersten freien Wegeplättchen.

- Übersprungene Wegeplättchen zählen nicht mit bei der Anzahl der Bewegungen. Ein Spielstein, der 2 besetzte Wegeplättchen überspringt und auf dem dritten, bisher unbesetzten Wegeplättchen landet, hat sich 1 Wegeplättchen bewegt.
- Der Wert des gewählten Spielsteines ist die maximale Anzahl der Spielsteine, die ein Spielstein überspringen darf.



-  (Würfelwurf 4) #3 kann sich keine 4 Felder bewegen, da er dann mehr als 3 Spielsteine überspringen würde.
-  (Würfelwurf 3) #1 kann sich 3 Felder bewegen, da er nicht mehr als 3 Spielsteine überspringt.
-  (Würfelwurf 4) #0 kann sich 4 Felder bewegen ohne Spielsteine zu überspringen und beendet seine Bewegung auf einem besetzten Feld.



-  (Würfelwurf 2) #1 kann sich keine 2 Felder bewegen, da er seine Bewegung nicht auf dem Feld mit der 1 beenden darf.

Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, dem es gelingt, alle seine Spielsteine auf das gegnerische Startplättchen zu bewegen, gewinnt das Spiel. Die Spielsteine müssen genau auf dem gegnerischen Startplättchen landen, Würfelwerte können nicht verfallen. Zur Erinnerung: Wenn man nur noch einen Spielstein auf dem Weg hat, ist es erlaubt, nur einen der gewürfelten Werte zu benutzen.

Das Spiel verlieren

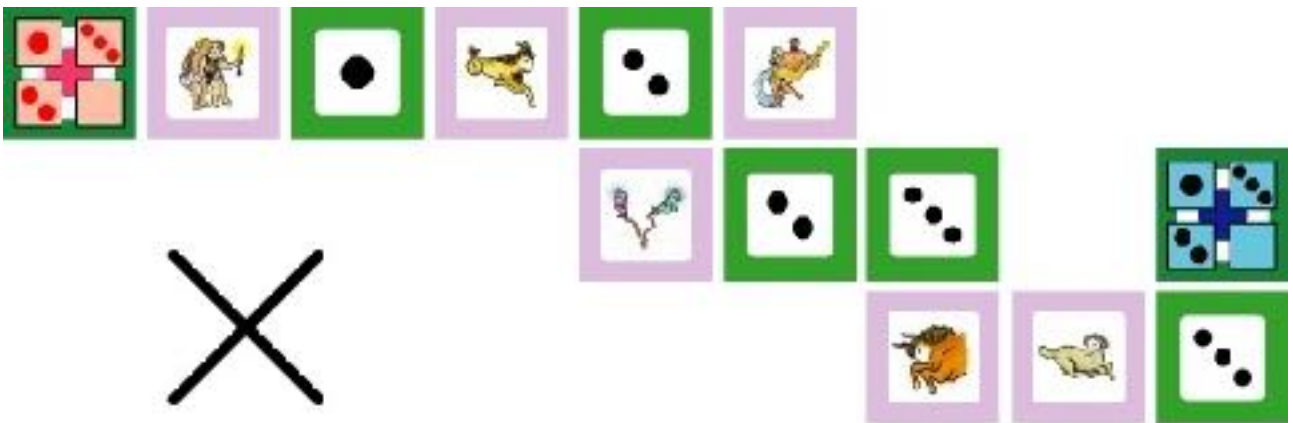
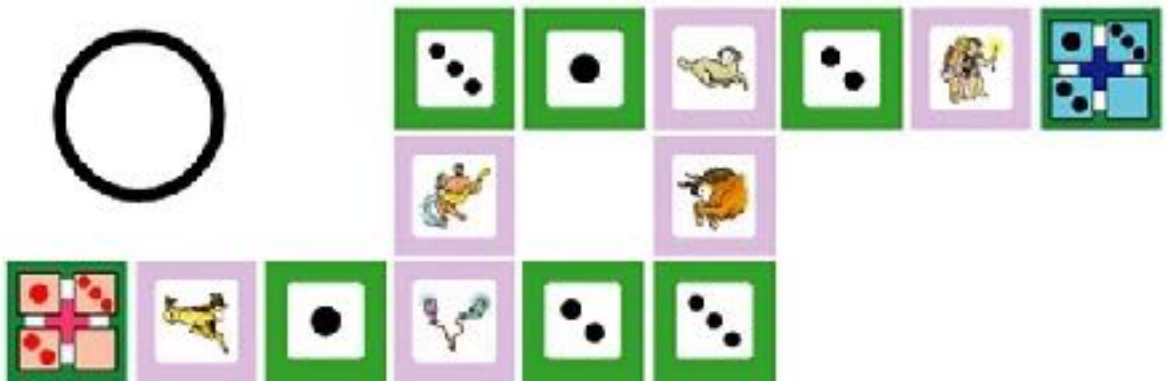
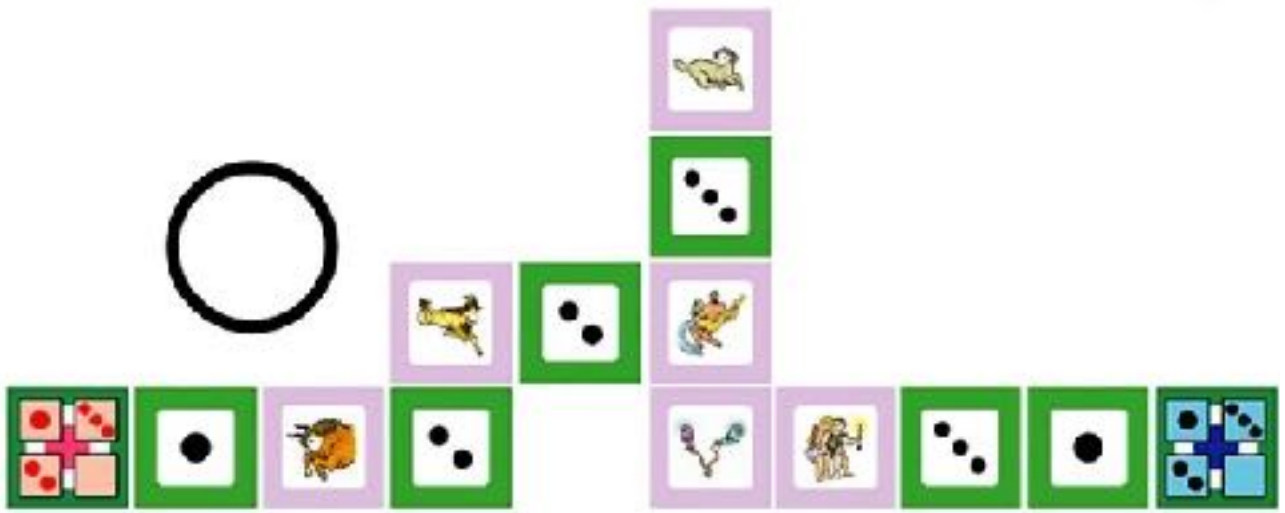
Man kann nicht aussetzen. Wer seinen Zug nicht regelkonform durchführen kann, verliert das Spiel.

Regeln für 3 und 4 Spieler

Paseo ist für 2 Spieler konzipiert, aber durch die Kombination von 2 Spielen kann es auch mit 3 oder 4 Spielern gespielt werden. Jeder zusätzliche Spieler bekommt das gleiche Set an Spielmaterial wie beim 2 Spieler Modus. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Regeländerungen:

- **Spielaufbau:** Beim Aufbau des Weges ist es nicht nötig, nur eine einzelne Linie zu konstruieren. Der Weg kann mehrere Enden haben (auch mehr als Mitspieler). Auch Rundwege sind erlaubt. Es ist aber weiterhin nicht erlaubt, ein Quadrat aus vier direkt angrenzenden Wegeplättchen zu legen.
- **Legen des Startplättchens:** Die Spieler können ihr Startplättchen an ein beliebiges Wegeplättchen anlegen.
- **Bewegung:** Ein Spielstein darf sich nicht zweimal im gleichen Zug über das gleiche Wegeplättchen bewegen.
- **Das Spiel gewinnen:** Der Spieler, der zuerst alle seine Spielsteine auf gegnerischen Startplättchen platziert, gewinnt das Spiel. Dies können auch Startplättchen verschiedener gegnerischer Spieler sein.
- **Das Spiel verlieren:** Ein Spieler, der sich nicht mehr regelkonform bewegen kann, scheidet aus dem Spiel aus. Seine Spielsteine bleiben aber für den Rest des Spiels auf dem Weg liegen. Er muss seinen Zug nach Möglichkeit so weit wie möglich ausführen, bevor er aus dem Spiel ausscheidet.



Das Bilden eines Quadrates aus vier direkt aneinander liegenden Plättchen ist nicht erlaubt