

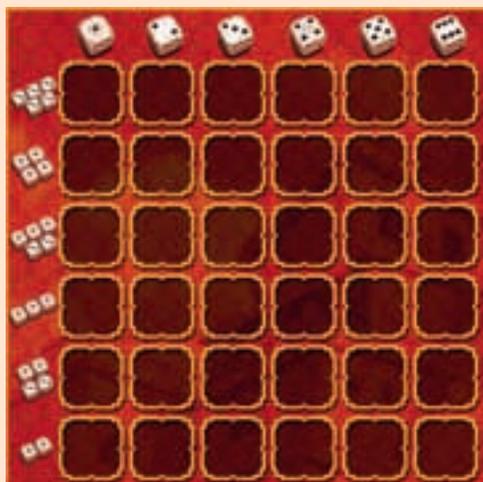


PASHA



Ein Pascha (Pasha / Padisha) ist ein mächtiger Statthalter einer persischen Provinz.
 In jeder Runde spielt jeder Spieler eine Karte aus und versucht einen möglichst hohen Pasch zu werfen.
 Der Spieler, mit der höchsten Kombination, erhält als Pascha die wertvollste Siegpunkt-Karte.

Spielmaterial



1 Spielplan

10 Jetons ▶
 je 2 Jetons in jeder Spielerfarbe

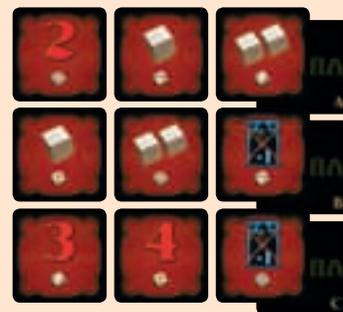


45 Siegpunkt-Karten

5 Sätze mit je 9 Karten in jeder Spiel-
 farbe (Werte: -1, -1, -1, 1, 2, 3, 4, 5, 7)



5 Würfel



9 Bonusplättchen
 3 Sätze (A, B und C)
 mit je 3 Plättchen



31 Aktionssteine
 je 5 Aktionssteine in jeder
 Spielerfarbe und 6 weiße Steine

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält 9 Karten, 5 Aktionssteine und 2 Jetons in seiner Spielerfarbe. Ein Jeton wird verwendet, um die Farbe des Spielers anzuzeigen und der andere Jeton wird verwendet, um das Ergebnis des Würfelwurfs auf dem Spielplan zu markieren.

Jeder Spieler mischt seine 9 Karten, legt sie zu 3 verdeckten Stapeln vor sich auf den Tisch und nimmt den ersten Stapel (3 Karten) auf die Hand.

Die 6 weißen Aktionssteine werden neben dem Spielplan bereit gelegt. Die Bonusplättchen werden verdeckt nach den Buchstaben (A, B, C) auf 3 Stapel sortiert. Anschließend werden diese zu einem verdeckten Stapel aufeinander gelegt, so dass sich die A-Plättchen oben befinden, die B-Plättchen in der Mitte und die C-Plättchen ganz unten.

Ein Startspieler wird ausgelost.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über 9 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen.

A. Bonusplättchen aufdecken

A Bonusplättchen aufdecken

In jeder Runde wird zunächst das oberste Bonusplättchen aufgedeckt. Das Plättchen wird oberhalb des Spielplans an die Spalte angelegt, die die gleiche Würfelzahl wie das Plättchen aufweist.



Ein Beispiel: Dieses Bonusplättchen wurde aufgedeckt. Es wird über der 3er-Spalte angelegt.

Bonusplättchen, die in vorherigen Runden in der Phase „Siegpunkte kassieren“ nicht eingesammelt wurden, bleiben über der entsprechenden Spalte liegen. Es kann somit vorkommen, dass sich mehrere Bonusplättchen über derselben Spalte befinden.

B. Spieleraktionen durchführen

B Spieleraktionen durchführen

Beginnend mit dem Startspieler, kommt jeder Spieler reihum einmal zum Zug. Ein Zug umfasst die folgenden Schritte.

Siegpunktkarte ausspielen

Zunächst spielt der Spieler eine beliebige Handkarte offen aus. Auf der Karte wird die Anzahl der Siegpunkte angezeigt, die einer der Spieler in dieser Runde gewinnen wird.

Hat ein Spieler seine letzte Handkarte ausgespielt, so nimmt er einen neuen verdeckt liegenden Stapel mit 3 Karten, falls verfügbar, auf die Hand.

Sonderkarten: Wer solch eine Karte ausspielt, erhält zusätzlich eine besondere Aktion.



Extra-Wurf:

In diesem Zug dürfen die Würfel viermal geworfen werden.



Aladins Lampe:

Gefällt dem Spieler nach dreimaligem Würfeln das Ergebnis nicht, so darf er noch einmal von vorn beginnen und alle Würfel erneut dreimal werfen. Das Ergebnis des zweiten Versuchs zählt dann.

Würfeln

Der Spieler versucht einen möglichst hohen Pasch zu werfen. Er hat 3 Würfel zur Verfügung. Nach jedem Wurf dürfen beliebig viele Würfel rausgelegt werden. Zuvor rausgelegte Würfel dürfen auch wieder mitgewürfelt werden.

Jeton einsetzen

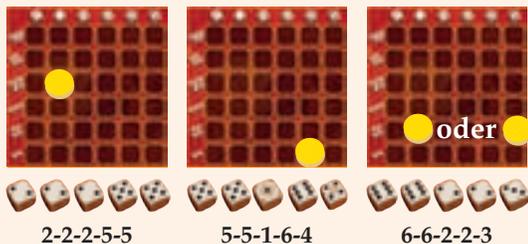
Nach dem dritten Wurf steht das Ergebnis fest und der Spieler markiert mit seinem Jeton das Ergebnis auf dem entsprechenden Feld des Spielplans. Dabei bestimmt die Würfelkombination (z. B. Drilling) die Reihe, und die Würfelwerte (z. B. 6-6-6) bestimmen die Spalte des Feldes.

Werden zwei Zwillinge (z. B. 2-2-4-4) gewürfelt, so darf sich der Spieler aussuchen, in welche Spalte (2er oder 4er) er seinen Jeton legen möchte. Wurde ein Drilling und ein Zwilling gewürfelt, so wird der Jeton auf das Feld in der Spalte des Drillings gelegt.

Ist ein Feld bereits besetzt, so wird der Jeton auf den bereits vorhandenen Jeton gelegt. Erhält ein Spieler keinen Pasch, so legt er seinen Jeton vor den Spielplan. Erhält ein folgender Spieler ebenfalls keinen Pasch, so legt er seinen Jeton auf den Jeton, der bereits vor dem Spielplan liegt.

Beispiel eines Würfelwurfs: Nicky würfelt 2-3-4-4-5. Sie entscheidet sich beide Vierer rauszulegen und wirft die anderen Würfel erneut. Diesmal wirft sie 2-6-6. Sie legt die beiden Sechser beiseite und wirft die beiden rausgelegten Vierer und den verbliebenen Würfel erneut. Mit diesen 3 Würfeln wirft sie 4-5-6. Nach dem dritten Wurf lautet ihr Ergebnis: 4-5-6-6-6. Sie hat einen „Drilling mit Sechsen“ und legt ihren Jeton auf das entsprechende Feld des Spielplans.

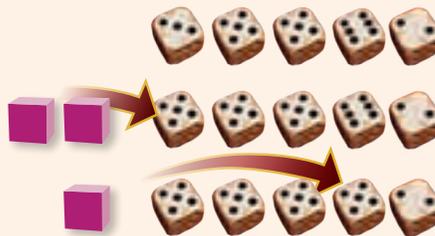
Beispiele für das Einsetzen der Jetons:



Aktionssteine: Die Spieler können Aktionssteine abgeben, um ihr Würfelergebnis zu verändern.

- Noch einmal würfeln:** Wer einen Aktionsstein abgibt, darf beliebig viele Würfel noch einmal werfen.
- Würfelwert verändern:** Wer einen Stein abgibt, darf den Wert eines Würfels um 1 Punkt erhöhen oder vermindern.

Ein Beispiel: Nach dem dritten Wurf hat Tom das folgende Ergebnis erzielt: 3-5-5-6-2. Er gibt drei Aktionssteine ab, um die 3 und die 6 in zwei Fünfer zu verwandeln. Er verbessert sein Resultat somit zu einem „Vierling mit Fünfen“.



Wichtig: Ein Spieler kann eine 6 nicht in eine 1 (und umgekehrt) verwandeln, indem er einen einzigen Stein abgibt.

Hinweis: Wenn ein Spieler zum Zug kommt und aus Versehen würfelt, ohne eine Karte ausgespielt zu haben, so ist der Wurf ungültig und wird wiederholt, nachdem er eine Karte ausgespielt hat.

C Siegpunkte kassieren

Sobald jeder Spieler einmal am Zug war, werden die ausgespielten Siegpunktkarten verteilt. Der Spieler, der den niedrigsten Pasch (oder keinen Pasch) besitzt, erhält alle ausgespielten Karten mit dem Wert -1, falls vorhanden. Der Spieler mit dem höchsten Pasch nimmt sich die Siegpunktkarte mit den meisten Punkten. Der Spieler mit dem zweithöchsten Pasch, nimmt sich die Karte mit der zweithöchsten Punktzahl; und so weiter, bis alle ausgespielten Karten verteilt sind. Die gewonnenen Karten sammelt jeder Spieler in einem eigenen verdeckten Punktstapel. Um diesen Stapel von anderen Kartenstapeln zu unterscheiden, wird der zweite Jeton auf den Punktstapel gelegt.

Der Wert eines Paschs wird durch die Position des Jetons auf dem Spielplan bestimmt. Ein Jeton in einer oberen Reihe schlägt einen Jeton in einer unteren Reihe. Gibt es mehrere Jetons in einer Reihe, so schlägt ein weiter rechts liegender Jeton einen weiter links liegenden

Jeton. Befinden sich mehrere Jetons in einem Feld, so gewinnt der oben liegende Jeton. Der Spieler, dessen Jeton an höchster Stelle in der Spalte liegt, an der ein Bonusplättchen anliegt, erhält dieses. Wenn niemand das Bonusplättchen erhält, bleibt es dort für die nächste Runde liegen. Falls in einer Spalte 2 Bonusplättchen liegen, kann ein Spieler beide Plättchen gewinnen.

Nachdem alle ausgespielten Siegpunktkarten verteilt wurden, nimmt jeder Spieler seinen Jetons wieder vom Spielplan und eine neue Runde beginnt. Diese Runde beginnt der Spieler, dessen Jeton soeben an höchster Stelle lag. Alle anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Ein Beispiel: Der grüne Jeton befindet sich an der niedrigsten Position. Grün erhält die beiden Karten mit dem Wert „-1“. Blau hat den höchsten Pasch und erhält die orange Karte mit dem Wert 7. Gelb hat das zweitbeste Resultat und erhält die blaue Karte mit dem Wert 4. Für Orange gibt es keine weitere Siegpunktkarte. Aber da sich der orange Jeton an höchster Stelle in der zweiten Spalte befindet, erhält Orange das Bonusplättchen, das sich über dieser Spalte befindet. Dieses Plättchen zählt zum Schluss 3 Siegpunkte.



Impressum

Autor: Stefan Dorra (www.dorra-spiele.de)
Illustration: Eduardo Bera
Grafikdesign: Eduardo Bera, Hans-Georg Schneider
Spielregelgestaltung: Jeroen Hollander
Realisation: Jonny de Vries

Spielende

Das Spiel endet nach der neunten Runde. Jeder Spieler erhält Siegpunkte für:

- die Siegpunktkarten in seinem Punktestapel (Minuswerte werden abgezogen)
- Bonusplättchen mit Siegpunkten
- Aktionssteine, die sich noch im eigenen Vorrat befinden: 1 Punkt pro Stein.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der noch die meisten Aktionssteine besitzt. Gibt es auch dabei ein Unentschieden, so gewinnen mehrere Spieler.

Bonusplättchen



Lege das Bonusplättchen in deinen Vorrat. Du erhältst am Ende des Spiels die abgebildeten Siegpunkte.



Entferne sofort alle „gewonnenen“ Siegpunktkarten, falls vorhanden, mit dem Wert „-1“ aus deinem Punktestapel. Wenn du in dieser Runde eine Minus-Karte erhalten hast, darfst du diese ebenfalls entfernen. Anschließend wird das Bonusplättchen aus dem Spiel genommen.



Nimm dir die abgebildeten weißen Aktionssteine aus der Tischmitte und lege sie in deinen Vorrat. Die weißen Steine können genauso verwendet werden, wie die Steine deiner eigenen Farbe. Anschließend wird das Bonusplättchen aus dem Spiel genommen.



© 2013 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com