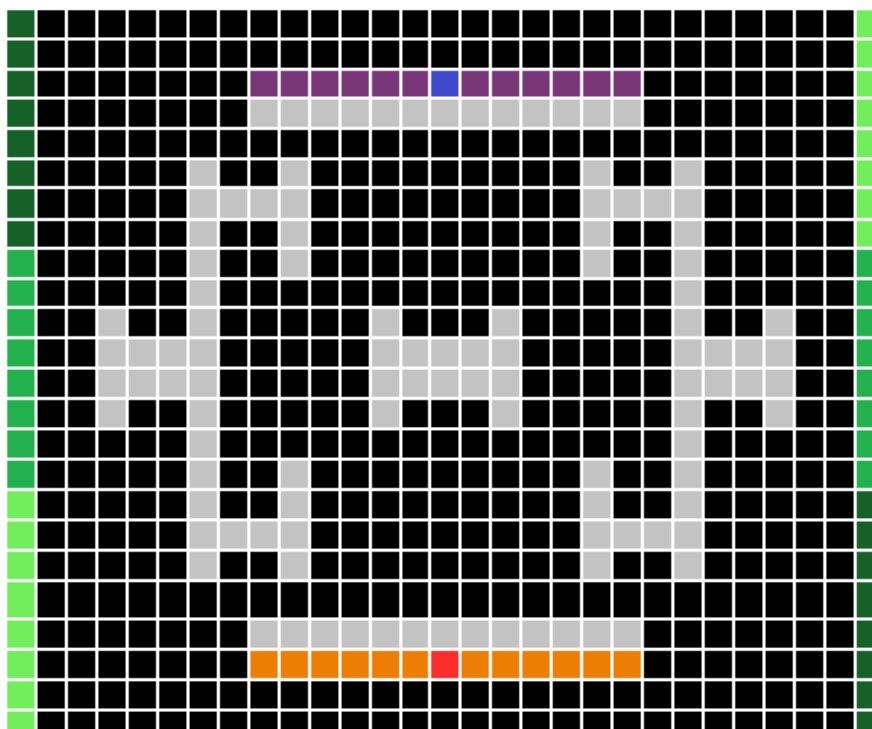


# Paschu

## Ein Spiel für unterforderte Mathematiker

Ich hatte heute einen Traum. In diesem Traum habe ich gegen eine Freundin Halma gespielt. Jedenfalls glaubte ich, normales Halma zu spielen, bis sie mich überraschend darauf hinwies, dass ich bereits sieben Schritte machen könne und dass ihre Strategie durch mein unbedarftes Betragen schon ruiniert sei. Ich könne ihre Formation ignorieren und müsse mich nur noch zu ihrem Herzstein vorbewegen. Ich wachte einigermaßen verwirrt auf. Nach dem Traumerlebnis kamen die restlichen Ideen ganz von selbst. Paschu - der Name will irgendwie nicht mehr aus meinem Kopf, deshalb benutze ich ihn - ist ein Spiel, das sehr wenige Regeln hat, aber vorausberechnendes Planen beinahe unbegrenzt belohnt. So sehe ich denn auch keinen Grund, noch großartig an den Regeln zu schrauben. Dieses Spiel ist nicht für jeden, und vielleicht für fast niemanden. Aber wenn nur zwei Leute jemals damit ihren Spaß haben sollten - dann ist das bereits spitze. Das Schönste ist vielleicht, dass jeder sich sofort sein eigenes Spielbrett gestalten und so an diesen ersten Spielfeld, das ich euch gebastelt habe, schrauben kann, um das Spielerlebnis ganz nach Belieben zu verbessern. Hier ist jedenfalls der Spielplan, und unten nochmal die Regeln:



### PASCHU

1. Ziel: Gewonnen hat, wer den Herzstein der anderen Seite zerstört. Falls ein Herzstein nicht mehr durch die Gegenseite erreicht werden kann, gewinnt, wer mehr Steine übrig hat.
2. Die Spieler bewegen in jedem Zug je drei Steine (aber nicht mehrmals denselben). Sie starten in der "hellen" Zone, d.h. ihre Steine machen genau 3 Schritte. In der mittleren sind es 5 und in der gegnerischen hellen sind es 7 Schritte. Die Steine können nicht weniger Schritte machen. Die Zahl der Schritte bestimmt sich danach, in welcher Zone der Stein gestartet hat.
3. Die Steine können dabei nur so vorgehen: Sie müssen immer mindestens einen anderen Stein an einer Seite oder Ecke berühren. Sie können einen anderen Stein nicht überdecken oder überspringen, auch nicht einen neutralen (grau). Sie können sich nicht diagonal bewegen. Sie können ihre Richtung nicht innerhalb derselben Bewegung umkehren, aber sie können nach rechts oder links abbiegen. Mit dem letzten Schritt ihrer Bewegung können sie einen beliebigen Stein, an den sie mit einer Seite angrenzen, zerstören und seinen Platz einnehmen.
4. Besondere Fähigkeiten: Alle Steine können alternativ ihre reguläre Bewegung auch überspringen und stattdessen sofort einen an sie angrenzenden Stein zerstören und seinen Platz einnehmen. Die Herzsteine haben stattdessen die Möglichkeit, statt einer regulären Bewegung alle Steine, an die sie mit ihren vier Seiten angrenzen, zu zerstören und den Platz eines beliebigen zerstörten Steines einzunehmen.

Tipp: Baut das das Spielfeld um, um in derselben Bewegung eure Richtung ändern und euch präzise bewegen zu können!

Einziges nicht bedachtes Problem - wie kriegt man denn jetzt die Steine dazu, sich zu bewegen, ohne sie auszuschneiden? Äh...

1. Ziel: Gewonnen hat, wer den Herzstein der anderen Seite zerstört. Falls ein Herzstein nicht mehr durch die Gegenseite erreicht werden kann, gewinnt, wer mehr Steine übrig hat.
2. Die Spieler bewegen in jedem Zug je drei Steine (aber nicht mehrmals denselben). Sie starten in der "hellen" Zone, d.h. ihre Steine machen genau 3 Schritte. In der mittleren sind es 5 und in der gegnerischen hellen sind es 7 Schritte. Die Steine können nicht weniger Schritte machen. Die Zahl der Schritte bestimmt sich danach, in welcher Zone der Stein gestartet hat.
3. Die Steine können dabei nur so vorgehen: Sie müssen immer mindestens einen anderen Stein an einer Seite oder Ecke berühren. Sie können einen anderen Stein nicht überdecken oder überspringen, auch nicht einen neutralen (grau). Sie können sich nicht diagonal bewegen. Sie können ihre Richtung nicht innerhalb derselben Bewegung umkehren, aber sie können nach rechts oder links abbiegen. Mit dem letzten Schritt ihrer Bewegung können sie einen beliebigen Stein, an den sie mit einer Seite angrenzen, zerstören und seinen Platz einnehmen.
4. Besondere Fähigkeiten: Alle Steine können alternativ ihre reguläre Bewegung auch überspringen und stattdessen sofort einen an sie angrenzenden Stein zerstören und seinen Platz einnehmen. Die Herzsteine haben stattdessen die Möglichkeit, statt einer regulären Bewegung alle Steine, an die sie mit ihren vier Seiten angrenzen, zu zerstören und den Platz eines beliebigen zerstörten Steines einzunehmen.

Tipp: Baut das das Spielfeld um, um in derselben Bewegung eure Richtung ändern und euch präzise bewegen zu können!

Gebt mir unbedingt bescheid, wenn ihr es mal ausprobieren solltet oder auch nur interessiert seid / Fragen oder neue Ideen habt. Natürlich kann man auch neue Spielfelder mit denselben Grundregeln erstellen – alles ist hier möglich. Und immer dran denken - Inspiration ist die Ressource des kulturellen Stroms, nicht Regeln. Diese Regeln hier sind nicht in Stein gemeißelt. Sie können und sollten abgewandelt werden, falls sie sich für euch je als hinderlich erweisen!

Bis bald!

euer Schreibotter ^\_^