

Pachisi - Chaupar



A **Pachisi** – melyet a „huszonötös” játékként is ismerhetünk – India nemzeti játéka, melyet évezredek óta játszanak. A játék a Parcheesi (USA) és a Ludo (Anglia) őse, melyekben annak leegyszerűsített szabályait alkalmazzák. A Pachisi őse pedig a kevésbé ismert **Chaupar**. A játék szabályai India különböző területein eltérnek. A szabályok nem tartalmazzák az összes lehetséges változatot. Kérdéses esetekben a játékosoknak házi szabályokban kell megegyezniük.

Tartalom

Egy kereszt alakú ruhadarab. A kereszt mindegyik ága 3 oszlopra és oszloponként 8 mezőre van felosztva. Tizenkét mezőn egy kereszt jel látható: ezek a *kastélyok*.

Egy ág közepe a „char”, azaz a hazavezető út. A kereszt közepén lévő mezőt pedig „Charkoni”-nak hívják.

A játékban található továbbá 4x4 db bábu, 6 kagylópénz (más néven Pachisi), 2 dobófa (Chaupar) és egy zsák.

A Pachisi szabályai

Kiinduló helyzet és cél

A játékot 2, 3 vagy 4 játékosal játszhatjuk. A 4 fős játék a legérdekesebb: a 2 egymással szemben ülő játékos egy csapatot fog alkotni. A bábukat a Charkonira helyezzük. Minden játékos dob a kagylópénzekkel. Az kezd, aki a legmagasabb értéket dobja, majd a játék az óramutató járásával ellentétesen folytatódik.

A cél a 4 bábút kivezetni az egyik ág közepén, majd végig a pálya szélén az óramutató járásával ellentétesen, majd ugyanazon az ágon (charon) visszaérkezni a Charkonira. A charról beérkező bábukat a hozzájuk tartozó játékosok mellé tesszük, hogy megkülönböztessük őket a kiinduló bábuktól.

Ha mindkét játékos eljuttatta bábuját a Charkonira, megnyerték a játékot. Attól a pillanattól fogva, amikor a csapattársak egyikének mind a 4 bábuja megérkezik a Charkonira, a megmaradt bábukat fogják ketten irányítani. 2 vagy 3 fő esetén mindenki egyedül játszik, és akkor nyer valamelyikük, ha mind a 4 bábuja visszaérkezik a Charkonira.

Játékmenet

A lépések számát a kagylópénzek dobásával határozzuk meg. A „szájak” jelzik a számot (lásd a táblázatot). Játékosonként minden olyan bábu, amely elsőként hagyja el a Charkonit, akármilyen szám dobásával elindulhat. A többi bábu csak „kegyelemdobással” hagyhatja el a Charkonit.

Ha egy bábu olyan mezőre érkezik, amelyet már 1 vagy több ellenséges figura elfoglalt, akkor foglyul ejti az ellenfél bábuit, és azoknak vissza kell térniük a Charkonira, ahonnan kegyelemdobással kell újrakezdeniük. Az a játékos, aki elfogta őket, még egyszer dobhat.

Egy játékos (vagy 2 csapattárs) blokkolhat egy mezőt 2 vagy több bábu felállításával (4 lehet a maximum). Ezt a barikádot elfoghatják egy bábuval vagy egy barikáddal (kivéve, ha a barikád egy kastélyon áll). A barikádon csak egy másik barikáddal lehet áthaladni. A barikád egyetlen bábuként fog mozogni. Saját barikádját a játékos bármikor szétbonthatja.

Lépni nem kötelező. Egy játékos dönthet úgy is, hogy a biztonsága érdekében nem lép el egy kastélyról, vagy megvárja társát, hogy együtt alakíthassanak egy barikádot.

Általános stratégia például a harmadik ág kastélyán maradni, míg egy 25-öst nem dobunk, amivel a bábu be is ér a célba.

Egy játékos úgy is dönthet, hogy tesz bábujával még egy kört a pályán, hogy végigkísérje lemaradt társát.

Ahhoz, hogy beléphessenek a Charkoniba, a játékosoknak a pontos lépésszámot kell kidobniuk (figyelem: 1-est nem lehet dobni).

A kört el is lehet passzolni.

Felfelé néző szájak száma	Lépések száma		Valószínűség
6	6	kegyelem	1/64
5	5		6/64
4	4		15/64
3	3		20/64
2	2		15/64
1	10	kegyelem	6/64
0	25	kegyelem	1/64

A Chaupar szabályai (Chausar)

Ezt a játékot Nagy Akbar, India császára játszotta a XVI. században, aki udvarán rabszolgányokat

használt bábuk helyett. Szabályai ugyanazok, mint a Pachisinek, a következő módosításokkal:

- A kagylópénzek helyett a két dobófát használjuk. Minden dobófán az 1 és a 6, valamint a 3 és a 4 vannak az egymással szemben lévő oldalakon. A lépések számához és a kegyelemdobásokhoz lásd a táblázatot (dupla értékek dobása: legfeljebb háromszor történhet meg egymás után).
- A játék elején a bábuk a 6-os, 7-es, 23-as és 24-es mezőkre kerülnek. (A fordító megjegyzése: Minden játékos a saját ágán (charon) indulva számolja le ezeket a számokat. Ha párokban játszunk, akkor az egyik csapat a fekete és a sárga, a másik a piros és a zöld bábukkal lesz.

Pontok	Lépések száma		Valószínűség
1+1	2	kegyelem	1/16
3+3	6	kegyelem	1/16
4+4	8	kegyelem	1/16
6+6	12	kegyelem	1/16
1+3	4		2/16
1+4	5		2/16
1+6	7		2/16
3+4	7		2/16
3+6	9		2/16
4+6	10		2/16

- A kastélyok nincsenek játékban.
- Az elfogott bábuk a Charkonira kerülnek, és bármilyen dobással elindulhatnak.
- A bábuk „szuperbábukká” válhatnak: 2 vagy több (maximum 4) ugyanolyan árnyalatú bábu összeolvadhat, ha ugyanarra a mezőre lépnek. Ezek a szuperbábuk egy bábuként mozognak. Egy szuperbábút csak egy ugyanakkora vagy nagyobb méretű szuperbábu foghat el. A szuperbábuk nem barikádok.
- Egy dobás felosztható: minden különálló szám egy dobófán különböző bábút mozgathat. Ha egy 1-est és egy 4-est dobunk, mozgathatjuk az egyik bábunkat 5 mezőt, vagy mozgathatjuk egyik bábunkat 1 mezőt és egy másikat 4 mezőt (nem 2-t vagy 3-at!). Egy bábút mozgathatunk 1 lépést is, hogy szuperbábu legyen belőle, majd a szuperbábút mozgathatjuk 4 mezőt.
- A kört nem lehet elpasszolni.
- A játékosok bármikor mozgathatják társuk bábuit.
- Először minden fekete bábunak be kell érnie, mielőtt egy sárga beérhetne. Először minden piros bábunak be kell érnie, mielőtt egy zöld beérhetne.
- Ha az egyik játékos túl nagy számot dob, mielőtt belép a Charkoniba, használhatja csak az egyik dobófa értékét is.

Fordította és szerkesztette: X-ta

Megvásárolható: Játékmester Társasjátékbolt

6000 Kecskemét, Izsáki út 2. (Szil-Coop üzletház) 1. emelet 28-as üzlet

Weboldal: www.jatekmester.com E-mail: info@jatekmester.com Telefon:+36-30-477-71-51