

PACHISI



ORIGINE

il Pachisi é un gioco di percorso che in India, dove é considerato gioco nazionale, si gioca da molti secoli. Il nome deriva dalla parola indiana che significa venticinque, il numero piú alto che si possa ottenere con le conchiglie di cauri usate come dadi. Il gioco fu inventato probabilmente intorno al VI secolo: modelli di Pachisi, in pietra tagliata a forma di croce, sono stati rinvenuti durante gli scavi negli antichi templi di Ellora, nella regione indiana del Deccan. In Europa, questo gioco è conosciuto anche sotto il nome di Ludo, che ne rappresenta una variante, moderna e semplificata, realizzata in Inghilterra alla fine del secolo scorso.



TAVOLIERE

ha la forma di una croce; su ogni braccio è segnato un doppio percorso. In tutto ci sono 68 caselle da percorrere. Alcune caselle, che hanno una funzione speciale, sono evidenziate.

PEDINE

ogni giocatore ha 4 pedine (o segnalini) a testa e, al posto delle conchiglie di cauri, si possono usare 2 dadi.

SCOPO DEL GIOCO

vi possono partecipare due o tre giocatori, oppure quattro, a coppie. Lo scopo di ogni giocatore è quello di spostare le sue quattro pedine, lungo il percorso, fino a quando riesce a sistemarle nella casella centrale (il trono) prima degli avversari.

SITUAZIONE INIZIALE

ogni giocatore prende posto su uno dei bracci della croce. Quelli che si trovano su due lati opposti costituiscono una squadra: il rosso e il nero debbono stare contro il giallo e il verde. Tutte le pedine sono poste nella casella centrale, il char koni (trono). Per iniziare il gioco ogni partecipante lancia 6 conchiglie di cauri. Quello che fa piú punti comincia.

REGOLE DI MOVIMENTO

il Pachisi si gioca usando conchiglie di cauri come dadi. Il numero dei punti dipende dalla quantità di conchiglie che cade con la fenditura rivolta in alto.

Si conta così:

- 2 cauri con la fenditura in alto: 2 punti
- 3 cauri con la fenditura in alto: 3 punti
- 4 cauri con la fenditura in alto: 4 punti
- 5 cauri con la fenditura in alto: 5 punti
- 6 cauri con la fenditura in alto, 10 punti e una grazia
- 1 cauri con la fenditura in alto, 10 punti e una grazia



Una grazia dà il diritto di rilanciare i dadi. Il primo lancio di dadi permette l'ingresso della prima pedina che avanza di altrettante caselle. Nei lanci successivi per far entrare in gioco altre pedine è necessario ottenere una grazia. Le pedine si muovono scendendo lungo la colonna centrale che corrisponde alla posizione del giocatore (tutte le caselle centrali del settore costituiscono il carro (o corridoio di casa).

Se un giocatore ha diritto a più lanci di seguito può spostare una diversa pedina ad ogni giro. Tutte le pedine si spostano in senso antiorario intorno alla croce, fino a raggiungere il loro punto di partenza. A questo punto esse devono risalire per il corridoio per arrivare alla casa, ottenendo con un solo colpo di dadi il numero esatto che glielo consenta.

Un giocatore, o una squadra, può erigere una barriera ponendo due pedine nella stessa casella. L'avversario non ha la possibilità, di spostare un suo pezzo che si trovi dietro questa barriera, ma le pedine che la costituiscono possono essere catturate, se gli avversari riescono a mettere in questa casella due o più loro pedine. Queste pedine possono spostarsi dopo un lancio di cauri, e percorrere insieme il circuito per parecchi lanci di conchiglie.

Un giocatore può rinunciare al suo turno (senza aver lanciato i dadi o dopo averlo fatto) per aiutare il suo compagno in una certa azione strategica, o per evitare che uno degli avversari gli mangi una pedina. Un giocatore può spostare una qualunque delle sue pedine per due volte, se questo può aiutare il suo compagno.

Nel gioco di squadra, se uno dei compagni è rimasto indietro, l'altro può aiutarlo tenendo in riserva una o più delle sue pedine per formare barriere o per catturare le pedine nemiche. Se un compagno ha un grande ritardo nei confronti del suo socio, la squadra avversaria ha il diritto di gettare i dadi per due volte allo scopo di attaccare il ritardario. In questo caso, essa può facilmente attaccare i pezzi del ritardario e rimandarli al punto di partenza. Nel Pachisi, il gioco di squadra è fondamentale.

REGOLE DI CATTURA

un giocatore può catturare un pezzo avversario, se questo si trova nel medesimo scomparto dove capita il suo. La pedina catturata viene tolta dal gioco e ritorna al punto di partenza, mentre il giocatore che l'ha catturata ha diritto ad un altro tiro. Le pedine che si trovano nei rifugi (caselle contrassegnate da una croce) non possono essere catturate e in queste caselle si possono accumulare quante pedine si voglia, di qualunque colore.