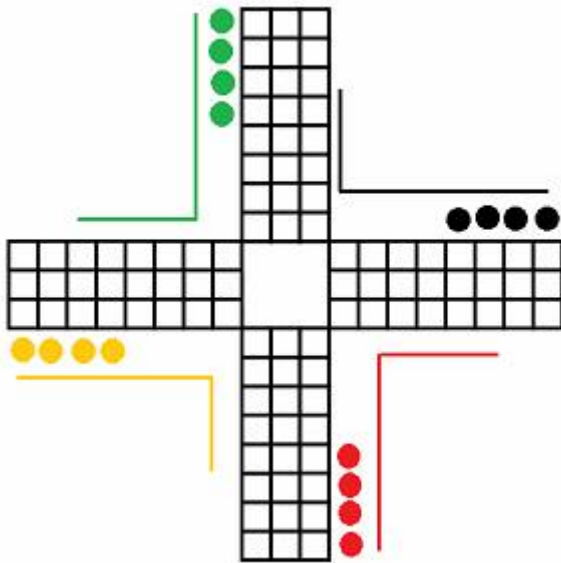


## Чоупар



Как уже было сказано в анонсе, Чоупар - интеллектуальное развлечение древней Индии. А на рисунке показано стартовое положение фишек. Играют в Чоупар вчетвером, двумя командами по два человека. Можно играть и вдвоем, но тогда каждому игроку принадлежит два набора фишек. Цвета фишек распределяются так: одна команда играет черными и желтыми, другая – зелеными и красными. Стрелками своего цвета показаны направления движения. То есть все фишки двигаются против часовой стрелки. Начинается движение с крайнего ряда клеток своего рукава. На рисунке фишки стоят (в Чаркони) возле того рукава

и тех клеток, с которых им начинать игру. Фишка должна обойти игровое поле вдоль крайнего ряда клеток, и вернуться на свой рукав. Затем, когда это произойдет, фишка переходит на центральный ряд клеток и начинает движение к центральному квадрату называемому Домом. Цель игры перевести все свои фишки в Дом, та команда (возможно состоящая из одного человека), которая сделает это первой считается победителем.

### Ход в Чоупаре

Ход определяется броском костей. Кости – это три прямоугольные палочки. На каждой из длинных сторон палочек отмечены числа (точками). Возможны два варианта разметки. Первый: 1, 2, 5, 6. Второй вариант: 1, 3, 4, 6.

Бросок трех палочек дает значения для трех ходов. Эти три хода могут быть выполнены тремя разными фишками, но ходы можно и объединять, вплоть до того, что все три хода можно выполнить одной фишкой. Фишки одного цвета, вставшие на одно поле, объединяются (обязательно) и могут далее ходить как одна фишка, строить столбики из фишек разного цвета нельзя. Таким образом, могут появиться двойные, тройные и даже четверные фишки. Отказываться от хода нельзя, даже если он не выгоден, но значения хода можно передать своему партнеру по команде. Причем такая передача допустима только в том случае, если сделать ход физически невозможно. Партнер, которому передан ход, выполняет его в тот момент, когда ему ход передан. Передавать ход не обязательно. Если игрок физически походить не может, а партнеру ход не выгоден, то ход можно пропустить. Через фишки, как свои, так и противника перепрыгивать можно. Разбирать высокие башни обратно на одиночные фишки или башни меньшей высоты нельзя. Заходить своими фишками на центральную линию чужого рукава нельзя, даже если это рукав партнера по команде. Порядок передачи хода: черные – красные – желтые – зеленые

### Взятие фишек

Для того, чтобы сбить фишку противника с доски необходимо завершить ход на поле, на котором стоит эта фишка. Сбитая фишка не уходит из игры, а отправляется в Чаркони, то есть исходное положение, после чего она начинает движение заново. Объединенные фишки – столбики можно сбивать только столбиками равной или большей высоты.

## **Заход в дом**

Фишка может зайти в Дом, только в том случае если бросок костей дает ей точное значение. Если ей нужно сделать три хода, значением 6 зайти в Дом нельзя. Если на костях выпало меньшее значение, то она может подойти к Дому ближе, если у игрока есть на то желание. Есть определенный порядок захода в дом фишек разного цвета. Игроки одной команды не могут заходить в дом одновременно. Желтые фишки можно начинать заводить в дом, только после того, как туда зашли все черные, а зеленые только после красных. Заход в дом не обязателен, игрок в качестве альтернативы может не заходить фишкой на центральный ряд клеток, выйти из которого уже нельзя, а пойти на второй или третий круг с целью сбивания фишек другой команды.

## **Анализ игры**

Партнеры по команде не равноправны в своих возможностях. Один из них может заходить в Дом только после своего партнера. Это означает, что у двух игроков одной команды разные игровые задачи. Тот, который имеет право первым зайти в Дом, должен стремиться сделать именно это. Цель второго игрока – сбивать фишки противника и таким образом сдерживать его.

Еще один сдерживающий фактор – это высокие столбики. Сбить их сложнее, чем одиночные фишки, а это значит, что высокий столбик может помешать движению фишек противника, если тому выпадут кости так, что выгодный ход придется на клетку занятую высоким столбиком. Но высокие столбики оружие обоюдоострое. Разбирать столбики нельзя, а это означает, что создавая высокие столбики, игрок уменьшает свою маневренность, что может привести к потере хода, особенно на этапе вхождения в Дом. Выпавшие значения костей могут быть подходящими для двух или более фишек, но неподходящими для одного столбика. Поэтому злоупотреблять построением тройных и четверных столбиков не стоит. Оптимальная высота, сохраняющая маневренность и дающая увеличение скорости прохождения доски – это столбик высоты 2. И наверное разумная конфигурация фишек – это один столбик высотой 2 и две одиночные фишки. Конечно, можно рискнуть и построить более высокий столбик, но это уже, что называется «на удачу».