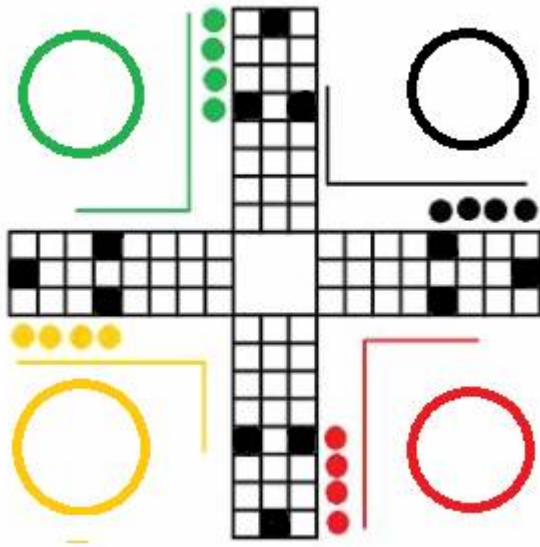


Пачизи



Пачизи, - наследница более древнего Чаупара. Собственно это даже не игра, а класс игр, так как разошедшись по всему миру Пачизи получила множество интерпретаций в правилах. Я просмотрел много различных описаний и выбрал тот вариант, который, как мне кажется, наиболее разумен и интересен. Вопрос, какие правила правильны, не корректен по сути, так как вариантов много. А во-вторых, я не претендую на истину и если мне попадется источник правил для Пачизи, более достоверный, нежели известные мне сегодня, то я внесу необходимые изменения. А теперь описание правил хода и традиционный небольшой анализ игры.

Правила игры

В игре могут участвовать два человека, тогда, каждому игроку принадлежит два набора фишек, расположенных друг против друга. То есть черные и желтые и зеленые и красные. Но можно играть вчетвером, тогда одному игроку принадлежит один набор. В начальном расположении все фишки находятся в Доме. Дом это круг своего цвета. Цель игрока – вывести все фишки из Дома, провести их по внешнему периметру креста, провести в свой рукав с другой стороны, затем завести их на центральную линию своего рукава и наконец завести в центральный квадрат, кто сделает это первым, тот и выиграл.

Очень важный момент – входа в центральный квадрат. Для того, чтобы завести туда фишку, нужно равное количество очков. Если, например, у вас выпало 4х6, а надо 5 очков, то вы завести фишку одним ходом не можете.

Для определения хода в Пачизи есть два игральных кубика (в Индии бросали специальные ракушки). Для того, чтобы вывести фишки надо, чтобы хотя бы на одном из кубиков выпало пять. Если это получилось, что фишка ставится на черной поле сбоку от Дома своего цвета, оно четвертое от начала рукава. Выполнять ход можно одной фишкой – сразу на значение обоих кубиков, можно двумя разными. Если ход выполнить по какой-то причине невозможно, то ход сгорает. Может сгореть, как весь ход, так и ход от одного кубика.

Фишку противника можно срубить, встав своим ходом на ее поле. Срубленная фишка возвращается в Дом своего цвета и начинает путь сначала. Но на кресте есть 12 полей, на моей диаграмме они закрашены черным цветом. Это крепости. Фишку, стоящую в крепости рубить нельзя.

Для удачного хода есть некоторые бонусы. Например, если выпал дубль, то это дает право, на еще один бросок. За срубленную фишку противника игрок получает 20 очков (20 ходов на клетку), за каждое достижение центрального квадрата еще 10 очков. Если выпал дубль, то можно использовать значение кубиков с противоположной стороны. Например, при дубле 6х6 можно выполнить два других хода: 1х1 или 6х1.

Перепрыгивать через фишки можно, но если игрок поставил на одно поле 2 фишки, то это называется блок и через него нельзя пройти ни чужим фишкам, ни своим, но

держат блок можно только три хода. После этого игрок, четвертым ходом блок должен разрушить. Рубить фишки стоящие в позиции блока тоже нельзя.

Анализ игры

Игра в Пачизи могла бы быть сведена к простой удаче в брошенных кубиках, если бы не два момента. Первый – это возможность рубки фишек противника и отправки их обратно домой и второй – это возможность спрятаться в крепости.

Прежде всего обсудим, когда есть смысл бояться рубки своей фишки. Если неприятельская фишка стоит сразу за вашей, то ее угроза минимальна, так как вероятность появления единицы на одном кубике равна $1/6$, но кубика два, поэтому вероятность рубки хоть меньше половины, но все же не $1/6$. Еще меньше вам угрожает фишка, отстоящая от вашей на 12 полей. Для того, чтобы она стала угрозой на обоих кубиках должно выпасть 6 очков. Это довольно редкий случай. Наибольшую угрозу представляют фишки, отстоящие на количество полей от 4 до 9. Их нужно бояться и если такая фишка появилась, то от нее нужно либо убежать, либо спрятаться в крепость, если есть такая возможность.

Стратегия убегания рискованна, так как не факт, что вы будете двигаться быстрее противника, но в случае удачи вам удастся выиграть темпы и быстрее дойти до центрального квадрата. С другой стороны крепость также имеет свои плюсы и минусы. Сидеть долго в крепости, может не получиться, из-за потери выгодного хода или из-за невозможности отказаться от хода фишкой сидящей в крепости. Кроме того, такое сидение приводит к потере темпа игры. С другой стороны, если недалеко от вас фишки противника, то зайдя в крепость вы вынуждаете его рисковать. Либо он должен замедлить свое продвижение фишками, которые стоят перед вашей крепостью, и ждать пока вы выйдете из нее, либо он должен перескочить крепость и подвергнуть свою фишку риску вашего удара.

Блок двумя фишками также вещь рискованная. Вы с одной стороны тормозите фишки противника, с другой стороны, блок придется разрушать, и тогда скопившие враги с удовольствием ударят по фишкам бывшего блока.

Не советую также вести свои фишки кучно, близко друг к другу. В этом случае, вероятность рубки ваших фишек близко подошедшей фишкой противника кратно возрастает, если не одну, так на другую она попадет. Но и разводить их слишком далеко (на расстояние, которое не преодолеть одним ходом) тоже не стоит, так как фишки не слишком удаленные друг от друга поддерживают друг друга. Фишка идущая сзади несколько рискует собой, но она может атаковать фишку противника, приблизившуюся к ее переднему товарищу.