

**Pachisi**, ook gekend als het 'vijfentwintig' spel, is het nationale spel van India sinds duizenden jaren. Men mag het niet verwarren met Mens erger je niet(NL), Ludo (UK) of Parcheesi(USA), waarvan de spelregels veel eenvoudiger zijn. De voorloper van Pachisi is het minder bekende **Chaupar**. De spelregels variëren van streek tot streek. De regels hieronder beschrijven niet alle mogelijke situaties. Bij twijfel komt men tot een overeenkomst.

## Inhoud

Een spelkruis waarvan iedere arm uit 3 kolommen met 8 vakjes bestaat. Per arm zijn er 3 vakjes met een kruis gemarkeerd: de kastelen. Het midden van een arm is de *char* of thuisweg. Het midden van het kruis is de *Charkoni*.

Er zijn 4x4 speelstukken, 6 kaurischelpen (Pachisi), 2 dobbelhoutjes (Chaupar) en een opbergzakje.

## Spelregels Pachisi

### Beginsituatie en doel

Het spel kan gespeeld worden met twee, drie of vier spelers. Het interessantste is met 4: men speelt 2 tegen 2, met de partners tegenover elkaar. De pionnen worden in de Charkoni geplaatst. Iedere speler gooit met de kauri's om te bepalen wie begint. Er wordt tegen de richting van de klok gespeeld.

Het is de bedoeling de 4 pionnen vanuit de Charkoni via de middenkolom van de kruisarm waar men voor zit, naar de kruisuiteinden te bewegen. Vervolgens leggen de pionnen een weg af langs de buitenkolommen van de armen tegen de klok in, om uiteindelijk via de middenkolom van de oorspronkelijke kruisarm naar de Charkoni terug te keren. Van het ogenblik dat ze terug op deze middenkolom komen, worden zij op hun zijkant gelegd om ze te onderscheiden van de startende pionnen.

Wanneer 1 van de partners zijn 4 pionnen in de Charkoni heeft, spelen beide partners met de overblijvende pionnen verder. De partners die als eerste al hun pionnen in de Charkoni brengen, zijn de winnaars.

Indien het spel met 2 of 3 wordt gespeeld, is de winnaar hij die als eerste alle eigen pionnen in de Charkoni heeft.

### Het spelverloop

Het aantal zetten wordt door het werpen van de kauri's bepaald. De 'mondjes' bepalen het aantal (zie tabel). De eerste pion van iedere speler mag al bij de eerste worp de Charkoni verlaten. De volgende pionnen mogen enkel bij een bonusworp de Charkoni verlaten.

Als een pion landt op een vakje dat bezet is door een vijandelijke pion, dan wordt de vijandelijke pion geslagen en moet hij naar de Charkoni terugkeren. De speler die slaat, krijgt een extra beurt. Een pion die op een kasteel staat, is beschermd en kan niet geslagen worden.

Een speler (of de partners) kan (kunnen) een blokkade oprichten door een vakje met twee of meer pionnen te bezetten (maximaal 4). Deze blokkade kan door een enkele pion of door een blokkade geslagen worden (behalve op de kastelen). Passeren kan enkel door een andere blokkade.

Een blokkade kan als een geheel het aantal vakjes van de worp verder gaan. Ze kan ook op gelijk welk moment gesplitst worden.

Bewegen is niet verplicht, men kan beslissen na de kauriworp niet te spelen, bijvoorbeeld om in de bescherming van een kasteel te blijven of om zijn partner te helpen.

Een veel toegepaste tactiek is te blijven staan op het kasteel op het einde van de derde arm en te wachten tot men 25 gooit, zodat men zonder risico de pion kan binnenbrengen in de Charkoni.

Men mag een tweede keer rond het bord gaan. Dit kan interessant zijn om de partner te helpen.

Om in de Charkoni te belanden, moet men het juiste aantal gooien (let wel, men kan geen 1 gooien!).

Men kan zijn beurt overslaan.

| aantal mondjes omhoog | aantal zetten |           | kans  |
|-----------------------|---------------|-----------|-------|
| 6                     | 6             | bonusworp | 1/64  |
| 5                     | 5             |           | 6/64  |
| 4                     | 4             |           | 15/64 |
| 3                     | 3             |           | 20/64 |
| 2                     | 2             |           | 15/64 |
| 1                     | 10            | bonusworp | 6/64  |
| 0                     | 25            | bonusworp | 1/64  |

## Spelregels Chaupar (Chausar)

Het *doel* en de *speelwijze* zijn dezelfde als bij Pachisi met volgende verschillen:

- Chaupar wordt met 2 dobbelhoutjes gespeeld. Op deze dobbelhoutjes staan de cijfers 1 en 6 en de cijfers 3 en 4 tegenover elkaar. Voor de telling: zie tabel. Bij dubbels krijgt men een extra beurt. 3 dubbels na elkaar geven beurtverlies.
- Bij de start staan de pionnen van iedere speler op de vakjes 6, 7, 23 en 24.
- De kastelen spelen in dit spel geen rol.
- Pionnen die geslagen worden, starten terug vanuit de Charkoni en mogen bij gelijk welke worp terug in het spel komen.
- Men kan superpionnen vormen. Als 2, 3 of 4 pionnen (eigen of van partners) op hetzelfde vakje landen, dan 'smelten' ze samen. Deze superpionnen bewegen als 1 pion. Een superpion kan slechts geslagen worden door een andere superpion van hetzelfde of van een hoger kaliber. Superpionnen zijn geen blokkades.
- Een worp kan gesplitst worden: de aantallen van de afzonderlijke dobbelhoutjes worden op 2 pionnen toegepast. Voorbeeld: indien een 1 en een 4 is gegooid, kan men ofwel 1 pion 5 vakjes verplaatsen, ofwel 1 pion 1 vakje en een tweede pion 4 vakjes (geen 2 en 3!). Men kan ook 1 pion 1 vakje verplaatsen en daardoor een superpion vormen en dan de superpion nog 4 vakjes verplaatsen.
- Men mag zijn beurt niet overslaan.
- Partners mogen altijd met elkaars pionnen spelen.
- Alle zwarte pionnen moeten voor de gele en alle rode moeten voor de groene in de Charkoni belanden.
- Indien men teveel gooit om de Charkoni binnen te gaan, mag men het cijfer van 1 dobbelhoutje gebruiken.

| aantal stippen | aantal zetten |           | kans |
|----------------|---------------|-----------|------|
| 1 + 1          | 2             | bonusworp | 1/16 |
| 3 + 3          | 6             | bonusworp | 1/16 |
| 4 + 4          | 8             | bonusworp | 1/16 |
| 6 + 6          | 12            | bonusworp | 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 |