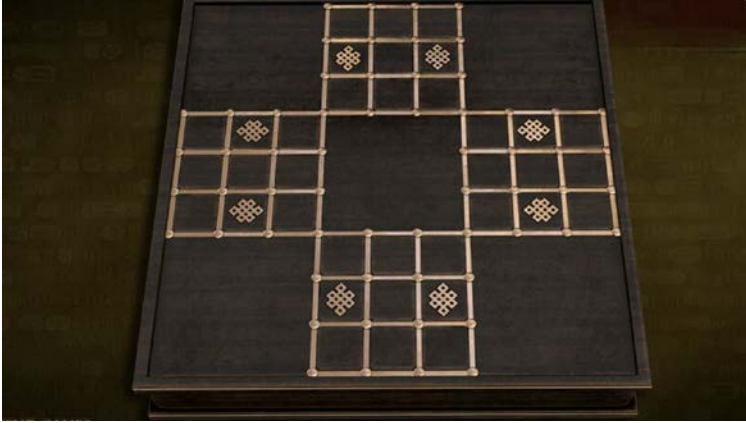


# T'SHU P'U



Lo T'shu-P'u è un gioco che si gioca in Cina da quasi due millenni. È una versione cinese dei vari giochi di percorso a forma di croce giocati in India (il Pachisi e il Chaupur) e solitamente si dice sia stato introdotto in Cina durante la dinastia Wei (220-265 d.C.), come indica una fonte cinese risalente alla dinastia Sung (dal 960 al 1279 d.C.), ed è stato molto popolare fin oltre il 1000 d.C., decadendo poi progressivamente;

tuttavia è un gioco ancora ampiamente giocato in tutto il paese.

Lo T'shu-p'u usa dadi rettangolari, simili ai dadi a bastoncino realizzati migliaia di anni fa, quando i primi uomini segnavano i lati lunghi di bastoncini e ossa di animali.

Derivando dal più antico Pachisi, che è poi stato portato anche negli Stati Uniti nel corso del XIX sec., lo T'shu P'u può essere considerato a tutti gli effetti un vero e proprio antesignano dei moderni *Ludo* e *Non t'arrabbiare*.

A differenza di questi giochi moderni, però, ha la particolarità di essere giocato “a squadre”, dividendosi in due coppie.

## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è far percorrere tutto il tabellone ai propri pezzi e arrivare al centro da dove li si può rimuovere dal gioco, portandoli “a casa”, per entrambi i componenti della squadra prima della squadra avversaria.

# LEGGERE I DADI CINESI

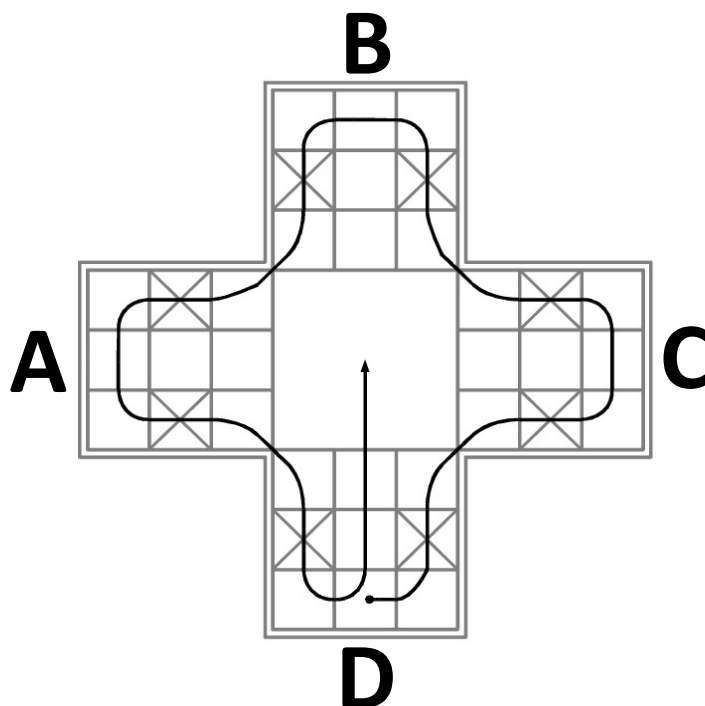
I cinesi tutt'oggi usano una scrittura ideografica, per cui i dadi possono apparire strani.

L'ideografia cinese, per i numeri, è in verità molto semplice:

—	二	三	四
1	2	3	4
yī	èr	sān	sì

## REGOLE DEL GIOCO

1. Si parte dalla casella centrale della propria fila e ci si muove in senso antiorario, come da figura.
2. Quando si gioca in 4 si può decidere se giocare a squadre o meno.
3. Le due squadre sono formate dalle posizioni contrapposte, per cui i due partner sono determinati dalle coppie A-C e B-D.
4. Una volta determinato il primo giocatore, per comune accordo o tramite il lancio dei dadi, il turno passa al giocatore alla sinistra, in senso orario.
5. A ogni turno, ogni giocatore lancia i dadi e muove di conseguenza. Può muovere una pedina per il totale ottenuto dal lancio dei dadi, oppure due pedine, una per il punteggio del singolo dado.



Per esempio, se col lancio di dadi fa “yī” (uno) e “san” (tre), può muovere una pedina di quattro posizioni oppure una pedina di una casella e l'altra di tre.

6. Le pedine possono entrare in gioco solo se esce un “sì” (un quattro). In tal caso la pedina può essere posizionata sulla casella di partenza, quella centrale della propria fila, in caso contrario si

muovono le pedine già in gioco o, nel caso peggiore, si passa il turno al giocatore alla propria sinistra con un nulla di fatto.

7. Non possono sostare più pedine nella stessa casella a meno che non siano della stessa squadra e in tal caso al massimo sostano una pedina per giocatore.
8. Se si termina il movimento in una casella occupata da una pedina avversaria, o da entrambe le pedine della squadra avversaria, questa viene mangiata e riconsegnata al rispettivo giocatore che la potrà rimettere in gioco solo con l'uscita di un "sì", ossia di un 4. Questo avviene anche quando le pedine vengono "sorpassate".
9. Se si sorpassa una pedina del proprio compagno di squadra, l'effetto di cattura non si compie.
10. Se si termina il proprio movimento in una casella occupata da una pedina del proprio compagno di squadra la cattura non si compie, ma viene invalida qualsiasi altra mossa porti altre pedine della propria squadra nella stessa posizione per effetto della regola 5.
11. Le pedine nelle caselle dorate (nello schema qui sopra sono le caselle indicate da una X) non possono essere mangiate in alcun modo.
12. Nella casella centrale dove termina il percorso di gioco possono sostare tutte le pedine, di tutti i giocatori. Possono essere rimosse e messe in salvo a segnare il punto solo quando al lancio dei dadi esce un "yi" (uno).
13. Vince il primo giocatore o la prima squadra che rimuove tutti i propri pezzi dal tabellone.

## VARIANTI DI GIOCO

Le varianti di gioco sono pochissime e rendono il gioco ancora più strategico nella sua aleatorietà. Possono essere introdotte singolarmente o tutte, per vivacizzare le partite.

1. Variante alla regola 6: si possono mettere in gioco nuove pedine solo se al lancio di dadi esce una coppia di "sì" (quattro).
2. Variante alla regola 9: quando si sorpassa una pedina del proprio compagno di squadra questa viene rimandata alla casella di partenza, senza uscire dal gioco, la cattura però non avviene quando la pedina termina il movimento nella casella occupata da una del proprio compagno.
3. Variante alla regola 12: quando esce solo un "yi" (uno) si può portare fuori gioco, e quindi in salvo, solo le pedine del proprio compagno di squadra e non le proprie. Se escono due "yi", invece, si può portare fuori anche una propria pedina oltre a quella del compagno di squadra.



## I CONSIGLI DEL DODO

Non fate arrabbiare il vostro compagno di squadra... potrebbe vendicarsi! Ma, soprattutto, non consideratelo un gioco di mera fortuna ai dadi, la vittoria la si ottiene con la strategia migliore anche se il lancio di dadi, diciamo, lascia a desiderare.