

# Chapur

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / [leglobejoueur@gmail.com](mailto:leglobejoueur@gmail.com)

# Chauptur

## Petite histoire

*Le tablier en croix est le support d'un très grand nombre de jeux de parcours, mais la primauté revient certainement au pachisi et au chaupur. Ces jeux sont originaires d'Inde et se sont répandus au gré des invasions et échanges commerciaux, d'abord en Asie, puis vers l'Asie du sud-est d'une part et la Perse et le monde arabe de l'autre. Cette dispersion s'est évidemment accompagnée de nombreuses adaptations dont les plus connues sont le parcheesi américain ou le ludo britannique, en passant par le parchi espagnol et les petits chevaux français. Les règles sont plus ou moins évoluées, faisant appel à plus ou moins de stratégie, les plateaux quelque peu différents, mais le principe est identique pour tous : amener ses pions d'un point de départ à un point d'arrivée en « prenant » les pions de l'adversaire pour ralentir sa progression.*

*Le chaupur, qui signifie quatre pattes, en référence aux quatre branches du tablier, se joue avec des dés spéciaux à 4 faces.*

## Règle

Nombre de joueurs : 2 à 4

Se joue en individuel ou en équipe de 2

Prise en mains : facile

Catégorie : hasard raisonné / parcours

## Matériel nécessaire

- un plateau en croix
- 4 pions rouges, 4 verts, 4 jaunes, 4 blancs
- 3 dés à 4 faces numérotées 1, 2, 5, 6.

## BUT DU JEU

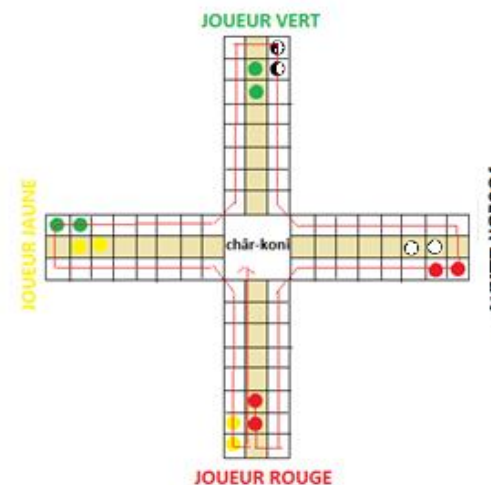
Être le premier (ou la première équipe) à amener tous ses pions au centre du plateau.

## POUR Y PARVENIR

Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés et déplacent un pion ou plusieurs pions en fonction du résultat obtenu, afin de réaliser le tour du tablier le plus rapidement possible, tout en se protégeant et en tentant de ralentir le (ou les) adversaire(s).

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

### Position des pions en début de partie



Au début de la partie, les 4 pions de chaque joueur sont **prédisposés**, comme indiqué sur le schéma, face non marquée visible. Tous devront rejoindre le châr-koni (case centrale) après avoir effectué le tour du plateau dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

Les joueurs s'assoient chacun face à une branche. La couleur du joueur est celle des pions situés sur la colonne centrale de cette branche. C'est par cette colonne que tous les pions de la même couleur devront rejoindre le châr-koni.

Pour une partie en équipe, **les joueurs d'une même équipe se positionnent face à face**. Ils jouent leurs pions séparément et à leur tour de jeu, mais ne peuvent pas se prendre mutuellement et devront respecter un ordre précis pour rentrer leurs pions dans le châr-koni.

**Par convention les équipes sont vert/rouge et jaune/blanc.**

Le joueur qui joue en premier est désigné par tirage au sort. Il lance les 3 dés et avance ses pions, **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre**, selon le résultat obtenu. Il peut choisir de jouer un seul pion de la somme des dés, ou 1 pion par dé ou 2 pions avec la somme de 2 dés, et un pion avec le 3<sup>ème</sup> dé : *si un joueur obtient : 2, 6 et 5 aux dés, il peut avancer un pion de 13 cases, ou un pion de 2 cases, un de 6 cases et un de 5 cases, ou un de 8 cases et un de 5 cases, ou un de 7 cases et un de 6 cases, ou enfin un de 11 cases et un de 2 cases.*

Remarque : les pions se déplaçant dans le sens anti-horaire, les pions de la colonne centrale, doivent en sortir et faire le tour du plateau avant de se diriger vers le châr-koni

Au chaupur, **il est interdit de passer son tour, et tous les dés doivent être joués**, sauf en cas d'impossibilité en fin de partie (voir infra).

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, en commençant par celui assis à la droite du premier.

### CAPTURES

Si un pion termine sa course sur une case **occupée par un pion adverse**, ce dernier est capturé **et envoyé dans le châr-koni**, d'où il devra **recommencer son parcours**, en descendant la colonne centrale de sa branche. *Les pions renvoyés dans le châr-koni sont retournés (face marquée d'un point visible) pour les distinguer de ceux qui remontent la colonne centrale. Ils seront à nouveau retournés quand ils quitteront la colonne centrale.*

### ASSOCIATIONS DE PIONS

Si un pion termine sa course sur une case occupée par un pion de même couleur, **les deux pions s'associent**.

Il est possible d'associer **2, 3 ou 4 pions**.

Les pions associés **se déplacent ensemble**, jusqu'à ce que le joueur décide de les dissocier, mais si un adversaire termine sa course sur une case occupée par des pions associés, **tous les pions associés** sont envoyés au châr-koni et doivent recommencer le parcours individuellement, en repartant du châr-koni (l'association tombe en cas de prise).

Pour un jeu en équipe, des **pions amis mais de couleur différente** peuvent occuper la même case, mais ils **ne peuvent pas s'associer**, et si un pion adverse termine sa course sur cette case, **tous les pions seront capturés**.

### FIN DE PARTIE

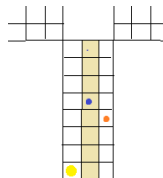
La partie se termine quand un joueur (ou une équipe) a réussi à **ramener tous ses pions dans le châr-koni**.

Le retour des pions ne peut se faire que **par un nombre exact**. Si un joueur obtient un résultat aux dés supérieur au nombre de cases à parcourir par un pion pour atteindre le châr-koni, **le pion en question ne peut pas être joué**. Le joueur **doit jouer un autre pion** ou, s'il n'a pas d'autre pion à jouer, et seulement dans ce cas-là, **passer son tour**.

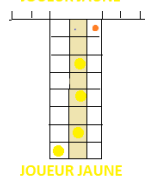
Pour une partie en équipe, les pions verts ne peuvent rejoindre le châr-koni qu'une fois tous les pions rouges rentrés. De même pour les pions jaunes qui doivent attendre que tous les pions blancs soient rentrés pour regagner le châr-koni.

Il n'est ainsi pas rare de faire faire **plusieurs tours** aux pions verts et aux pions jaunes, qui peuvent continuer à chasser tant que le partenaire rentre ses pions.

En effet, il n'est pas obligatoire de faire monter ses pions vers le châr-koni, mais la décision doit se prendre **avant d'emprunter la colonne centrale** de retour : un pion qui a commencé à remonter vers le châr-koni ne peut pas faire marche arrière.



*Jaune obtient un résultat aux dés de 5. Il peut soit remonter sa colonne en direction du châr-koni (point bleu), soit faire un nouveau tour (point orange), mais s'il décide de remonter, il ne peut plus reculer.*



*Jaune obtient un résultat aux dés de 9 et des pions noirs sont encore en jeu. Jaune est obligé de jouer sur le pion orange et de faire un nouveau tour.*

### RESUME

- les pions se déplacent dans le sens anti-horaire,
- le résultat des dés peut être réparti entre plusieurs pions mais la totalité du résultat doit être joué,
- la capture se fait par substitution,
- des pions de même couleur peuvent s'associer et se déplacer ensemble, mais peuvent alors être capturés ensemble,
- un pion capturé est renvoyé au centre du plateau et doit refaire un tour complet après avoir descendu sa colonne centrale,
- plusieurs tours peuvent être effectués avant d'emprunter la colonne centrale pour rejoindre le châr-koni,
- pour un jeu par équipe, vert regagne le châr-koni après rouge et jaune après blanc,
- les pions d'une même équipe peuvent occuper la même case mais ne peuvent pas s'associer s'ils ne sont pas de la même couleur.