



Chopat



Nesta fotografia podemos ver, da esquerda para a direita, o Shreeman Surendra Manilal, *moi mème*, o Shreeman Rameshchandra Babulal e o Shreeman Jayesh Jasvantlal a jogar o chopat.

Chopat (ou Chaupat) é um jogo de Cruz e Círculo jogado no Saurashtra, parte do estado de Gujarat, na Índia. Os Vanzas e Darjis de Diu jogam Chopat, especialmente durante o Janmashtami e o mês de Purushottam. Eles jogam de uma forma peculiar, emanando entusiasmo e uma saudável rivalidade entre eles. O lançamento dos dados é acompanhado por um tremendo barulho, e os gritos de "tutichaar" e "baar" e "ghodo" são ouvidos a uma distância considerável. É um cenário bastante animado.

Conteúdo do jogo: Um tabuleiro; 4 conjuntos de peões (cada conjunto contém 4) de cor vermelha, verde, preta e amarela e um par de dados compridos (*Paasá*). Ver Fig. 1.

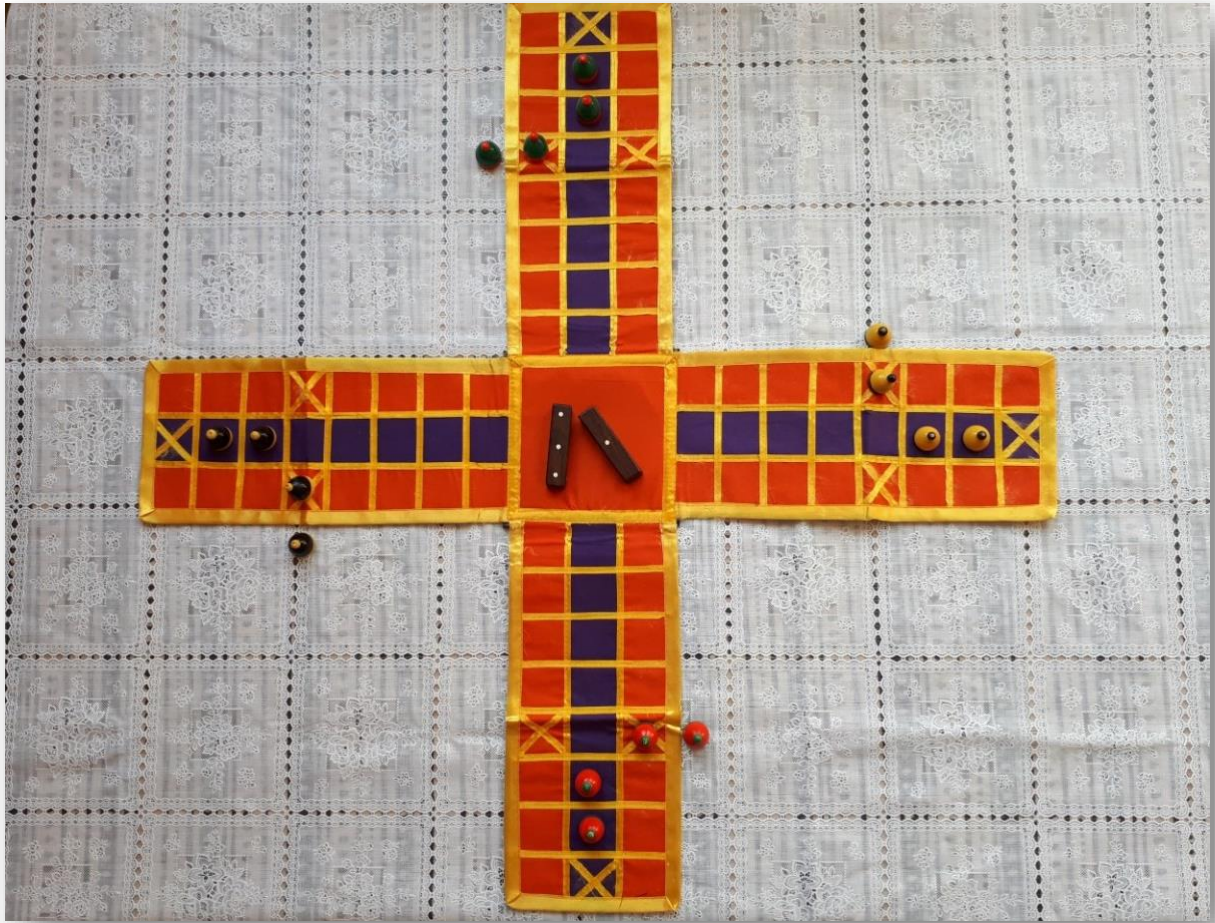


Fig.1

Na Fig. 1 podemos ver o "tabuleiro" de chopat em tecido bordado e em forma de cruz, 4 conjuntos de peões (um vermelho, um verde, um preto e um amarelo), com 4 peões cada e dois dados compridos (Paasá).

O "tabuleiro" de chopat é tradicionalmente em tecido bordado e em forma de cruz. Tem quatro braços unidos nas laterais de um grande quadrado central que é "Casa" (*Ghar*). Cada braço é composto por três filas de oito quadrados. Vamos chamar os braços pela sua cor. Temos então um braço-vermelho, um braço-verde, um braço-preto e um braço-amarelo. Os peões vermelhos dão a volta ao tabuleiro, começando e terminando no seu braço. Da mesma forma, os outros peões começam sua jornada nos respectivos " braços domésticos". Dada a seguir (como linha de seta branca) na Fig. 2 é o caminho dos peões pretos.

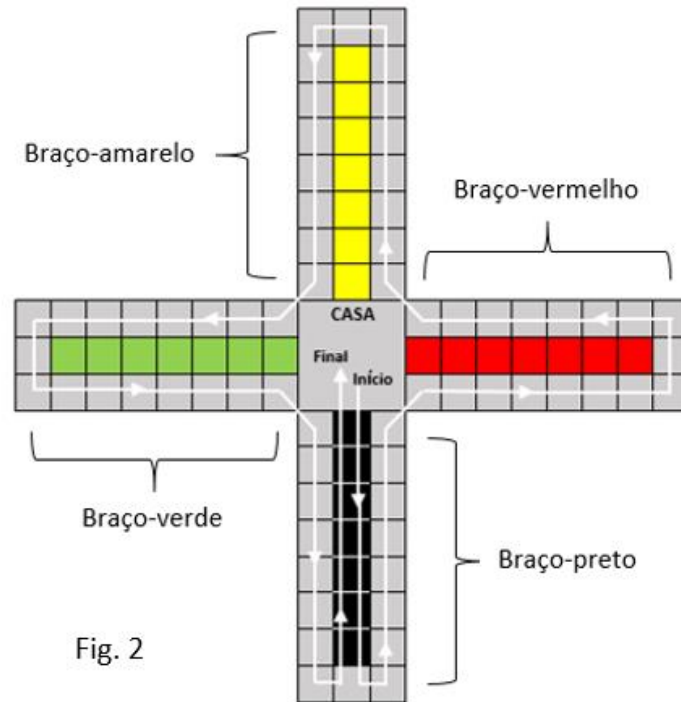


Fig. 2

Fig. 2 mostra o caminho dos peões pretos como linha de seta branca. Diagrama desenhado por Diya Dipac.

Os peões (*Sogthi* ou *Sogthan*) são geralmente feitos de madeira. Cada jogador tem quatro peões.

Chopat é um jogo de corrida podendo ser jogado por dois ou quatro jogadores. Aqui damos as regras para o jogo com quatro jogadores.

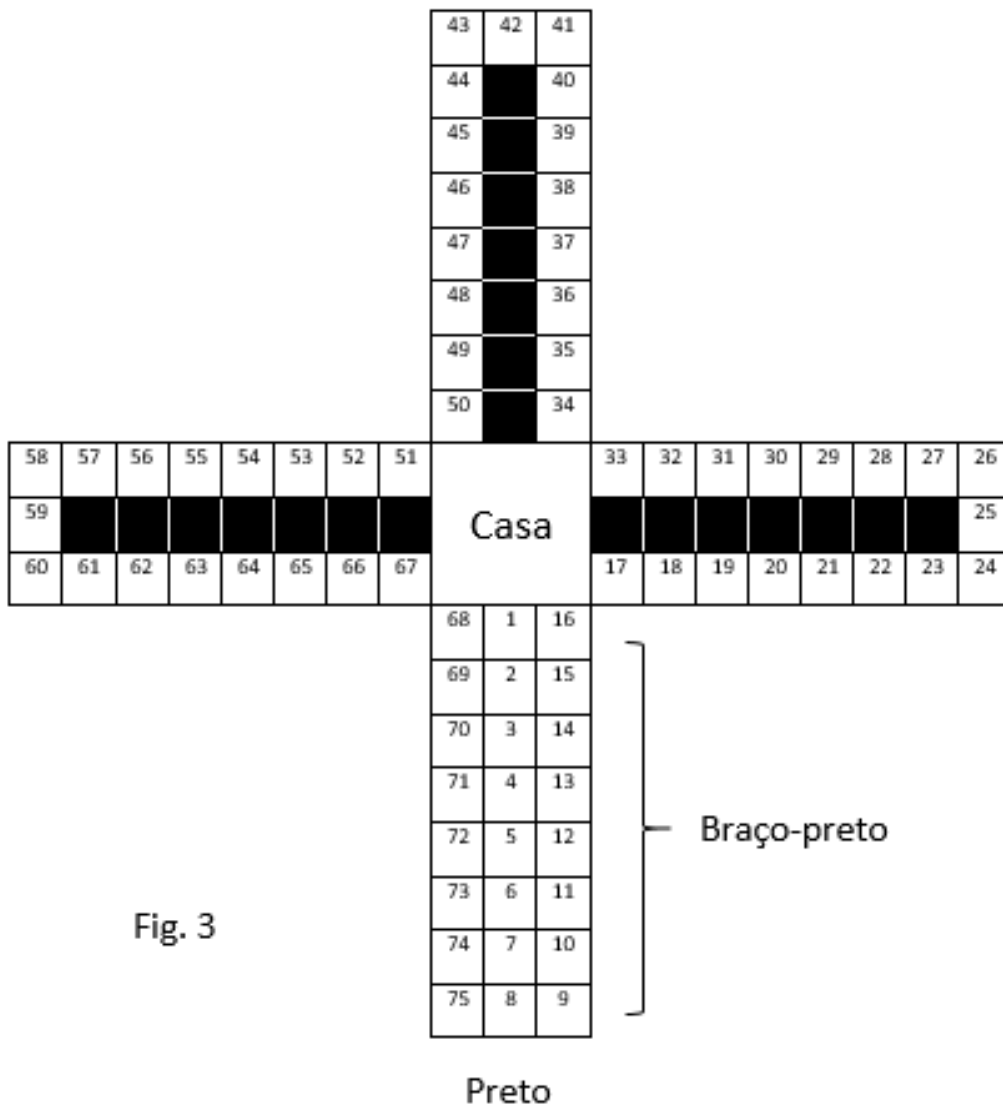


Fig. 3

A Fig. 3 mostra o tabuleiro do chopat do ponto de vista do peão preto. Diagrama desenhado por Diya Dipac.

A Fig. 3 mostra o tabuleiro do jogo do ponto de vista do peão preto. Alguns quadrados são numerados sequencialmente de 1 a 75, enquanto outros foram escurecidos. A numeração começa no braço preto. Os quadrados 1 a 7 são chamados colectivamente de corredor preto. O corredor preto é o domínio privado de um conjunto de peões em que os peões de outros conjuntos não se podem aventurar. Quadrados escurecidos na Fig. 3 representam o corredor de outros conjuntos de peões e, portanto, os peões pretos não se podem aventurar para esses quadrados. Os peões pretos iniciam a jornada do seu corredor, passam de 1 a 75 sequencialmente e depois a 8, sobem o corredor até ao quadrado número 1 e finalmente mergulham em "Casa" como se mostra abaixo.

1-2-3-4-5 -..... 72-73-74-75-8-7-6-5-4-3 -2-1-Casa.

Da mesma forma, os outros peões movem-se ao redor do tabuleiro, voltam para o respectivo braço e sobem o corredor para a sua Casa. O movimento (sentido anti-horário) é mostrado como uma seta na Fig. 2.



Inicialmente, os peões são mantidos no tabuleiro como se mostra na Fig. 1, isto é, para o peão preto, um peão cada, é mantido nos quadrados 6 e 7 enquanto dois peões são colocados lado a lado no quadrado número 12. O mesmo é feito para cada conjunto de peões, em seu respectivo braço-doméstico.

Quatro quadrados são especialmente designados para o efeito de *Kajalvun* e estão posicionados nos quadrados 34, 51, 68 e 17. Cada um desses quadrados é chamado *Kajalvanun Sthal*.

O número de casas a andar é indicado pelo número mostrado nos dois dados compridos (*Paasá*). Cada dado tem 1, 4, 6 e 3 pontos nas faces mais largas. Os dados são esfregados juntos e rolados no chão. Os pontos na face superior de ambos os dados mostram o número de quadrados que os peões podem mover.



Nesta fotografia podemos ver os dois dados compridos chamados de Paasá. O número de casas a andar é indicado pelo número mostrado nos dois dados.

Durante o lançamento de dados, digamos que o topo de um dado tenha 3 pontos e o outro tenha 6 pontos o peão (ou os peões) pode ser movido de duas maneiras.

Caso 1: Um peão pode ser movido 3 quadrados e outro, 6 quadrados (sempre sequencialmente, para a frente).



Caso 2: Ambos os números são adicionados e apenas um peão é movido, ou seja, neste caso, um peão é movido 9 quadrados (3 + 6).

Como jogar o Chopat

O jogador com os peões pretos inicia o jogo.

O primeiro peão de cada jogador pode deixar o seu ponto de partida ou seja quadrado 12 (peão preto), 29 (peão vermelho), 46 (peão amarelo) e 63 (peão verde) com qualquer número mostrado nos dados. Se um jogador no seu primeiro lançamento rolar um 2 ou um 12, os peões em 12 (peão preto), 29 (peão vermelho), 46 (peão amarelo) e 63 (peão verde) são separados e um dos peões move-se doze quadrados para a frente, para o quadrado correspondente, no braço logo a seguir do tabuleiro, ou seja, quadrado 24 (peão preto), 41 (peão vermelho), 58 (peão amarelo) e 75 (peão verde).

Quando ambos os dados têm o mesmo número de pontos no lado superior, é chamado de um duplo. Um duplo (1,1 ou 3,3 ou 4,4 ou 6,6) pode ser usado para mover dois peões individualmente, ou um único peão, ou um peão-par pode ser movido junto. Não há bônus de rolar o duplo até que um par de peões (Jug) seja formado no quadrado 34 (peão preto), 51 (peão vermelho), 68 (peão amarelo) e 17 (peão verde). Se dois peões da mesma cor se juntam em um quadrado, eles formam um "par de peões".

Cada turno consiste em duas partes. Primeiro, os dados são lançados uma ou mais vezes de acordo com os números mostrados. Apenas quando o lançamento dos dados é completado, o peão ou os peões são movidos, de acordo com os números mostrados nos dados. Para começar um turno, o jogador lança os dados. Se um duplo é lançado, o jogador pode jogar novamente e assim por diante até que um 3, 4 ou 5 seja lançado. Para cada lançamento feito, o jogador move um peão, de acordo com a soma indicada no dado. Por exemplo, se três lançamentos foram feitos, o jogador pode-se mover assim: 1 peão 3 vezes ou 1 peão duas vezes e outro uma vez ou 3 peões um de cada vez.

Perder a jogada voluntariamente não é permitido. Um lançamento não pode ser passado na totalidade nem em parte, a menos que um jogador não se possa mover.

Nunca dois peões podem ocupar um quadrado ao mesmo tempo antes que um par de peões seja formado no quadrado 34 (peão preto), 51 (peão vermelho), 68 (peão amarelo), 17 (peão verde).

Um par-peão só pode ser movido quando um número par é rolado pelo jogador e, o número total de quadrados a mover é reduzido pela metade (por exemplo, se um jogador rolar 2 ou 4 ou 6 ou 12, o par-peão pode mover apenas 1 ou 2 ou 3 ou 6 quadrados).

O objectivo de um jogador, é de formar um par de peões no quadrado 34 (peão preto), 51 (peão vermelho), 68 (peão amarelo) e 17 (peão verde). Isso é chamado *Kajalvun*. O quadrado onde um par de peões é formado, é chamado *Kajalvanun Sthal*.



Nesta fotografia podemos ver o quadrado onde um par de peões amarelo é formado. Isso é chamado Kajalvun. O quadrado onde um par de peões é formado, é chamado Kajalvanun Sthal.

Depois de o par de peões se formar no quadrado 34 (peão preto), 51 (peão vermelho), 68 (peão amarelo) e 17 (peão verde), e se mover com o rolar de um duplo nos dados, este tem que ser ultrapassado por um outro peão do mesmo jogador. Isso é chamado *Ool Olangvun*. Sendo assim, no seu próximo turno, o jogador pode escolher separar o par de peões apenas movendo um ou ambos os peões para quadrados diferentes. *Ool Olangvun* só é considerado bem-sucedido, se o peão que ultrapassou o par de peões, ficar ileso no turno imediato do jogador adversário, sentado à sua direita. Mas se após o peão ultrapassar o par de peões, este for comido pelo peão do adversário, no seu turno imediato, uma repetição de *Ool Olangvun* se tornará obrigatória até que um peão ultrapasse o peão-par com sucesso.

Um par de peões pode ser movido junto, com um rolar de um duplo nos dados, depois de formar um par no quadrado 34 (peão preto), 51 (peão vermelho), 68 (peão amarelo) e 17 (peão verde). Isso é chamado *Jugne Uthavavun*. Um par de peões não pode ser movido junto mais de uma vez, antes de ser ultrapassado por um outro peão do jogador. Por exemplo, em uma jogada de múltiplos duplos (antes do *Ool Olangvun* ser realizado com sucesso), o jogador pode avançar o par de peões para um novo quadrado apenas uma vez, de acordo com o primeiro duplo rolado por ele. Se este par de peões for comido pelo par de peões do adversário antes de este ser ultrapassado pelo seu próprio peão (*Ool*



Olangvun), este deve ser retirado do tabuleiro e tem de começar de novo, ou seja, o processo de *Kajalvum* terá que ser feito novamente.



Nesta fotografia, podemos ver o par de peões amarelo que foi movido com o rolar de um duplo nos dados. Isso é chamado *Jugne Uthavavun*.



Nesta fotografia podemos ver o Ool Olangvun, onde o par de peões amarelos, depois de se mover com o rolar de um duplo nos dados, foi ultrapassado por um outro peão do mesmo jogador.

O jogador, não precisa de usar o duplo dos dados para avançar o par de peões formado no quadrado 34 (peão preto), 51 (peão vermelho), 68 (peão amarelo) ou 17 (peão verde). Em vez disso, o jogador pode avançar outros peões.

Se dois peões são comidos, ambos devem começar a sua jornada obrigatoriamente na vez seguinte, a partir do seu corredor, correspondendo ao número obtido em cada dado (um dado para cada peão). Isso é chamado *Sogthi Besaadvi*. Até, e a menos que, todos os peões comidos sejam reintroduzidos no jogo, o jogador não pode mover outros peões.



Podemos aqui ver os peões no seu corredor, a recomençar a sua jornada, depois de terem sido comidos pelos peões do adversário. Isso é chamado *Sogthi Besaadvi*.

O peão é comido quando um peão adversário poussa no mesmo quadrado. Isso é chamado de *Tod*. O peão comido é removido do tabuleiro. Não importa onde um peão tenha sido comido, ele tem que recomençar a corrida a partir do quadrado numero 1 no seu corredor no turno imediato.

Não há uma jogada bônus quando o jogador come o peão do seu adversario, a não ser no caso de um lançamento de um duplo, depois de um peão-par ter sido formado no quadrado 34 (peão preto), 51 (peão vermelho), 68 (peão amarelo) e 17 (peão verde).

Existem três maneiras de como o peão, pode ser trazido ao jogo mesmo estando no seu corredor ou em casa no final da sua jornada. Este peão, apenas tem permissão para comer os peões do adversário que tenha executado o *Ool Olangvun*.

1. Cada jogador tem seu próprio corredor inicial e não pode entrar em outro. Então, quando um peão está no seu corredor, ele não pode mais ser capturado por um adversário. Os peões podem ainda voltar ao jogo, mesmo estando no final da sua jornada, dentro do seu corredor ou na Casa, desde que nenhuma obstrução (peão a caminho de entrar na Casa ou que tenha entrado em jogo) seja encontrada ao longo do seu corredor.

2. Cada jogador entra na cruz central "Casa", apenas com o número exacto rolado nos dados. Se o lançamento for mais alto do que o número de quadrados requerido, e se não puder ser usado por qualquer outro peão seu ainda em jogo, o peão tem de ser movido para baixo, no seu corredor e, se terminar em um quadrado fora do seu corredor tem de fazer um circuito adicional ao redor do tabuleiro. Este peão, so pode comer os peões dos adversários que tenham executado o *Ool Olangvun*.

3. Mesmo depois de um jogador trazer todos os seus peões para Casa, ele pode continuar a jogar. Se todos os seus quatro peões estiverem em Casa, ele pode voltar a trazer um dos peões ou qualquer



número de peões seus para o jogo. Isso é chamado Khâdo Karvo. Este peão, pode capturar directamente o peão do jogador adversário (o jogador adversário que está sentado à sua direita e que realizou o *Ool Olangvun* com sucesso), sem nenhum lance de dados, se estiver em qualquer quadrado da coluna externa do seu braço, a caminho de entrar no seu corredor. O peão do seu parceiro (o jogador adversário sentado à sua esquerda) no mesmo trecho, não pode ser capturado directamente. Em vez disso, o jogador tem que mover o seu peão de acordo com os números obtidos na rolagem dos dados. O peão ou os peões, do adversário sentado à sua esquerda, não pode ser capturado pelo khâdo (o peão que é trazido de volta para o jogo), antes deste adversário ter realizado o *Ool Olangvun* com sucesso. Similarmente, dois peões podem ser trazidos ao jogo directamente, para capturar um peão-par do adversário sentado à sua direita sem qualquer lance de dados, se ele estiver em qualquer quadrado da coluna externa do seu braço, a caminho de entrar no seu corredor.

Depois de um jogador ter trazido todos os seus peões para Casa, ele pode continuar a jogar com os outros, quer voltando a trazer o seu peão no jogo, no seu turno imediato ou passando o seu turno sem jogar, por quatro vezes.

O jogo é jogado por dois ou quatro jogadores. No caso de dois jogadores, eles sentam-se frente a frente com quatro peões cada. No caso de quatro jogadores, são dois parceiros contra dois parceiros. Os parceiros sentam-se em frente um do outro. Se um dos parceiros trazer todos os seus peões para a Casa, então esse jogador perderá o seu turno por quatro vezes e, a partir do quinto turno, ajudará o seu parceiro. Por exemplo, o Parceiro A está a usar peões vermelhos e o Parceiro B está a usar peões verdes. Se o Parceiro B trazer todos os seus peões para a Casa e não jogar quatro turnos, significa que, a partir do quinto turno, os parceiros A e B jogarão para mover os peões vermelhos. A falta do turno é feita dando um peão (peão que entrou em Casa) ao jogador adversário, em cada uma das quatro rodadas.

Se dois peões da mesma cor se reúnem em um quadrado, eles formam um "peão-par". Por padrão, todos os jogadores têm um par de peões no início do jogo. O jogador pode escolher quebrar e separar um peão-par a qualquer momento, apenas movendo um ou ambos os peões (para quadrados diferentes). Qualquer peão-par pode ultrapassar outro par de peões. Um par de peões da mesma cor não pode ser formado, até e a menos que seja formado no quadrado 34 (peão preto), 51 (peão vermelho), 68 (peão amarelo), 17 (peão verde).

Um rolar de duplo nos dados, é necessário para mover um par de peões. Quando um jogador forma dois pares de peões durante o jogo, a pedido dos jogadores oponentes, o jogador terá de declarar qual é o par de peões, entre os dois, que detém o estatuto de verdadeiro. O par de peões que possui o estatuto de falso, poderá ser comido por um só peão do jogador adversário, enquanto que, normalmente, apenas um peão-par pode cortar outro peão-par, com o lançamento de um duplo. Dois peões da mesma cor, em quadrados separados, não se podem juntar no quadrado ocupado por outro peão-par, para formar o seu par de peões. Comer o peão-par assim também não é permitido. Por exemplo, um par verde está em 70 e há dois peões amarelos, um em 66 e outro em 67. Agora, se o amarelo lançar 3 e 4 nos dados, pode parecer que ambos estão a formar um peão-par em 70 e, portanto, pode comer o par verde presente nesse quadrado, mas eles não podem, já que um par de peões pode ser comido apenas por um par de peões já formado.

Não há quadrados seguros neste jogo. Um peão ou um peão-par está apenas seguro no seu corredor, isto é, nos quadrados 1 a 7.

Um peão que entrou no seu corredor no caminho para a Casa, deve ser distinguido de outros peões que ainda estão a começar a corrida. Portanto, um peão de volta para a Casa, joga deitado no seu



corredor, e assim se move no corredor até finalmente entrar em Casa. O número exacto de pontos num dado ou nos dois dados, é necessário para entrar em "Casa". O peão quando entra em casa é chamado *Sogthi Oothi Gai*.



Nesta fotografia, podemos ver os peões amarelos, deitados no seu corredor, de volta para a Casa.

Os peões que chegam a CASA, no tabuleiro de jogo, são referidos como "*laal*" ou vermelho. Na maioria dos jogos de tabuleiro indianos, os peões que estão na corrida, são considerados ainda verdes (são chamados *Kaachi*) e uma vez que eles chegam ao destino "em Casa", dizem que amadurecem e ficam vermelhos (são chamados *Paaki*).



Nesta fotografia, podemos ver os peões amarelos e verdes que já chegaram a CASA.

O primeiro jogador a trazer todos os seus quatro peões a Casa, é o vencedor. Outros podem continuar a jogar pelo segundo, terceiro e quarto lugar. Em um jogo de parceria, a equipa que primeiro trouxer todos os seus oito peões a Casa, é o vencedor.

Dipac Canacsinh

AGRADECIMENTOS

Ao meu primo Pradip Vassantlal, pelo valioso apoio e incentivo que me deu durante a realização deste artigo e pela revisão da versão Gujarati do mesmo.

Sou especialmente grato ao Sr. Rameshchandra Babulal, por me ter esclarecido numerosas questões referentes às regras do chopat.

Agradeço também à Diya Dipac por me ter disponibilizado as fotografias e os desenhos usados neste artigo.



À Sra. Babita Champaclal, pela perícia com que filmou o documentário apresentado neste artigo. Agradeço também ao Aaryan Dipac pelo trabalho editorial do vídeo apresentado neste artigo.

Agradeço ao Sr. Rameshchandra Babulal, ao Sr. Surendra Manilal e ao Sr. Jayesh Jasvantlal, por terem disponibilizado o seu precioso tempo e participado no jogo de chopat apresentado no documentário.

Quero registar aqui e agradecer ao Sr. Dakshesh Hemendrarai pelo seu esforço monumental em esteticamente organizar o vídeo e os áudios para este artigo e os dois anteriores.

Ao longo do artigo, termos específicos de género foram usados para facilitar o fluxo do texto. Sempre que um termo específico de género é usado, deve ser entendido como se referindo a ambos os géneros. Isto é feito apenas com o propósito de tornar o texto mais fácil de ler, e nenhuma ofensa ou sexismo é pretendido.