Bagh Chal

Quattro tigri contro venti capre. Le tigri cacciano saltando, le capre vincono stringendo il cerchio. 2 giocatori · 15–30 minuti · dagli 8 anni.



Contenuto

tavola	25 punti uniti da linee d'ottone: 5 file da 5, con le diagonali che partono da un punto sì e uno no
cassetto nero	20 capre, color osso
cassetto bianco	4 tigri in ottone, e questo libretto

Bagh Chal in nepalese vuol dire "la mossa della tigre". Si gioca da secoli nelle valli del Nepal, inciso sulle pietre davanti alle case e ai templi.

Scopo

Un giocatore ha le **tigri**, l'altro le **capre**.

- Le **tigri** vincono quando hanno **catturato 5 capre**.

- Le **capre** vincono quando **nessuna tigre può più muovere**.

La tavola

I pezzi stanno sui **punti**, non nelle caselle, e si muovono solo **lungo le linee**. Alcuni punti hanno le diagonali e altri no: dove non c'è una linea, non si passa. Un punto al centro di un lato ha cinque strade, un punto d'angolo ne ha tre, il punto centrale ne ha otto.

Preparazione

- Sfilate i cassetti: chi ha le capre prende il **nero**, chi ha le tigri il **bianco**.
- Le **4 tigri** vanno sui **4 angoli** della tavola.
- Le **20 capre** restano nel cassetto: entrano in gioco una alla volta.
- **Comincia chi ha le capre.**

Il turno

Si gioca a turno, una mossa a testa. La partita ha due fasi.

Prima fase: le capre entrano.

- **Capre**: al suo turno il giocatore delle capre **posa una capra** su un punto libero qualunque. Finché non le ha posate tutte e venti, le capre già in tavola non si muovono.
- **Tigri**: al suo turno il giocatore delle tigri **muove una tigre** (vedi sotto), anche mentre le capre stanno ancora entrando.

Seconda fase: tutti si muovono.

Quando la ventesima capra è in tavola, il giocatore delle capre al suo turno **muove una capra** di un passo lungo una linea, fino al punto libero vicino.

Come si muove una tigre.

Una tigre fa una di queste due cose:

1. **Passo**: va lungo una linea fino al punto vicino, se è libero.
2. **Salto**: se sul punto vicino c'è una **capra** e subito dopo, **sulla stessa linea dritta**, c'è un punto **libero**, la tigre salta la capra e atterra lì. La capra saltata è **catturata**: esce dalla tavola e non rientra più.

Regole del salto:

- si salta **una sola capra per turno**, mai due di fila;

- si salta solo **lungo una linea** e in linea retta: niente salti sulle diagonali dove la diagonale non è disegnata;
- una tigre **non salta un'altra tigre**;
- saltare **non è obbligatorio**;
- le capre **non catturano mai**: la loro unica arma è chiudere.

Niente ripetizioni

Nella seconda fase **è vietata la mossa che riporta la tavola esattamente com'era in un momento precedente della partita** (stessi pezzi sugli stessi punti, con lo stesso giocatore di turno). Vale per tutti e due. Così le capre non possono andare avanti e indietro all'infinito per aspettare un errore, e le tigri nemmeno.

Per non litigare, il giocatore che vuole contestare deve indicare **quando** si è vista la posizione. Se nessuno se lo ricorda, la mossa vale.

Fine della partita

- Appena una tigre cattura la **quinta capra**, vincono le **tigri**.
- Appena **tutte e quattro** le tigri sono senza mosse (né passi né salti), vincono le **capre**. Una tigre chiusa da sola non basta: devono essere bloccate tutte.
- Se il giocatore delle capre, al suo turno, non ha nessuna mossa permessa, ha perso. Succede di rado.
- **Patta**: se i due giocatori sono d'accordo, o se per 50 mosse a testa non c'è nessuna cattura, la partita si ferma ed è pari.

Consigli

- **Capre**: posatele prima sui bordi e negli angoli, dove non possono essere saltate. Una capra con un'altra capra (o il bordo) alle spalle è al sicuro.
- **Capre**: non lasciate mai un punto libero subito dietro una capra che ha una tigre davanti. È lì che si perde.
- **Tigri**: tenetele lontane fra loro. Quattro tigri in un angolo si bloccano da sole.
- **Tigri**: la prima fase è il vostro momento. Dopo le venti capre posate, ogni cattura diventa difficile: con un gioco perfetto, in teoria, la partita è patta.
- Giocate due partite e scambiatevi i ruoli: è il modo giusto di sapere chi ha giocato meglio.

Varianti

- **Doppia** (la finale dello show): nella finale della seconda stagione di *The Devil's Plan* il Bagh Chal si è giocato come **due partite simultanee**, ognuno con le tigri su una tavola e con le capre sull'altra. Con due scatole si fa lo stesso: le due partite vanno avanti insieme, ognuna con i suoi turni, e su tutte e due comincia chi ha le capre, quindi la prima mossa di ognuno è una capra. Vince chi vince **tutte e due** le partite, oppure una sola se l'altra è patta. Se ognuno vince una partita, vince chi ha vinto **in meno mosse** la sua (contate le vostre mosse su un foglio). Due patte: si rigioca. Con una scatola sola si giocano le due partite una dopo l'altra.
- **Caccia breve**: le tigri vincono con **4** capre catturate invece di 5. È più facile per le tigri: buona per chi le prende la prima volta.
- **Tempo**: 20 secondi a mossa, con una clessidra. Le capre soffrono di più.

Cura del legno e dell'ottone

La tavola è in noce massello finito a olio cera, le linee e le tigri sono in ottone spazzolato. Si pulisce con un panno asciutto. Una volta all'anno si ripassa il legno con una goccia di olio cera, si lascia assorbire dieci minuti e si lucida con un panno di cotone; se l'ottone si scurisce si ravviva con lana d'acciaio finissima, sempre nel verso della linea. Tenere lontano da termosifoni e sole diretto.

Attenzione: contiene piccole parti. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.