



La plazoleta



बाखराहरू बाघरू बाघ चाल

Bagh Chal



644 33 19 09



info@laplazoletaartesanos.es



www.laplazoletaartesanos.es



[_laplazoleta_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)



[Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

Reglas del juego



El Bagh chal (traducido, el paseo del tigre) es un juego que remonta quizás al siglo VI-VIII, pero se sigue jugando en el Tíbet, Nepal, Sud de Asia e India.

Las reglas se pueden comprender con mayor exactitud por el hecho de que se siga jugando, pero aun así hay alguna que otra regla e información es diferente según el país donde juegues. Otras versiones de este juego serían: el Sher Bakal, con un tablero de 8x8 o el Main Tapat Empat, con 2 tigres y 18 cabras.

Según en los sitios donde se ha encontrado, era un juego típico en los campesinos, obreros y artesanos, que los solían hacer sobre una roca fija en las plazas y mercados. También se han encontrado otras versiones de madera carcomida en casas que habían sido fabricadas sobre tierras que antes pertenecían a algún agricultor. No obstante, algunos nobles tenían tableros sobre bronce, metal muy común allí.

Es un juego muy simple, en lo que son los movimientos, objetivos y captura, pero al dejarte engañar por las apariencias podrías no pensar en

la enorme estrategia que tiene
la batalla eternal entre las cabras y los tigres



Conclusión del ejemplo de la partida

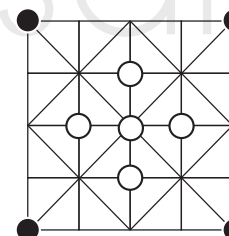
Las cabras están en un apuro porque no han posicionado correctamente su piezas desde el principio. Sobre todo, no han anticipado ningún movimiento. Un ejemplo claro que no puedes empezar a colocar tus cabras desde el centro del tablero.

Como pueden ver la inserción de las cabras deben estar muy planificadas. Tienes que intentar agrupar todo tu rebaño buscando un lateral del tablero. Mientras que los tigres deben moverse en puntos estratégicos para elaborar futuros ataques.

Variante

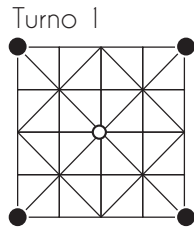
Estas variantes se pueden mezclar con otras y con el juego original. También hay informaciones diferentes.

- Según una información del Tíbet y el Nepal, no son cabras, sino vacas.
- En lugar de tener que bloquear 5 tigres, las cabras o vacas solo necesitan bloquear 2 tigres.
- Los tigres tienen que comer 8 cabras.
- 5 tigres en lugar de 4 (no recomendable, pues si las cabras o vacas ponen sus veinte piezas sin perder ninguna, los tigres estarían irremediamente bloqueados)
- Las posiciones iniciales pueden ser diferente (ver ejemplo):

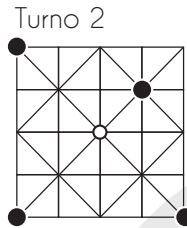




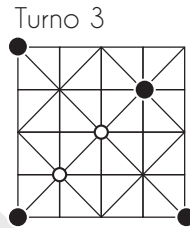
Ejemplo de partida:



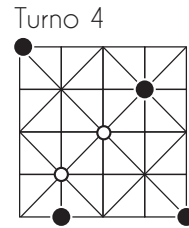
Turno 1
La cabras
empiezan y
colocan su
primera pieza.



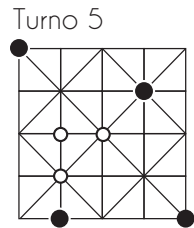
Turno 2
Se mueve un
tigre.



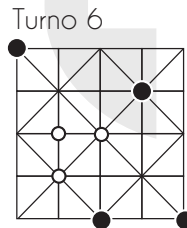
Turno 3
La siguiente
cabra entra
en juego.



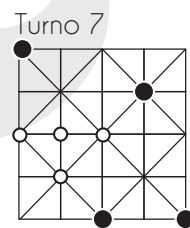
Turno 4
Se mueve otro
tigre.



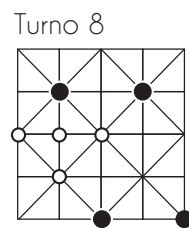
Turno 5
Otra cabra
entra en
juego.



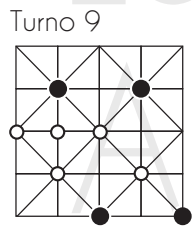
Turno 6
Se mueve otro
tigre.



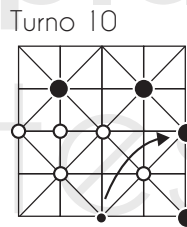
Turno 7
Se incorpora
una cabra.



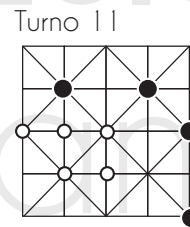
Turno 8
Se mueve un
tigre.



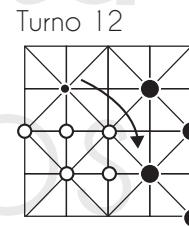
Turno 9
Otra cabra
entra en
juego.



Turno 10
El tigre
captura una
cabra.



Turno 11
Otra cabra
entra.



Turno 12
El tigre
captura
otra cabra.

Reglas del juego

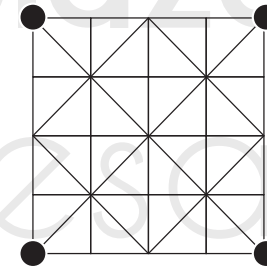
Objetivo del juego

Según el bando que elijas, tendrás un número de fichas u otro y un objetivo diferente:

- Si eres los temidos tigres, solo serás cuatro y tu objetivo será comer 5 cabras.
- Si eres las sagradas cabras, serás una manada de veinte animales y tu objetivo será acorralar a los tigres.

Preparación del juego

Primero se colocan los tigres (●) en las cuatro esquinas (como en el esquema siguiente).





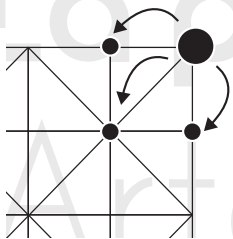
Movimientos

Los tigres y las cabras se mueven por igual, siguiendo las líneas, de intersección en intersección. Solo se desplazan de una en una.

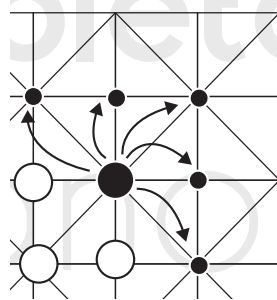
- Los tigres tienen por obligado mover o comer, ya que, si no lo pueden hacer, han perdido.
- Las cabras no pueden moverse, hasta que no hayan entrado en juego las veinte fichas (si hay por un casual menos cabras porque han sido comidas, no se aplica la regla del movimiento nulo). Si no pueden moverse después de poner las veinte entonces han empatado con los tigres.

Ejemplos de movimientos posibles:

Ejemplo 1:



Ejemplo 2:



Capturas

Las capturas se ejecutan como en las damas, saltando desde la intersección donde estas hasta la siguiente de donde esta la cabra.

Recuerda: las cabras no pueden comer.

Regla de oro:

Los tigres no pueden hacer doble captura en un mismo turno.

Ejemplos de capturas posibles:

Ejemplo 1:



Desarrollo de la partida

Fase 1

Las 20 cabras tienen que incorporarse de una en una. Durante la fase 1, las cabras no se pueden mover.

Los tigres pueden moverse y capturar a discreción si tienen la oportunidad.

Las cabras capturadas no pueden incorporarse de nuevo en el tablero. Están eliminadas.

Fase 2

Las cabras pueden moverse.

Los tigres pueden moverse y capturar.

