



Bhaga-Chall (Tigres e Cabras)

Jogo nacional do Nepal, Bhaga-Chall quer dizer, "mudança de tigres" ou "tigres em movimento". Trata-se de uma batalha entre 4 tigres e 20 cabras, representadas por conjunto de peças de cores diferentes. É exemplo clássico de jogo abstrato, assimétrico e de estratégia para 2 jogadores.

Relatos dizem que o jogo foi criado por pastores do Himalaia. Muito similar aos jogos, Adu Huli, comum na Índia e Jogo da Onça ou Adugo, encontrado em tribos de índios brasileiros

Regras do jogo

O primeiro jogador coloca suas 4 peças tigres em cada um dos cantos do tabuleiro. Seu oponente, com as cabras inicia a partida colocando uma delas em qualquer interseção da sua escolha.

Os tigres vencem se capturarem 5 cabras, que saem do tabuleiro; as cabras vencem se imobilizarem os 4 tigres.

Colocada a primeira cabra, o oponente move um de seus tigres para qualquer interseção, esperando a cabra seguinte. Assim, os lances se alternam até que todas as cabras estão no tabuleiro para, então, se movimentarem.

Os tigres capturam as cabras pulando sobre elas, como no jogo de Damas, para uma posição livre do mesmo alinhamento. As cabras tentam fugir e prender os tigres.

Tigre ou cabra não pode voltar o movimento mais de uma vez. Caso a peça saia de uma posição, pode voltar para ela, mas não pode retornar de novo ao ponto anterior.

Os movimentos permitidos aos tigres:

- Capturar as cabras em qualquer momento que puder;
- Capturar cabra sempre que possível e 1 de cada vez;
- Pular por sobre uma cabra para capturá-la em qualquer direção, como em Damas, seguindo o alinhamento;
- Não podem pular sobre os outros tigres;
- Não capturam para trás (regra opcional para iniciantes).

Os movimentos permitidos às cabras:

- Devem sair do jogo quando capturadas;
- Não podem pular sobre tigres ou sobre outras cabras;
- Movem-se após as 20 cabras entrarem no tabuleiro.