

Tigerzüge

1. Ziegen können von Anfang an gefangen werden.
2. In jedem Zug kann nur eine Ziege gefangen werden (keine Kettensprünge).
3. Der Sprung über eine Ziege muss gerade verlaufen (keine Sprünge über Eck).
4. Tiger können sich nicht gegenseitig überspringen.

-6-

-5-

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist, entweder als Spieler der Tiger eine vereinbarte Anzahl von Ziegen zu fressen oder als Spieler der Ziegen die Tiger gegen die Tiger schützen, indem sie hintereinander stehen (mindestens zwei), also nicht übersprungen werden können.

Ziegenzüge

1. Ziegen werden sofort vom Spielfeld genommen und kehren auch nicht wieder zurück, nachdem sie übersprungen wurden.
2. Ziegen können nicht springen.
3. Ziegen können über die Verbindungslinien zu jedem erreichbaren nächstliegenden freien Punkt ziehen, wenn alle Ziegen auf das Spielfeld gesetzt wurden.

-7-

-4-

setzt Spieler 2 seine zweite Ziege auf das Spielfeld, so dass sich die Züge der Spieler abwechseln. Die Tiger dürfen in ihren Zügen über die Verbindungslinien zu jedem erreichbaren nächstliegenden freien Punkt ziehen, oder falls dort eine Ziege steht, diese auf einen dahinterliegenden freien Punkt gradlinig überspringen. Wurde eine Ziege von einem Tiger übersprungen (gefressen), wird sie vom Feld genommen. Die Ziegen dürfen erst gezogen werden, nachdem alle zwanzig Ziegen auf das Spielfeld gesetzt wurden.

Allgemein

1. Nachdem alle 20 Ziegen gesetzt wurden, sind für Ziegen und Tiger folgende Wiederholung unzulässig. Eine Wiederholung läge vor, sobald die Figurenkonstellation gleich und bei gleicher Konstellation der gleiche Spieler am Zug wäre.
2. Die Spieler dürfen sich über das Ziel einigen, wie viele Ziegen gefangen werden müssen (üblicherweise fünf), um zu gewinnen.

www.minibooks.ch

-3-

Zu Spielbeginn werden die Tiger von Spieler 1 auf den vier äusseren Ecken platziert. Spieler 2 beginnt das Spiel, indem er eine Ziege auf einen der freien Punkte setzt. Danach darf Spieler 1 einen Tiger bewegen. Anschließend

Ziegen

Tiger

Spieler 1 hat vier Tiger, Spieler 2 zwanzig Ziegen.

Spielverlauf

Bagh Chal

geschrieben von
Primarschule Weesen

Bagh Chal (Deutsch: "Tigersprung") ist ein altes nepalesisches Strategie-Brettspiel für zwei Spieler, das auch als Nationalspiel Nepals bezeichnet wird.

-2-

In diesem Spiel wird die Jagd einer Tigerrfamilie auf eine Ziegenherde gespielt.
Auf dem Spielfeld sind 25 Punkte quadratisch (5 mal 5) aufgezichnet und durch Gitterlinien miteinander verbunden. Die äusseren Eckpunkte und die mittleren Punkte der Aussenlinie sind ausserdem diagonal miteinander verbunden.