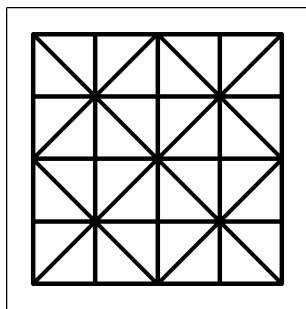


Bághčál



Ve všech světadílech se už po staletí hraje zvláštní desková hra, která se od většiny ostatních liší tím, že proti sobě stojí hráči s různým počtem kamenů. I jejich hlavní cíl je odlišný. U nás bývala oblíbená varianta nazvaná na ovce a vlka, v Anglii hrávaly děti podle podobných pravidel na lišku a husy, v Africe vystupují v této hře lvi s antilopami, mezi severoamerickými Indiány bývala rozšířená varianta, v níž mají hlavní úlohy kojoti a kuřata. Z této početné rodiny jednoduchých her jsme vybrali indickou verzi. I v ní hráči kameny symbolizují místní zvířata, tygry a kozy.

Počet hráčů: 2

Délka hry: asi 30 minut

Hrací potřeby: Herní plán tvoří šestnáct čtvercových polí rozdělených úhlopříčnými liniemi. (viz obr.)

Hrací kameny: 4 černé kameny zastupují tygry, 20 bílých kamenů představuje kozy.

Cíl hry: Tygři ovládaní černým hráčem mají za úkol „sežrat“ všechny kozy. Bílý se svými kameny — kozami snaží obklíčit tygry tak, aby se nemohli hnout z místa.

Výchozí pozice: Ten, kdo povede tygry, rozestaví po jednom černém kamenu na všechny čtyři rohy herního plánu. Bílé kameny zatím zůstávají mimo desku.

Pravidla:

1. Tahy

1.1 Hru zahajuje bílý. Položí jeden svůj kámen na kterýkoli volný bod, v němž se sbíhají nebo protínají linie.

1.2 Potom je na tahu černý. Posune jednoho z tygrů po čáře na sousední bod.

1.3 Dál se oba hráči pravidelně střídají, bílý zpočátku klade na desku nové kameny, černý posunuje tygry a snaží se „sežrat“ kozy.

2. Pohyb kamenů

2.1 Černý může ve svém tahu vzít jednoho tygra a posunout jej po čáře na sousední volný bod, nebo s ním „sežrat“ jednu kozu tím, že ji přeskočí a odstraní z plánu. Přeskakování koz není povinné. „Sežrané“ kozy se už do hry nevracejí.

2.2 Bílý musí nejdřív umístit všechny své kameny na desku, teprve když položí poslední, dvacátý kámen, smí je začít přesunovat. Kozy se pohybují podobně jako tygři — na sousední volný bod. Nemohou však jiné kameny přeskakovat.

3. Zakončení hry

3.1 Černý zvítězí, když se tygrům podaří vyřadit všech dvacet koz.

3.2 Bílý vyhraje, jestliže dokáže zahnat tygry do takového postavení, kde se nebudou moci hnout z místa.