

*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



www.atoidejouhet.com

Bagh Chal

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 7 ans
Durée d'une partie : 15 minutes environ*

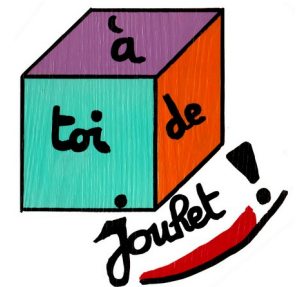


Un jeu d'Asie-Océanie ...



... originaire du Népal

Marque Déposée



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

Matériel

- un plateau de jeu en Pin maritime de 25 intersections.
- un sac en toile de jute contenant 4 pions tigres jaunes et 20 pions chèvres blancs en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

Introduction

Dans les plaines du Népal, un troupeau de chèvres fait face à un groupe de tigres ... qui va l'emporter ? Le *Bagh Chal* fait partie de la famille des jeux **asymétriques** : le nombre de pions et l'objectif de chacun des 2 joueurs sera différent selon le rôle attribué.

Pour la petite histoire ...

... le *Bagh Chal* (appelé aussi *Tigres et Chèvres*) est donc originaire du Népal où il est encore beaucoup pratiqué aujourd'hui, souvent à même le sol avec des cailloux en guise de pions. En népalais *bagh* signifie « *tigre* », et *chal* « *mouvement* », on peut donc traduire littéralement par *tigres en mouvement*. Il est en revanche plus difficile de le dater avec précision. Pour certain il serait inspiré de l'*Alquerque* (également disponible chez *A Toi De Jouhet !*), les lignes de jeu étant exactement les mêmes. Pour d'autres cette similitude ne serait qu'une coïncidence, et le tracé du plateau représenterait la géographie montagneuse du Népal : les intersections importantes symboliseraient les sommets de l'Himalaya, avec une vue dominante sur de nombreux autres points ; les intersections moins importantes seraient le creux des vallées ...

But du Jeu

Pour les tigres, capturer 5 chèvres.
Pour les chèvres, bloquer les 4 tigres de tout mouvement.

Mise en place

Les rôles (tigres ou chèvres) seront attribués soit d'un commun accord entre les joueurs, soit par tirage au sort.

Le joueur qui contrôlera les 4 tigres les placera aux 4 coins du plateau de jeu. Le joueur qui contrôlera les 20 chèvres les placera devant lui, en dehors du plateau : elles entreront en jeu une par une au cours de la partie.

Déroulement d'une partie

On joue à tour de rôle. Celui qui contrôle les chèvres commence la partie, en plaçant un premier pion sur un point libre de son choix. Celui qui contrôle les tigres en déplace un de son choix. Un déplacement s'effectue d'une seule intersection à une autre, reliées entre elles par un trait.

Les chèvres ne peuvent pas se déplacer tant qu'elles ne sont pas toutes entrées en jeu.

Les tigres doivent toujours déplacer l'un des leurs ou bien manger une chèvre (sans attendre qu'elles ne soient toutes entrées en jeu).

La prise d'une chèvre s'effectue par saut (exactement comme à l'*Alquerque* ou aux *Dames*) si l'emplacement d'arrivée est libre. Elle n'est pas obligatoire, et la prise multiple ou *rafle* est interdite. Je rappelle au passage que les tigres doivent manger 5 chèvres pour gagner la partie : pas toutes ! La partie s'arrête alors et les tigres ont gagné, même si les chèvres ne sont pas encore toutes entrées en jeu.

Les chèvres ne sont pas carnivores : comme dans la vie réelle, elles ne peuvent pas manger les tigres ! Elles ne peuvent pas sauter par dessus ni les éliminer. Si les tigres n'ont pas gagné au cours de la phase de placement, les chèvres devront se déplacer à chaque tour de la même manière que les tigres. Je rappelle au passage qu'elles doivent bloquer les 4 tigres de tout mouvement (c'est à dire empêcher le *Bagh Chal*) pour pouvoir gagner la partie.

Si un même mouvement se répète plusieurs fois sans qu'il ne change quoique ce soit, on peut considérer la partie comme nulle.