

बाघ चाल

le bagh chal ou la tactique du tigre

Le Bagh Chal, le jeu national du Népal, présente un double mécanisme : jeu de blocage où les chèvres doivent étouffer les tigres, jeu de prise où les tigres doivent dévorer les chèvres. Il méritait bien sa place dans notre ludothèque !

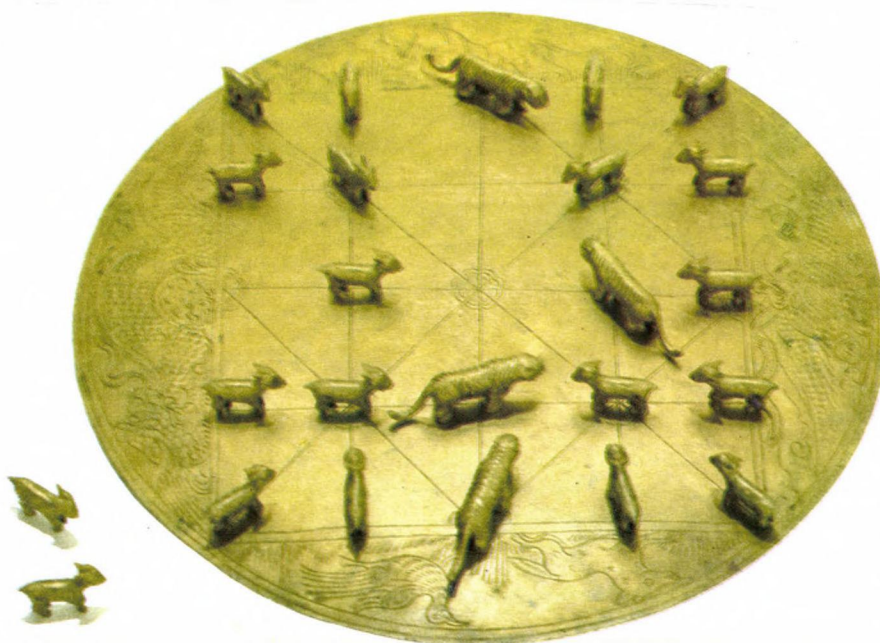
Peu de peuples sont aussi joueurs que les Népalais. A côté des versions locales des jeux que nous connaissons (jeux de cartes avec les incarnations de Vishnu à la place des rois, ou jeu du serpent en guise de jeu de l'oie), il est fréquent de voir dans les recoins de Katmandu un

attroupement autour d'un damier particulier. Les ludomanes de l'Himalaya s'adonnent au *Bagh Chal*, le jeu de la « tactique du tigre ». Pour simple que soit son apparence, ce jeu recèle des trésors de stratégie.

Le *Bagh Chal* rassemble beaucoup

d'adeptes au Népal, et sa pratique y est fort ancienne. On peut discuter son origine — autochtone, ou influencée par les grands voisins du Nord : Tibet, Mongolie —, il reste qu'il fait figure de jeu national aux yeux des Népalais. Un championnat de *Bagh Chal* a d'ailleurs eu lieu à Katmandu en octobre 1981.

Les chèvres ont encore deux pièces à placer ; les tigres, eux, ont déjà une position inconfortable...



Le support du jeu est traditionnellement une plaquette de bronze, sous laquelle figurent cinq lignes horizontales, cinq lignes verticales et certaines diagonales. Le *Bagh Chal* se joue à deux, un joueur dispose de vingt chèvres et l'autre de quatre tigres (d'où le nom du jeu : Bagh = Tigre et Chal = Mouvement). Les figurines sont également en bronze. Dans les boutiques de Katmandu, certains jeux sont proposés aux touristes avec, au lieu des tigres et des chèvres, des lions et des moutons, voire des chiens et des cochons... mais les lecteurs de *Jeux & Stratégie* sauront exiger le *Bagh Chal* authentique !

Le principe du jeu est le suivant : les chèvres doivent s'efforcer d'immobiliser les tigres, tandis que les tigres essayent de ne pas se faire bloquer, et pour cela prennent les chèvres

par Denis Guigo

comme aux dames en sautant par dessus. La partie est donc gagnée par les chèvres si aucun des quatre tigres ne peut se déplacer, alors que leur tour arrive ; en revanche les tigres ont vaincu s'ils réussissent à prendre cinq chèvres sur les vingt. Il s'avère en effet qu'avec cinq chèvres en moins, il est pratiquement impossible de bloquer les tigres, c'est pourquoi le joueur qui a les chèvres abandonne alors (sauf s'il avait prévu un coup miraculeux) et les tigres sont déclarés vainqueurs.

déroulement du jeu :

au départ, on place les quatre tigres aux quatre coins du damier de *Bagh Chal*, puis chaque partenaire joue, tour à tour, en commençant par celui qui a les chèvres (figure 1).

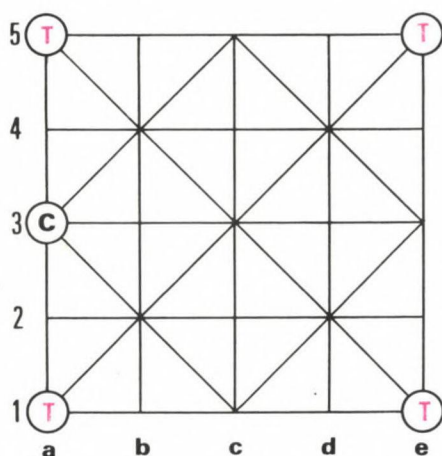


Figure 1 : démarrage du *Bagh Chal* : les quatre tigres sont placés aux coins. La première chèvre est en général posée au milieu d'un côté.

Le joueur qui dispose des chèvres joue de la manière suivante : lors des vingt premiers coups, il pose une chèvre sur le plateau, sur un emplacement libre de son choix. Lors de tous les coups suivants, il en déplace une vers une position voisine libre reliée par une ligne (attention, certai-



Pour jouer au *Bagh Chal*, nul besoin d'un somptueux matériel, un morceau de planche, du charbon... et le plateau est prêt !

nes lignes diagonales n'existent pas).

Lorsque c'est le tour des tigres, le joueur déplace, à son choix, un des quatre tigres. Il peut, soit amener ce tigre vers une position voisine inoccupée en suivant une ligne du plateau ; soit prendre une chèvre si ce tigre se trouve aligné avec une chèvre suivie d'un emplacement libre. La prise se déroule alors comme aux dames : le tigre occupe la place vacante. La chèvre prise est enlevée du plateau et n'y reviendra plus.

Il y a donc deux phases dans une partie de *Bagh Chal* : celle où les chèvres arrivent une à une, puis celles où elles se déplacent pour tenter d'immobiliser les tigres. Si ceux-ci sont habiles, ils auront sans doute pris au moins une chèvre avant même que toutes aient été posées sur le plateau. En revanche, si un joueur a réussi à placer toutes ses chèvres sans s'en faire prendre, la tâche des tigres s'avère délicate car il ne reste qu'une seule position libre (25 intersections dont 24 sont occupées). Il n'est pas rare, dans ce cas, que les tigres sont immobilisés au bout de quelques tours.

Signalons que les tigres ne peuvent prendre qu'une chèvre à la fois. Si plusieurs se trouvent en prise simultanément, le joueur choisit celle qui lui semble la plus savoureuse. Il peut aussi décider de ne pas prendre de chèvre à ce tour et se contenter de faire effectuer un déplacement à un des quatre tigres. Il n'est pas permis de passer son tour et les tigres doivent toujours laisser aux chèvres au moins une possibilité de se déplacer.

Le *Bagh Chal* a ceci de séduisant, que son matériel et ses règles simples ouvrent la porte à d'intéressantes combinaisons stratégiques. Pour y goûter, il suffira de se procurer à l'étape d'un trekking un morceau de charbon de bois et quelques cailloux... et dieu sait qu'il n'en manque pas sur les sentiers népalais !

Une partie normale peut durer plus d'une centaine de coups. En général, les premières chèvres sont placées prudemment le long des bords, puis les suivantes doivent s'approcher du centre, et il n'est pas rare qu'à ce moment-là un guet-apens des tigres n'ampute quelque peu le capital du chevrier. Il est alors important d'avoir en tête les quelques figures élémentaires que peuvent

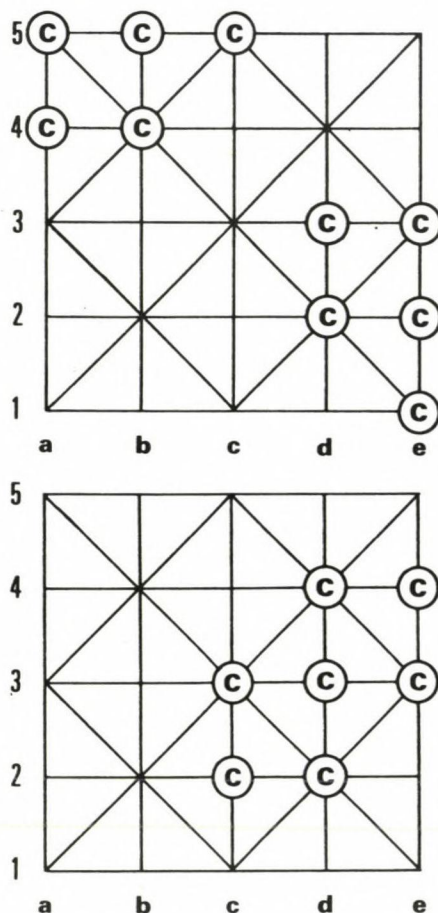


Figure 2 : les chèvres formant ces deux figures ne risquent rien.

former les chèvres sans qu'aucune ne soit en prise (figure 2).

Une bonne tactique pour les chèvres est de chercher à créer des « bergeries », espaces où une chèvre peut se déplacer sans danger car elle est protégée par une double rangée de ses congénères. Les chèvres peuvent attendre ainsi le moment propice pour tenter une sortie qui bloquera les tigres ; et chaque position libre de la bergerie est une position de moins pour les tigres, qui ne peuvent y accéder (figure 3).

Une des raisons qui peut conduire les tigres à renoncer à une prise est d'éviter que les chèvres ne s'aménagent une nouvelle bergerie. Il se peut aussi que, les chèvres disposant d'une bergerie, tout mouvement de leur part autre qu'un déplacement à l'intérieur de la bergerie entraîne la perte de la chèvre imprudente : elles

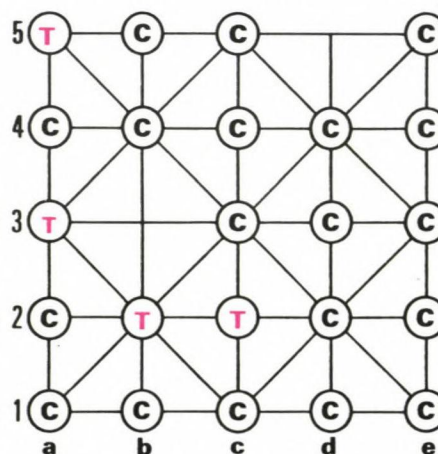


Figure 3 : les chèvres ont une bergerie et font d'une pierre deux coups : en attendant un moment propice pour bloquer les tigres, elles peuvent jouer e5 - d5 puis vice-versa ; les tigres n'ont plus qu'une seule case libre pour se déplacer.

devraient alors indéfiniment réitérer les mêmes mouvements à l'intérieur. Mais dans ce cas, les chèvres ont perdu si elles n'ont pas réussi à immobiliser les tigres. Il revient donc au joueur qui dispose des chèvres de débloquer alors la situation, en en sacrifiant une ou en « ouvrant la bergerie », faute de quoi les tigres seraient déclarés vainqueurs (figure 4).

Les tactiques des tigres et des chèvres étant assez différentes, on con-

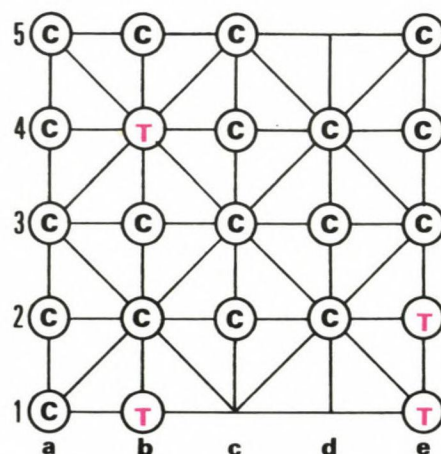


Figure 4 : les chèvres ont une bergerie en e5 - d5. Si elles veulent la garder, et si les tigres jouent b1 - c1 et vice-versa, elles ne peuvent que faire e5 - d5 et vice-versa, sinon une chèvre est sacrifiée. Les chèvres doivent donc débloquer la situation, en jouant c5 - d5 par exemple : elles « ouvrent leur bergerie », sinon elles perdraient faute de réussir à immobiliser les tigres.

vient lors d'un tournoi d'échanger les rôles d'une partie à l'autre. Il n'est pas nécessaire d'avoir beaucoup pratiqué le *Bagh Chal* pour apprécier sa combinaison de calcul, d'attente et de stratégie. Voici donc, pour compléter cette présentation, deux problèmes que nous soumettons à votre sagacité.

PROBLEMES

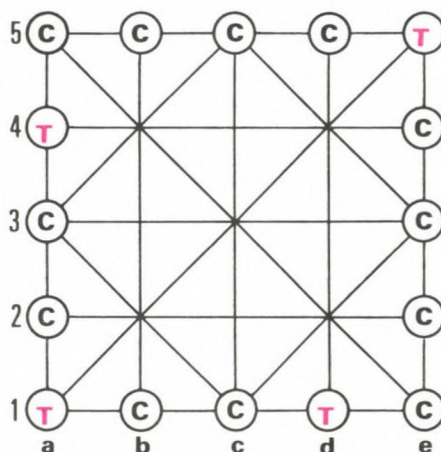


Diagramme 1 : est-il possible de placer toutes les chèvres qui restent à poser sans s'en faire prendre ?

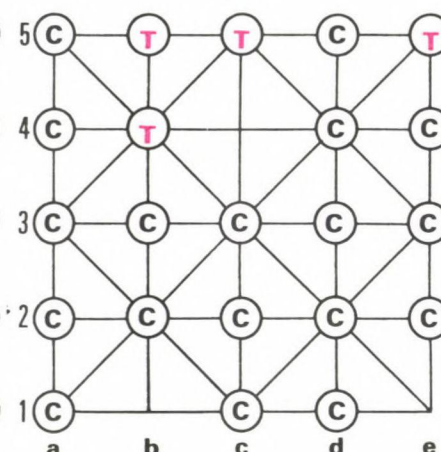


Diagramme 2 : que doivent jouer les chèvres pour être sûres de gagner ?

Le Bagh Chal :

Diag. 1 : Non ! il est trop tard. Quel que soit l'endroit, une chèvre sera prise dans un des deux tours suivants. Attention donc, car le moment où les chèvres quittent le bord doit être bien préparé.

Diag. 2 : les chèvres doivent jouer un coup d'attente dans une des deux bergeries b1 ou e1. En effet, les deux coups possibles ensuite pour les tigres mènent à leur encerclement :

première possibilité : si c5 - c4 : d4 - c5

alors si e5 - d4 : un coup d'attente dans une bergerie ;

d4 - e5 : d3 - d4 c'est gagné.

ou si c4 - d4 : un coup d'attente dans une bergerie

alors si b4 - c4 : a3 - b4 c'est gagné

ou si d4 - c4 : d3 - d4 c'est gagné.

deuxième possibilité : si b4 - c4 : a5 - b4

b5 - a5 : b4 - b5

alors les trois possibilités qu'ont les tigres mènent à des impasses :

si a5 - b4 : a4 - a5

b4 - a4 : b3 - b4 c'est gagné

si c5 - b4 : d4 - c5 et on se retrouve dans la même situation que pour la première possibilité.

si c4 - b4 : un coup d'attente dans une bergerie

alors si b4 - c4 : b3 - b4 c'est gagné

ou si c5 - c4 : d4 - c5 et on se retrouve dans la même situation que pour la première possibilité.