



Cidex 205 - Crolles
38190 BRIGNOUD

LE TIGRE ET LES CHEVRES

Bagh-Chal

*Le **Bagh-Chal** est le jeu national du Népal, plus couramment dénommé “la tactique du tigre”. Ce jeu simple en apparence recèle des trésors de stratégie.*

*Le **Bagh-Chal** se joue à deux, ou seul contre l'ordinateur, l'un des joueurs dispose de 20 chèvres et l'autre de 4 tigres. Les chèvres doivent s'efforcer d'immobiliser les tigres tandis que les tigres essayent de ne pas se faire bloquer. Les tigres ont également la possibilité de prendre les chèvres comme aux dames en sautant par dessus, en suivant une ligne du plateau.*

La partie est gagnée par les chèvres si aucun des 4 tigres ne peut se déplacer alors que leur tour arrive, en revanche les tigres ont vaincu s'ils réussissent à prendre 5 chèvres sur les 20.

Utilisation

Après chargement par la commande RUN “” le titre népalais apparaît, la documentation est proposée (répondre O pour oui et N pour non). Ensuite l'ordinateur demande le nom du joueur chèvre puis celui du joueur tigre. Lors d'une partie contre l'ordinateur, il suffit de donner le nom AMSTRAD à l'un des joueurs (deux joueurs AMSTRAD ne sont pas autorisés).

Le jeu se déroule ainsi :

— Le nom du joueur concerné est affiché au-dessus du dessin de son choix (chèvre ou tigre) pour lui indiquer de prendre son tour.

— Pendant les 20 premiers coups, le joueur chèvre indique avec les touches ← → ↑ ↓ et validation avec la touche “copy” l'emplacement arrivée de la chèvre. Au-delà du vingtième coup, il devra indiquer la case départ (qui s'inscrira alors en couleurs inversées), puis la case arrivée.

— Pour le joueur tigre, il devra toujours indiquer avec les touches ← → ↑ ↓ et validation avec la touche “copy” la case départ puis la case arrivée.

En cas d'erreur ou de coup interdit un son aigu et un clignotement rouge du tour signalera celle-ci.

En fin de partie, le soleil brille sur le gagnant et il pleut sur le perdant : une nouvelle partie vous est proposée.