



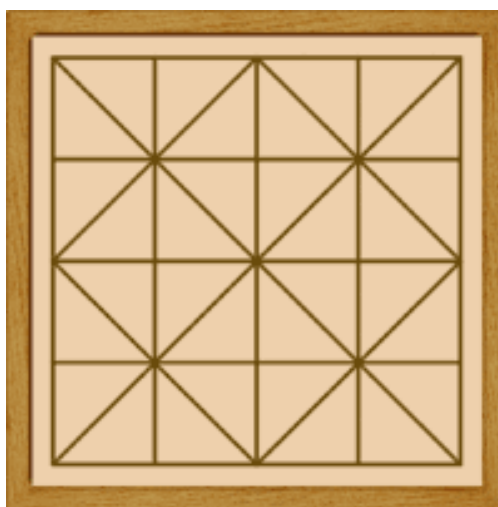
Origine et histoire

Le Bach Chad est un jeu traditionnel originaire du Népal, où encore aujourd'hui il est très populaire. Il s'agit d'un des plus intéressants jeux de chasse (ceux dont le caractère le plus relevant est la lutte entre deux forces différentes avec des buts différents et dont les pièces représentent d'habitude des animaux). Bach Chad veut dire en Népalais « mouvoir les tigres »

Description

Il y a deux factions qui jouent face à face ; une avec 4 tigres qui essaient de capturer les 20 chèvres de la faction opposante, pendant que celles-ci essaient de bloquer les mouvements des tigres. Quand on n'a pas des pièces des figures qui représentent les propres animaux, d'habitude on utilise des pièces noires pour les tigres et des pièces blanches pour les chèvres.

Le jeu se déroule sur les 25 intersections d'un plateau carré comme celui-ci :



Les mouvements des pièces sont toujours réalisés sur les lignes du plateau.

But du jeu

Comme il s'agit d'un jeu aux forces différentes, chaque faction poursuit un but différent :

- ↯ Pour emporter la partie, les chèvres doivent entourer les quatre tigres de façon à ce qu'aucun d'eux ne puisse réaliser un mouvement valide selon les règles énoncées.
 - ↯ les tigres emportent la partie s'ils parviennent à capturer cinq chèvres.
- Parfois on dit que le but est de capturer toutes les chèvres, mais ceci prolonge inutilement la partie, car il est impossible pour les chèvres d'atteindre leur but une fois qu'il y a eu plusieurs captures.

Déroulement du jeu

Au début de la partie les pièces sont situées comme suit :

- ↯ Les 20 chèvres se situent hors du plateau.
- ↯ Les 4 tigres se situent aux 4 coins du plateau.

Les joueurs réalisent leur mouvement à tour de rôle. C'est celui qui joue avec les chèvres qui réalise le premier mouvement. Il y a deux phases en ce qui concerne les mouvements des chèvres.

- ↯ Tant qu'il y a des chèvres hors du plateau, la seule action possible est de poser une chèvre sur une intersection libre du plateau.

⌘ Une fois les 20 chèvres sur le plateau, les mouvements se font en déplaçant une chèvre sur une intersection adjacente horizontalement ou verticalement ou bien en diagonale si les deux intersections sont reliées par une ligne diagonale.

Les tigres peuvent réaliser deux types de mouvements :

⌘ De la même façon que les chèvres, ils peuvent se déplacer à travers les lignes du plateau sur une intersection adjacente.

⌘ Ils peuvent aussi réaliser des prises en sautant par dessus d'une intersection adjacente, occupée par une chèvre, qui sera alors capturée, et terminant le mouvement sur l'intersection libre adjacente à la position occupée par la chèvre. Les prises multiples sont interdites.

Étant donnée la dynamique du jeu, pendant la deuxième phase, il pourrait y avoir des cas où les deux joueurs répètent des mouvements dans un cycle qui empêche de terminer la partie. Ceci peut être surtout un recours de défense pour les chèvres. Pour éviter ceci il y a une autre règle :

⌘ Quand toutes les chèvres sont déjà situées sur le plateau, on ne peut réaliser aucun mouvement qui reproduise une situation des pièces sur le plateau identique à une situation précédente. Si le même mouvement se répète, les chèvres ont perdu la partie.