

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Le BAGHCHAL

## Origine

Le Baghchal est un jeu traditionnel d'origine népalaise.

## Signification

Baghchal signifie déplacement "Chal" du tigre "Bagh".

## Symbolique

Les pions blancs symbolisent les Gurung, population tribale népalaise. Ce sont des agriculteurs (riz), des éleveurs et des pasteurs (moutons et chèvres).  
Les pions noirs symbolisent le Tibet, le Bhoutan, le Sikkim et le Ladakh.

## Présentation

Le Baghchal est un jeu de pions avec diagramme, à triple mécanisme de placement, de blocage et de capture, selon un principe par chasse, caractérisé par l'opposition de forces inégales : inégalité du nombre des pièces, de leurs propriétés et des objectifs à atteindre. Des "prédateurs" peu nombreux s'opposent à des "proies" vulnérables mais dont la force repose sur le nombre.

Il se joue sur un plateau représentant un diagramme de traits horizontaux, verticaux et en diagonale, se croisant en intersections (cf. fig. n°1).

Il y a 25 intersections.

Les pions blancs représentent les "chèvres" ou "bakhri". Il y en a 20.  
Les pions noirs représentent les "tigres" ou "bagh". Il y en a 4.

Il y a 24 pions.

## But

Le Baghchal se joue à deux, et chaque joueur a un but différent.

Pour être déclarés vainqueurs, les "tigres" doivent capturer 7 "chèvres", tout en tenant compte de la compensation (cf. in fine).  
Pour être déclarés vainqueurs, les "chèvres" doivent emprisonner (bloquer) les 4 "tigres".  
Quand l'un de ces deux objectifs est atteint, la partie est terminée.

Une partie peut également être abandonnée, quand le déplacement des "chèvres" ne varie plus.  
Dans ce cas d'abandon, les "tigres" sont déclarés vainqueurs, car au moins un "tigre" peut se déplacer.

Toutefois, les "tigres" ne doivent jamais emprisonner toutes les "chèvres" : les "chèvres" seraient déclarées vainqueurs (situation très rare mais à noter).

## Début

Chaque "tigre" est placé sur une intersection en coin.  
Les "chèvres" sont hors du diagramme (cf. fig. n°2).

C'est au joueur "chèvre" de jouer.

Il y a deux phases distinctes : le "placement", puis le "déplacement".

Un pion se place sur une intersection.  
Un pion se déplace d'une intersection à l'autre, si un trait les relie.

## Placement : première phase (notions de capture et de blocage incluses)

Le joueur "chèvre" place une "chèvre" sur une des intersections disponibles.

Puis, le joueur "tigre" déplace un "tigre" :

- d'une intersection à l'autre, si un trait les relie et si l'intersection de destination est disponible,
- ou bien, en capturant une seule "chèvre", si elle se trouve entre un "tigre" et une intersection disponible, et que ces trois points ("tigre"- "chèvre"- intersection) sont alignés et reliés par un trait.

Puis, le joueur "chèvre" place une autre "chèvre", et ainsi de suite...

**Conseil :** le meilleur placement de la 1<sup>re</sup> "chèvre" est sur l'une des 4 intersections au milieu de chaque côté du diagramme, équidistante entre deux "tigres" (cf. fig. n°3).

La capture d'une "chèvre" n'est pas obligatoire.  
La capture multiple de "chèvres" est interdite.  
Une "chèvre" capturée le reste pendant la durée d'une partie.

Un "tigre" emprisonné est un "tigre" qui ne peut pas se déplacer.

Tant qu'il reste une "chèvre" sur les 20 à placer, le jeu reste dans sa phase de "placement" : les "chèvres" ne peuvent pas se déplacer.

Dès que la 20<sup>e</sup> "chèvre" est placée, le jeu entre dans sa phase de "déplacement".

Lors de leur placement, les "chèvres" doivent donc tenir compte de la possibilité de capture par les "tigres".

Si toutes les "chèvres" sont placées sans être capturées, il ne reste qu'une seule intersection disponible.

Si les 4 "tigres" sont emprisonnés avant le placement des 20 "chèvres", les "chèvres" sont déclarées vainqueurs : le jeu n'entrera donc pas dans sa phase de "déplacement".

Si 7 "chèvres" sont capturées avant le placement des 20 "chèvres", tout en tenant compte de la compensation, les "tigres" sont déclarés vainqueurs : le jeu n'entrera pas non plus dans sa phase de "déplacement".

Le plus souvent, une "chèvre" est au moins capturée, et le jeu entre dans sa phase de "déplacement".

## Déplacement : dernière phase

Le joueur "tigre" joue : il dispose des mêmes possibilités que dans la phase de "placement".

Puis, le joueur "chèvre" déplace une "chèvre" d'une intersection à l'autre, si un trait les relie et si l'intersection de destination est disponible.

Puis, le joueur "tigre" déplace un "tigre", en capturant ou non une "chèvre", et ainsi de suite...

Lors de leur déplacement, les "chèvres" doivent toujours tenir compte de la possibilité de capture par les "tigres".

**Rappel :** quand c'est à son tour de jouer, le joueur "chèvre" doit toujours pouvoir déplacer une de ces "chèvres". Si toutes les "chèvres" sont emprisonnées, les "chèvres" sont déclarées vainqueurs. Dans le cas où les "tigres" viennent de capturer la 7<sup>e</sup> "chèvre", tout en tenant compte de la compensation, les "tigres" sont déclarés vainqueurs.

Une "chèvre" emprisonnée est une "chèvre" qui ne peut pas se déplacer.

## Compensation : pas de "chèvres" déclarées vainqueurs sans bergerie !

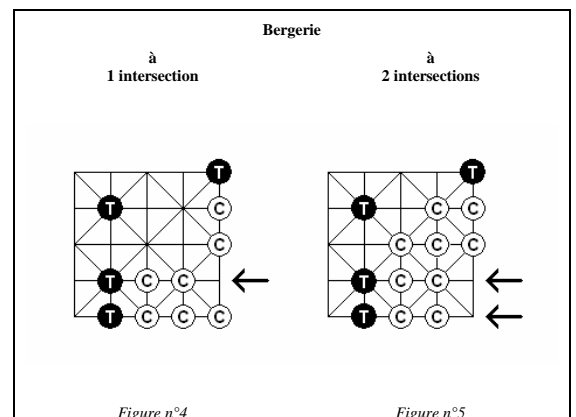
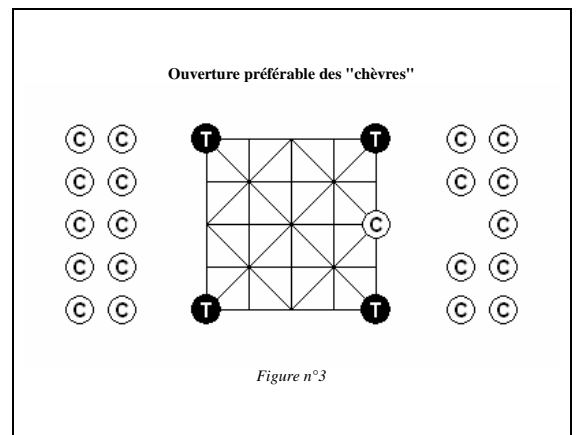
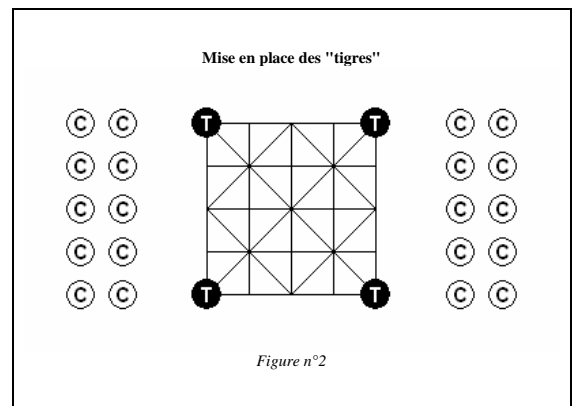
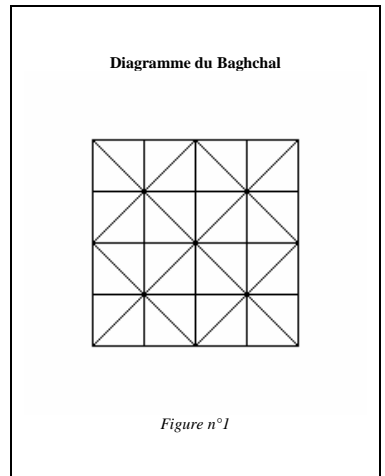
Le joueur "chèvre" peut compenser la capture d'une "chèvre" en construisant une bergerie.

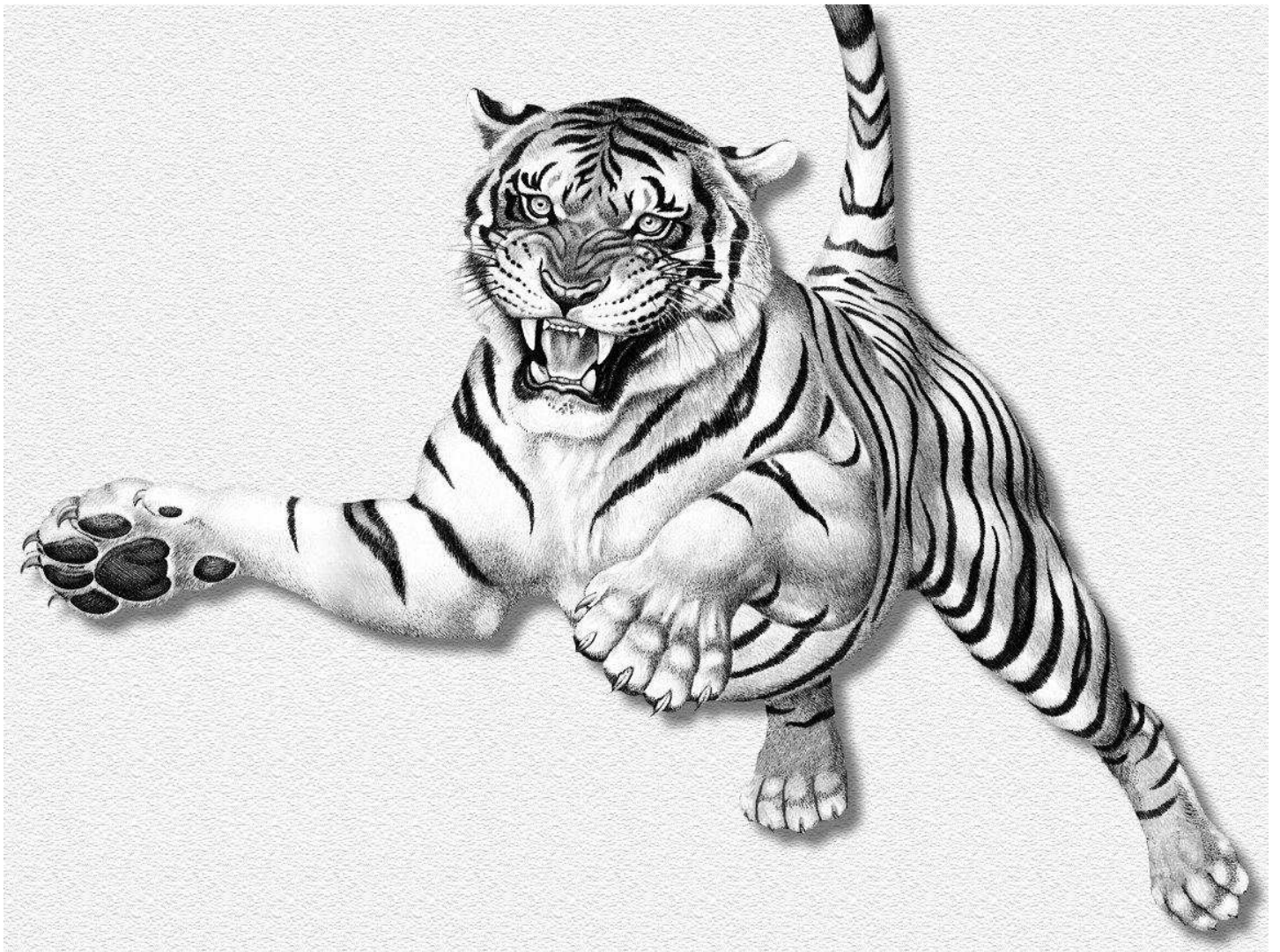
Une bergerie est une ou un ensemble d'intersections disponibles ne pouvant être atteint par un "tigre", des "chèvres" bloquant l'accès (cf. fig. n°4 et 5).

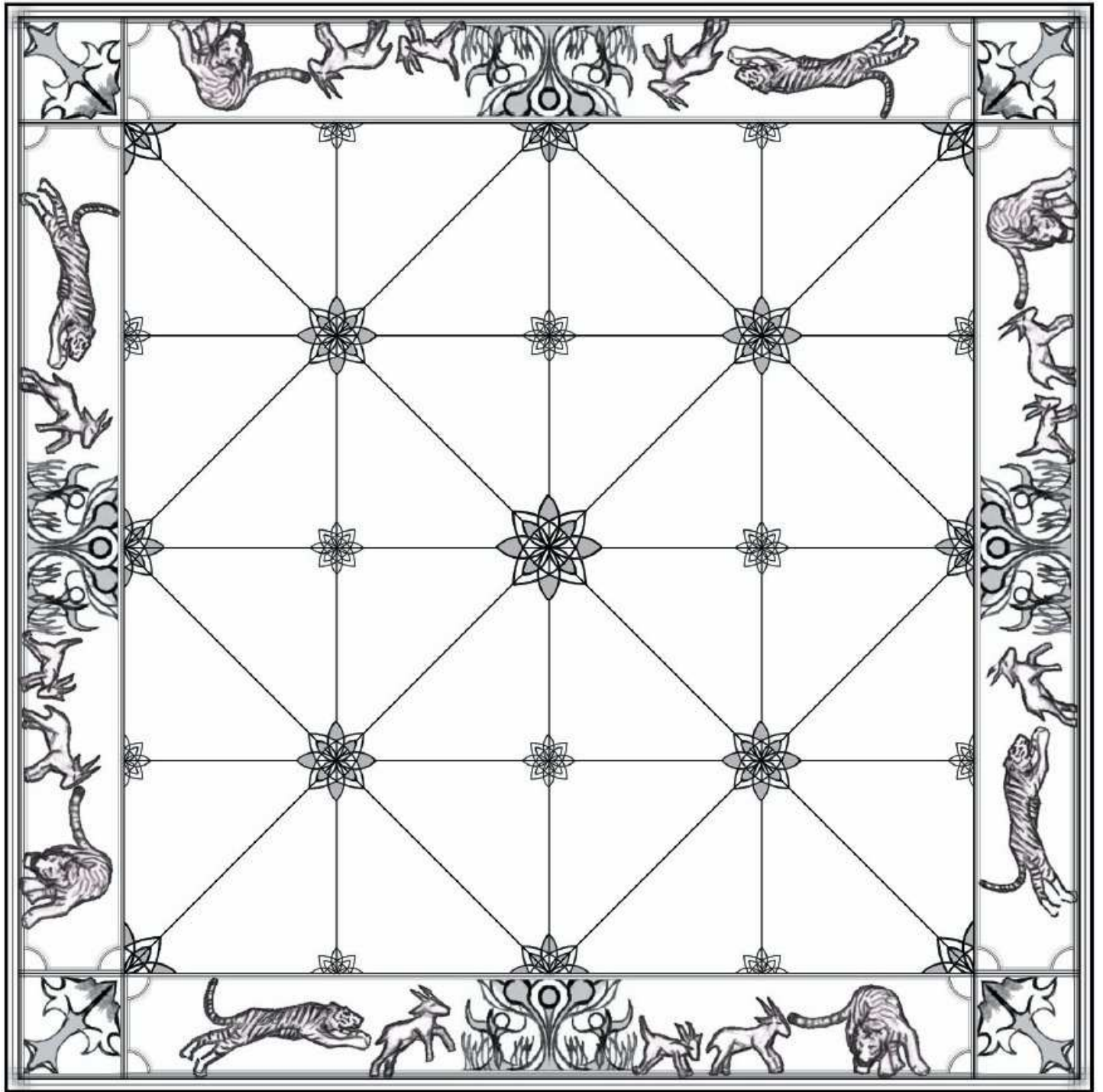
Dans ce cas, il faut tenir compte du nombre de ces intersections, venant en déduction du nombre de "chèvres" capturées.

**Exemple :** les "tigres" ont capturé 5 "chèvres", et les "chèvres" disposent d'une bergerie contenant 2 intersections disponibles. Hormis le cas d'abandon, les "tigres" sont déclarés vainqueurs s'ils capturent 4 autres "chèvres". Ce nombre peut être réduit si la bergerie diminue.

Si le joueur "chèvre" construit une bergerie dans la phase de "placement", les "chèvres" augmentent leur chance d'être déclarées vainqueur durant cette phase.

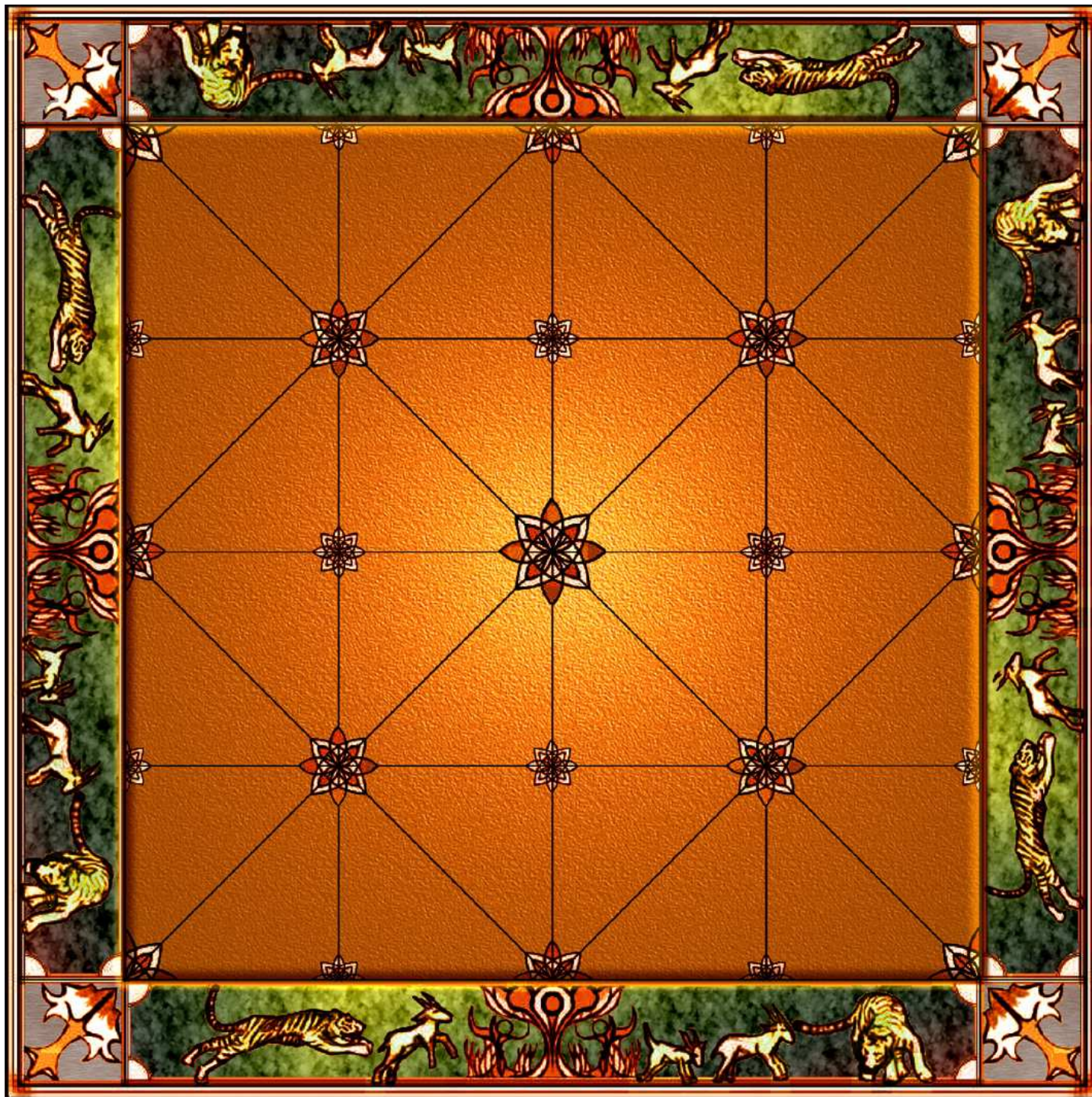






**Remerciements**

À Brice pour cette enluminure colorée du plateau ci-dessous :



**Du coup**

Il faut des "bagh" et des "bakhri" en conséquence :

