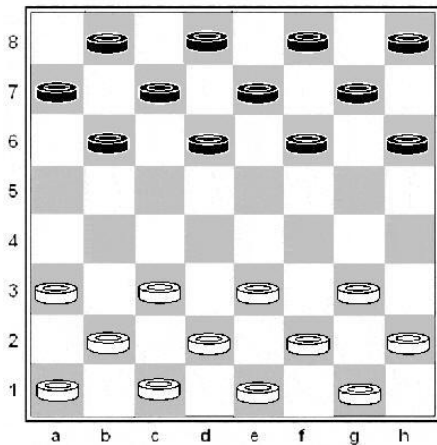


Bashni (Bashnya)



Traditionnel ~1875 Russie

Ce jeu se joue sur un plateau carré 8x8 avec la configuration suivante :



Les pièces normales (hommes) avancent d'une case en diagonale, la capture se fait en "sautant" par-dessus la pièce ennemie jusqu'à la case vide derrière elle.

Les captures peuvent être faites en diagonale vers l'avant et vers l'arrière, la capture est obligatoire

Plusieurs pièces adverses peuvent être capturées en un seul tour si cela se fait par sauts successifs fait d'une seule pièce.

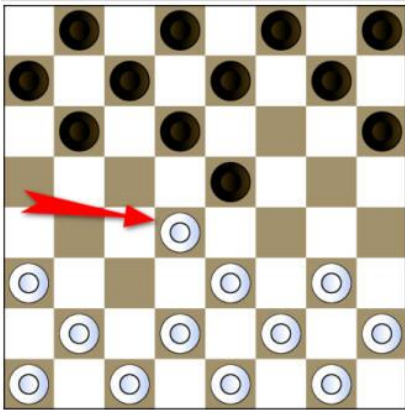
Il n'est pas obligatoire de capturer le maximum de pièces de l'adversaire.

Le joueur choisit n'importe quelle séquence. L'homme est couronné juste après avoir atteint la dernière ligne. Si une pièce atteint la dernière rangée lors d'un mouvement de capture, il peut continuer ce mouvement en tant que Roi (il est immédiatement couronné puis saute en arrière).

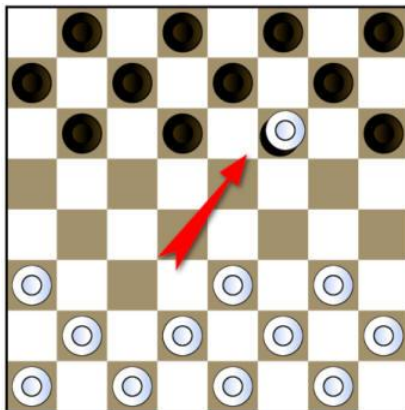
Tout ressemble à des dames ordinaires, alors où est la différence ?

Eh bien... le résultat de la capture est différent. Dans la plupart des jeux de dames, la pièce capturée est retirée du plateau. Dans Bashni, la pièce capturée est placée sous la pièce qui a sauté par-dessus. Deux pièces forment une tour (colonne) composée de pièce de capture en haut et de pièce(s) capturée(s) en bas.

La pièce supérieure est appelée commandant tandis que la pièce inférieure est dite prisonnière. Voyons un exemple de capture. Dans la position indiquée ci-dessous, Blanc doit se déplacer, il est donc obligé de capturer un homme noir.



Après le saut, une tour se forme. L'homme blanc est le commandant et l'homme noir est le prisonnier.

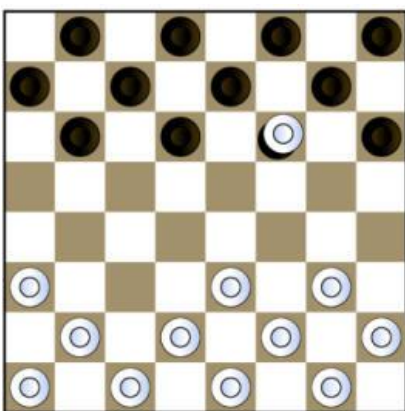


La tour est traitée comme n'importe quelle autre pièce. Elle n'acquiert pas de nouveaux pouvoirs. Elle peut encore se déplacer en diagonale vers l'avant et peut frapper de la même manière qu'un homme ordinaire MAIS après chaque saut, Elle doit capturer un nouveau prisonnier.

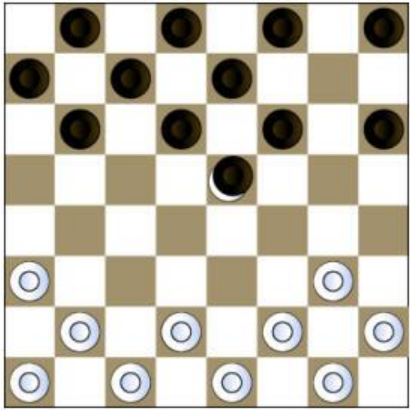
Il est important que dans les tours, les pièces ne soient jamais retirées du plateau. Seules les tours les plus hautes sont formées. Chaque tour appartient au joueur dont l'homme est au sommet.

Tours capturant

Si l'homme (pièce ordinaire) capture la tour, alors la seule pièce supérieure de la tour est placée sous la pièce de capture. Revenons à la situation où nous avons terminé le dernier exemple. Le noir doit se déplacer et il doit capturer la tour commandée par blanc.

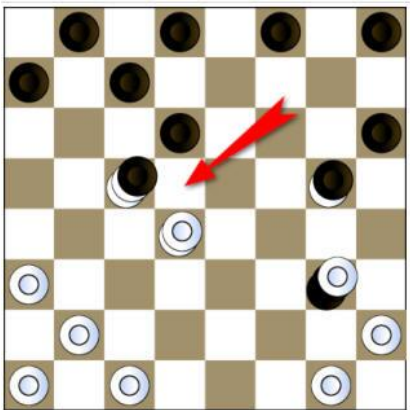


Le résultat de la capture est illustré ci-dessous. La pièce supérieure (ancien commandant des tours) est placée sous la pièce de capture. Pendant ce temps, l'homme précédemment emprisonné a été «libéré» à la suite de ce déménagement.

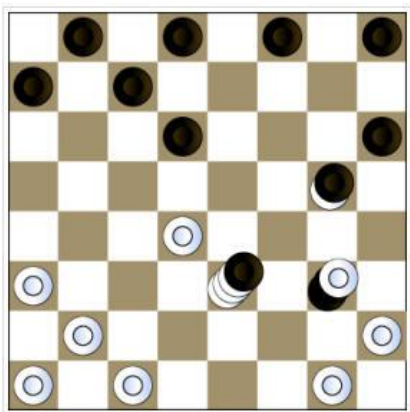


Le jeu conduira souvent à des situations où une tour capture une autre tour. Encore une fois, seule la partie supérieure de la tour capturée est retirée et placée sous la tour de capture, et la partie restante reste en état (et est maintenant commandé par un homme qui était juste sous le commandant).

Regardons la position ci-dessous. On voit une tour des Noirs (faite de deux hommes blancs et un noir). Cette tour est obligée de capturer une autre tour faite de deux hommes blancs.



En conséquence, le commandant de la tour blanche se rend au bas de la tour de noir, mais un homme blanc reste à sa place. Ceci est illustré sur l'image ci-dessous.

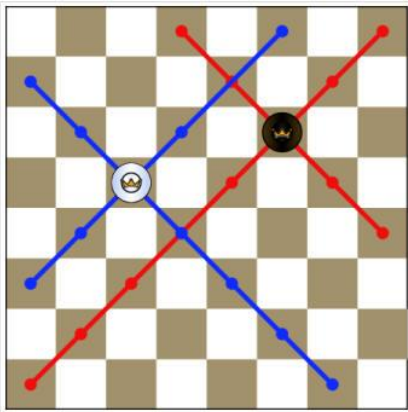


Tous les exemples ci-dessus n'étaient que des sauts simples, mais rappelez-vous - dans les tours, plusieurs sauts sont également possible et chaque saut entraîne l'emprisonnement d'un ennemi.

Comme vous pouvez le constater, les effets de la capture peuvent être surprenants. Parfois, la capture provoque une soudain augmentation de vos propres forces, mais parfois cela peut augmenter un certain nombre de pièces ennemies.

Couronnement

Un homme atteignant la dernière rangée devient un roi (on dit qu'il est couronné). Le roi acquiert le pouvoir de déplacer n'importe nombre de cases en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière (nous avons donc un "roi volant" ici, tout comme dans les dames russes).



Si une tour atteint la dernière rangée, seul son commandant est couronné. Une telle tour (commandée par un Roi) a des droits de Roi.

Remarque : dans de nombreux jeux de dames, le roi est marqué en plaçant une pièce précédemment capturée sur un joueur promu.

Dans Bashni, cela n'aurait aucun sens car deux pièces créent une tour. Donc dans Bashni les Rois sont marqué en plaçant l'homme promu à l'envers. Dans cet article, les rois sont représentés comme des hommes avec une couronne.

Rois capturant

Si un roi a été capturé, il devient prisonnier - il est placé sous la pièce de capture. Donc si le Roi a été capturé par une pièce ordinaire, il devient une partie de la tour commandée par une pièce ordinaire.

La règle générale est que la propriété et le rang de la tour dépendent de son commandant. Si le commandant est blanc, la tour appartient à blanc. Si le commandant est un Roi, la tour a des droits de Roi. S'il y a homme ordinaire au sommet de la tour, la tour a le droit d'homme ordinaire. L'exemple est montré dessous.

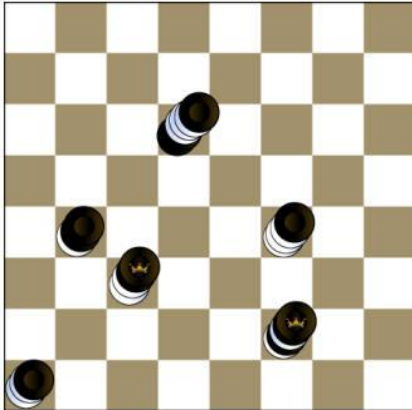


La première tour à partir de la gauche appartient aux Noirs et est un Roi. La deuxième tour à partir de la gauche appartient aux blancs et a des droits d'homme (même si toutes les pièces sous le commandant sont des rois), il y a un roi blanc et un non roi noir.

But du jeu

Le but du jeu est de laisser votre adversaire sans coups valides. Il peut être obtenue en « emprisonnant » toutes ses pièces ou en les bloquant.

L'image ci-dessous montre une position gagnante possible. Les noirs gagnent. Toutes les pièces blanches sont emprisonnées.



Ce jeu peut être vraiment surprenant car un bon coup peut changer radicalement le nombre de forces des deux côtés. Aucune pièce n'est retirée du plateau, et certaines peuvent être libérées à la fin de le jeu.