

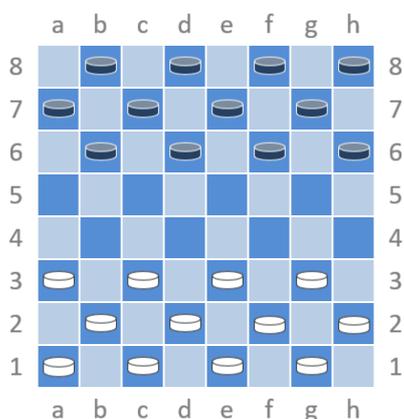
# Astratti PerGioco

Newsletter #77 | 6 settembre 2024 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)



Bashnya

## Bashnya



Il gioco, noto anche come Bashne o Bashni, si diffonde in Russia nel XIX secolo e la sua prima descrizione risale al 1875. La posizione iniziale e le regole sono uguali a quelle della Dama Russa, salvo quanto previsto per la promozione e la cattura. In questo gioco per contraddistinguere le dame non si sovrappone un'altra pedina: in generale si usa il lato della pedina con il punto rosso.

I pezzi catturati non vengono rimossi dal tavoliere, ma "trascinati" e "sormontati" dal pezzo (pedina, dama o colonna) che li cattura. Il pezzo che cattura è detto "comandante", quello catturato "prigioniero". Questa regola vale anche per le catture multiple: ogni volta il prigioniero viene collocato alla base della colonna.

I pezzi catturati, seppur da prigionieri, mantengono le loro caratteristiche: le pedine restano pedine, le dame restano dame. Nelle

colonne il pezzo in cima è detto "comandante"; quando viene catturata una colonna, l'unico pezzo trascinato e sormontato è il suo comandante.

-  Pedina bianca
-  Dama bianca
-  Pedina nera
-  Dama nera
-  Colonna con comandante "dama bianca"
-  Colonna con comandante "pedina nera"

La posizione iniziale è quella riprodotta in alto a sinistra. Le caselle sono numerate come nel gioco degli Scacchi Occidentali. Le caselle a1, c1, e1 e g1 costituiscono la "base" del Bianco, le caselle b8, d8, f8 e h8 quella del Nero.

Le pedine muovono di una sola casella per volta in diagonale, ma solo in avanti. La casella di arrivo deve essere libera. Quando una pedina raggiunge una delle caselle della base avversaria, essa diventa dama. La pedina promossa a dama (senza catture) può essere mossa solo dopo che l'avversario abbia effettuato la mossa successiva.

Le dame hanno il movimento "lungo", come l'alfiere negli Scacchi Occidentali, possono cioè muovere in qualsiasi casella libera delle

diagonali in cui si trovano, purché fra la casella di partenza e quella di arrivo non ci siano altri pezzi.

Una pedina è obbligata a catturare un pezzo avversario che si trovi in una casella immediatamente adiacente e che abbia una casella vuota alle sue spalle. In un'unica mossa si possono catturare anche due o più pezzi avversari, purché tutti abbiano una casella vuota alle spalle. Durante la cattura multipla è anche possibile cambiare direzione dopo ogni salto. Le pedine possono catturare qualsiasi pezzo avversario (pedine, dame, comandanti di colonne) e possono catturare all'indietro.

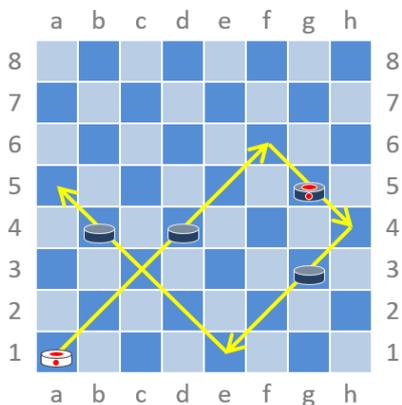
La cattura consiste nello scavalcare il pezzo o i pezzi avversari raggiungendo la casella vuota alle spalle dell'ultimo pezzo catturato.

Con lo stesso movimento "lungo" che le contraddistingue, le dame possono catturare i pezzi avversari (dame, pedine o comandanti di colonne) che abbiano almeno una casella vuota alle loro spalle: possono, cioè, attraversare più caselle vuote e raggiungere una qualsiasi delle caselle vuote alle spalle del pezzo preso.

Se dopo aver effettuato la cattura del pezzo avversario vi è la possibilità di catturare un altro pezzo che abbia alle spalle una casella libera, si è obbligati a proseguire il cammino effettuando una presa multipla. Nelle prese multiple la dama può cambiare direzione più

volte catturando tutti i pezzi isolati che si trovano sulle diagonali attraversate. La dama può passare più volte su una stessa casella, ma non può scavalcare più volte lo stesso pezzo avversario. Anche le dame catturano come le pedine: i pezzi catturati vengono trascinati e sormontati dal pezzo catturante.

Nella figura qui sotto la dama in a1 deve catturare in un'unica mossa la pedina in d4, la dama in g5, la pedina in g3 e quella in b4; i pezzi catturati vengono trascinati e sormontati dal pezzo che effettua la cattura: in a5 si forma così una colonna formata (dall'alto verso il basso) dalla dama bianca (comandante), una pedina nera, una dama nera, due pedine nere (prigionieri).



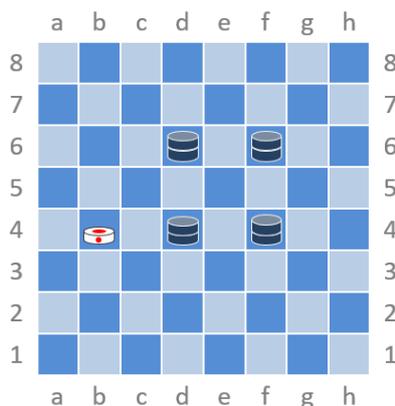
Le colonne muovono sempre come fossero un unico pezzo del colore del comandante e possono aumentare di altezza effettuando altre catture. Le colonne muovono e catturano sempre col rango del loro comandante: muovono e catturano come una pedina se il comandante è una pedina, come una dama, se il comandante è una dama.

Quando una colonna subisce una cattura da parte dell'avversario, viene catturato solo il comandante: il comandante viene trascinato alla base del pezzo o della colonna che effettua la cattura; la colonna che ha subito la cattura rimane invece al suo posto, e ne diventa comandante la pedina o la dama che si trova in cima alla stessa.

È ammesso effettuare catture successive della stessa colonna nel corso della stessa mossa.

Nella figura qui sotto, ad esempio, la

dama in b4 deve catturare le colonne in d6, f6, f4 e d4 catturando, in due giri successivi, ma nella stessa mossa, le pedine superiori (comandanti) e poi anche quelle inferiori. In pratica, dopo aver saltato in e7, g5, e3 e c5, la dama ha già catturato quattro pedine nere (ex comandanti) e può proseguire a saltare nelle stesse caselle, catturando le pedine residue e terminando la sua corsa, ad esempio, in b6. Nella casella di arrivo si formerà così una colonna formata da una dama bianca e da ben otto pedine nere prigioniere.

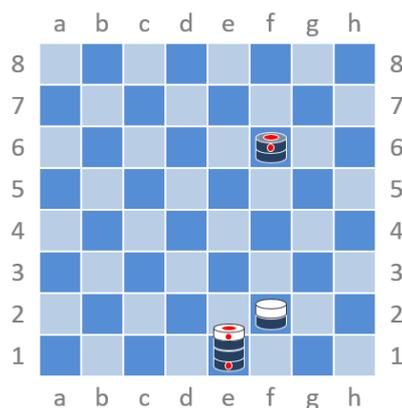
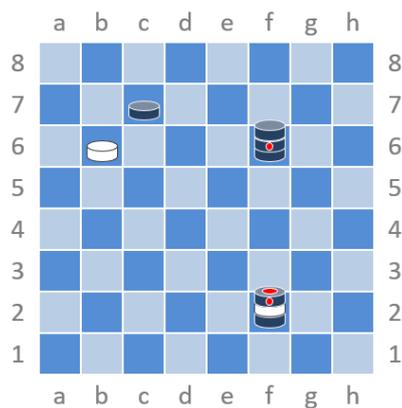


Non vi è alcun limite all'altezza delle colonne. La cattura, come già detto, è sempre obbligatoria, non solo per le pedine, ma anche per le dame e le colonne. In caso di più prese possibili il giocatore può scegliere quale effettuare, a patto di effettuare tutte le prese possibili nella stessa.

Quando una pedina raggiunge la base avversaria con una presa ed ha altri pezzi da catturare (all'indietro), viene promossa a dama e come tale deve continuare a prendere. Quando è una colonna a raggiungere la base avversaria è solo il comandante a venire promosso.

Nella figura in alto a destra la pedina nera che si trova nella casella b6 deve catturare la pedina in c7 saltando in d8 e viene promossa a dama; come tale cattura immediatamente (senza aspettare la mossa successiva) la colonna in f6 e quella in f2 terminando la propria corsa in e1. In e1 si formerà così una colonna composta (dall'alto verso il basso) da una dama bianca

(comandante), due pedine nere e una dama nera (prigionieri).



Lo scopo del gioco è catturare o bloccare tutti i pezzi avversari; dunque, si vince quando l'avversario rimane senza pezzi o non può più muovere. Si può anche vincere quando l'avversario, ormai in condizioni di chiaro svantaggio, decide di abbandonare.

Una partita può finire in parità in uno dei seguenti casi:

- quando nessuno dei due giocatori è in grado, con i pezzi rimasti in gioco, di catturare o bloccare i pezzi avversari;
- quando i due giocatori decidono concordemente di considerare conclusa la partita e smettono di giocare.

Testi e diagrammi  
a cura di Marino Carpignano ©.  
Contatti: [info@pergioco.net](mailto:info@pergioco.net).

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina [www.pergioco.net/bashnya.html](http://www.pergioco.net/bashnya.html).

Il copyright e tutti i diritti relativi ai giochi (marchio, tavoliere, regole) appartengono ai loro autori ed editori.

Pubblicazioni  
disponibili su  
Amazon.it

