

## Altai Shatra, Jeu d'échec

Le Shatra utilise un plateau de jeu extrêmement particulier de forme en croix avec 62 champs et une coloration en damier, orienté verticalement. Le plateau est divisé en un "Grand champ carré" (en fait un rectangle 6x7) et deux "Forteresses" - noir et blanc ; également appelée séparément la "Porte" des Forteresses. Un grand champ carré est divisé horizontalement par une ligne médiane ("fossé"). La disposition du plateau est asymétrique, les forteresses de blanc et de noir sont différentes - en blanc, les champs noirs prédominent, en noir, c'est le contraire.

Chaque joueur dispose d'un jeu de pièces proche des échecs modernes :

11 pions ("tente"), tandis que 7 d'entre eux sont au premier rang du Grand terrain, et 4 autres dans la Forteresse.

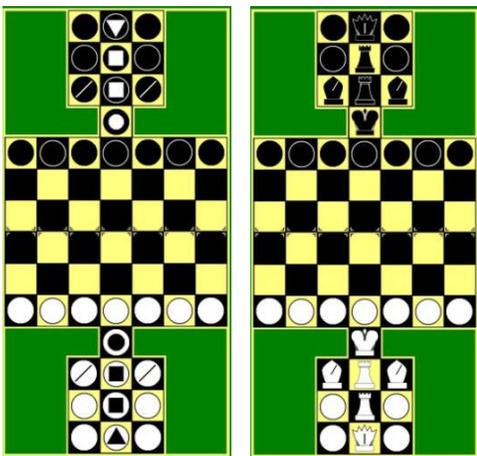
2 éléphants ("Yalkyn") sont placés dans la Forteresse.

2 bateaux ("tours") sont placés dans la Forteresse.

1 reine ("batyr"), placée dans la Forteresse. 1

roi ("biy"), situé dans la porte.

Il n'y a pas de chevaux ni aucun de leurs analogues dans le Shatra (c'est très inhabituel pour un jeu nomade). Sur les schémas, les tentes ordinaires sont marquées de cercles (comme des dames), biy est marqué d'un cercle, batyr d'un triangle, tour d'un carré et yalkyn d'une ligne diamétrale.



Théoriquement, la tente peut être jouée avec des pièces d'échecs, mais d'autres difficultés surgissent.

Premièrement, les pièces d'échecs provoquent l'ordre habituel des mouvements et des captures, mais cela ne fonctionne pas dans une tente. Deuxièmement, il n'y a pas assez de pions de l'ensemble habituel (il y en a 8, mais 11 sont nécessaires). À la réflexion, j'ai « combiné le chaud avec le doux » - j'ai emprunté des pièces aux échecs, et au lieu de pions j'ai pris des dames - il y en a 12, et en termes de manière de se déplacer et de constructions d'ouverture, des « tentes » ordinaires sont plus proches des dames que des pions d'échecs.

La disposition initiale est inhabituelle. Seuls les pions sont placés sur le Grand Terrain, au premier et au dernier rang, sur une même ligne. Le roi (nous l'appellerons ainsi) est placé immédiatement derrière eux aux Portes de la Forteresse.

Dans la forteresse se trouvent (immédiatement derrière le roi): deux tours - l'une après l'autre, deux fous - à la porte, à côté de la première tour, et une reine - sur le terrain le plus éloigné de la porte. Les cases restantes sont occupées par des pions de réserve.

Il devrait être immédiatement clair que bien que les pièces de la Tente soient similaires aux échecs, le principe de la prise est basé sur les dames, c'est-à-dire en sautant par-dessus la pièce d'un adversaire vers un champ libre. En même temps, la capture et la capture en série sont obligatoires pour certaines pièces, mais pas pour d'autres, pour d'autres cette règle s'applique localement.

Les mouvements du pion seul et des autres moitiés du terrain sont différents. Le joueur, au lieu de déplacer une pièce sur le plateau, peut « défausser » n'importe quelle pièce de la « réserve » de la Forteresse vers sa moitié de terrain. Dire que c'est embêtant c'est ne rien dire, mais après s'y être habitué, ce système semble souple et prometteur.

**Le roi**, comme son homologue aux échecs, se déplace vers une case adjacente verticalement, horizontalement et en diagonale dans n'importe quelle direction. Le roi n'est pas obligé de capturer, mais en cas de refus, il doit effectuer un mouvement tranquille, et il peut interrompre la série de captures à tout moment. Le roi est le seul à pouvoir capturer de telle sorte qu'après avoir pris, il s'arrête à sa Porte avec la Forteresse remplie de la réserve (voir ci-dessous). Il n'y a pas de roque. Il n'y a pas d'échec et mat, bien qu'il y ait un échec, le roi est une pièce avec les mêmes droits que les autres et peut être capturé. La perte du roi signifie une perte immédiate. L'impasse n'est pas possible dans la tente.

**La reine** se déplace sur n'importe quel nombre de cases verticalement, horizontalement et en diagonale dans n'importe quelle direction. La reine peut attaquer directement de Forteresse à Forteresse par la Porte, le long des champs de la Grande Route, si elle est libre.

**La tour** se déplace sur n'importe quel nombre de cases verticalement et horizontalement dans n'importe quelle direction. Comme la reine, elle peut frapper directement de Forteresse à Forteresse.

**Le fou** se déplace sur n'importe quel nombre de cases en diagonale, dans n'importe quelle direction. Il n'y a pas de cases claires et de cases sombres dans le Shatra - en déposant des pièces de la réserve sur le plateau, le joueur choisit lui-même quel "éléphant" lui est le plus utile.

**Le Pion** se déplace uniquement vers l'avant, tandis que dans sa propre moitié du terrain, il se déplace strictement verticalement pendant 1 à 2 cellules, après avoir atteint le fossé, il peut également avancer en diagonale d'une cellule, et finalement traversant le fossé, il se déplace vers une cellule adjacente verticalement, horizontalement et en diagonale. Le pion capture à la fois vers l'avant et vers l'arrière, tandis qu'une capture et une série de captures sont nécessaires.

Les champs de transformation sont les dernières lignes horizontales des forteresses ennemies. Le pion ne se transforme pas en roi, mais en n'importe quelle pièce parmi celles qui ont déjà été capturées. Si toutes les pièces sont encore sur le plateau, la promotion est retardée jusqu'à ce que l'une d'elles soit capturée. Cela permet aux joueurs de se débrouiller avec un seul jeu de pièces.

Un pion non promu sur le dernier rang se déplace et capture uniquement latéralement. Les règles du "roi sur l'allée" sont similaires à celles des dames russes. Lorsqu'un pion atteint la case de promotion en cours de capture, la capture est obligatoire pour toutes les pièces sauf le roi.

Une série de captures doit prendre fin. Il n'y a pas de "règle de la majorité", vous pouvez choisir l'une des deux branches de la capture. La "grève turque" est interdite : vous pouvez mettre plusieurs fois un jeton sur le même

terrain, mais vous ne pouvez pas capturer deux fois la pièce de l'adversaire. Les mouvements silencieux (sans capture) ne sont autorisés que sur le grand terrain.

Les pièces des Forteresses et des Portes constituent une réserve : elles ne peuvent pas se déplacer dans leur Forteresse, mais le joueur peut les placer tour à tour sur n'importe quelle case de sa moitié du Grand Terrain (il est impossible de placer une pièce de réserve encore dans la Forteresse).

La capture dans les forteresses et depuis les forteresses est effectuée selon les règles générales (c'est-à-dire qu'un intrus peut être capturé avec une réserve). Cependant, même si une pièce de la réserve initiale a participé à la capture, elle ne peut toujours pas effectuer de mouvement silencieux et doit être placée sur le grand terrain selon la règle de réserve.

Les pièces ne sont pas autorisées à entrer dans leur Forteresse et Porte tant qu'il y a au moins une pièce de la réserve initiale. La pièce dans ce cas n'a même pas le droit de capturer si, après la capture, elle se retrouve dans sa Forteresse ou sa Porte (ceci n'est autorisé qu'au roi).

Les pièces non seulement entrent et se déplacent dans la Forteresse et la Porte désertes selon les règles habituelles, mais acquièrent également les propriétés d'une nouvelle réserve - cette réserve "secondaire" n'est plus considérée comme la réserve initiale.

L'intrusion dans la forteresse de l'adversaire est toujours autorisée, les pièces s'y déplacent selon les règles générales et acquièrent également des droits de réserve, bien qu'elles ne puissent être placées que sur la moitié de l'adversaire.

Un pion capture une pièce sur n'importe quelle case adjacente avec un saut de dame s'il y a une case libre derrière. La capture dans l'allée existe non seulement, mais est également obligatoire - un pion est obligé de capturer le pion passé d'un adversaire s'il saute à deux cases à la fois le long d'une verticale adjacente, et qu'il y a une case libre derrière la case du milieu de cette verticale.

Si les conditions de capture sont toujours réunies, le pion est obligé de la compléter. Un pion passant une porte ennemie peut choisir de capturer ou non, et n'est pas non plus obligé de terminer une série de captures.

Le but du jeu est de capturer le roi ("biya") ou de priver l'adversaire de la possibilité d'effectuer un coup en capturant et/ou en bloquant toutes ses pièces.