

NYMFF↑FF↑

Hnefatafl

Il gioco da tavolo del Re

Regole

▸ [massimiliano.dellarovere\[su\]gmail.com](mailto:massimiliano.dellarovere@su@gmail.com) ▸



Tema:

Il gioco rappresenta un assedio dove il numero degli Assediati, è il doppio di quello degli Assediati.

Forze in campo:

37 pezzi composti da in 36 soldati e 1 Re; 24 soldati rappresentano le forze degli Assediati (“◆”); 12 più il Re (*Hnefi*, “N”) che siede sul Trono (“⚔”), quelle degli Assediati (“●”). Normalmente il colore degli Assediati è più scuro di quello degli Assediati, ma non è obbligatorio.

Obiettivo:

Gli Assediati devono far fuggire il Re, gli Assediati devono catturarlo.

Piano di gioco:

Una tabella 11×11, talvolta 13×13, sulla quale sono state contrassegnate le quattro caselle agli angoli (“×”) e la casella centrale (“⚔”). I pezzi vengono posti all’interno delle celle della tabella.

Nota 1:

I termini “Assediati” e “Assediati” identificano le due fazioni in tutto il corpo delle regole. Termini come “attaccante”, “aggressore”, “difensore” e simili invece sono usati solo per spiegare singoli concetti delle regole e hanno validità locale: ad esempio “attaccante” può essere tanto l’Assediante quanto l’Assediato.

Nota 2:

I termini “adiacente ad un pezzo” o “adiacente ad una casella” indicano sempre le quattro caselle che hanno un lato a contatto in linea orizzontale o verticale, mai in diagonale.

Nota 3:

Questo gioco è molto antico e ci è stato tramandato per via orale o tramite pochi e incompleti frammenti. A causa di ciò, esistono molte varianti alle regole, che sono riassunte nella Tabella delle Varianti, nella quale ogni opzione è contrassegnata da un pallino nero con dentro un numero bianco. Tali riferimenti sono stati riportati in questo regolamento quando una regola appena esposta è soggetta alla variazione descritta nella Tabella delle Varianti.

La Tabella delle Varianti va posizionata accanto al piano di gioco in modo tale che possa essere vista da entrambi i giocatori durante la partita. Le regole vanno stabilite di comune accordo tra i due giocatori, contrassegnando le scelte con le sette pedine extra.

Nota 4:

Nei disegni e nelle regole il simbolo “×” e la locuzione “una delle quattro caselle agli angoli del piano di gioco” sono due metodi equivalenti per indicare le stesse quattro caselle; il simbolo “N” indica sempre il Re; il simbolo “⚔” indica il Trono, ovvero la casella al centro del piano di gioco. Invece, tranne che negli esempi degli schieramenti iniziali, i simboli “◆” e “●” non indicano necessariamente “assediati” e “assediati”.

Disposizione iniziale:

Vi sono varie possibilità per disporre i due eserciti in campo, come illustrato nell’Appendice 1. In ogni caso gli Assediati saranno sempre al centro per proteggere il Re che siede sul Trono, mentre gli Assediati saranno disposti nelle zone centrali ed esterne del piano di gioco. Il Re va sempre posto nella casella centrale del piano di gioco.

Prima mossa:

Non vi sono indicazioni storiche precise circa quale delle due parti abbia il diritto di fare la prima mossa, anche se talune fonti suggeriscono che gli Assediati giochino per primi.

Movimento dei pezzi:

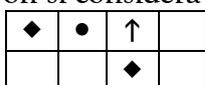
I giocatori si alternano nel muovere i propri pezzi.

Tutti i pezzi si muovono all'interno del piano di gioco di un numero qualunque di caselle in direzione Orizzontale o Verticale (ma mai combinando entrambi i movimenti nella stessa mossa) fintantoché le caselle attraversate siano libere; infatti ogni pedina ostruisce il movimento delle altre che devono fermarsi sulla casella libera precedente quella occupata.

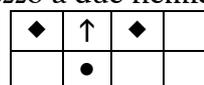
Il Trono ("♁") e i quattro angoli ("×") possono essere occupati solo dal Re; un pezzo diverso dal Re può passare sopra il Trono (purché sia libero) durante il suo movimento, ma non fermarsi su di esso ❷.

Cattura dei pezzi:

Tutti i pezzi tranne il Re sono soggetti alla Cattura per Custodia, ovvero possono essere catturati se vengono imprigionati fra due pezzi avversari sulla stessa riga o colonna, ma solo se è l'aggressore ad effettuare la cattura. I tre pezzi devono essere adiacenti senza essere intervallati da caselle vuote; Non si considera catturato un pezzo spostato in mezzo a due nemici:

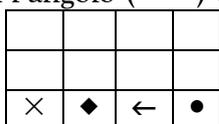


Il pezzo viene tolto dal piano di gioco

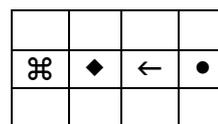


Il pezzo resta dove è stato posto

Il Trono e le caselle ai quattro angoli del piano di gioco sono sempre ostili a qualsiasi pezzo adiacente; in caso di attacco ad un pezzo, l'attaccante sostituisce uno dei suoi due pezzi necessari alla cattura con l'angolo ("×") o col Trono ("♁").

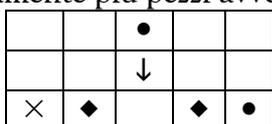


Cattura valida



Cattura valida

Non è obbligatorio catturare un pezzo quando se ne presenta l'occasione. È consentito catturare contemporaneamente più pezzi avversari con una sola mossa.

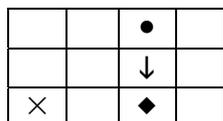


Cattura valida

◆ = preda
● = attaccante

Il Re non può essere utilizzato come uno dei due pezzi necessari per catturare una pedina avversaria ❶.

Un pezzo non può invece essere catturato sfruttando il bordo del piano di gioco come pezzo ostile ❷.



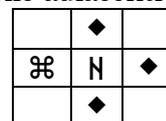
Cattura non valida

◆ = preda
● = attaccante

La cattura del Re avviene in maniera differente da quella degli altri pezzi ❸: il Re deve essere circondato da quattro pezzi dell'assediate, posti nelle quattro caselle adiacenti a quelle del Re ❹.



Cattura valida

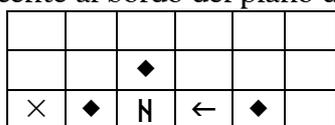


Cattura valida

Al termine di una mossa che preceda quella di una possibile cattura del Re, l'Assediante deve avvertire l'Assediato della minaccia.

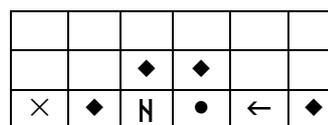
Bisogna considerare – nella scelta della Variante ④ – un caso che concerne il Re qualora si trovi in una casella lungo i bordi del piano di gioco e ④=No. Infatti nel caso illustrato nella successiva immagine ①, il Re, pur non potendo più muoversi, non può neanche essere imprigionato. Questa situazione si presenta anche nell'ipotesi della figura ②, e in situazioni analoghe con un numero variabile di •, posto che sia anche essi accerchiati. Il Re è stato bloccato, i suoi difensori pure, ma nessuno di loro può essere eliminato ⑥. Dal punto di vista dello spirito del gioco l'Assediato ha perso, ma non secondo le regole.

Esiste una variante ⑦ che dà la vittoria all'Assediante nel caso ① e nel caso ② quando vi sia al più un solo difensore accanto al Re, posto che siano entrambi circondati e impossibilitati a muoversi; tale condizione di vittoria è valida, nel caso ②, anche qualora il Re non si trovi adiacente al bordo del piano di gioco.



①, ②=Si o No

◆ = Assediante
• = Assediato



②, ②=Si

Vittoria:

Gli Assediante vincono quando riescono ad imprigionare il Re.

Gli Assediato quando il Re riesce a raggiungere una delle quattro caselle “×” ③.

Nel caso in cui l'Assediato riesca nel suo turno a creare una via di fuga diretta verso un angolo in una mossa, deve annunciarlo. Se è l'Assediante ad aprire la via di fuga, l'Assediato può sfruttarla immediatamente.

Strategie:

Sebbene possa sembrare il contrario, gli Assediato sono in una posizione di lieve vantaggio.

Gli Assediato dovrebbero cercare di eliminare quanti più pezzi degli Assediante per aprire una via di fuga al Re; talvolta gli stessi pezzi dell'Assediato costituiscono un ostacolo ai movimenti del Re.

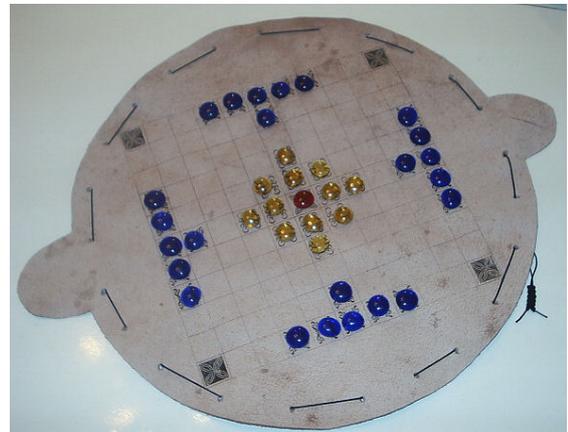
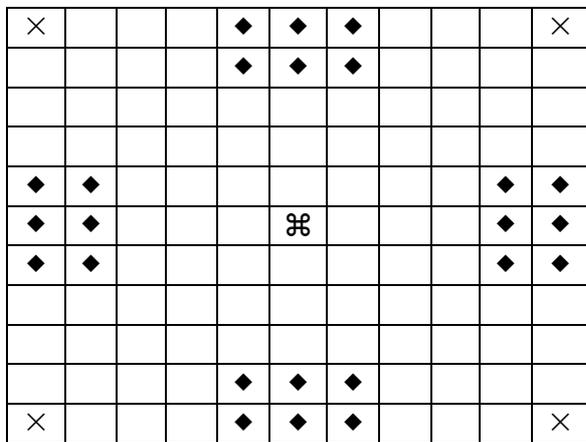
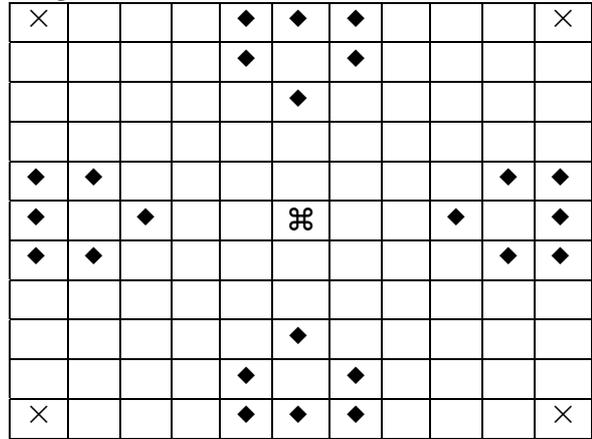
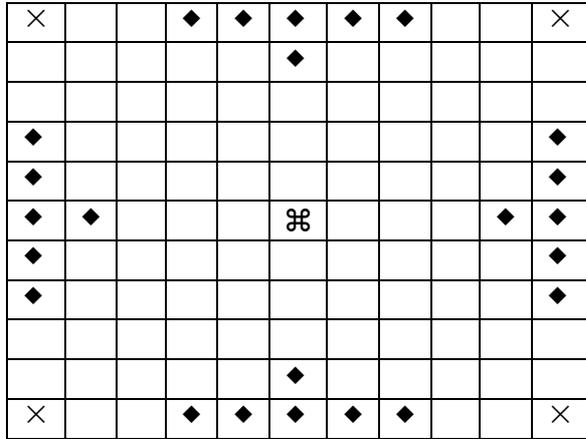
Gli Assediante dovrebbero cercare di allargarsi per occupare le possibili vie di fuga e minimizzare le perdite nella prima parte della partita.

Un piano di gioco 13×13 avvantaggerà ancora di più gli Assediato, poiché risulterà più difficile per gli Assediante chiudere tutte le vie di fuga al Re.



Appendice 1: Schieramenti iniziali

Possibili Schieramenti degli Assediati



Possibili Schieramenti degli Assediati

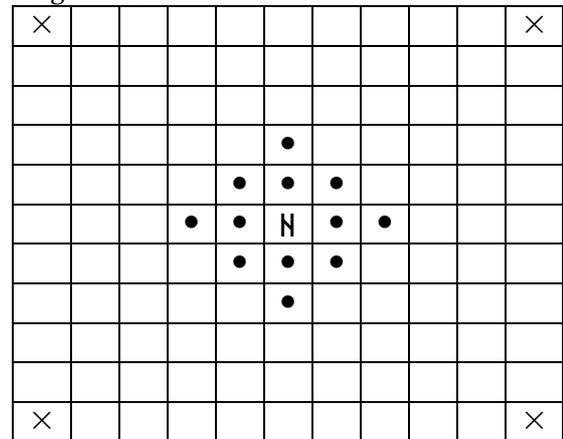
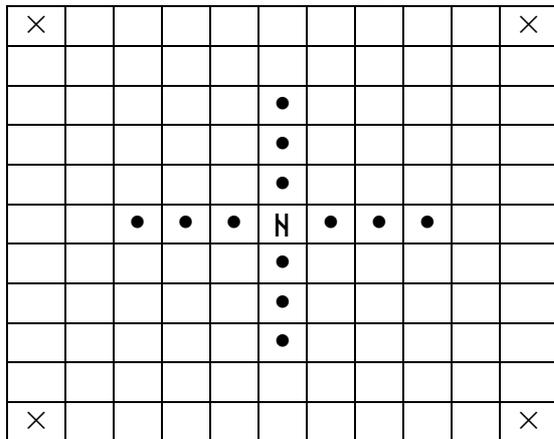


Tabella delle Varianti (le scelte consigliate sono <i>in corsivo</i>)					
❶	Il Re può essere usato per catturare altri pezzi (Re armato, dipende dal periodo storico):		Si		No
❷	Il Trono può essere usato per catturare il Re al posto di uno dei quattro pezzi necessari:		<i>Si, Re Debole</i>		No, Re Forte (qualsiasi pezzo può occupare il trono)
❸	Per salvarsi il Re deve raggiungere:		I Bordi		<i>Gli Angoli</i>
❹	I bordi possono essere usati al posto di un pezzo per catturare un altro pezzo o il Re lungo una direzione perpendicolare al bordo:		Si		No
❺	Per catturare il Re bisogna <u>sempre</u> circondarlo con tre (Angoli, Trono) o quattro pezzi:		<i>Si</i>		Solo quando è sul trono o sulle 4 caselle adiacenti
❻	Nel caso in cui ❹=No, ❺=Si e il Re si trova sul bordo, il Re può essere catturato se circondato su i rimanenti tre lati?		<i>Si</i>		No
❼	Caso ❻, anche non sul bordo, con un solo difensore adiacente al Re: la cattura è valida?		<i>Si</i>		No

Bibliografia

<http://www.heorot.dk/tafl/>

<http://www.gamecabinet.com/history/Hnef.html>

<http://user.tninet.se/~jgd996c/hnefatafl/hnefatafl.html>

<http://www.treheima.ca/viking/tafl.htm>

<http://www.pergiooco.net/Giochi/GiochiDiTavoliere/Hnefatafl/Hnefatafl.htm>

Per Giocare Online:

<http://alumnus.caltech.edu/~leif/games/Hnefetafl/index.html> (vi si trova anche una lista delle Varianti più comuni)