



# Hnefatafl



quasi tutti quelli rinvenuti nella penisola scandinava, in Danimarca, nelle isole del Regno Unito e in Irlanda.

*Pezzi del Hnefatafl in vetro datati tra 800 e 1099 d.C., trovati a Björkö, Norr om Borg, Grav, Kammargrav e attualmente al Historiska Museum di Stoccolma (Svezia)*

gioca su una griglia 7x7; il nome è moderno in quanto non ci sono arrivate testimonianze certe su come venisse chiamato questo gioco in Scozia. In Irlanda si è diffuso nella variante nota come Brandubh, in Finlandia è noto come Tablut ed è stato giocato almeno fino al XVIII sec.

Il Tablut è la variante più documentata dei giochi della famiglia Tafl, è stata osservata e riportata dal botanico svedese Carl Linnaeus, durante la sua visita in Lapponia nel 1732 tra il popolo Saami.

Linnaeus annotò le regole e la forma della scacchiera giocata dai Sami nel suo diario, scritto in latino, *Iter Lapponicum*. Il diario fu tradotto in inglese per la prima volta nel 1811 da James Edward Smith, con il titolo *Lachesis Lapponica: A Tour in Lapland*. Quella traduzione conteneva molti errori, incluse delle regole del tutto errate per il Tablut.

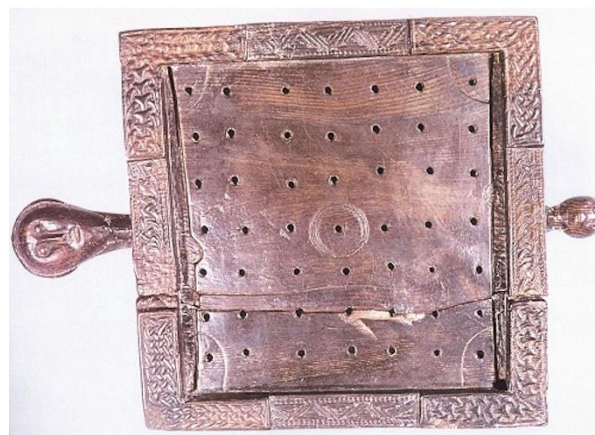
Da allora ci sono state altre traduzioni delle regole, poi testate nei tornei di Hnefatafl condotti da Aage Nielsen. Il gioco più equilibrato è risultato da una traduzione del 2013 (aggiornata nel 2015) fatta dal linguista finlandese, Olli Salmi, sul [suo sito web](#).

Il Hnefatafl da noi riprodotto è in duplice versione: a sacchetto su una scacchiera 7x7 e da tavolo grande su una scacchiera 11x11.

Hnefatafl, che significa Tavola del Re in antico norreno, è un gioco asimmetrico di pura strategia giocato dai Vichinghi e dai popoli scandinavi e britannici.

Le sue origini non sono chiare, ma sembra che sia apparso durante il periodo vichingo, nel VII o VIII secolo d.C., in Scandinavia e in altre terre conquistate dai Vichinghi, come testimoniato dai reperti archeologici. Oltre al Hnefatafl, nel tempo si sono diffuse molteplici varianti andando a creare la grande famiglia dei giochi “Tafl” a cui appartengono

Per esempio, Tawlbwrdd è la variante gallese di Hnefatafl, giocata su una griglia 11x11, mentre l’Ard Ri è la versione Scozzese che si



*Scacchiera Ballinderry per Brandubh. National Museum of Ireland. Dublino.*

## SCOPO DEL GIOCO

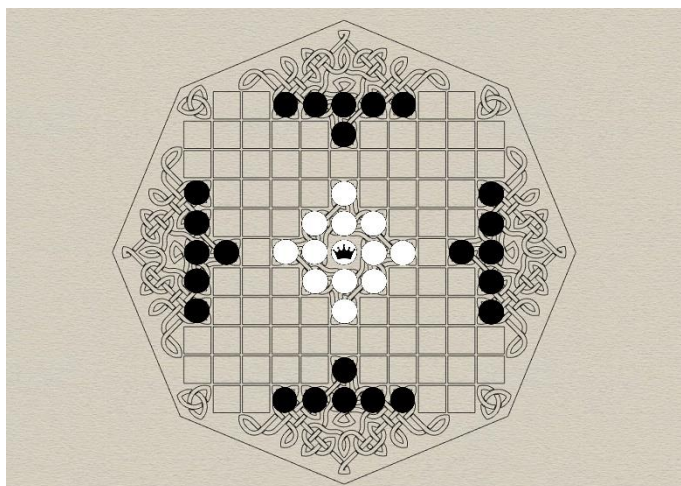
A differenza della maggior parte dei giochi, in cui entrambi i giocatori hanno gli stessi pezzi, le stesse mosse e gli stessi obiettivi, quelli appartenenti alla famiglia “Tafl” sono sbilanciati avendo uno scopo diverso per ciascun giocatore.

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

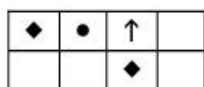
Gli Assediati devono portare il Re in una delle Basiliche, gli Assediati devono impedirlo e catturare il Re. Questo può avvenire sia con l'eliminazione della pedina del Re, sia ottenendo la resa degli Assediati.

## REGOLE DEL GIOCO

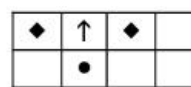
1. Si inizia disponendo i pezzi come da schema, i bianchi al centro attorno al Re, i neri sulle posizioni laterali.
2. Per facilitare il posizionamento iniziale, tutte le caselle interessate dal posizionamento sono state contrassegnate con simboli specifici.
3. Non è indicato chi debba muovere per primo, tuttavia molte fonti indicano che a fare la prima mossa siano gli Assediati.
4. Entrambi i giocatori possono muovere un solo pezzo per turno.
5. I pezzi si muovono in orizzontale o in verticale di quante caselle si vuole, senza mai combinare entrambi i movimenti nella stessa mossa, non ci si può muovere in diagonale, non si possono scavalcare altre pedine, proprie o altrui. Ci si sposta fintantoché ci sono caselle libere, difatti una pedina ostruisce il passaggio alle altre per quella casella e ci si deve fermare per forza nella casella libera immediatamente prima di essa.
6. Per eliminare una pedina dal gioco viene utilizzata la “cattura per custodia”, ovvero il giocatore A deve circondare su due lati – in orizzontale o in verticale, non in diagonale – la pedina del giocatore B con due sue pedine (e viceversa). La cattura avviene solo in seguito a un movimento specifico per chiudere a sandwich la pedina avversaria. Se, invece, si sposta la propria pedina in mezzo a due pedine nemiche, la cattura non avviene, si tratta di un semplice spostamento.



*Posizionamento iniziale su scacchiera 11x11*



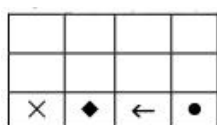
**Il pezzo viene tolto dal piano di gioco**



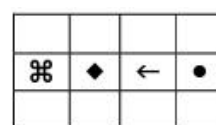
**Il pezzo resta dove è stato posto**

La cattura della pedina avversaria, tuttavia, non è obbligatoria e può non essere fatta.

7. Cattura simultanea: se con il movimento del pezzo si mettono in custodia più pezzi avversari scatta la cattura simultanea e tutti i pezzi circondati con quel singolo movimento vengono eliminati dal gioco.
8. Il Re non può essere usato per catturare i pezzi degli Assediati.
9. La casella centrale è definita Trono e le quattro caselle d'angolo della scacchiera sono definite Basiliche. In queste caselle può sostare solo il Re, nessun'altra pedina né degli Assediati, né degli Assediati. Se il Trono è libero, è possibile passarci attraverso con una qualsiasi pedina per raggiungere l'altro lato della scacchiera, ma non fermarsi. Nelle scacchiere 7x7 questa regola si estende a tutto il Castello (le caselle intorno al Trono) per i soli Assediati.
10. Il Trono e le Basiliche sono caselle sempre ostili a qualunque forza, sia Assediati che Assediati, per cui è possibile utilizzarle come fossero occupate da pedine proprie per catturare le pedine avversarie.



Cattura valida

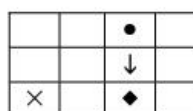


Cattura valida

Il simbolo × indica la Basilica

Il simbolo ♁ indica il Trono

11. La cattura, però, non è valida utilizzando il bordo come pedina ostile.



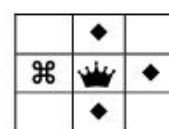
Cattura non valida

Il simbolo × indica la Basilica

12. Per catturare il Re è necessario che gli Assediati lo circondino su tutti e quattro i lati con le proprie pedine, oppure su tre lati utilizzando il Trono. Non è valida, invece, la cattura del Re utilizzando le Basiliche in quanto significherebbe sfruttare il bordo e questo va contro la regola del punto 10.



Cattura valida



Cattura valida

Il simbolo ♁ indica il Trono

13. Al termine di una mossa che precede la possibile cattura del Re, il giocatore con gli Assediati deve avvertire l'avversario della minaccia.
14. Qualora il Re venga bloccato lungo un bordo e non sia possibile per il giocatore con gli Assediati liberarlo, la partita può essere conclusa di accordo tra i due giocatori per resa degli Assediati. In caso contrario, si deve considerare che, pur essendo il Re bloccato, non può essere catturato. Questo può verificarsi anche con delle pedine, che vengono bloccate lungo il bordo ma senza essere effettivamente catturate. In una situazione del genere, secondo lo spirito del gioco il giocatore con gli Assediati ha vinto, ma non secondo le regole.
15. Nel caso in cui l'Assediato riesca, nel suo turno, a creare una via di fuga diretta verso un Castello in una mossa, deve annunciarlo. Se invece è l'Assediante ad aprire tale via di fuga, l'Assediato può sfruttarla immediatamente.
16. Il giocatore Assediante vince quando cattura il Re.

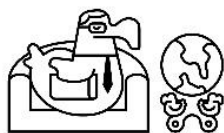
17. Il giocatore Assediato vince quando riesce a portare il Re in una delle Basiliche (una delle quattro caselle d'angolo).

## VARIANTI DI GIOCO

Essendo un gioco le cui regole sono state tramandate per lo più per via orale e solo dopo molti secoli trascritte al meglio delle possibilità da Linneaus durante il suo viaggio, nel corso del tempo sono state portate numerose varianti al gioco.

Si elencano qui sotto le possibili varianti alle regole elencate, i giocatori dovranno di conseguenza accordarsi sulle varianti che verranno applicate.

1. Variante alla regola nr. 8: il Re è forte e può essere usato per catturare gli Assedianti.
2. Variante alla regola nr. 12: Il Trono non può essere usato per catturare il Re al posto di uno dei quattro pezzi necessari; rimane invece invariato il suo utilizzo nella regola 10.
3. Variante alla regola nr. 14: qualora il Re sia bloccato lungo un bordo e circondato sui tre lati, lo si può considerare catturato. Questo è valido anche quando è presente al più una pedina degli Assediati accanto al Re e questa è circondata assieme al suo sovrano.
4. Variante alla regola nr. 16: la vittoria va agli Assedianti anche nel caso l'avversario rimanga con solo il Re e una pedina.



## I CONSIGLI DEL DODO

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

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

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

Il piano di gioco 13×13 avvantaggia ancora di più gli Assediati, poiché risulterà più difficile per gli Assedianti chiudere tutte le vie di fuga al Re.