
HNEFATAFL

Le regole



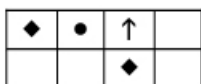
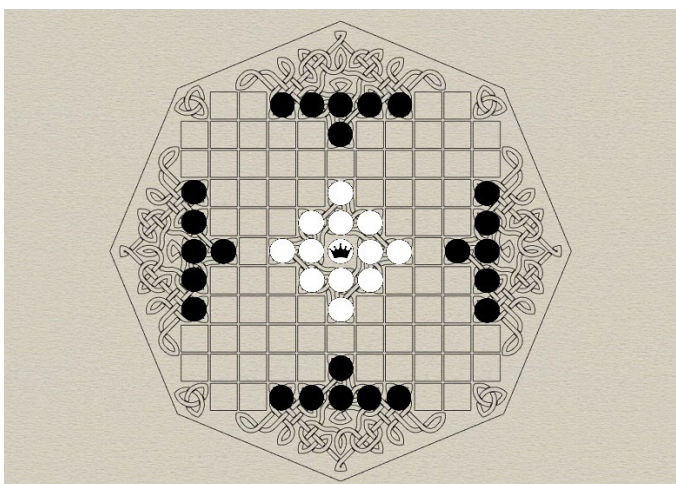
OBIETTIVO DEL GIOCO

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 “Tafel” sono sbilanciati avendo uno scopo diverso per ciascun giocatore.

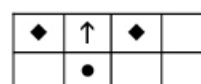
Il gioco rappresenta un assedio dove il numero degli Assediati, è il doppio di quello degli Assediati. Gli Assediati devono portare il Re in una delle Basiliche, gli Assediati devono impedirlo e catturare il Re. Questo può avvenire sia con l’eliminazione della pedina del Re, sia ottenendo la resa degli 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; se una pedina ostruisce il passaggio alle altre per quella casella, 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.



Il pezzo viene tolto dal piano di gioco



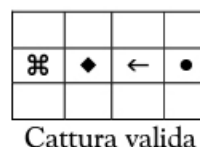
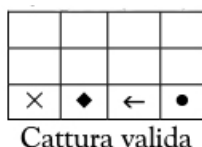
Il pezzo resta dove è stato posto

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 fermarcisi.

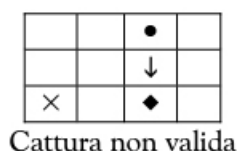
Nelle scacchiere 7x7 questa regola si estende a tutto il Castello (le caselle intorno al Trono) per i soli Assediati.

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.



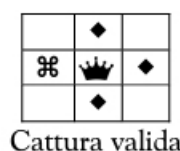
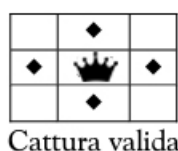
Il simbolo × indica la Basilica
 Il simbolo ♁ indica il Trono

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



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.



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 Assediati.
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 Assediati anche nel caso l'avversario rimanga con solo il Re e una pedina.