

HNĒFATAFL

*puedo jugar Al Tafl
nueve destrezas sé
RARA vez olvido LAS RUNAS
sé de libros y herrería
sé cómo deslizarme sobre esquíes
disparar y remar bastante bien
cada una de las dos artes que sé
tocar el Arpa y decir poesía
Earl Rognvaldr Kali*

historia

estas son las habilidades del noble de la Edad Vikinga Escandinava. Antes de la introducción del Ajedrez, los escandinavos aguzaron su ingenio jugando un juego conocido como Hnefatafl o tablero del rey. El Hnefatafl era conocido en Escandinavia antes del 400 d.C. y fue llevado por los vikingos a Groenlandia, Islandia, Irlanda, Gran Bretaña, Gales y hasta el lejano oriente como Ucrania. Hnefatafl comenzó a declinar en el siglo XI con la aparición del Ajedrez y desapareció de Gales a fines del siglo XVI y de Laponia a principios del XVIII.

reglas del juego

Tablero

el Hnefatafl tiene numerosas variantes dependiendo del lugar, pero todas se jugaban en tableros de tamaño impar que iban de 7x7 hasta 19x19. Esta versión que tenemos aquí es de un tablero de 11x11 casillas divididas en varias casillas especiales.

Trono del rey: el trono del rey es la casilla central que está decorada de manera especial al resto.

Castillos: los castillos son las 4 esquinas del tablero decoradas con diseños especiales.

Casillas de hombres del rey: son las 12 casillas especiales situadas alrededor del rey.

Casillas de enemigos del rey: son las 24 casillas situadas en los laterales del tablero, 6 a cada lado.

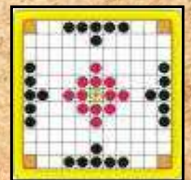
Resto de casillas: el resto de casillas no tienen ningún diseño especial pero sirven para el desplazamiento de las fichas.

fichas

Hnefatafl consta de dos bandos que se enfrentan entre sí, el bando que contiene el rey (Hnefi) y sus 11 hombres de tablero (Taeflor) es el bando defensor. El bando que contiene los 24 hombres de tablero (Taeflor) de color diferente es el bando atacante.

Disposición de las fichas

el Rey (la ficha única en su color) se sitúa en el cuadro central (el Trono), rodeado por sus hombres (las otras 11 fichas del mismo color) en sus casillas marcadas. Las fichas enemigas (las 24 restantes) se disponen en torno a los bordes del tablero en sus casillas correspondientes.



Jugando hnefatafl

- Inicio:** Comienza la partida el jugador atacante, o sea, el adversario del rey.
- Turnos:** Cada jugador puede mover una sola ficha de su bando en su turno.
- Movimiento:** Todas las fichas se mueven ortogonalmente (esto es hacia los cuatro puntos cardinales) cualquier cantidad de cuadros libres (como el movimiento de la torre en ajedrez) y jamás en diagonal. El límite máximo hasta donde una ficha puede mover es el límite del tablero y las casillas ocupadas por otras fichas, amigas o enemigas, ya que éstas no pueden ser saltadas.
- Captura:** Una ficha es capturada y sacada del tablero cuando el movimiento de una ficha oponente hace que los dos cuadros adyacentes a esta ficha, en una fila o columna (nunca adyacentes) queden ocupados por fichas enemigas. Una ficha puede originar la captura de una o más fichas enemigas en un solo movimiento. Una ficha puede moverse en forma segura sobre un cuadro vacío entre dos fichas enemigas ya que una ficha sólo puede ser capturada en el turno del contrario y no en su mismo turno.
- Captura del rey:** El rey sólo es capturado si todos los cuatro cuadros alrededor de él, en una fila o columna, son ocupados por fichas enemigas. El rey no está protegido si se coloca pegado a un límite del tablero de manera que 4 fichas no puedan rodearlo. En este caso, sólo 3 fichas enemigas serán necesarias para capturarlo. En el caso de que el jugador del bando defensor mueva una de sus fichas a una casilla adyacente al rey, de manera que 4 fichas enemigas no puedan ser situadas adyacentes a éste, bastará con que el bando atacante consiga inmovilizar las dos fichas, el rey y su súbdito.
- El trono del rey:** La casilla del trono y es una casilla especial que sólo puede ser ocupada por el rey. Aunque puede ser atravesada por cualquier ficha en su movimiento. El trono del rey siempre cuenta como un enemigo del bando defensor (el del rey) a efectos de captura, cuando éste se encuentre vacío.
- Castillos:** Las casillas de castillos son casillas especiales que sólo pueden ser ocupadas por el rey. Los castillos se consideran siempre como un enemigo de cualquier ficha que se encuentre adyacente a efectos de la captura. Un castillo puede ser enemigo de ambos bandos a la vez si una ficha de cada bando se encuentra adyacente a éste.
- Objetivo del bando defensor:** El objetivo del bando del rey es conseguir que éste llegue a una de las cuatro casillas de castillo que se encuentran en las esquinas. En el momento en el que el jugador defensor realice un movimiento que deje al rey a una o más rutas de escape libre, el jugador deberá anunciar cuántas y cuáles rutas de escape tiene a la vista. Siendo ilegal escapar por ellas sin previo aviso.
- Objetivo del bando atacante:** El objetivo del bando atacante es el de capturar al rey.
- Victoria:** Un bando consigue la victoria cuando cumple con su objetivo. Como regla adicional, se pueden jugar dos partidas, controlando cada jugador una vez cada bando. El jugador que gane las dos partidas se considerará el vencedor absoluto. En caso de empate, el jugador que haya capturado más fichas enemigas en las dos partidas será el vencedor.

