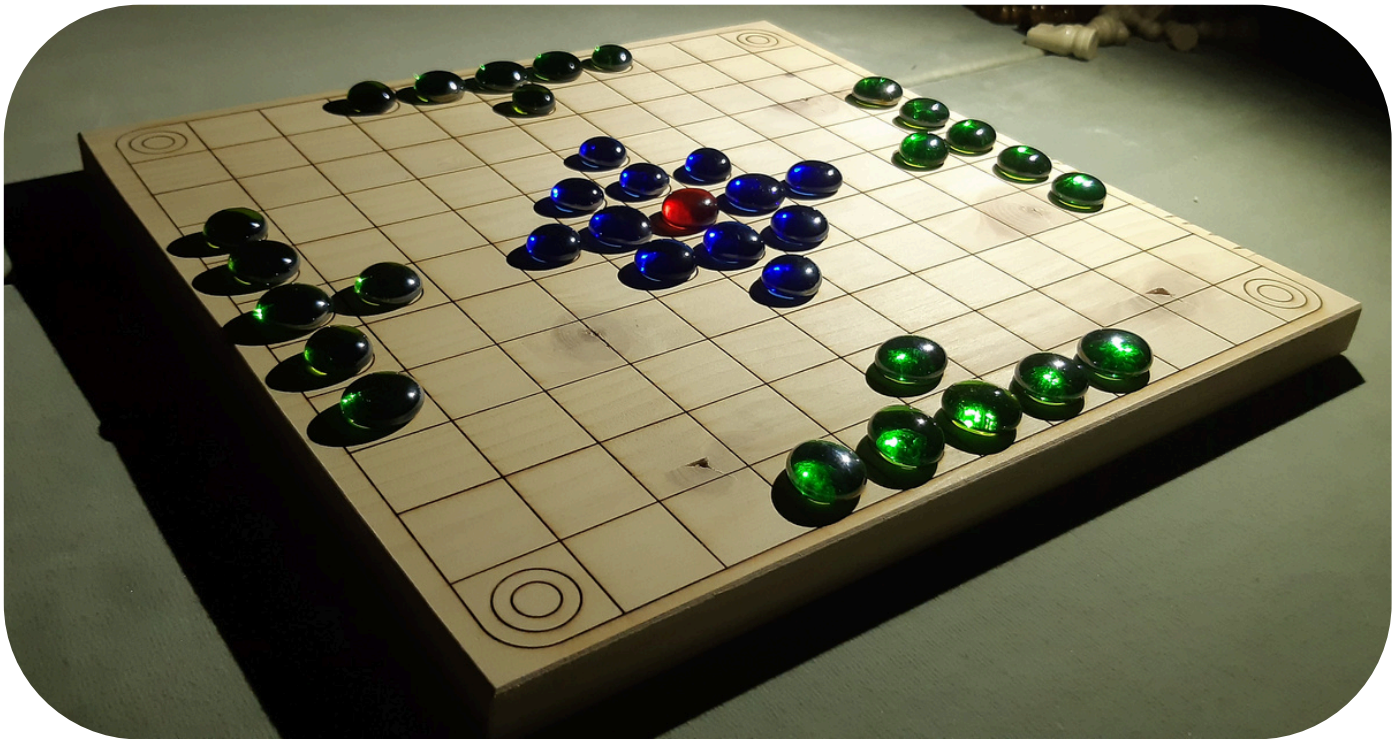
Scacchi Vichinghi (Hnefatafl)

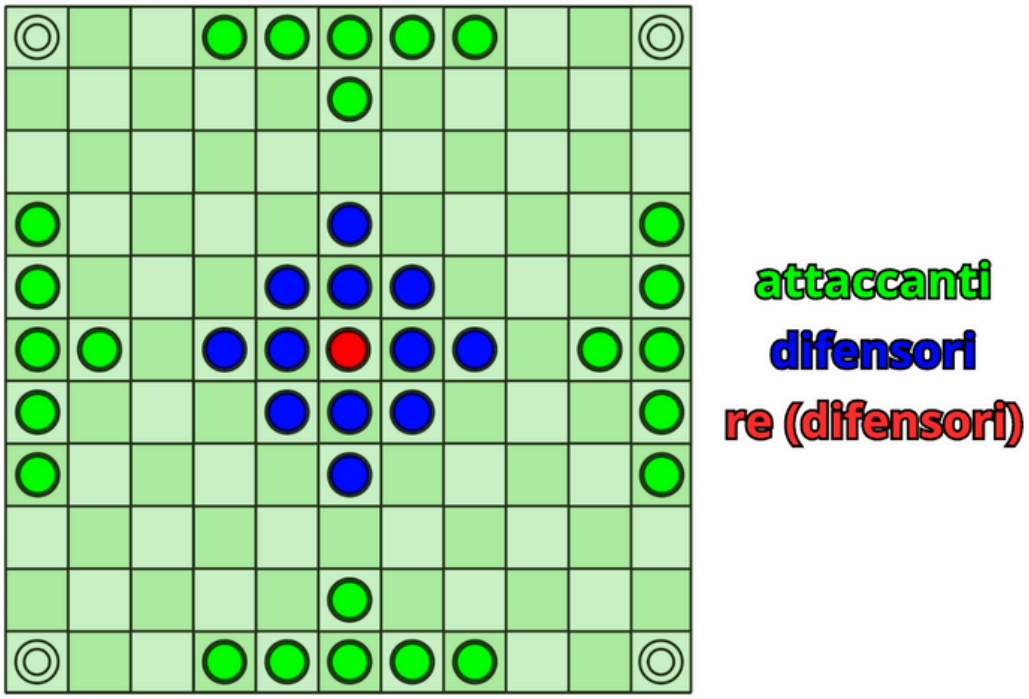
Il Hnefatafl è un gioco da tavola strategico con radici antiche, risalente all'epoca vichinga. Questo gioco, noto anche come "il gioco del Re", era popolare tra i guerrieri norreni e veniva spesso giocato durante i lunghi viaggi in mare o nelle grandi sale dei capi vichinghi. La scacchiera quadrata su cui si gioca rifletteva le tattiche militari e le strategie di battaglia vichinghe.
Il gioco coinvolge due giocatori: il Difensore e l'Assediante. Il Difensore parte dal centro con il Re e 12 soldati, e il suo obiettivo è portare il Re in uno dei quattro angoli della scacchiera. L'Assediante, che parte dai lati con 24 soldati, deve imprigionare il Re prima che riesca a fuggire.
La leggenda narra che il Hnefatafl fosse utilizzato per addestrare i giovani vichinghi all'arte della guerra, insegnando loro l'importanza della strategia e del coraggio. Secondo alcuni racconti, il grande capo vichingo Ragnar Lothbrok era un appassionato giocatore di Hnefatafl e utilizzava il gioco per elaborare piani di battaglia complessi. Si dice anche che le rune fossero incise sui pezzi del gioco, conferendo loro poteri magici che avrebbero potuto influenzare il destino delle battaglie reali.
Se sei pronto a sfidare la tua mente e a scoprire un gioco affascinante e sfidante, prova il Hnefatafl!



Regole

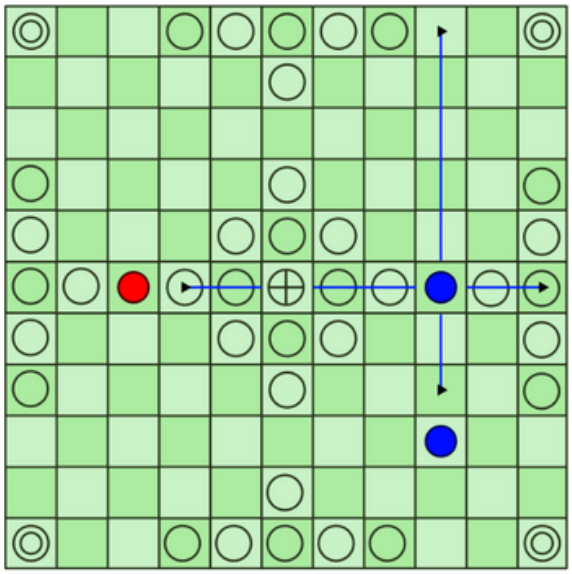
Siccome le regole sono state tramandate oralmente per secoli, esistono molte versioni differenti del regolamento, del tabellone e del numero di pezzi.
Noi illustreremo la versione più diffusa ed equa.
Il Difensore parte dal centro e il suo obiettivo è portare il Re in uno dei quattro angoli della scacchiera. L'Attaccante deve imprigionare il Re prima che riesca a fuggire.

disposizione iniziale



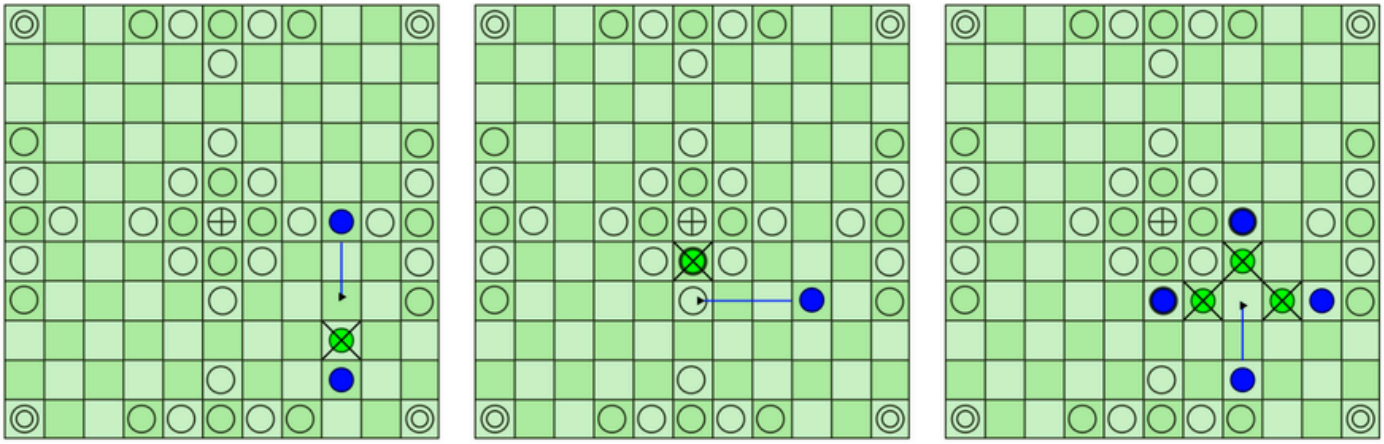
movimento dei pezzi

- Il difensore muove per primo.
- Tutti i pezzi si muovono come la torre degli scacchi.
- Ad ogni turno il giocatore muove una e una sola delle sue pedine, come negli scacchi.
- Se un giocatore non può muovere nessun pezzo, perde.
- Se il Re raggiunge una delle 4 vie di fuga (angoli), i difensori vincono.
- Il Re è l'unico a poter sostare sulle vie di fuga e sul trono, ma tutti possono attraversare il trono.

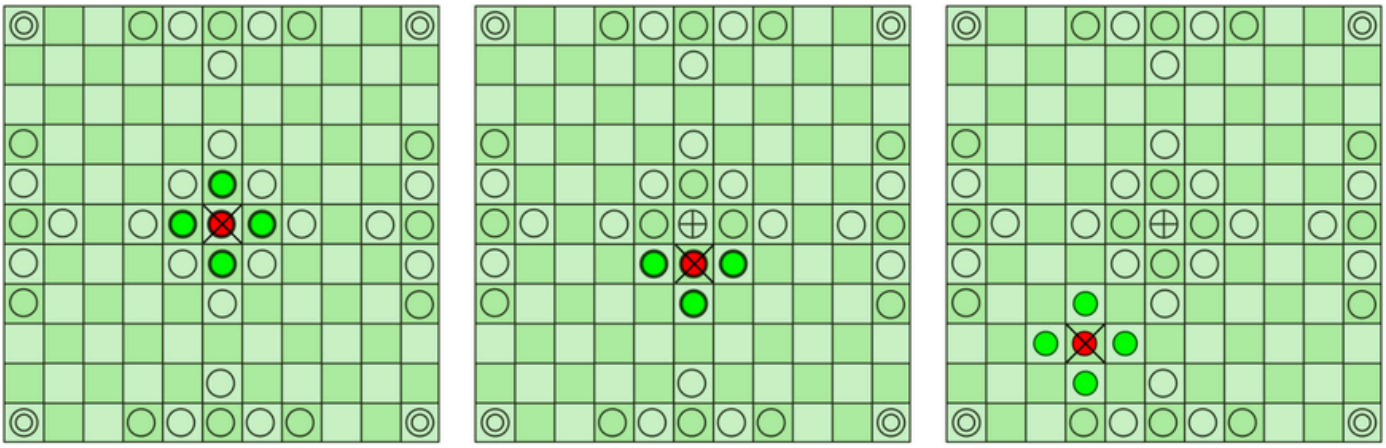


cattura

- Non avviene come le torri degli scacchi, per catturare un pezzo nemico occorre imprigionarlo tra due pezzi amici nella stessa riga o colonna. Le vie di fuga e il trono (vuoto) contano come pezzi amici (il trono occupato dal Re è amico solo per i difensori).
- È possibile catturare più pezzi in una sola mossa se ci sono le condizioni.
- Muoversi in mezzo a due pezzi ostili non causa la cattura suicida del proprio pezzo.
- Il Re non può prendere parte alla cattura dei pezzi.



- Per catturare il Re serve circondarlo da tutti e 4 i lati anziché solo dai due lati opposti (vittoria dell'Attaccante)



varianti

- Si possono modificare a piacimento ciascuna delle seguenti:
- Bastano 2 pezzi per catturare il Re anziché 4 (come un pezzo qualunque).
- Il Re può prendere parte alle catture (come un pezzo qualsiasi).
- I bordi valgono come pezzo amico per aiutare la cattura del re.
- Il trono può essere usato come pezzo amico esclusivamente dai difensori.
- Al Re basta raggiungere un bordo qualsiasi per vincere (ovvero basta un lato, non serve raggiungere l'angolo).