

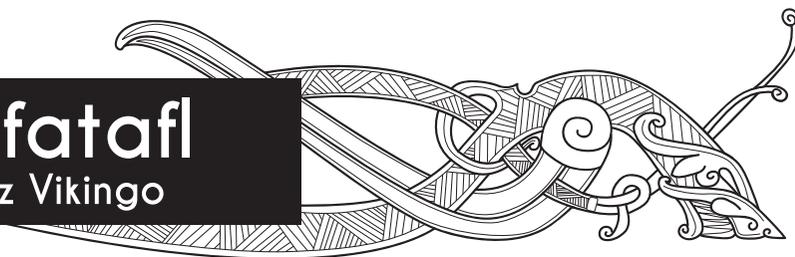


La plazoleta
Artesanos



Hnefatafl

Ajedrez Vikingo



- ☎ 644 33 19 09
- ✉ info@laplazoletaartesanos.es
- 🌐 www.laplazoletaartesanos.es
- 📷 @_laplazoleta_
- 📘 Samuel.Riviere.Art

Reglas del juego



El Hnefatafl (Ajedrez vikingo) es sin duda un juego espectacular simple pero a la vez muy estratégico.

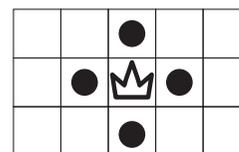
Es posible que este juego sea una variante de un juego romano, el Latrunculi. El Hnefatafl escandinavo se adaptó en diversos tableros. Cada país lo adaptó y llamo a su manera, como "Ard-Ri", (el Rey Alto), Fidchell. Ambas variantes con tablero de 7x7. El Tablut y Lapón se juega en cambio en un tablero 9x9. El "Alea Evangelii", con el tablero más grande de todos: 19x19. Finalmente el Taulbyund de 11x11 pero esta versión usa dados para el movimiento.



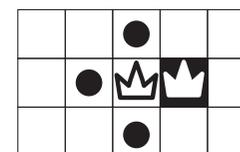
La plazoleta

Como cabe suponer después de tantos siglos, es natural que las reglas no se conozcan con una precisión absoluta. Existen algunas discrepancias sobre las normas del Hnefatafl, pero el reglamento que mejor conduce a unas partidas equilibradas es el que sigue. Las reglas son las mismas para todas las variantes de los juegos Tafl.

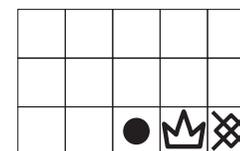
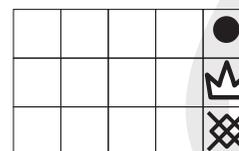
Captura del rey en su trono por las negras



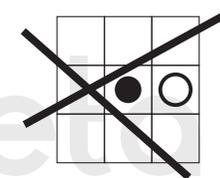
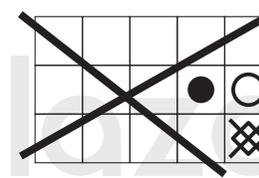
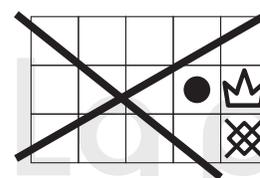
Captura del rey cerca del trono por las negras



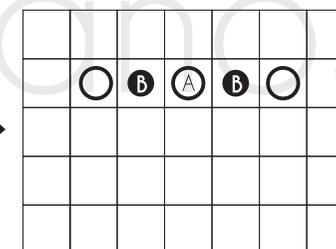
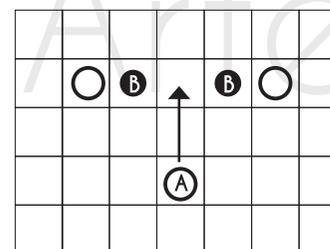
Captura del rey cerca de la casilla Salida.



Capturas no válidas.



Captura múltiple de las 2 piezas negras **B**



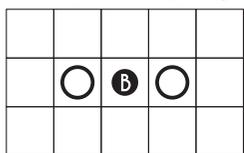
Desplazar la pieza **A**



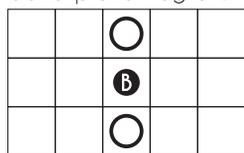


Ejemplos de capturas

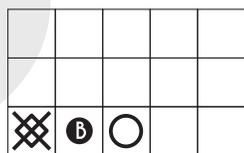
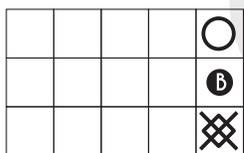
Captura horizontal de la pieza negra **B**.



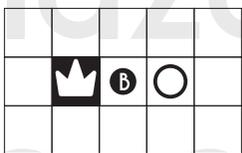
Captura vertical de la pieza negra **B**.



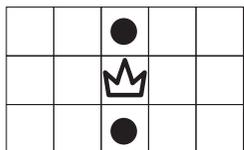
Captura de la pieza **B** cerca de la casilla salida.



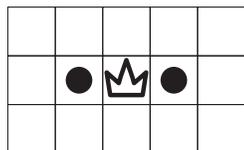
Captura de la pieza **B** contra el trono.



Captura vertical del rey por las negras.



Captura horizontal del rey por las negras.



Reglas del juego

Objetivo del juego

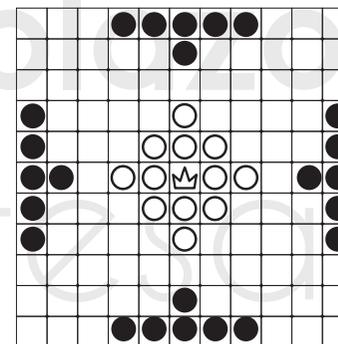
- Los blancos ganan si eliminan a todas las fichas negras o si el Rey logra huir del tablero por una de las cuatro esquinas.
- Los negros ganan si capturan al Rey.
- También perderá el bando que no pueda realizar ningún movimiento.

Preparación del juego

Se juega sobre un tablero de 11x11 cuadrados.

El bando blanco se coloca en el centro del tablero. Está formado por un Rey (Hnefi, una figura más alta) y doce soldados llamados Hunns o Tæflor.

El bando negro les supera en una proporción de 2 a 1, es decir 24 peones que se reparten en grupos de 6 en los cuatro laterales del tablero (ver ejemplo).



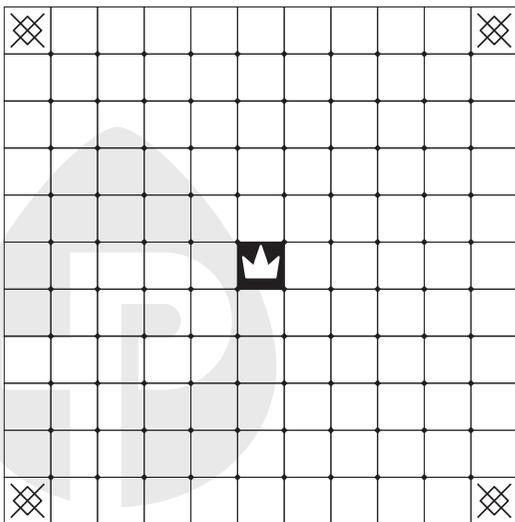
Empieza la partida el bando negro.



En el tablero hay cinco casillas especiales que sólo pueden ser ocupadas por el rey: las cuatro esquinas por las que puede huir el monarca y el trono o casilla central.

 Casilla Salida

 Casilla Trono



Movimientos

Todas las piezas, "los Hunns" (menos el Rey) se desplazan de manera ortogonal (a lo largo de una fila o columna) y pueden recorrer cualquier distancia siempre que no encuentren obstrucciones en su paso, (se mueve como la torre en el ajedrez).

Los Hunns pueden pasar a través del trono siempre y cuando esté desocupado pero no pueden terminar sobre él.

El Rey sólo puede moverse un máximo de tres casillas, ya sea en horizontal o en vertical. El Rey puede entrar y salir del trono a placer.

No se puede "saltar" por encima de una ficha propia o ajena, ni terminar el movimiento en una casilla ocupada. Los jugadores mueven una pieza por turno.

Capturas

Una pieza es eliminada cuando dos peones rivales la atrapan entre sí, ya sea en sentido vertical u horizontal. Las capturas sólo se efectúan cuando ha sido el atacante el que encierra a su rival, y no cuando éste coloca una de sus piezas entre dos enemigas.

Para liquidar a un enemigo también se puede utilizar el trono (ver trono hostil) y las casillas de fuga, que ejercen como una pieza aliada a la hora de atrapar a un rival. La acción de arrinconar a una pieza contra el borde del tablero, por contra, queda sin efecto (ver ejemplos).

El rey blanco, captura y es capturado de la misma manera que los soldados, con dos excepciones:

- Si se encuentra en el trono habrá de ser rodeado por los cuatro costados.
- Si se encuentra en una casilla adyacente al trono, habrá de ser rodeado por los tres lados libres.

El trono hostil

El trono siempre es hostil a los atacantes, pero solo hostil a los defensores cuando está vacío.