

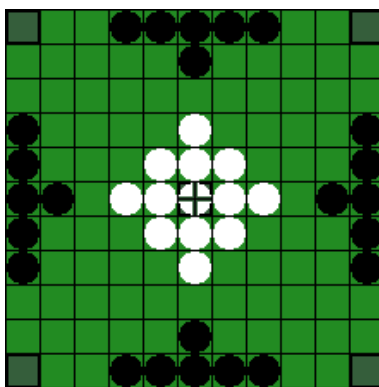
Hnefatafl Classico 11 x 11

(tradotto da Fabio Esposito e Davide Folloni dall'inglese. Testo originale di Jonatan Aldrich. Adattato e modificato nella forma da Fabio Esposito)

Si ringrazia <http://aagenielsen.dk/>

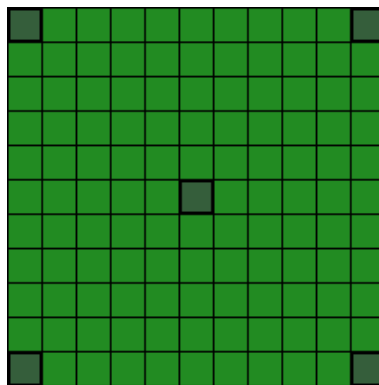
Regole

1. Ci sono due giocatori, i bianchi e i neri. Le pedine bianche includono il re e 12 difensori, mentre le pedine nere includono 24 attaccanti.
2. Il gioco si svolge su una scacchiera da 11 x 11 caselle. Inizialmente il re è posizionato sul trono (la casella al centro della scacchiera) circondato dai difensori posizionati sulle caselle appositamente disegnate, mentre gli attaccanti sono nelle apposite caselle disegnate intorno ai bordi della scacchiera.



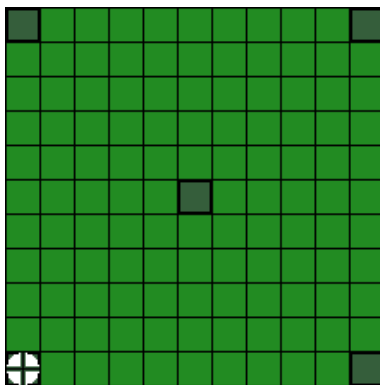
(Posizioni iniziali)

3. La casella centrale, denominato trono, e le quattro caselle agli angoli della scacchiera possono essere occupate solamente dal Re e da nessun'altra pedina sia essa nera o bianca. Al permesso è concesso ritornare sul proprio trono. Tutte le pedine possono passare sul trono quando è vuoto, ma non possono soffermarsi su di esso. I quattro angoli fungono da spazio ostile per tutte le pedine, questo significa che gli angoli possono partecipare alla cattura di un'altra pedina fungendo da sponda. Il trono è sempre ostile agli attaccanti ed è ostile ai difensori quando è vuoto.



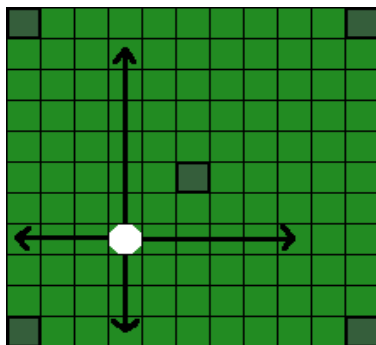
(Le 5 caselle ostili tranne che al Re)

4. L'obiettivo dei difensori è permettere al Re di raggiungere un qualsiasi angolo della scacchiera. In questo caso, il Re riuscirà a scappare e dunque a vincere. Gli attaccanti vincono se riescono a catturare il Re prima che scappi (ossia raggiunga uno dei quattro angoli). Anche se uno solo dei giocatori non riesce a più muovere una propria pedina, l'altro giocatore vince.



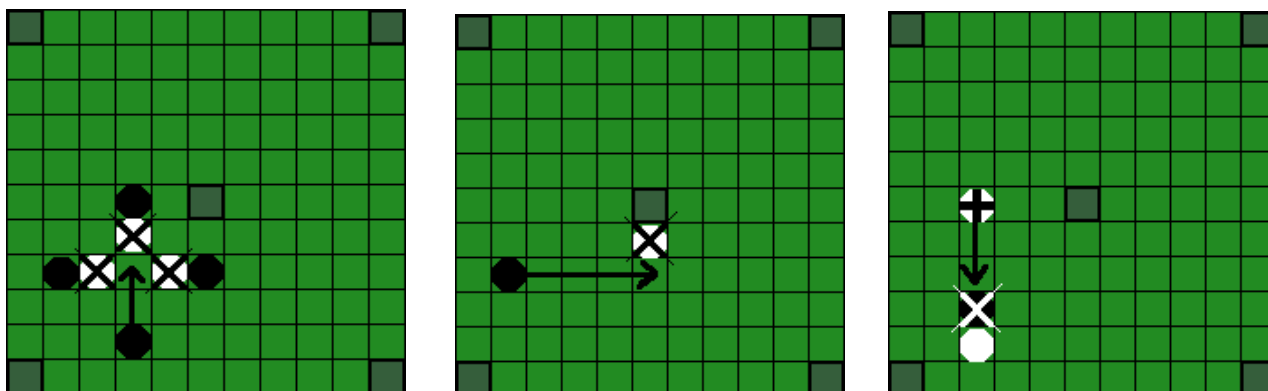
(La casella in cui il Re vince)

5. Gli attaccanti muovono per primi, poi sarà il turno dei difensori: il gioco procede per movimenti alternati. Tutte le pedine muovono per un qualsiasi numero di caselle vuote in orizzontale e in verticale come il pezzo della torre negli scacchi, non possono attraversare o saltare altre pedine.



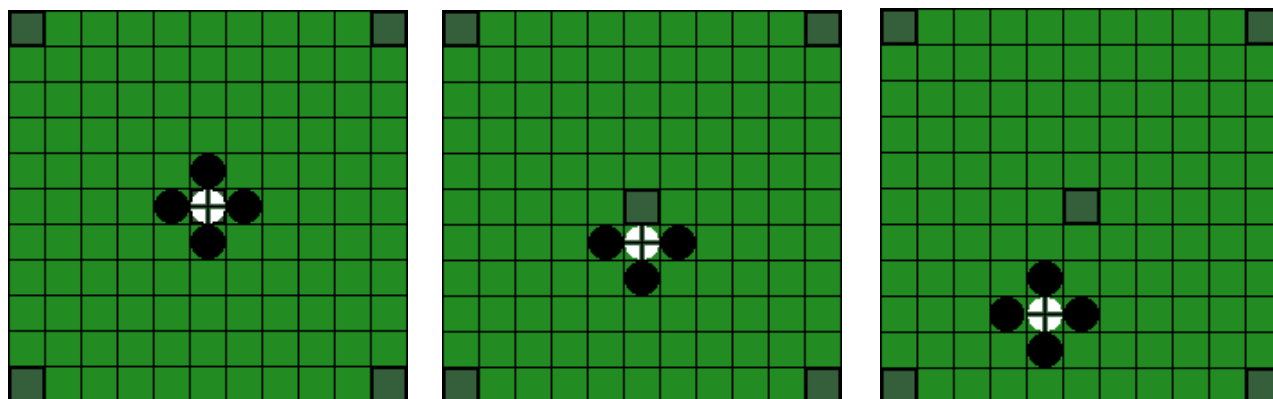
(Il movimento di una pedina)

6. Tutte le pedine, eccetto il Re, sono catturate se sono schiacciate (come un sandwich) tra due pedine nemiche, o tra una pedina nemica e una casella ostile (il trono o un angolo della scacchiera) sia in orizzontale, sia in verticale. Le due pedine nemiche dovrebbero essere sia sulla casella sopra e sotto o sulla casella a sinistra e a destra della pedina attaccata. Una pedina è catturata solamente se lo schiacciamento è chiuso da un movimento dell'avversario, quindi è permesso muovere e anche soffermarsi tra due pedine nemiche se queste hanno uno spazio vuoto tra di loro. Una pedina catturata è rimossa dalla scacchiera e non potrà più ritornare in gioco. Il Re può prendere parte alle catture.



(La Cattura delle pedine)

7. Il Re stesso è catturato quando si verificano alcune condizioni:
- il trono, gli angoli e il bordo della scacchiera lo circondano su tutti i 4 bordi.
 - il Re può anche essere catturato da 4 pedine attaccanti, o da tre se la pedina del re è adiacente al trono o al bordo della scacchiera, o da 2 se nella casella vicina all'angolo.



(Le 5 catture del Re)

