

Sull'origine del gioco da tavola Hnefatafl

Nel Nord Europa il periodo storico compreso tra il 100 e il 400 d. C. prende il nome di età Romana del ferro a causa dell' influenza straordinaria esercitata dal grande Impero Romano a sud della zona sopracitata. Molti guerrieri del Nord Europa avevano prestato servizio all'interno dell'esercito romano e proprio lì appresero il diffuso gioco di guerra *Ludus Latrunculorum* ("latrunculi, soldati"). Tornando alle loro terre, i giocatori di talento modificarono il gioco in *tafl*, sostituendo il modello della guerra romana con quello del proprio Paese, quello della guerra dell'età del ferro.

Latrunculi si basa sulla regola per cui si cattura il "custodem" (soldati difensori) che è anche la base del gioco *tafl*. Il libro di Charles Bell "*Board and Table Games from many civilizations*", pubblicato nel 1960 e, ripubblicato nel 1969 e nel 1979, parla del "Gruppo dei Latrunculorum", ossia i giochi da tavolo che discendono da questo gioco che è stato rinvenuto in Somalia e nel Nord Europa, entrambe le aree precedentemente ai confini dell'Impero Romano.

In Somalia esistono ancora i giochi "Seega" e "Salto in alto", entrambi basati sulla cattura del "custodem". Le regole di entrambi i giochi hanno davvero molto in comune con *latrunculi* e *tafl*, si notano in particolare due interessanti regole: in entrambi i giochi il giocatore può continuare a muovere la stessa pietra finché non cattura; e in "Salto in Alto" ha un modo alternativo di catturare saltando sopra una pedina avversaria. R.C. Bell osserva che "Seega e "Salto in alto" possono essere sopravvivenze del gioco romano, ciascuno conserva una delle sue modalità di movimento e quindi suggerisce queste regole per *Ludus Latrunculorum*:

1. Utilizzando una scacchiera 8x7, ogni giocatore ha 16 pedine. Si pongono due alla volta a turni alternati per giocare ovunque sulla scacchiera. Durante questa prima fase non si effettuano catture.
2. Quando le 32 pedine sono in posizione, ogni giocatore aggiunge una pedina blu alla scacchiera. Questo è il DUX. La seconda fase inizia. Le pedine possono muovere di una casella ortogonalmente in qualsiasi direzione.
3. Una cattura avviene intrappolando una pedina dell'avversario tra due delle proprie pedine orizzontalmente o verticalmente.
4. Quando una pedina cattura un'altra pedina ha un altro turno a disposizione e da questo ne consegue che una pedina isolata può mettere in pericolo se stessa e molti dei suoi compagni dando inizio a una sequenza di catture.
5. Il Dux può muovere normalmente, o può fare un breve salto ortogonale su una pedina avversaria, atterrando su un quadrato vuoto al di là della pedina saltata. Non cattura con questa mossa, a meno che non riesca ad intrappolare un'altra pedina avversaria tra sé e uno delle proprie pedine. La potenza di salto permette di penetrare all'interno di una posizione difensiva che può dare il via a tutta una serie di catture all'interno di una fortezza . Il Dux è catturato come qualsiasi altra pedina.
6. Una pedina può muovere tra due pedine nemiche senza essere catturata.
7. Il gioco continua fino a quando un giocatore non ha perso tutte le sue pedine o si forma un blocco difensivo che nessun giocatore può rompere. Il giocatore che lascia la maggior parte delle pedine sulla scacchiera vince.
8. Se non sono state effettuate catture in 30 mosse, si verifica un blocco della partita e il gioco è finito.

Latrunculi è il modello da cui prende spunto il Hnefatafl, si noti che due interessanti regole del gioco latrunculi, la 4 e la 5, non sono presenti nelle ricostruzioni del Hnefatafl.

Note su un set di pedine conservato presso il Bergen Museum



(Foto Bergen Museum)

Adam Bartley ha inviato un link interessante sul *Nordvegen History Centre* che mostra alcune pedine in mostra presso il Museo di Bergen (Norvegia). La foto mostra una pedina nera con la cima decorata. Dodici pedine blu scuro. Diciotto grandi pedine, giallastre / rossastre e quattro pedine gialle con le cime decorate.

Dopo discussioni produttive con Adam Bartley sull'etica della guerra dei vichinghi, a me queste pedine raccontano una storia drammatica. Quattro lunghe imbarcazioni vichinghe, ognuna con un comandante e il suo equipaggio di guerrieri che è sbarcato sulle coste di un paese straniero, nei pressi di un castello dove un Re si è barricato con i suoi guerrieri. I Vichinghi hanno circondato il castello dai quattro lati, ogni lato raggruppa un comandante e i suoi uomini. Le pedine di grandi dimensioni, giallastre / rossastre sono i Vichinghi biondi, rappresentati da un colore chiaro, il colore del sangue e del fuoco che brucia. Le parti più piccole e di colore blu scuro sono l'avversario, rappresentato da un colore scuro, il colore dell'oceano freddo. Dodici è il numero dei difensori utilizzati su una tavola da 11x11. Il numero di attaccanti richiesti sulla stessa scacchiera è di ventiquattro. Le pedine giallastre / rossastre sono diciotto più le quattro con decorazioni fanno ventidue, quindi due pedine attaccanti non sono presenti nel set. Uno sguardo più attento ai difensori scuri rivela che uno di loro ha un buco delle dimensioni di un chiodo ben distinto in alto, suggerisce che anche questa parte del gioco in origine aveva una cima decorata.