

Copenhagen Hnefatafl 11x11: regolamento

EDOARDO DE ANGELIS

29 gennaio 2025

Questo documento si basa sulle regole disponibili su aagenielsen.dk

Introduzione

Le regole di Copenhagen sono state introdotte per superare i limiti delle regole di Fetlar, precedentemente utilizzate in torneo. Il nuovo regolamento aggiunge tre regole, in caso si conoscesse il regolamento di Fetlar si possono controllare le aggiunte (**sottosezione 3.1, sottosezione 5.1 e sottosezione 7.1**). Se si stesse approcciando il gioco per la prima volta, si consiglia vivamente di leggere tutte le regole elencate di seguito.

1 Obiettivi e set-up

Il gioco prevede due schieramenti, il lato di Re contro gli attaccanti. Sono presenti 24 pedine attaccanti, 12 pedine difensori ed il Re. Il lato degli attaccanti muove per primo, successivamente si procede per turni. Le pedine nere (gli attaccanti) devono assediare le pedine bianche (i difensori), il loro obiettivo è la cattura del Re. I difensori devono, invece, riuscire a far fuggire il Re senza che questo venga catturato.

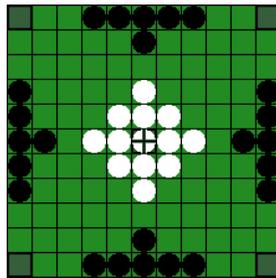


Figura 1: Set-up iniziale

2 Movimento delle pedine

Tutte le pedine muovono in verticale o in orizzontale per un numero qualunque di caselle **libere**, in maniera analoga al pezzo della torre negli scacchi tradizionali. Non è permesso saltare pedine avversarie, né terminare il movimento in caselle già occupate.

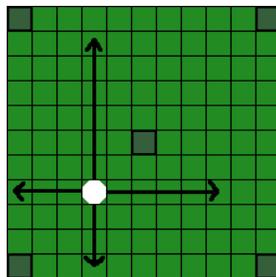


Figura 2: Movimenti consentiti

3 Cattura

Tutte le pedine, ad eccezione del Re, sono catturate se chiuse tra due pedine nemiche o tra una pedina avversaria e una casella speciale, come mostrato in figura 3. Nello specifico, le pedine avversarie dovranno trovarsi ai lati della pedina da catturare o sulle caselle ad essa superiore ed inferiore. **Non è consentito** catturare diagonalmente. Una pedina risulta catturata solamente se è chiusa da

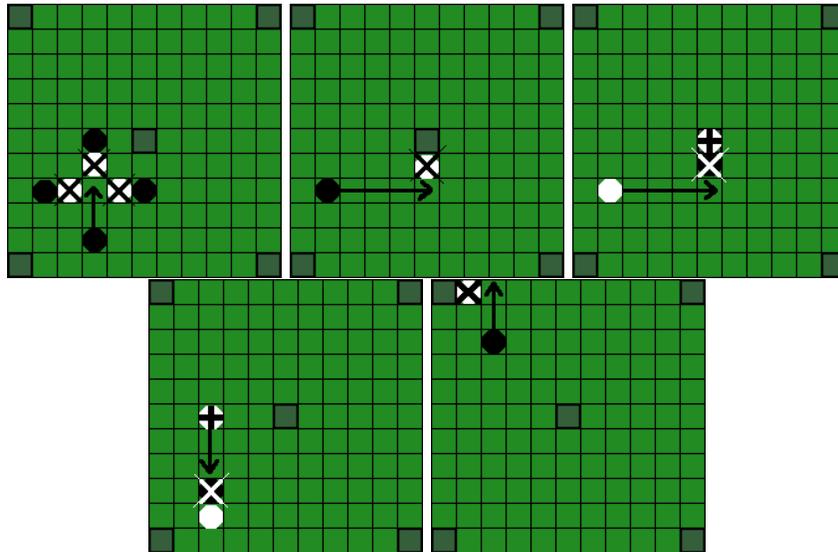


Figura 3: Cattura delle pedine

una mossa avversaria, è quindi permesso muovere in mezzo a due pedine nemiche senza che avvenga la cattura. Il Re **può partecipare** alla cattura delle pedine.

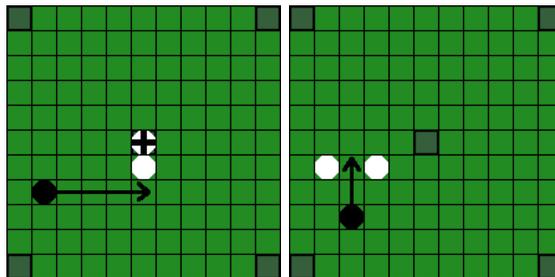


Figura 4: La cattura **non** avviene

3.1 Muro di scudi

Il muro di scudi, o *shieldwall*, permette la cattura di **molteplici** pedine a patto che queste si trovino **al bordo della scacchiera**. La cattura tramite il muro di scudi è possibile solo se la fila di pedine da catturare è chiusa alle estremità e ogni pezzo della fila ha un pezzo nemico di fronte. Uno degli angoli della scacchiera può fungere da uno dei pezzi di chiusura a un'estremità. È importante sottolineare che la cattura avviene **solamente** se la mossa del giocatore posiziona **un pezzo a chiusura** della fila di pedine avversarie. Il Re può essere utilizzato per catturare altre pedine mediante il muro di scudi, sia come pezzo di chiusura che come blocco frontale. Se alcuni difensori ed il Re dovessero subire una cattura tramite il muro di scudi, il Re **non verrebbe eliminato** dalla scacchiera.

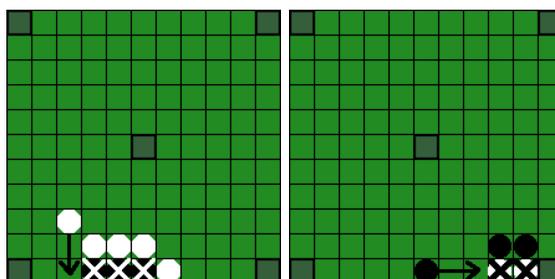


Figura 5: Esempi di muri di scudi

4 Caselle proibite

Le caselle proibite, mostrate in figura 6, possono essere occupate solo dal Re. La casella centrale della scacchiera è detta Trono. Al Re, una volta iniziata la partita, è concesso di entrare nuovamente nel Trono. È inoltre permesso a qualunque pedina di passare attraverso il Trono, a patto che questo non sia occupato.

Per comprendere al meglio vedi Doctor Crustus explains shieldwalls (Tim Millar).

Le caselle proibite sono da considerarsi **ostili**, ciò significa che possono rimpiazzare il ruolo di una pedina nell'azione della cattura. Il Trono è sempre ostile per gli attaccanti, ma ostile ai difensori solo nel caso risulti vuoto. Anche le quattro caselle agli angoli della scacchiera sono ritenute ostili, come il Trono. Il bordo della scacchiera **non è da considerarsi ostile**, di conseguenza non prende parte nella fase di cattura.

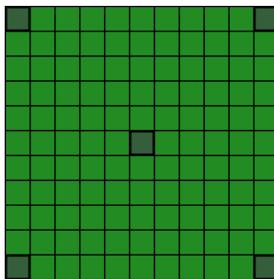


Figura 6: Le cinque caselle proibite

5 Vittoria dei difensori

Nel caso il Re riesca a raggiungere una **qualunque casella agli angoli della scacchiera**, esso risulta fuggito e la vittoria va al lato di Re.

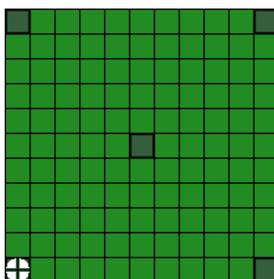


Figura 7: Vittoria al lato di Re

5.1 Forti di uscita

Il lato di Re è da considerarsi vincitore anche nel caso in cui il Re si trovi a contatto con il bordo della scacchiera, possa muoversi liberamente e sia circondato da un muro di difensori inattaccabile. Se tali condizioni sono soddisfatte si sarà creato un *forte di uscita* e la partita sarà vinta.

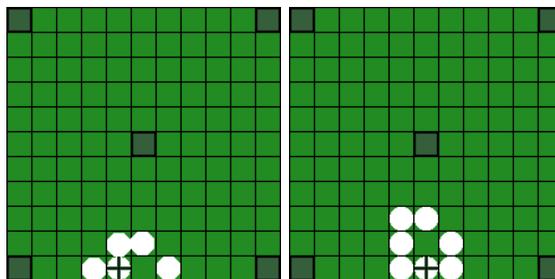


Figura 8: Esempi di forti di uscita

6 Vittoria degli attaccanti

Gli attaccanti vincono se riescono a catturare il Re. Il Re risulta catturato quando viene circondato dalle pedine attaccanti su tutti i lati, a meno che esso non si trovi in una casella adiacente al Trono. Se il Re si trovasse in una casella adiacente al trono, gli attaccanti potranno catturarlo circondandolo sui tre lati restanti.

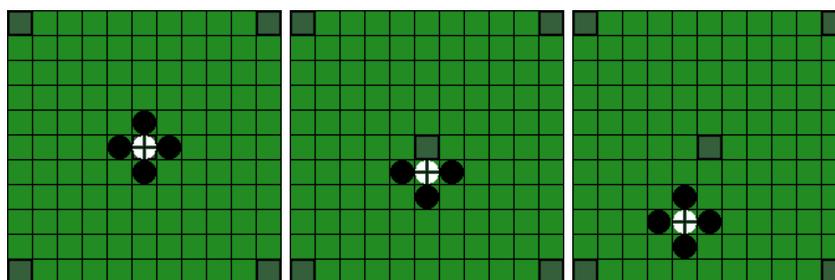


Figura 9: Cattura del Re

Non è permesso catturare il Re utilizzando il bordo della scacchiera **a meno che esso non risulti essere l'ultima pedina bianca restante** e non fosse completamente circondato dalle pedine attaccanti.

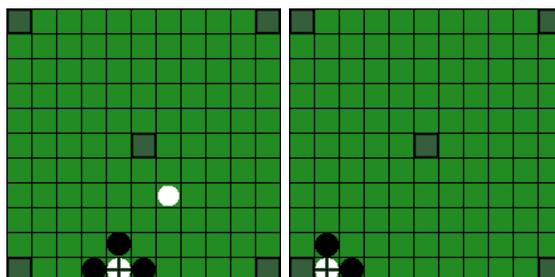


Figura 10: Il Re **non risulta** catturato

6.1 Accerchiamento

Se gli attaccanti circondano **il Re e tutte le pedine bianche mediante un anello chiuso** la vittoria va al lato attaccante poiché ha prevenuto la fuga del Re.

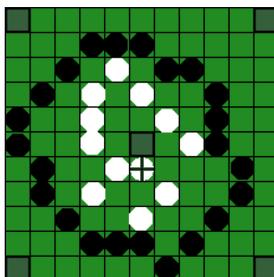


Figura 11: Accerchiamento

7 Sconfitta e pareggio

Se uno dei due giocatori non ha mosse disponibili risulta sconfitto. In caso di impossibilità di concludere la partita, ad esempio per carenza di materiale o ripetizione di posizioni, la partita termina in parità.

7.1 In caso di ripetizione perpetua

Le ripetizioni perpetue sono severamente **vietate**. Se una posizione sulla scacchiera viene ripetuta tre o più volte la vittoria viene attribuita agli attaccanti.