

Fetlar Hnefatafl 11x11: regolamento *

Edoardo De Angelis

29 gennaio 2025

*Tutte le immagini e i testi sono di proprietà di aagenielsen.dk.

1 Preparazione

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.

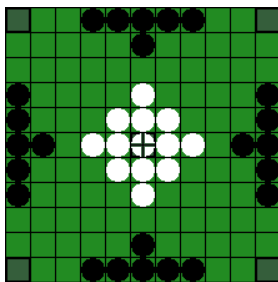


Figura 1: Set-up iniziale

2 Obiettivo

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.

3 Movimento e cattura delle pedine

3.1 Movimento

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.

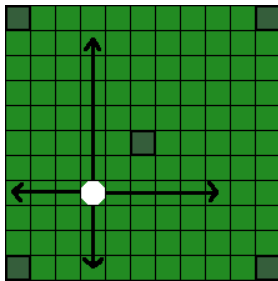


Figura 2: Movimenti permessi

3.2 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.

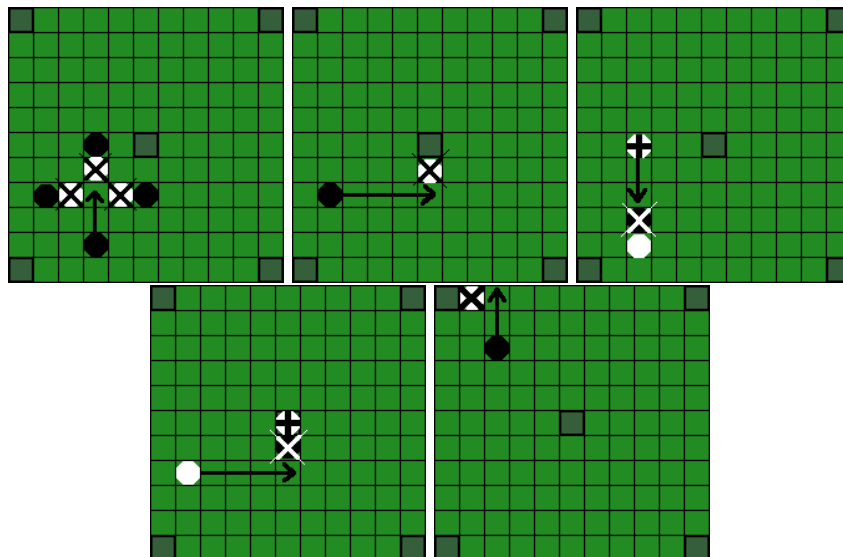


Figura 3: Cattura delle pedine

Una pedina risulta catturata solamente se è chiusa da 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.

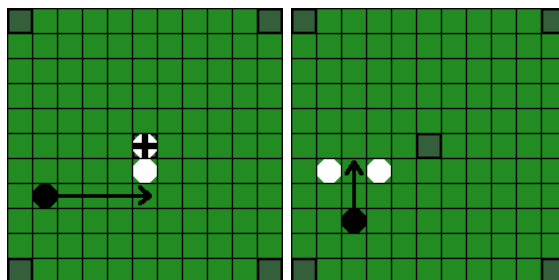


Figura 4: La pedina **non** è catturata

4 Caselle speciali

Le caselle speciali, mostrate in figura 5, 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. Le caselle speciali 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.

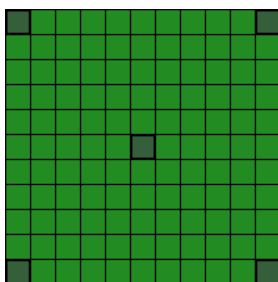


Figura 5: Le cinque caselle speciali

5 Condizioni di vittoria

5.1 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.

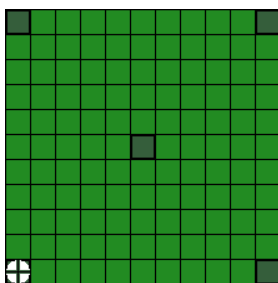


Figura 6: Vittoria dei difensori

5.2 Vittoria degli attaccanti

5.2.1 Cattura del Re

- 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.

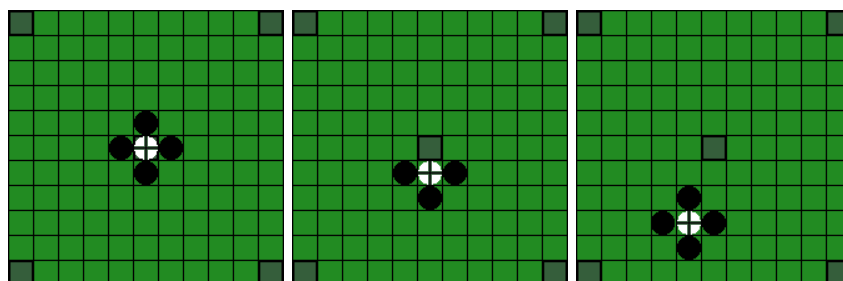


Figura 7: Cattura del Re

- 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.

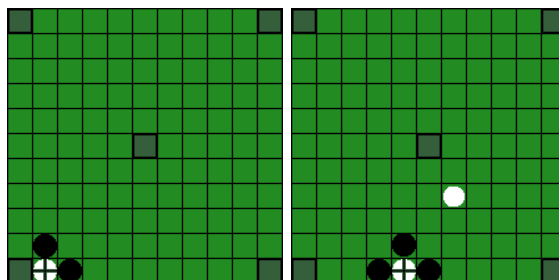


Figura 8: Il Re **non risulta** catturato

5.2.2 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.

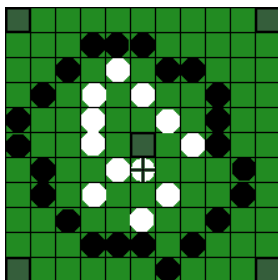


Figura 9: Esempio di accerchiamento

5.3 Ulteriori condizioni di sconfitta

5.3.1 Sconfitta per inazione

Se uno dei due giocatori non ha mosse disponibili risulta sconfitto.

5.3.2 Pareggio

In caso di impossibilità di concludere la partita, ad esempio per carenza di materiale o ripetizione di posizioni, la partita termina in parità.