

Hnefatafl

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Hnefatafl

Petite histoire

Le Hnefatafl est un jeu de la famille des jeux de tafl (évasion).

Ces jeux de stratégie pour deux joueurs étaient très prisés en Scandinavie et dans les Pays celtes du 4^{ème} au 12^{ème} siècle, époque à laquelle ils ont été supplantés par les échecs.

Plusieurs jeux de cette famille ont été identifiés, se différenciant essentiellement par la taille des plateaux, mais présentant des caractéristiques communes :

- le plateau de jeu est carré avec des cases symétriques marquées (en général les quatre coins et le centre),*
- les joueurs ont des forces (nombre de pions) inégales et des objectifs différents,*
- la capture de pièces adverses se fait par encadrement,*
- une des pièces est la pièce centrale du jeu, que les autres pièces doivent combattre ou protéger.*

En revanche, les règles d'origine précises nous sont rarement parvenues et la plupart sont reconstituées sans certitude quant à leur authenticité. C'est le cas de celles du Hnefatafl, joué en Europe du nord du temps des vikings et vraisemblablement très populaire au vu des nombreuses sagas qui y font référence.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / évasion

Matériel nécessaire

Un plateau de 11 cases sur 11

24 pions foncés (assaillants)

12 pions clairs (défenseurs)

1 pion haut clair (roi)

BUT DU JEU

- pour les assaillants, capturer le roi en l'encadrant de 2, 3 ou 4 pions selon sa position sur le plateau ;

- pour les défenseurs : permettre au roi de s'évader par une des quatre cases formant les coins du plateau.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs avancent à tour de rôle une de leurs pièces horizontalement ou verticalement d'autant de cases libres qu'ils le souhaitent et tentent de capturer une ou plusieurs pièces adverses, afin, pour les défenseurs, de sécuriser un chemin au roi et pour les assaillants, de le capturer.

DÉPLACEMENTS DES PIONS

Ils se font **horizontalement ou verticalement** (jamais en diagonale), **du nombre de cases libres voulues**. Il n'est pas possible de sauter par-dessus un autre pion, qu'il soit ami ou ennemi.

Restriction aux déplacements :

* **la case centrale** (trône du roi) est interdite dès que le **Roi en est sorti** : aucun pion (y compris le roi), ne peut s'y arrêter.

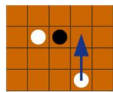
Il est en revanche possible de l'emprunter lors d'un déplacement.

* **les forteresses** (4 coins du plateau) sont interdites aux assaillants.

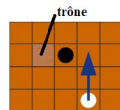
CAPTURES

Elles se font par **encadrement à 180 degrés**, horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale). **Les pions qui encadrent doivent être sur des cases adjacentes au pion pris.**

Pour pouvoir prendre un **soldat** à l'adversaire, le joueur doit l'encadrer :



soit entre deux de ses pions



soit entre un de ses pions et le trône:
Quand le roi quitte son trône, la case devient hostile pour quiconque s'en approche, même pour les défenseurs et le roi lui-même.

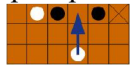


soit entre un de ses pions et une forteresse (cases de coin du plateau).

Le pion pris est définitivement retiré du plateau.

C'est le déplacement qui permet de prendre : un pion qui se positionne volontairement entre deux adversaires n'est pas capturé.

Un déplacement peut permettre de capturer 2, voire plusieurs

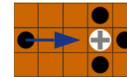


pions adverses. , mais pour être capturé chaque pion doit être **entouré individuellement** ; il n'est pas possible de capturer deux pions situés sur des cases adjacentes

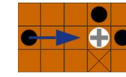
La prise n'est pas obligatoire.

Cas particulier du roi :

Il participe à la capture des assaillants, comme n'importe quel défenseur. En revanche, pour le capturer, les assaillants doivent **l'entourer des 4 côtés.**



Avec 4 pions

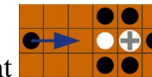


Avec 3 pions s'il est en bordure de plateau ou sur une case adjacente au trône



Avec 2 pions, s'il est en bordure de plateau et adjacent à une forteresse

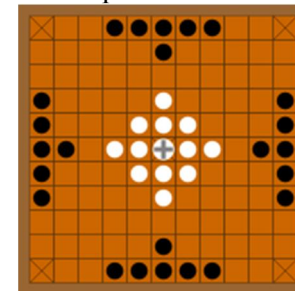
Si un ou plusieurs défenseurs **protègent le roi en se positionnant sur des cases adjacentes à lui**, les assaillants peuvent capturer **tout le groupe** à condition de l'entourer



intégralement

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



En début de partie, le plateau de jeu est placé entre les joueurs. Le roi est sur le trône, entouré de ses défenseurs. Les attaquants sont plus éloignés.

Un tirage au sort peut être effectué pour déterminer la couleur jouée par les joueurs.

Les assaillants (forcés) commencent en déplaçant un pion horizontalement ou verticalement d'autant de cases libres que souhaité.

Puis les joueurs jouent à tour de rôle un pion chacun.

Il est interdit de passer son tour tant que des déplacements ou des prises sont possibles.

FIN DE PARTIE

La partie se termine soit :

- quand le roi atteint un des coins du plateau : **les défenseurs gagnent ;**
- quand le roi est capturé : **les attaquants gagnent ;**
- quand après vingt déplacements successifs, aucune pièce n'a été capturée et le roi n'a pas réussi à s'évader : **la partie est déclarée nulle.**

Résumé

- les déplacements se font horizontalement et verticalement d'autant de cases libres que souhaitées,
- quand le roi a quitté le trône, plus aucun pion (même le roi) ne peut y accéder,
- les forteresses (coins du plateau) sont interdites aux assaillants,
- le trône et les coins du plateau sont des cases hostiles aidant aux captures,
- les captures des soldats se font par encadrement à 180°,
- les modalités de prise du roi varient selon la position de ce dernier,
- la prise n'est pas obligatoire.