



hNAFETAFL  
EL TABLERO DEL REY



*En la Llanura Itha se encuentran los poderosos dioses;  
Santuarios y templos ellos enmaderaron en lo alto,  
Fundaron fraguas para moldear oro,  
Tenazas formaron y herramientas hicieron;  
Jugaron Hnafetafl en la corte, y alegres se fueron.*

*Fragmento de Völsupá*

## historia

Antes de la introducción del Ajedrez en los siglos XI y XII, los escandinavos aguzaron su ingenio jugando un juego conocido como Tafl. Tafl en noruego antiguo significa "tablero" y al final del período se refiere a una variedad de juegos de tablero. Sin embargo, el término Tafl era el más usado comúnmente para referirse a un juego conocido como Hnefa-Tafl o "Tablero del Rey". Hnefatafl era conocido en Escandinavia antes del 400 d.C. y fue llevado por los vikingos a Groenlandia, Islandia, Irlanda, Gran Bretaña, Gales y hasta el lejano oriente como Ucrania. Los sajones tenían su propia variante, derivada de un juego común de Tafl alemán, que era aparentemente el único juego de tablero conocido por ellos antes de la introducción del ajedrez.

Hay muchas referencias al Hnefatafl en la literatura nórdica antigua, de las fuentes que se extienden de los poemas de la Edda poética a las referencias de la saga como la Saga Orkneyinga, el Romance de Atli (de Groenlandia), la Saga Hervarar, la Saga de Fridthjof y más.

Estos juegos representan batallas entre dos fuerzas desiguales. Probablemente es esta característica de la desigualdad de fuerzas entre los contrincantes la que constituye el rasgo definitorio más importante de esta familia de juegos frente a otros juegos de tablero de los denominados de guerra.

La desigualdad entre ambos frentes se da en el número de fichas, en las propiedades de las mismas, y en el propio objetivo perseguido por cada uno de los adversarios.

La fuerza más numerosa (moscovitas) trata de crear un cerco alrededor de la menos numerosa (suecos), entre cuyas fuerzas existe una ficha, el rey, con características especiales.



# contenido

1 tablero 11 x 11

24 piezas negras

12 piezas blancas

1 rey blanco

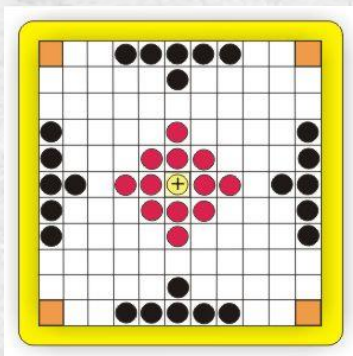
1 instructivo



# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El tablero es demarcado con 11 cuadros por 11 cuadros, el cuadro central es distinto y se conoce como Konakis o trono. Sólo el rey sueco puede ocupar este cuadro. Un jugador tiene doce suecos blancos (rojos en las imágenes) y su Rey; el otro tiene veinticuatro moscovitas negros.

El rey es más grande que las otras fichas. Los negros se ubican en los cuadros adornados.

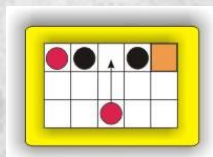


## DESARROLLO DEL JUEGO

Se alternan los turnos entre los dos jugadores. Suelen empezar las fichas negras, a excepción de la variante Alea Evangelii (mencionada en la sección Variantes)

Todas las fichas se mueven del mismo modo, como las torres modernas de ajedrez. Un jugador puede deslizar una ficha de su color cualquier cantidad de cuadros en cualquier dirección ortogonal (movimientos hacia arriba o hacia abajo y hacia la derecha o hacia la izquierda, pero no en diagonal) siempre y cuando no salte sobre otra ficha de cualquier color. El Trono y los cuatro cuadros de las esquinas son los límites de todas las fichas excepto para el Rey. Con las variantes de tablero más pequeñas, todas las fichas, de cualquier color, pueden pasar sobre el Trono; con las variantes de tablero más grandes, solo el Rey puede hacerlo.

El jugador con las fichas claras trata de que su Rey escape de sus atacantes llegando a un cuadro de la esquina. Si este jugador mueve de modo que su Rey finalice con un camino libre de obstrucciones a cualquiera de los cuadros de las esquinas, debe anunciar que tiene una ruta de escape abierta. Los lapones usaban la palabra Raichi ("Jaque") para anunciar una sola ruta y Tuichi ("Jaque-mate") para anunciar una doble ruta. En su próximo turno, si puede todavía hacerlo, el Rey puede llegar a un cuadro de la esquina y escapar. Entonces ganan las fichas claras.



*Las rojas capturan ambas fichas*

Si la ficha movida finaliza intercalando una ficha opuesta entre ella y otra ficha del mismo color que la movida o un cuadro esquinero, la ficha intercalada se saca del tablero. Esto se le llama "captura de la custodia". Es posible capturar varias fichas en un solo movimiento.



*Las negras capturan al Rey y ganan*

El Rey debe ser intercalado a lo largo de ambos ejes para ser capturado. El Trono, las esquinas y los bordes tienen importancia para las negras para los propósitos de intercalar al Rey, por lo tanto, las negras necesitan solo tres fichas para capturar al Rey en el borde del tablero o si él está justo al lado de su Trono, y dos fichas si el Rey está justo al lado de un cuadro esquinero. Cuando el Rey está en peligro de ser capturado en el siguiente movimiento de las negras, el jugador debe anunciar "Cuidado con tu Rey" al jugador con las fichas rojas (Esto recuerda la prohibición del ajedrez contra el movimiento del Rey de uno de los jugadores, en jaque). Las negras ganan capturando al Rey. El Rey también puede ser capturado si él y un solo defensor son rodeados por todos los flancos y no son capaces de moverse.



*Las negras capturan al Rey y ganan*



Una ficha puede moverse de forma segura si ella misma se pone intercalada entre dos fichas opuestas (o entre una ficha opuesta y un cuadro de esquina).



*Las rojas pueden moverse con seguridad entre las fichas negras*

## FIN DE LA PARTIDA

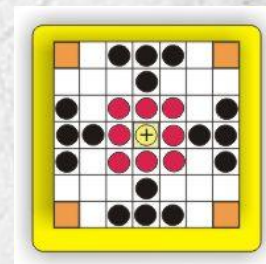
**Ganador:** El ganador es el jugador con las fichas claras si logra llegar a un cuadro de la esquina con su Rey; y es el jugador con las fichas oscuras si logra capturar al Rey. Debido a que el juego es desparejo, es una buena costumbre jugar dos juegos, intercambiando los lados. Cada jugador toma nota de cuántas fichas perdió o tomó de su oponente y este puntaje se usa para determinar el ganador final.

**Estrategia:** Las fuerzas del Rey generalmente poseen una leve ventaja, a pesar de ser sobrepasadas en número. Tácticamente, los defensores (los hombres del Rey) deben organizarse para que el Rey escape del tablero. Por lo tanto, los defensores deberían tratar de capturar la mayor cantidad de atacantes posibles para despejar una ruta de escape, mientras que no traten demasiado en protegerse ellos mismos, dado que ellos, también, pueden bloquear el escape del Rey. El objetivo del atacante es, no sólo impedir que el Rey se escape, sino también capturarlo. La mejor forma de hacerlo es evitando capturar al principio del juego, y en cambio, esparcir a los atacantes para bloquear las rutas de escape posibles.

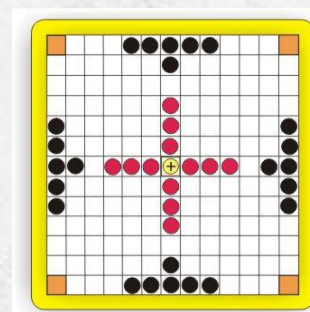
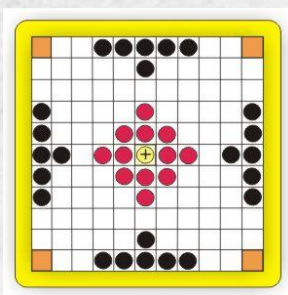
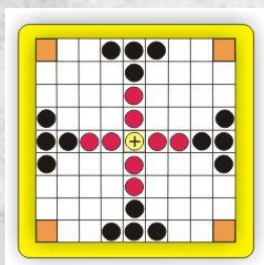


# VARIANTES

Las variantes escocesas (Ard-Ri, "el Rey Alto") e irlandesa (Fidchell, Fitchneal o Fithcheall) se juegan en un tablero de 7 x 7, con esquemas de salida ligeramente diferentes. El Fitchneal se menciona en el Mabinogion y en el Glosario de Cormac (siglo IX); las descripciones son escasas, así que hay un elemento de especulación en asignar estos juegos a la familia del Hnefatafl.

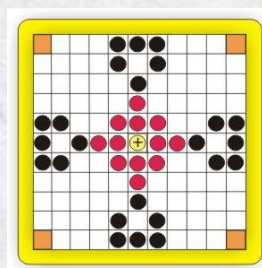
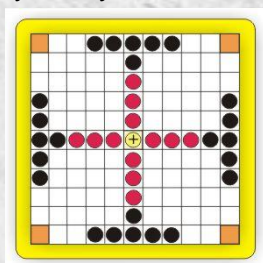


El Tablut, la variante finlandesa, se jugaba en un tablero de 9 x 9. El Hnefatafl, la variante noruega, se jugaba tanto en un tablero de 11 x 11 como en uno de 13 x 13



El Tawlbyund (o Tawl Bwrdd,

"Tablero de tiro"), la variante galesa, se jugaba en un tablero de 11 x 11. Pertenece al menos al siglo X. Los galeses también jugaban un juego irlandés de Fitchneal de 7 x 7, que llamaban Gwyddbwyll.



Alea Evangelii, finalmente, era la variante sajona y usaba un tablero de 19 x 19 - era aparentemente el único juego que jugaban los sajones. Toma su nombre moderno de la línea de apertura de un manuscrito del siglo X: "Incipit alea evangelii quam Dubinsi...". Algunos comentaristas sugieren que esta disposición representa una batalla naval, con el barco del Rey defendido por veinticuatro barcos claros y una flota de cuarenta y ocho atacantes oscuros.

