

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

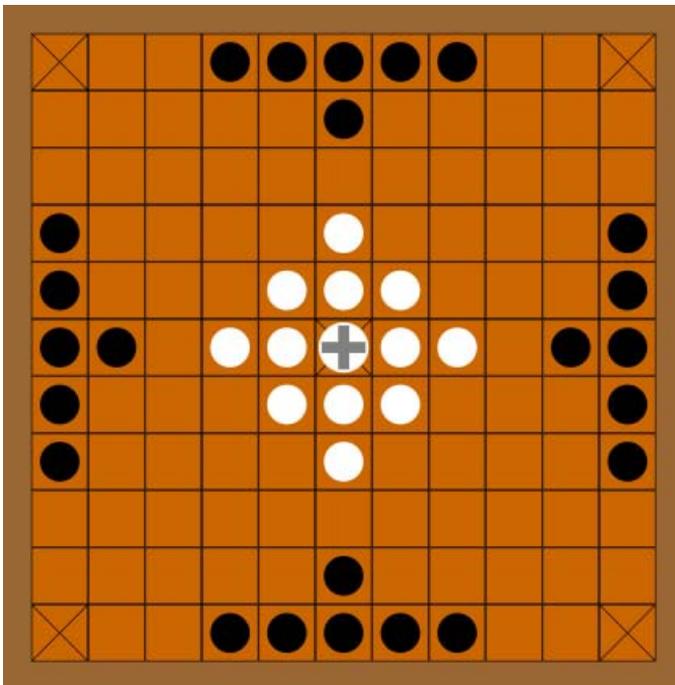
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
escaleajeux@gmail.com



Hnefatafl

The Viking Game

Le hnefatafl est un jeu de stratégie combinatoire abstrait d'origine scandinave de la famille des jeux de tafl, populaire lors de l'époque viking. Il est assez fréquemment cité dans les sagas nordiques. Les vikings considéraient la pratique du jeu hnefatafl comme importante, et dans une histoire, un joueur en tue un autre en raison d'un désaccord sur le jeu. Cependant, les règles du jeu n'ont jamais été retrouvées, et seuls quelques pièces et quelques fragments de tablier nous sont parvenus. On ne connaît donc pas les règles exactes.



*Hnefatafl se joue sur un tablier de 11x11 cases ou de 13x13 cases.
Position de départ pour le tablier de 11x11 cases.*

Règles reconstituées

Le hnefatafl se joue à deux sur un tablier de 11 cases ou de 13 cases de côté.

Le but est :

- pour le joueur noir, de prendre le roi adverse - le grand pion blanc sur l'illustration - ou
- pour le joueur blanc, d'amener le roi dans une forteresse - les cases dans les coins du tablier.

Le roi est défendu par sa garde constituée de 12 petits pions blancs. Le camp des assaillants est constitué de 24 pions noirs.

Déplacements

Les assaillants jouent en premier.

Les pions se déplacent orthogonalement vers un emplacement libre, d'une ou plusieurs cases, comme la tour au jeu d'échecs. Toutes les cases empruntées lors du déplacement doivent être libres. Les assaillants ne peuvent accéder aux quatre forteresses situées aux coins, ni à la forteresse centrale où le roi commence la partie. Mais ils peuvent passer au-dessus de la case centrale si elle est libre.

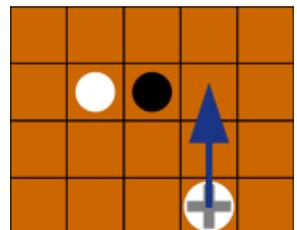
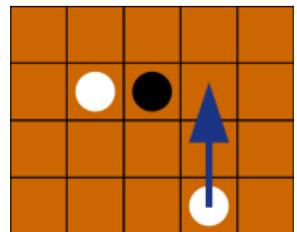
Prise d'un pion

Un pion est battu et retiré du tablier s'il se retrouve, dans un alignement orthogonal, pris en tenailles par deux adversaires sur deux côtés opposés de la case qu'il occupe.

Ex : Le pion blanc prend en tenailles le pion noir et le capture.

Le roi peut participer à battre un pion adverse mais on ne peut pas le battre de la même façon (voir plus loin).

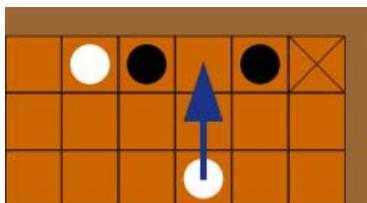
Ex : Le Roi prend en tenailles le pion noir et le capture.



Un pion est également battu s'il se retrouve pris en tenailles par un adversaire et une forteresse.

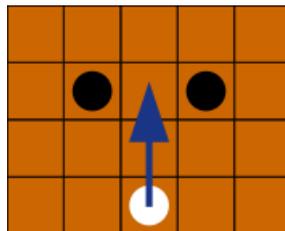
Il est possible de prendre deux ou trois pions en déplaçant un seul pion.

Ex : Le pion blanc se déplace et prend deux pions noirs, l'un entre deux pions, l'autre entre le pion et la forteresse.



Un pion qui se déplace lui-même entre deux adversaires n'est pas capturé.

Ex : Le pion blanc se déplace entre deux pions noirs, sans risque.

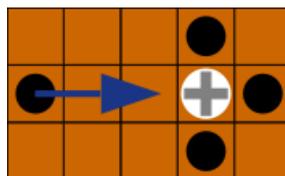


Capture du roi

La capture du roi constitue le but du jeu pour les assaillants.

Pour capturer le roi, il faut l'entourer sur ses quatre côtés.

Ex : Le pion noir comble le dernier côté libre du roi et le capture.



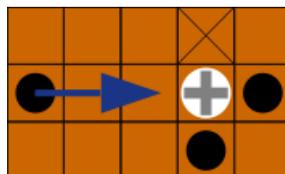
Si le roi est sur un bord, trois pions suffisent à le capturer.

Ex : Le pion noir comble le dernier côté libre du roi coincé par le bord du tablier et le capture.



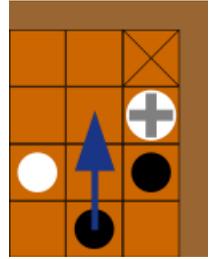
Il est également possible de capturer un roi qui touche sa forteresse centrale avec trois pions seulement.

Ex : Le pion noir comble le dernier côté libre du roi coincé contre sa forteresse.



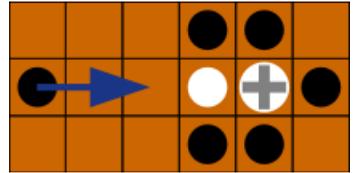
Un roi qui touche une forteresse de coin peut même être capturé avec deux pions seulement.

Ex : Dommage pour le roi qui était très près de gagner la partie.



Pour capturer un roi qui se regroupe avec un ou plusieurs de ses partisans, l'assaillant doit entourer la totalité du groupe.

Ex : Le pion noir comble le dernier côté libre du groupe constitué par le roi et son défenseur.



Victoire du défenseur

Pour gagner, le défenseur blanc doit amener son roi sur l'une des quatre forteresses situées aux coins.

Ex : Le roi sort et gagne la partie.

