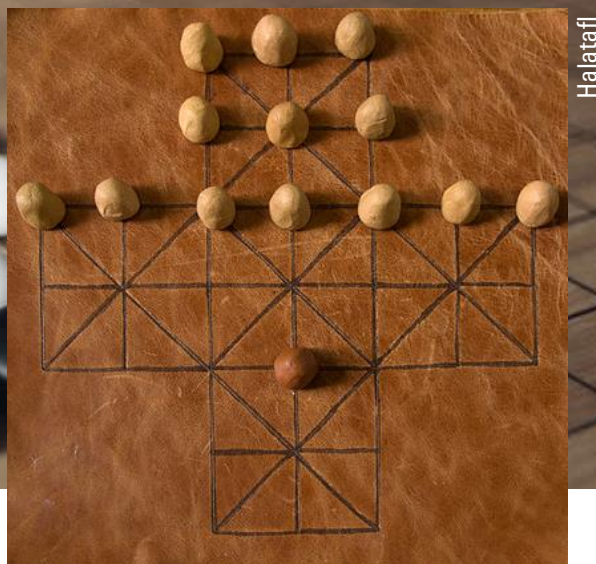


Astratti PerGioco

Newsletter #39 | 10 marzo 2023 | www.pergioco.net



Halatafl

Halatafl

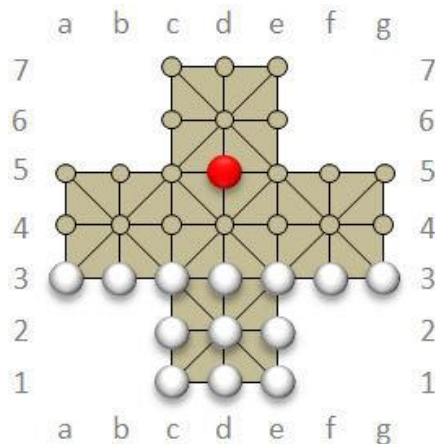


L'Halatafl è uno dei tanti giochi nordici derivati per semplificazione dallo Hnefatafl (anche noto come Alea Evangelii). Nel Libro dei Giochi di Alfonso X il Saggio (1283) viene citato come "De Cercar la Liebre". In Gran Bretagna è noto come La Volpe e le Oche (Fox and Geese) o anche come La Volpe e le Galline o La Volpe e le Pecore.

Tutti i tavolieri antichi hanno in comune la struttura a croce, mentre è estremamente variabile la lunghezza dei bracci. Il più diffuso è il tavoliere a trentatré incroci, che utilizza tredici pedine più una.

La posizione iniziale è quella raffigurata nel diagramma in alto. Uno dei giocatori muove la pedina rossa (Volpe) e l'altro le pedine bianche (Oche). L'obiettivo del gioco è differente per i due avversari: il Rosso (la Volpe) ha l'obiettivo di catturare tutte le pedine nemiche o tante quante sono necessarie per rendere l'avversario inoffensivo, incapace cioè di bloccare le sue

mosse; il Bianco ha invece l'obiettivo di immobilizzare la Volpe, impedendone qualsiasi mossa.



Inizia il Bianco. Le Oche si spostano da un incrocio ad un altro adiacente, libero, con un movimento solo ortogonale. La lunghezza del movimento è quindi di un solo incrocio ed è escluso il movimento in diagonale. La Volpe si sposta di un incrocio per volta, in qualsiasi direzione, seguendo le linee tracciate sul tavoliere, anche in diagonale; l'incrocio di arrivo deve essere libero.

La Volpe può catturare le pedine nemiche come nella Dama, saltando cioè la pedina adiacente (in senso ortogonale o diagonale) e andando ad occupare l'incrocio libero che sta dietro a quest'ultima.

È possibile la cattura multipla: la Volpe può compiere cioè più salti successivi nel corso della stessa mossa, anche cambiando direzione. Le pedine catturate vengono tolte

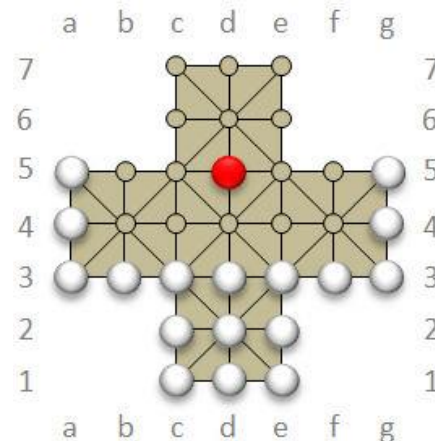
(immediatamente) dal gioco.

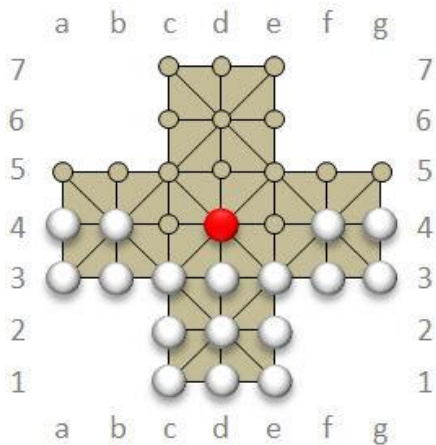
Le Oche non possono catturare la Volpe, ma devono cercare di renderle impossibile il movimento.

Varianti

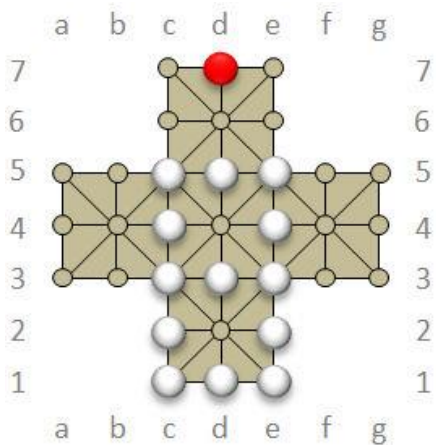
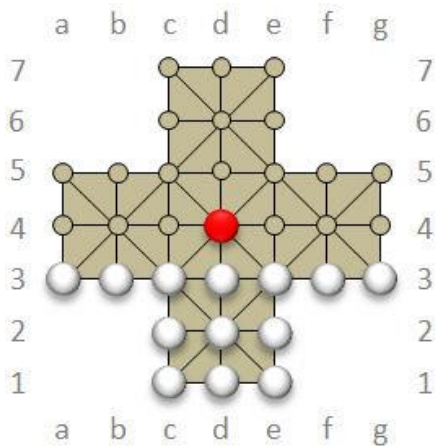
Il gioco ha numerosissime varianti in relazione alla forma e alle dimensioni del tavoliere, al numero dei pezzi, alla disposizione iniziale, alla quantità di linee e di diagonali tracciate sul piano di gioco e quindi alla possibilità di movimento delle pedine, alla possibilità o meno di procedere in diagonale, alla possibilità o meno per le Oche di arretrare, all'obbligo piuttosto che alla facoltà di catturare le pedine, ecc. Ne citiamo solo alcune, tra le più diffuse.

Varianti a 33 incroci e 17 Oche, disposizioni A e B. Ferme restando le altre regole, in queste varianti le pedine bianche non possono arretrare.

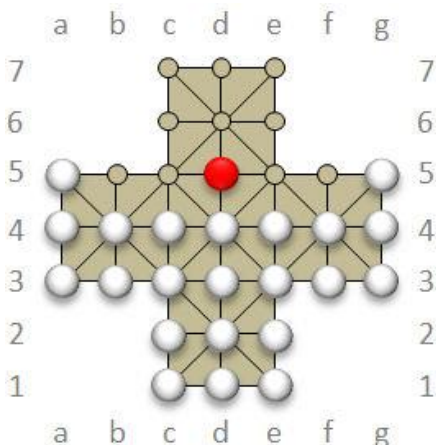




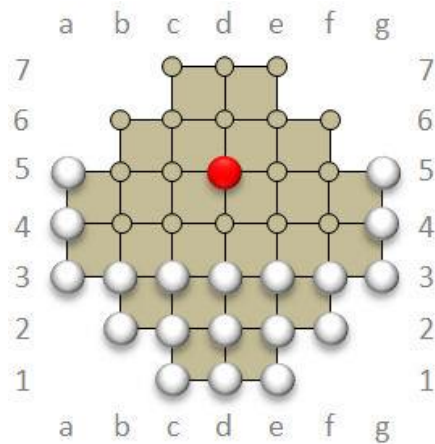
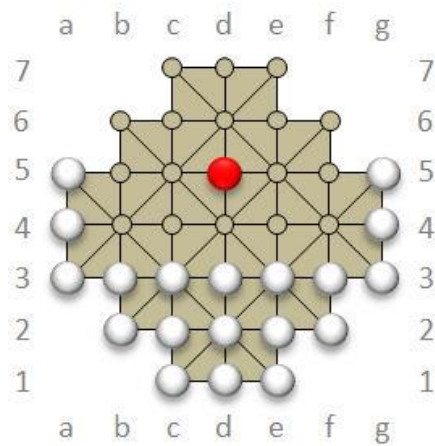
Varianti a 33 incroci e 13 Oche, disposizioni A e B.



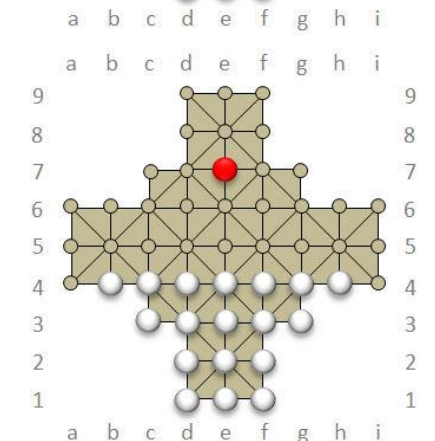
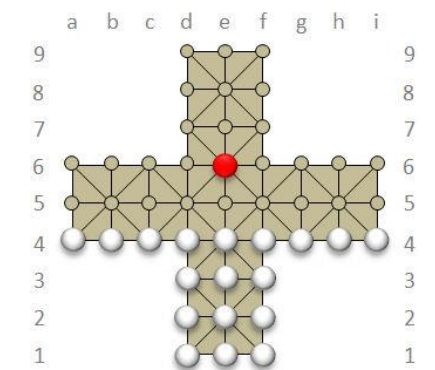
Variante a 33 incroci e 22 Oche.



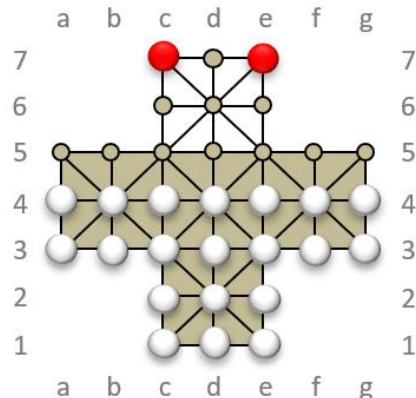
Varianti a 37 incroci e 17 Oche. Queste varianti si giocano sui tavolieri qui riprodotti. Nel secondo non sono presenti le diagonali.



Varianti Moderne a 45 e 49 incroci. In queste varianti le Oche possono anche arretrare.



Variante nordica. Secondo alcuni autori, le regole fin qui descritte sarebbero quelle della variante anglosassone, denominata Volpe e Oche. Nella versione nordica, invece, sarebbero previste due Volpi e venti Oche, come nel diagramma sottostante.



In questa variante la cattura è sempre obbligatoria e l'obiettivo delle Oche è quello di occupare tutti i nove incroci della base delle Volpi, contrassegnata con il colore bianco. Questa variante è molto simile ai giochi ottocenteschi Assault e Asalto.

Variante Mallet. Nel 1668 Pierre Mallet propone di giocare su una normale scacchiera 8x8 mettendo a confronto dodici Oche e una Volpe, con le stesse regole delle Varianti Moderne (le Oche possono arretrare).

Variante Volpe e Segugi. In questa variante si utilizzano una damiera 8x8, quattro Segugi posti sulla base del Bianco e una Volpe posta su una qualsiasi casella della base opposta. Si utilizzano solo le caselle scure; l'obiettivo della Volpe è raggiungere la base avversaria, mentre l'obiettivo dei Segugi è bloccare la Volpe prima che raggiunga il suo scopo.

I Segugi muovono come nella Dama, ma solo in avanti; la Volpe muove invece in tutte le direzioni. Non esistono salto e cattura.