

Astratti PerGioco

Newsletter #44 | 19 maggio 2023 | www.pergioco.net

Tablut

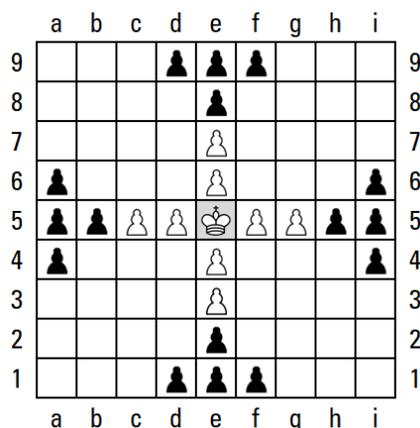


Nel 1732 il naturalista svedese Carlo Linneo compie un viaggio in Lapponia e si interessa ad uno strano gioco, il Tablut, di cui trascrive le regole. Il gioco sembra essere la semplificazione di giochi molto più antichi: l'Halatafl e lo Hnefatafl, di cui sono stati ritrovati frammenti databili attorno al 400 d.C. Il Tablut può essere assimilato ai Giochi di Caccia, in cui gli avversari si confrontano ad armi impari, con schieramenti ed obiettivi differenti. Le regole trascritte da Linneo si riferiscono alla variante del Tablut giocata dai sami, popolazione indigena stanziata nella parte settentrionale della penisola finno-scandinava. Per quanto riguarda il gioco medievale, non esistono descrizioni complete e univoche delle regole del Tablut e degli altri giochi derivati dallo Hnefatafl, le regole di Linneo, pur non prive di errori (in qualche caso dovuti ad errate successive traduzioni), sono state utilizzate come base per la

ricostruzione delle regole di tutte le varianti scandinave dei giochi, che nel mondo anglosassone sono noti come Tafl Games.

Imparentati con il Tablut sono senz'altro due altri giochi che risalgono più o meno all'anno Mille: il primo è stato rinvenuto in Irlanda e si chiama Fithcheall; il secondo, rinvenuto in Galles, si chiama Tawlbwrdd, poi ribattezzato come Throw-board.

Il Tablut ricorda in qualche modo anche il moderno Agon per la presenza di una casella centrale denominata "trono" e per la particolare tipologia dei pezzi utilizzati (re/regina e guardie). Le differenze, comunque, sono significative; in particolare l'obiettivo del gioco è curiosamente antitetico: nel Tablut il re si trova inizialmente nella casella del trono e cerca di raggiungere il bordo del tavoliere, in Agon invece la casella del trono costituisce la meta della regina.



Il gioco si svolge su un tavoliere 9x9, con la posizione iniziale raffigurata nel diagramma in basso. La casella centrale (e5) è detta Konakis, ovvero il Trono. Il Bianco dispone di un re, inizialmente collocato nella casella centrale, e di otto pedine (i guerrieri svedesi); il Nero dispone di sedici pedine nere (i soldati moscoviti).

Inizia il Nero. La pedina, o il re, si sposta da una casella ad un'altra con un movimento ortogonale. La lunghezza del movimento può essere di una o più caselle, purché non vi siano ostacoli sul percorso e non si effettuino cambi di direzione. È comunque escluso il movimento in diagonale. In sostanza, i pezzi muovono come la torre nel gioco degli Scacchi Occidentali.

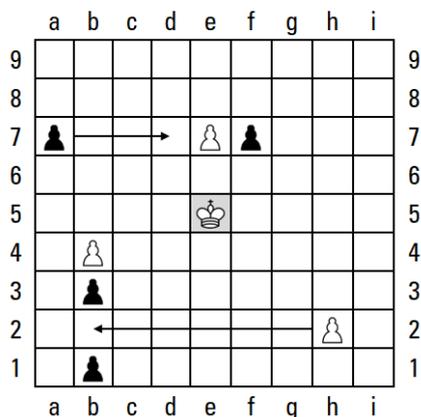
La casella del trono può essere occupata solo dal re bianco. Una volta che il re se ne è allontanato, la casella del trono diventa inaccessibile e non vi si può fermare né transitare.

La cattura avviene per entrambi gli schieramenti "per custodia", salvo quanto previsto per la cattura del re. Una pedina "chiusa" fra due pedine avversarie lungo una linea retta ininterrotta viene immediatamente rimossa dal piano di gioco. È esclusa la cattura in diagonale e fra i pezzi che catturano può anche esservi il re. La cattura deve essere un fenomeno "attivo" da parte di chi la realizza. Essa cioè si verifica quando un giocatore compie il movimento utile ad imprigionare il pezzo

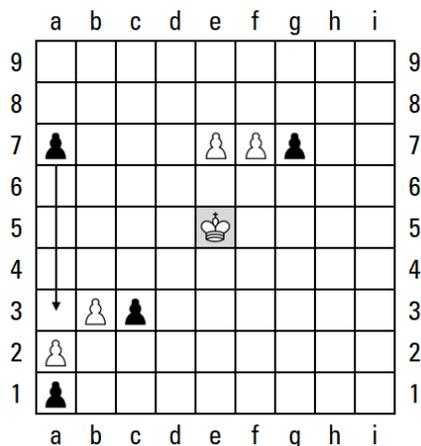
avversario. Una pedina può quindi muovere tra due pedine avversarie senza venire catturata.

Nel diagramma esemplificativo qui sotto la pedina nera in a7 può muovere in d7 e catturare la pedina avversaria e7.

Nello stesso diagramma la pedina bianca in h2 può muovere in b2 senza essere catturata dalle pedine in b1 e b3; anzi, in questo caso può catturare la pedina avversaria in b3. È ammessa solo la cattura di pedine singole. È invece ammessa la cattura multipla (lungo più direzioni).



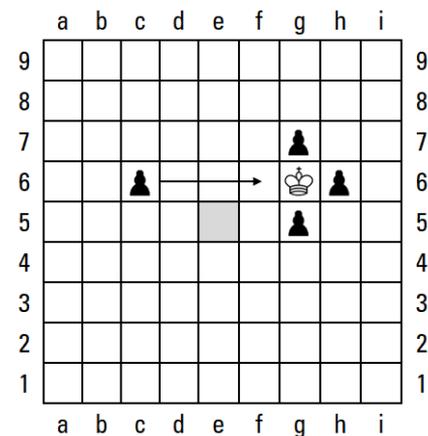
Nel diagramma in basso la pedina nera in a7 può muovere in d7, senza però alcun effetto sulle pedine e7-f7, che non possono essere catturate. La pedina in a7 può invece muovere in a3 e catturare le pedine in b3 e a2.



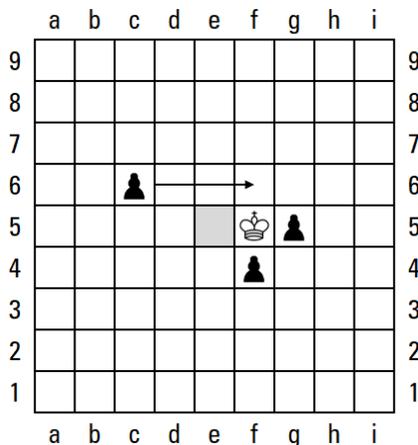
Il re può essere catturato solo per accerchiamento, quando cioè quattro pedine lo chiudano da tutte e quattro le direzioni possibili.

Nella figura al centro in alto la pedina nera in c6 muove in f6 e cattura il re.

Il re viene catturato anche quando si trova circondato da tre pezzi



avversari ed il quarto lato è il trono. Nella figura qui sotto la pedina nera in c6 muove in f6 e cattura il re.



Il re non può essere catturato quando si trova nella casella del trono. Ogni pedina catturata viene immediatamente rimossa dal tavoliere. Quando il re viene catturato, la partita ha immediatamente termine con la vittoria del Nero.

Non appena il giocatore bianco vede la possibilità di condurre il proprio re su una casella perimetrale, deve annunciare "Raichi!"; se le caselle perimetrali raggiungibili per la vittoria sono due, deve invece annunciare "Tuichi!". Non appena il re raggiunge una casella perimetrale, la partita ha immediatamente termine con la vittoria del Bianco.

L'obiettivo è quindi differente per i due avversari: il Bianco ha l'obiettivo di portare il re fino ad una qualsiasi delle caselle perimetrali del tavoliere; il Nero ha l'obiettivo di impedire la fuga del re, ponendolo in condizione di non potersi muovere o catturandolo.

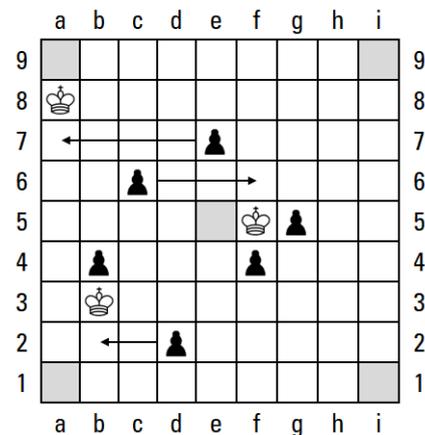
Varianti

Trono transitabile. Secondo alcuni autori, la casella del trono, una volta che il re se ne è allontanato, può essere attraversata (ma non occupata) da una qualsiasi pedina.

Cinque Troni. Le regole di questa variante moderna sono state sviluppate in anni recenti da Martin Skoglund, con la collaborazione di Inga Lundström. Oltre alla casella centrale sono caselle-trono anche le quattro caselle d'angolo. Le caselle dei troni valgono, ai fini della cattura, come pedine avversarie. In questa variante il re può essere catturato: per custodia, quando viene chiuso da due sole pedine avversarie; quando viene chiuso da tre pedine avversarie e la quarta casella è il trono (centrale o periferico); quando viene chiuso da quattro pedine avversarie (anche se si trova nella casella centrale del trono).

Solo il re può sostare nelle caselle dei troni; tali caselle sono comunque transitabili dalle altre pedine. Il Bianco vince quando raggiunge uno dei troni periferici (a1, a9, i9, i1).

Nel diagramma seguente sono illustrati tre esempi di cattura del re: il re in b3 viene imprigionato fra due pedine; quello in a8 fra una pedina ed il trono; quello in f5 fra tre pedine ed il trono.



Testi e diagrammi a cura di Marino Carpignano. Contatti: pergioco@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/tablut.html.