

# Hneftafl

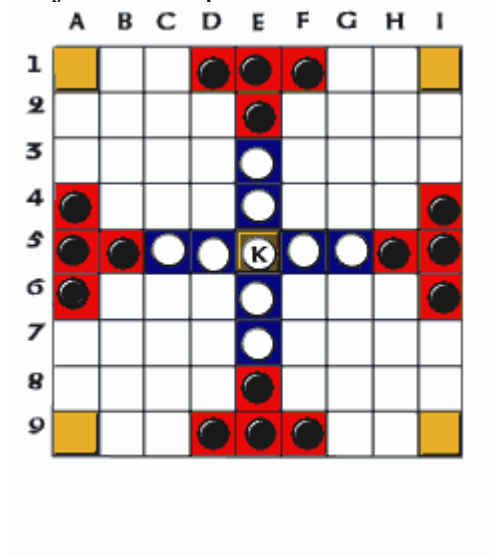
## Jouons au hneftafl

**L**e hneftafl est un très ancien jeu scandinave dont plusieurs exemplaires ont été retrouvés sur des sites vikings. En voici les règles afin que vous puissiez égayer vos longues soirées d'hiver.

## Règles de base

### Le plateau

Le jeu se joue sur un plateau carré de 9 cases sur 9.



### La mise en place

Il y a 16 pions noirs et 9 pions blancs. Les noirs sont identiques et tous les blancs également excepté l'un des pions qui est le roi. Il y a cinq cases dorées. La case centrale est dorée ainsi que les quatre placées aux quatre coins. Les places de départ des pièces blanches et noires ont été colorées dans l'illustration. Les cases rouges sont où les pions noirs commencent et les places bleu foncé sont où les pions blancs commencent, le roi occupant la case centrale dorée. Traditionnellement les pions noirs sont appelés les Russes et les pions blancs sont appelés les Suédois.

## Commençons le jeu

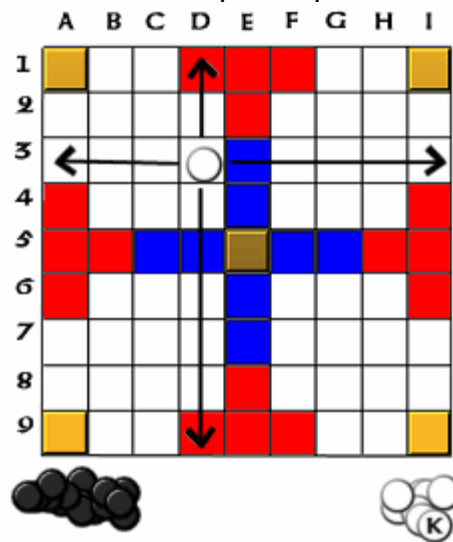
le jeu commence après avoir tiré au sort celui qui se déplace en premier.

## Déplacements

chaque pion se déplace comme la tour dans les échecs, c'est-à-dire qu'il est capable de se déplacer horizontalement ou verticalement tant qu'il n'y a aucun pion pour bloquer le passage.

Aucun pion ne peut se déplacer au-dessus d'un autre..

Chaque joueur déplace une seule pièce par tour.

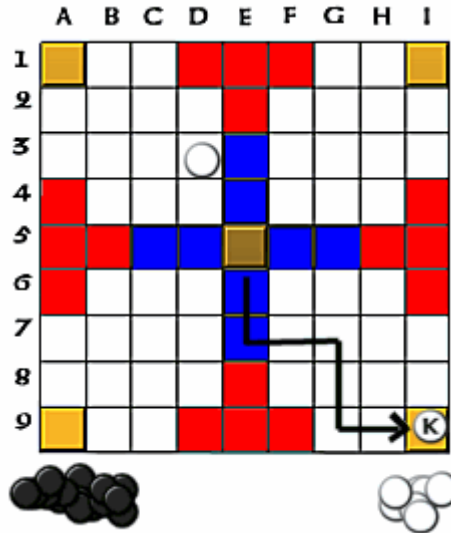


## Se déplacer

Aucun pion ne peut se déplacer dans les cases dorées excepté le roi. N'importe quel pièce peut se passer par la case centrale dorée mais peut ne pas s'y arrêter.

## But du jeu

l'objet du jeu est différent selon le côté que le joueur prend. Si vous jouez les Suédois (pions blancs) votre objet est que votre roi atteigne une des 4 cases dorées situées dans les coins. Si le roi de Suédois atteint une de ces quatre cases il a gagné et le jeu est terminé. Si le roi de Suédois est capturé le jeu est terminé.



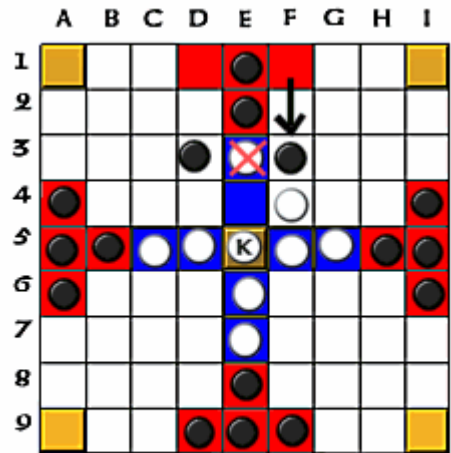
Si vous jouez les Russes (pions noirs) votre but est d'empêcher l'évasion du roi suédois et le capturer.

### Capture

Les pièces sont capturées par encerclement de deux côtés soit horizontalement soit verticalement par deux pièces adverses.

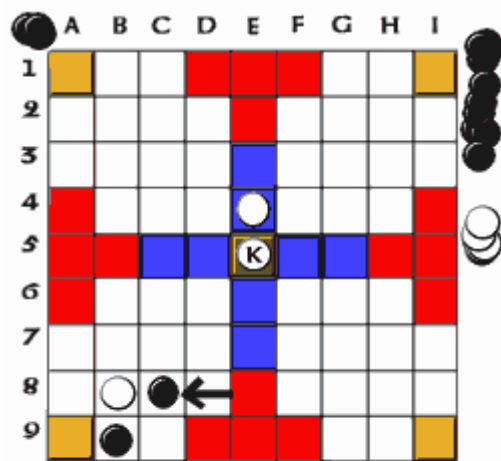
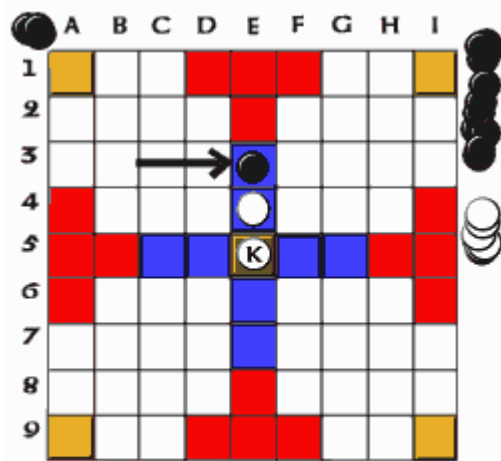
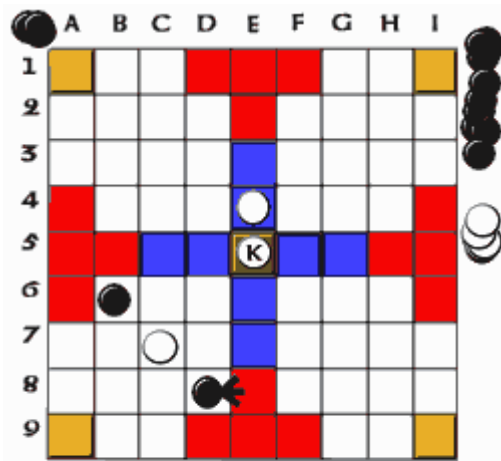
Quelques exemples de capture:

Le noir se déplace de f1 à f3 et capture le blanc.

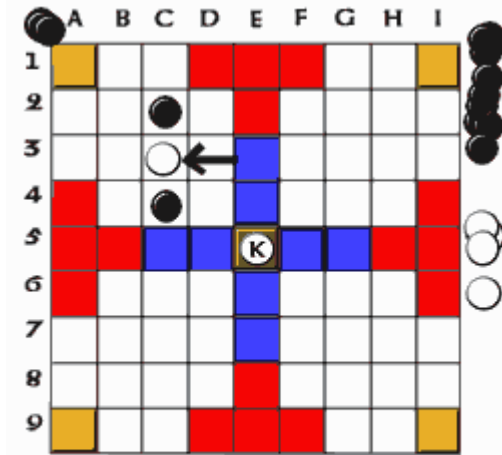


Le roi se déplace de d5 à d2 pour capturer le noir.





Un pion peut se déplacer entre deux autres pièces sans être capturé. L'exemple qui suit ne constitue pas une capture. Cependant si le noir se déplaçait du C2 à C1 puis de nouveau au C2 et que le pion blanc y soit toujours ce dernier serait capturé.



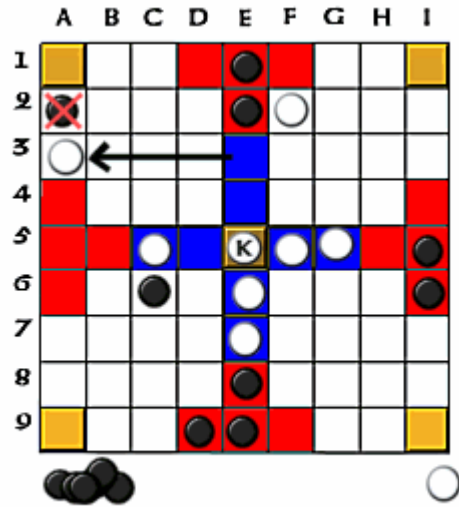
### Utiliser les cases dorées pour la capture

Vous pouvez utiliser les cases dorées pour capturer. Puisque les cases dorées ne peuvent pas être utilisées excepté par le roi elles agissent comme un pion lors d'une capture. Par exemple si vous avez un pion suédois à côté d'une case dorée et un pion russe placé de l'autre côté du suédois horizontalement ou verticalement alors le pion russe capture le suédois.



Dans l'exemple ci-dessus, si le roi avait occupé la case dorée centrale alors le pion noir n'aurait pas capturé le pion blanc.

Le blanc se déplace de e3 à a3 en utilisant la case dorée pour capturer le noir.



Vous voilà munis des règles de base, essayez de jouer. Si certains aspects du jeu vous paraissent encore obscurs, rendez-vous [ici](#), d'autres exemples vous éclaireront.