

Tablut

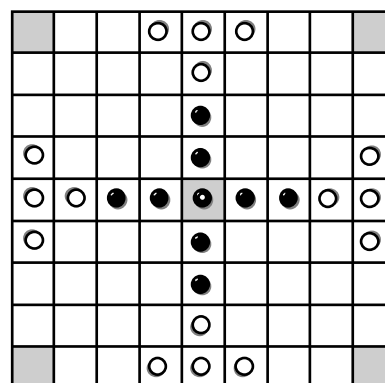
El tablut és un joc escandinau d'estratègia que deu els seus orígens a un antic joc viking: el *hnefatafl* (el joc del rei). Sembla que aquest darrer joc ja era practicat a l'Europa del nord durant l'edat del ferro. El naturalista suec Carl Linnaeus durant la seva estada a Lapònia al 1732, va veure jugar al Tablut i en va deixar les regles escrites. El joc recrea les lluites que es van produir entre suecs i els moscovites al segle XVII.

El tablut es diferencia d'altres jocs de taula pel fet que els dos equips tenen un nombre diferent de peces, unes posicions d'inici i unes condicions per guanyar, també, diferents.

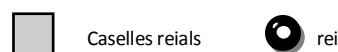
Els suecs defensen el seu rei dels atacs dels moscovites. Si aquests darrers aconseguen capturar al rei suec hauran guanyat, mentre que si el rei pot arribar a un dels quatre santuaris, els suecs esdevindran guanyadors.

El joc està format per:

- un tauler format per una quadrícula de 9 * 9 caselles, amb cinc caselles reials: 1 castell central i 4 santuaris a les cantonades
- 16 fitxes blanques
- 8 fitxes negres
- 1 fitxa negra, més gran, que és el rei



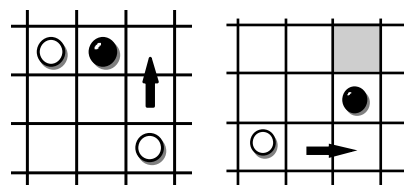
Les fitxes es col·loquen tal com mostra la figura. El rei se situa a la casella central (castell). Les fitxes blanques són les atacants i faran el primer moviment.



Els jugadors mouen les seves fitxes alternativament. Totes les fitxes es mouen com la torre dels escacs: paral·lelament als costats del tauler -endavant, endarrere, dreta o esquerra, però mai en diagonal- tantes caselles com es vulgui, però sense poder passar mai per damunt de cap fitxa, pròpia o contrària.

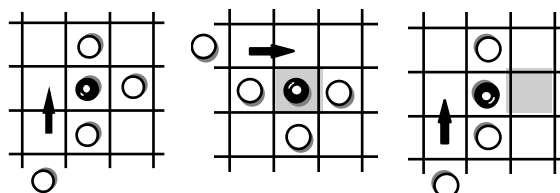
Les caselles reials (el castell i els quatre santuaris) només poden ser ocupades pel rei. A les altres peces se'ls permet passar per sobre del castell si no l'ocupa el rei.

Un jugador captura o mata una fitxa contrària quan l'envolta amb dues de les seves fitxes. També ho aconseguen si l'acorralla entre una fitxa pròpia i una de les cinc caselles "prohibides" (els 4 santuaris i el castell) (veure dibuixos). En canvi, una fitxa no es considera capturada quan és el jugador que la mou, qui la situa voluntàriament entremig de dues fitxes adversàries. Les fitxes capturades es retiren del joc.



En certes ocasions, és possible matar no només una fitxa contrària sinó dues i fins i tot tres en un únic moviment. El rei pot fer aquestes maniobres igual que les altres fitxes.

Guanyen les blanques si maten el rei. Al rei se'l mata quan s'aconsegueix encerclar-lo pels quatre costats. Una altra possibilitat és arraconar-lo contra la casella central i envoltar-lo amb tres fitxes contràries (veure dibuix)



Guanyen les negres si el rei aconseguix escapar fins a una de les 4 caselles de les cantonades.

