

# HNEFATAFL, LE JEU DES VIKINGS



## Notice Historique

Le Jeu des Vikings est l'un des jeux de société de l'histoire les plus renommés. Il fut particulièrement populaire durant le Haut Moyen-Âge en Europe du Nord, à une époque de disettes et de grandes migrations. Comme il en va avec le Haut Moyen-Âge, notre connaissance de ce jeu Viking est lacunaire, mais le mystère est à moitié levé grâce à de récentes découvertes archéologiques.

Le jeu était populaire dans les terres Vikings de Scandinavie dès le V<sup>ème</sup> siècle avant J.C., et fut transmis par les Vikings en terres conquises. A travers les siècles, le jeu s'est développé et différentes versions de la table de jeu ont été découvertes par les archéologues sur des sites qui s'étendent de l'Irlande à l'Ukraine.

Parfois mentionné dans les manuscrits, le jeu était connu sous le nom de Hnefatafl, ce qui se traduit littéralement « La Table du Roi ». L'étude de ces manuscrits et l'examen des diverses tables de jeu et des pièces ont permis aux chercheurs de reconstituer les règles probables du jeu. Il est vraisemblable que les règles variaient suivant les endroits et les époques.

La dernière trace du jeu Hnefatafl apparaît au Pays de Galles en 1587, et en Laponie en 1723. Son déclin à partir du XI<sup>ème</sup> siècle est concomitant avec le succès croissant du jeu d'échecs, et sa pratique ne subsista bientôt que dans les provinces reculées.

## Contenu du jeu des Vikings

Les règles que nous suggérons ci-dessous sont celles du jeu tel qu'il était probablement joué au IX<sup>ème</sup> siècle X<sup>ème</sup> siècle. La table de jeu est ornée de motifs décoratifs Vikings traditionnels et est imprimée sur une toile de lin, l'un des seuls tissus que les Vikings avaient à leur disposition.

La plupart des tables de jeu qui ont survécu étaient faites de bois. Les jetons ont été réalisés en matériau façon bois et ivoire et moulés individuellement sur différents motifs. Outre des pièces d'ivoires et de bois, on a découvert sur des sites Vikings des jetons de jais, de verre, d'os et de merrain. Les motifs qui composent ces jetons ont été inspirés du célèbre jeu d'échecs de Lewis découvert dans les Nouvelles Hébrides, qui étaient sous la domination Viking à l'époque où les pièces avaient été fabriquées. La plupart des jetons du Hnefatafl qui ont été découverts, mis à part ceux-ci, sont d'une facture bien moins raffinée, ce qui suggère que le jeu était joué par les gens du peuple qui ne pouvaient s'offrir des jetons de qualité.

## Comment jouer au Jeu des Vikings ?

Le jeu est simple mais subtil, et on peut aisément devenir un joueur invétéré. Il n'y a que deux types de jetons, le roi, qui est plus grand que les autres jetons, et les guerriers. Tous les jetons se déplacent de la même façon.

1. Les dessins sur la table de jeu vous montrent comment installer les jetons. Le roi doit être placé au centre du jeu sur la case qui porte le motif suivant [carré entrecoupé de diagonales]

Ceci [carré traversé de tresses] est l'une des cinq cases du roi. Ses défenseurs, les douze jetons de couleur, se placent autour de lui sur les cases suivantes.

Les attaquants représentés par les 24 jetons noirs sont regroupés sur les côtés de la table du jeu sur les cases suivantes : [carré contenant une sorte de cercle barré]

2. Toutes les pièces se déplacent de la même façon. Un jeton peut être déplacé horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale, tout comme la tour aux échecs. A chaque tour un jeton peut être déplacé d'autant de cases vides que possible, mais ne peut sauter au-dessus d'un autre jeton.

3. Seul le roi est autorisé à se placer sur les cases qui lui sont réservées, quand bien même d'autres jetons peuvent passer par la case centrale.

4. Les jetons sont capturés lorsqu'ils sont pris en sandwich, c'est-à-dire lorsque l'un des joueurs parvient à placer un jeton de chaque côté d'un jeton adverse.

Un jeton blanc peut bouger dans toutes les directions indiquées par les flèches (cf. dessin ci-dessus) afin de capturer et de retirer du jeu le jeton noir. Cependant, si le jeton noir s'est déplacé dans l'espace situé entre les deux joueurs, il ne sera pas capturé. Le roi peut prendre part à la capture des pièces adverses, mais ne peut être capturé de cette façon.

5. Il est possible également de capturer des jetons bloquant les coins de la planche du jeu (Cf. ci-contre). Cette pièce noire peut maintenant être capturée en la coinçant entre le jeton blanc et la case du coin du roi.

6. Le but du jeu est, pour le camp des jetons noirs, de capturer le roi et pour le roi, d'échapper à ses adversaires en se réfugiant dans l'un des cases aux quatre coins. Le premier camp à réussir son objectif gagne la partie.

7. Le roi est capturé lorsque des jetons adverses l'entourent de toutes parts. Il peut aussi être pris s'il est coincé entre trois jetons adverses et sa case centrale sur le quatrième côté.

8. Les attaquants se déplacent en premier. N'oubliez pas que c'est un jeu d'attaque et de défense. Chaque camp peut opter pour une tactique offensive ou défensive, ou peut subitement changer de tactique. Les problèmes sont différents pour chacun des camps, aussi tentez de permuter avec votre adversaire et voyez qui gagne le plus grand nombre de parties.