

Alessandro Arzani

**MARCATURE “ATIPICHE”
NEI TAVOLIERI DA HNEFATAFL**

2021

1.1 Il tavoliere di Trondheim

Tra i tanti interrogativi di cui è costellato l’universo del *Hnefatafl*, il tavoliere di Trondheim è uno di quelli che hanno dato più da pensare agli appassionati.

Se ne conserva un grosso frammento, che ci permette di osservare più della metà del manufatto originale. Si tratta di una tavola di legno dalla larghezza massima di circa 40 cm, dotata di una cornice larga circa 2,5 cm fissata con chiodi (fig.1).



fig.1 Il tavoliere di Trondheim. Foto: NTNU Vitenskapsmuseet

Il tavoliere, risalente al XII sec. d.C. (Cannizzaro, 2015), è conservato presso il Vitenskapsmuseet (uno dei musei universitari di Trondheim), che ospita collezioni di storia naturale e culturale.

Pur non essendo completa, possiamo affermare con certezza che la tavola originale era quadrata, poiché sulla faccia posteriore è presente il gioco del Mulino (o Nine Men's Morris), come riportato sulla scheda tecnica presente nel sito del museo. Alla luce di questo, la griglia incisa sulla faccia principale dev'essere stata costituita originariamente da 11x11 caselle.

Il numero di caselle è coerente con quanto ci si aspetta da un tavoliere da *Hnefatafl*¹. Ciò che lascia perplessi sono le marcature presenti su alcune delle caselle: oltre alla casella centrale, tipicamente definita *trono* e presente in moltissimi reperti riguardanti il gioco in questione (nonché in quasi tutte le varianti ricostruite), vi sono infatti delle coppie di X disposte simmetricamente attorno al trono ad una distanza di due caselle vuote da quest'ultimo.

Utilizzando la notazione scacchistica, tali marcature (tralasciando la casella centrale) si trovano in f2, f3, j6, i6, f9, f10, b6, c6 (fig.2).

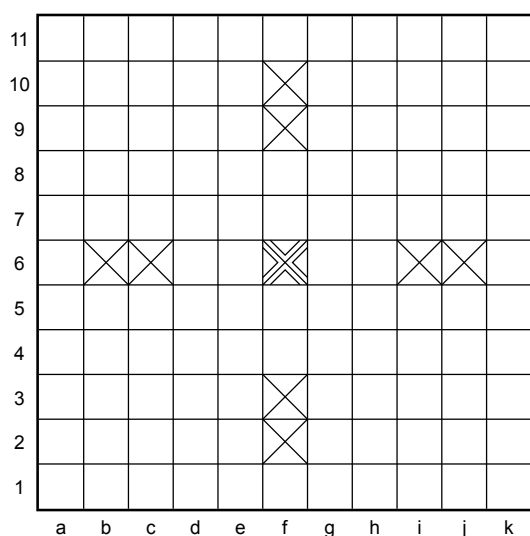


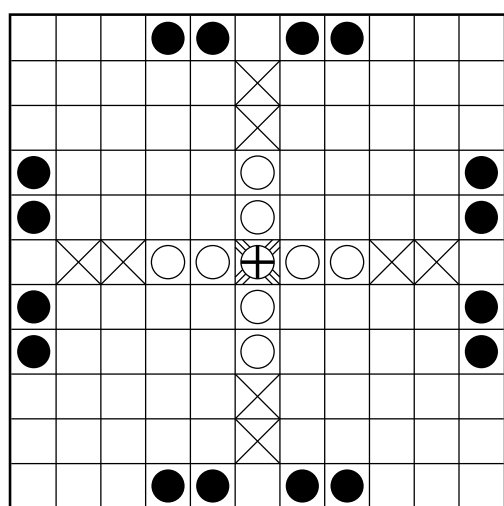
fig.2 Ricostruzione del tavoliere di Trondheim

Marchature aggiuntive al trono sono presenti anche in altri reperti legati al *Hnefatafl*, ad esempio nel tavoliere di Ballinderry (IX-X sec. d.C.), conservato al National Museum of Ireland (fig.4). Qui, oltre al trono, possiamo osservare segni distintivi presso i quattro angoli: in questo caso però, grazie all’aiuto delle fonti, possiamo affermare con una certa sicurezza che gli angoli fossero l’obiettivo del re all’interno del gioco². Al contrario, la posizione dei segni presenti nel tavoliere preso in esame, non trova ad oggi corrispondenza in nessun altro reperto, né spiegazione in qualsivoglia fonte scritta. L’interpretazione che ci si trovi davanti ad una variante particolare di cui non ci è giunta notizia è possibile, così come quella che si tratti proprio di un altro gioco.

Il sito internet wilhelmszabel.wordpress.com ha tentato di ricostruire il set-up di una possibile variante atipica, che contempla un numero di pezzi mutuato dal *Tablut* 9x9³ (quindi sedici attaccanti e otto difensori più il Re) e che interpreta le caselle contrassegnate dalla X come “interdette” a tutti i pezzi (fig.3).

Non sappiamo se di tale variante sia mai stata testata la giocabilità, ma di primo acchito sembrerebbe incarnare una ipotesi un po’ troppo “fantasiosa”.

Pur non potendo avere la completa certezza di quale fosse il vero scopo di queste caselle speciali, possiamo comunque formulare delle ipotesi che si pongano come obiettivo quello di dar loro una spiegazione semplice e pratica.



1.2 Ipotesi di utilizzo

La presenza stessa di un altro gioco sulla faccia opposta della tavola, pratica peraltro diffusa e documentata in un numero di altri reperti (fra i quali un altro tavoliere di incerto utilizzo, quello di Gokstad) (Cannizzaro, 2015), suggerisce l’idea dell’ottimizzazione dello spazio e dei materiali necessari alla creazione di giochi. Alla luce di questo, non sarebbe dunque plausibile che il tavoliere di Trondheim contenga in realtà tre varianti di *Hnefatafl* in un’unica faccia della tavola di legno? I tre formati di *Hnefatafl* più diffusi sono 11x11, 9x9 e 7x7. La presenza di un trono è attestata da ritrovamenti o fonti testuali per ciascuno di questi formati⁴. In effetti, nel tavoliere di Trondheim è possibile individuarli tutti e tre, e lo scopo delle marcature sarebbe quindi quello di segnare il limite di ciascuno di essi, nonché di evidenziare (come mero punto di riferimento) l’area presso la quale posizionare ognuno dei quattro schieramenti attaccanti.

Di seguito proponiamo tre possibili set-up che, secondo questa teoria, sarebbero potuti essere ospitati sulla superficie del nostro tavoliere.

Nelle fig.5 e 5A il tavoliere viene utilizzato nella sua interezza (11x11), con un classico set-up a croce (derivato dal *Tablut*). In questo caso le marcature corrisponderebbero con il punto di contatto tra gli schieramenti nemici. Nella figura 5B invece abbiamo raffigurato un altrettanto possibile set-up a croce di Lewis, dimostratosi più bilanciato nei test effettuati presso il sito della World Tafl Federation (aagenielsen.dk), e in ogni caso coerente con le fonti letterarie riguardanti il *Tawlbwrdd*⁵.

Questa di per sé potrebbe anche essere l’unica spiegazione necessaria, ma possiamo provare a spingerci un po’ oltre.

Nelle fig.6 e 6A andiamo ad illustrare come, utilizzando solo una parte del tavoliere, si possa ottenere un terreno di gioco di 9 caselle per 9, necessario ad esempio per praticare il *Tablut* tramandato da Linneo. In questo caso le marcature esterne rappresenterebbero il limite del tavoliere ed il “perno” centrale delle formazioni attaccanti.

Nelle fig.7 e 7A raffiguriamo invece un uso parziale per la pratica di una variante 7x7⁶. Anche in questo caso la marcatura rappresenterebbe il limite dello spazio di gioco nonché il campo base del pezzo attaccante più esterno.

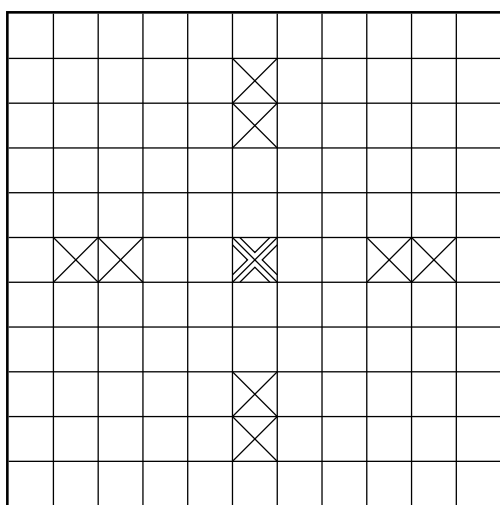


fig.5

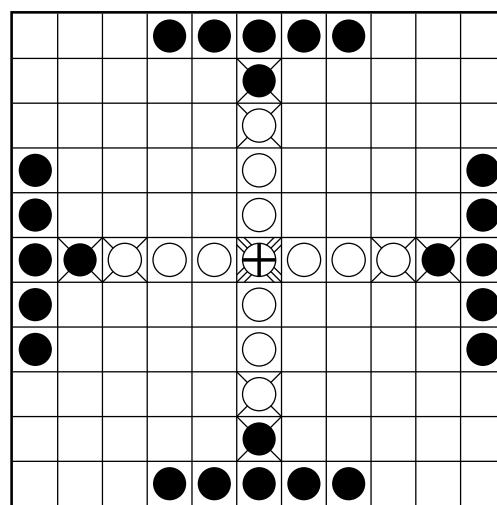


fig.5A

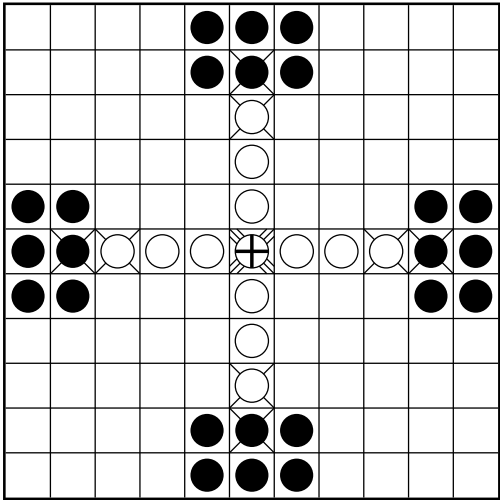


fig.5B

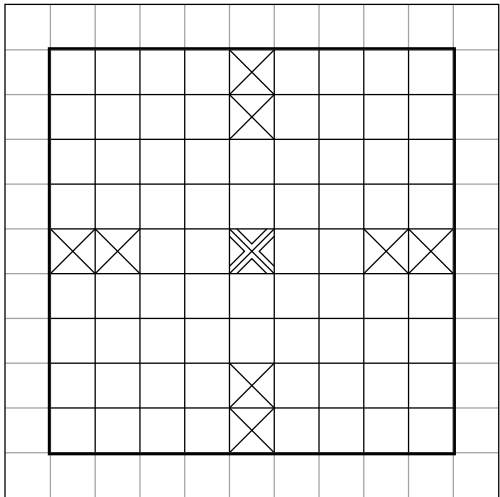


fig.6

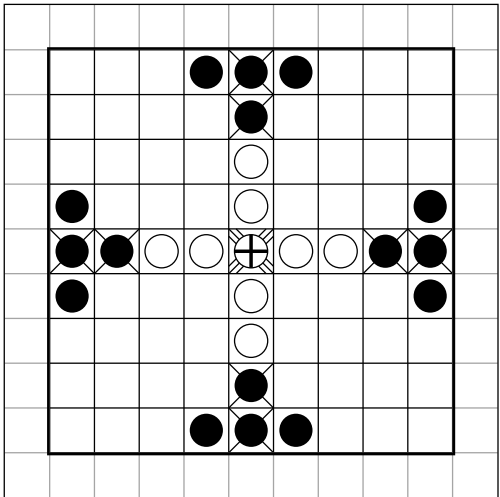


fig.6A

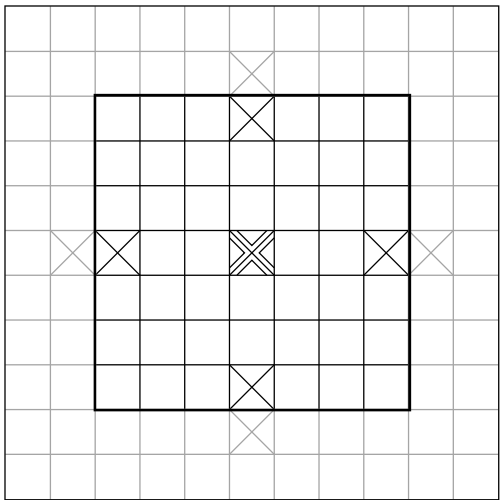


fig.7

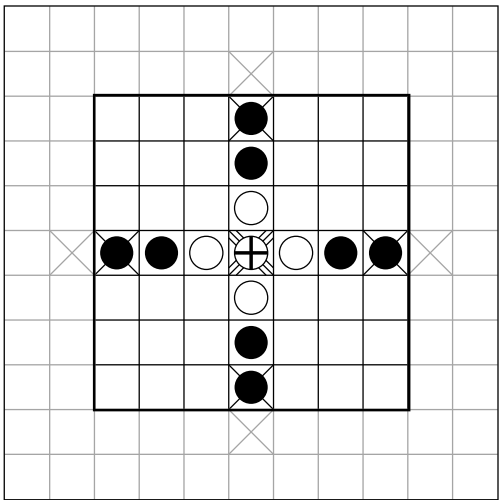


fig.7A

1.3 Il formato: 11x11 o 9x9?

Osservando con attenzione la fotografia del tavoliere originale, una caratteristica “sospetta” che salta all’occhio immediatamente è l’irregolarità delle caselle più esterne, evidente in particolar modo lungo i lati incompleti, contrariamente alla relativa regolarità ed uniformità apprezzabile nelle caselle più centrali (fig.8).

Alcune delle caselle marginali risultano pesantemente ingombre dalla presenza della cornice che in alcuni casi ne dimezza la superficie.

Immaginando pedine di gioco di dimensioni adeguate a quelle delle caselle centrali, risulterebbe piuttosto scomodo posizionarle al margine del tavoliere.

È certamente possibile che l’artigiano, durante la lavorazione, si sia trovato a doversi adattare allo spazio disponibile man mano che tracciava le incisioni della griglia.

Detto questo però, se non volessimo attribuire tali irregolarità alla scarsa perizia dell’artigiano, potremmo ipotizzare che tutte le caselle poste al margine del tavoliere (dunque i ranghi 1 e 11, e le file A e K) fossero solo appendici esterne delle incisioni e non parte della vera e propria superficie di gioco.

Dando per buona questa affermazione, avremmo dunque tra le mani un tavoliere da 9x9 (e potenzialmente anche da 7x7) anziché 11x11.

Le X dunque potrebbero essere state incise come riferimento visivo per individuare il limite del tavoliere.

Il fatto che le X non segnalino tutte le postazioni degli attaccanti potrebbe significare che ci fossero diversi set-up di partenza, così come nelle varianti odierne. Potrebbe inoltre aver costituito un vantaggio qualora si fosse praticata la variante più ampia, in quanto le marcature non avrebbero dato noia all’occhio dei giocatori.



fig.8

2.1 Il tavoliere di Oslo: possibile termine di paragone

Un ulteriore manufatto (di non meglio precisata origine medievale) che mostra più di un tratto in comune con il tavoliere di Trondheim è quello di Oslo, conservato al Kulturhistorisk Museum (fig.9). Anche in questo caso ci troviamo di fronte ad un frammento piuttosto ampio, sebbene in condizioni di conservazione molto più precarie rispetto all’altro: ce n’è pervenuta poco meno della metà e ciò che ne rimane è spaccato in tre pezzi, solcato da diverse crepe e piuttosto usurato presso i margini.

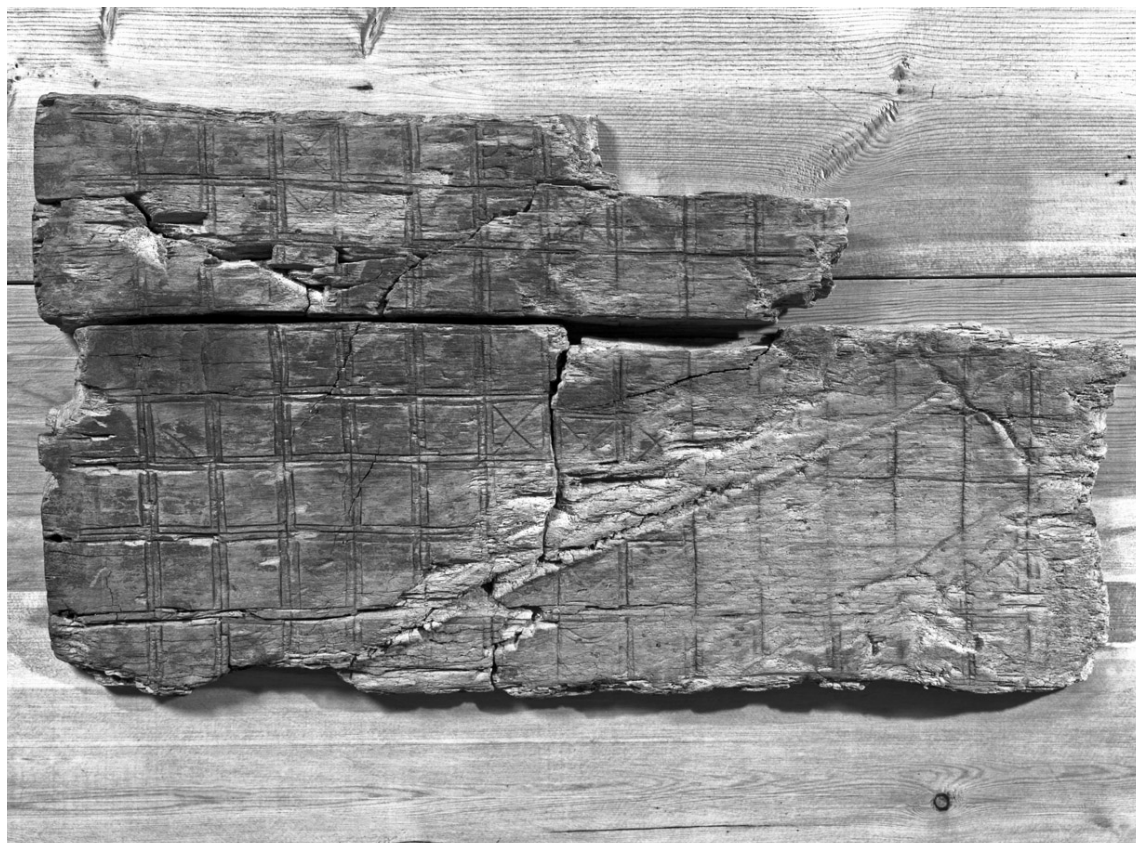


fig.9 Il tavoliere di Oslo. Foto: Kulturhistorisk Museum

I tre tronconi combaciano bene, nonostante un certo grado di deformazione che i secoli e gli elementi hanno naturalmente provocato.

Il tavoliere appare suddiviso in una griglia di 15x15 caselle. In questo caso non abbiamo nessun resto della cornice, che pure doveva essere presente, dati i fori ed i segni evidenti specialmente presso il bordo sinistro (che si è conservato meglio).

Anche qui possiamo ravvisare delle marcature ad X, che si ripetono sia in basso che a sinistra; questo ci dà l’idea che fossero presenti simmetricamente su tutti e quattro i lati (e di conseguenza che il tavoliere fosse quadrato). Queste marcature sono disposte a tre caselle vuote dal margine ed affiancate a tre a tre. Nella parte bassa si conservano tutte e tre, mentre a sinistra ne abbiamo solamente due; la terza, per logica, sarebbe stata situata direttamente al di sopra di queste ultime. Seguendo la notazione scacchistica le X si trovano presso g4, h4, i4 e d7,d8. Le rimanenti si sarebbero trovate presso d9, g12, h12, i12, l7, l8, l9 (fig.10).

Questo tavoliere, tuttavia, ci pone ulteriori interrogativi: spostandoci un po’ verso quello che rimane del centro, ecco apparire dapprima una sorta di asterisco sulla casella h7 e poi, un po’ meno visibile, una sorta di croce arrotondata su g8.

Impulsivamente si potrebbe pensare che l’asterisco sia il centro del tavoliere, ma per una semplice questione di simmetria, questo non è possibile: si trova infatti a sole due caselle di distanza dalle X del rango 4, e a tre caselle di distanza da quelle della fila D.

Inoltre se l’asterisco fosse il trono non si spiegherebbe la presenza di un unico altro segno posto diagonalmente rispetto ad esso, considerando che la simmetria è un elemento essenziale nel *Hnefatafl*.

Tutto questo ci porta a supporre che il vero trono si trovasse direttamente al di sopra dell’asterisco e quindi in h8. Sfortunatamente di questa casella non rimane che un misero moncone, che non permette (se non con molta fantasia) di scorgere segni di sorta.

Basandoci ancora sulla simmetria, potremmo altresì ipotizzare che anche le altre due marcature, alla stregua delle X, si ripetessero sulle ulteriori due caselle adiacenti al trono (h9, i8) (fig.11).

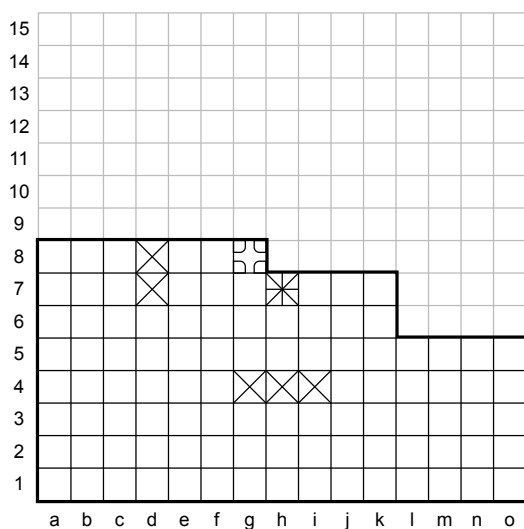


fig.10 Ricostruzione del frammento del tavoliere di Oslo

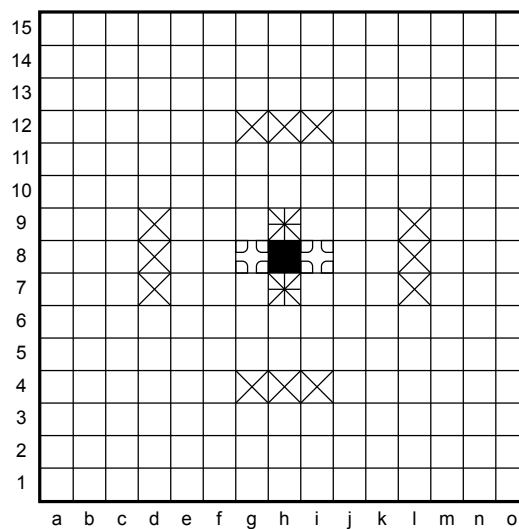


fig.11 Ricostruzione dell'intero tavoliere di Oslo

Ora che abbiamo ricostruito la probabile struttura originale del tavoliere appare chiaro, ancora una volta, che andando a considerare solo la porzione delimitata dalle X, ci troveremmo di fronte ad uno spazio di gioco da 9x9!

In questo caso i segni corrispondono alla posizione di partenza degli attaccanti più esterni anziché di quelli centrali, ma la somiglianza con il tavoliere di Trondheim è schiacciante.

La presenza degli altri due tipi di marcatura attorno al trono può essere spiegata con relativa semplicità, basandosi ancora una volta sulle regole del *Tablut* tramandateci dal buon Linneo: i segni potrebbero rappresentare quattro “troni minori”, ovvero le quattro caselle sulle quali il re viene catturato da tre pezzi nemici più il trono stesso (fig.12)⁷.

Non ci sarebbe dunque la necessità di scomodare ipotetiche caselle bloccanti o la presenza di pezzi speciali per dare un senso pratico e intuitivo a tutte le marcature visibili.

Per quanto riguarda il resto del tavoliere, è possibilissimo che vi fosse praticata una variante molto grande di *Hnefatafl*, ma non ci è possibile stabilire la disposizione iniziale dei pezzi. È altrettanto possibile che ci si giocasse tutt’altro gioco (durante il quale tutte o alcune delle marcature venivano ignorate) e che dunque la stessa faccia della tavola potesse ospitare due distinte attività ludiche.

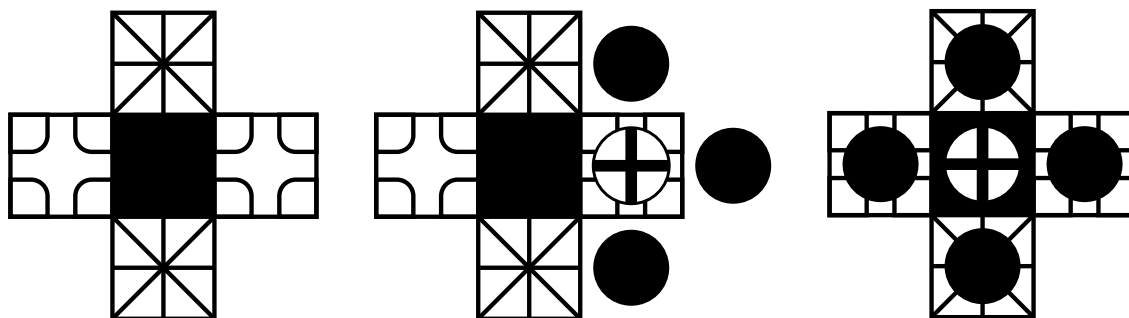


fig.12 Il trono principale, circondato dai “troni minori”

2.2 Il formato: 15x15 o 13x13?

Soffermandoci sul formato, ci rimane difficile formulare un’ipotesi concreta sulla possibilità che, una volta montata la cornice, si trattasse di un 13x13 anziché di un 15x15: come detto, della cornice non rimane nulla ed il margine destro appare estremamente usurato. Elementi a favore del formato 15x15 sono invece ravvisabili nella consistente regolarità delle caselle presso gli altri margini, e nella presenza, addirittura, dell’incisione di chiusura sul lato basso delle caselle del rango 1.

Il formato 15x15 potrebbe avere un parallelo nel tavoliere di Coppergate (X sec. d.C., conservato allo Jorvik Museum di York), di cui si è tramandato un frammento comprendente tre ranghi di quindici caselle e parte della cornice. Nelle aree in cui quest’ultima non si è conservata, sono comunque presenti i resti dei chiodi che un tempo dovevano fissarla alla tavola e che ce ne suggeriscono posizione ed ingombro.

Il formato 13x13 sarebbe invece attestato dal controverso tavoliere di Gokstad, che però presenta una serie di complesse marcature su caselle che nulla hanno a che vedere con le varianti di *Hnefatafl* a noi note, e non ci sembra dunque poter costituire un elemento probante all’interno della questione.

Del tavoliere di Bergen (sempre 13x13) invece, nonostante le diverse citazioni presenti sul web, non siamo riusciti ad individuare alcuna immagine fotografica, ma solo ricostruzioni digitali realizzate da terzi sulle quali preferiamo sospendere il giudizio.

Un ultimo elemento interessante che lega il tavoliere di Trondheim a quello di Oslo è legato alla loro fattura: entrambi presentano una griglia costituita da linee triple che donano alle caselle l’aspetto di quadrati concentrici; entrambi vedono la presenza delle X e sono (o meglio erano) racchiusi all’interno di una cornice fissata con chiodi. Aggiungendo la comune provenienza norvegese, verrebbe quasi da pensare ad una stessa mano!

3.1 Conclusioni

Dopo aver analizzato con cura questi due ritrovamenti archeologici, ci sembra di poter accordare una certa credibilità all’ipotesi di tavolieri “multipli”, che contenessero non solo un gioco per ciascuna faccia della tavola, ma addirittura più giochi (o più varianti di uno stesso gioco) sulla medesima faccia.

Lo spazio di gioco da 9x9 (minimo comune denominatore fra i due reperti esaminati) sembrerebbe, sulla base di quanto ad oggi conosciamo, aver goduto di particolare popolarità quantomeno in area scandinava, congettura rafforzata dal fatto che, con il nome di *Tablut*, sia stato giocato dal popolo Sami almeno fino al XVIII secolo d.C., e dunque lungo uno spettro di numerosi secoli se non di un millennio. D’altro canto anche il *Tawlbwrdd* Gallese, che tramite Robert ap Ifan (in un manoscritto del 1587) ci è stato tramandato come una variante 11x11 (Murray, 1952), sembrerebbe essere stato inizialmente giocato in formato 9x9: a giudicare da quanto affermato nelle *Laws of Wales* (X secolo d.C.)⁸, il gioco era infatti praticato con sedici pezzi attaccanti ed otto difensori più il re (George, 2017).

Note

1 Caratteristiche comuni a tutte le varianti di *Hnefatafl* sono infatti il numero dispari delle caselle, il rapporto di 2:1 tra il numero di attaccanti e quello di difensori escluso il re e la presenza del re stesso. Tutto questo fa del *Hnefatafl* un gioco asimmetrico.

2 Nel suo articolo del 1946 “Early Irish Board Games”, Eoin MacWhite traccia il collegamento tra il *Brandubh* ed il tavoliere di Ballinderry attraverso l’uso di fonti letterarie. Nello specifico due poemi irlandesi: *Accallam na Senórach* e *Abair riom a Eire ogh*.

Nel primo si recita “My famed brandub is in the mountain above Leitir Bhroin, five voicelss men of white silver and eight of red gold.”

Nel secondo “The centre of the plain of Fal is Tara’s castle, delightful hill; out in the exact centre of the plain, like a mark on a parti-coloured brannumh board. Advance thither, it will be a profitable step: leap up on that square, which is fitting for the branan, the board is fittingly thine. I would draw thy attention, o white of tooth, to the noble squares proper for the branan (Tara, Cashel, Croghan, Naas, Oileach), let them be occupied by thee. A golden branan with his band art thou with thy four provincials; thou, O king of Bregia, on yonder square and a man on each side of thee.”

Da questi testi possiamo evincere che il gioco si praticava con due schieramenti nemici composti rispettivamente da otto attaccanti e cinque difensori (quattro più il re, qui definito *branan*) e che sul tavoliere vi fossero cinque caselle speciali, definite “appropriate” per il re. Caratteristiche queste che si associano perfettamente alla conformazione del tavoliere di Ballinderry.

3 In un diario compilato durante un lungo viaggio in Lapponia nel 1732, in seguito pubblicato come *Iter Lapponicum*, Linneo osserva in prima persona le popolazioni Sami che giocano il *Tablut*, annotando una dettagliata serie di regole e disegnando uno schema della griglia di gioco e schizzi della forma dei pezzi. Sarà H.J.R. Murray nella sua monumentale *A History of Chess* (1913) a identificare il *Tablut* con il *Hnefatafl* (Walker, 2014). Il gioco, in breve, prevede un tavoliere da 9x9 munito di trono, su cui si dispongono sedici attaccanti contro otto difensori più il re, il quale ha come obbiettivo la fuga al bordo.

4 Abbiamo già citato gli esempi del *Tablut* tramandato da Linneo e del tavoliere di Ballinderry (riprodotto in fig.4). Oltre a questi, tra gli altri possiamo far riferimento alla tavola in pietra di Buckuoy (Scozia), che presenta una griglia da 7x7 con trono, della quale si utilizzavano le intersezioni (Cannizzaro, 2015) e al Peniarth Manuscript 158 (National Library of Wales) nel quale l’autore Robert ap Ifan descrive il gioco del *Tawlbwrdd* (Murray, 1952).

5 “The above board must be played with a king in the centre and twelve men in the spaces next to him, and twenty-four lie in wait to capture him. These are placed six in the centre of every end of the board and in the six central spaces.” (Murray, 1952, 63).

6 Nell’ambito delle ricostruzioni moderne, la variante 7x7 senza angoli viene chiamata Ard Ri. Essa prende spunto dai ritrovamenti scozzesi tra cui la già citata tavola di Buckuoy. Nel tentativo di bilanciare il gioco (altrimenti troppo favorevole al re) si è provato ad eliminare il trono. La variante rimane in ogni caso la meno bilanciata e lascia aperta la possibilità che ci fossero modalità di gioco a noi sconosciute.

7 Nelle regole tramandate da Linneo si legge che qualora il re si trovi sul trono dovrà essere catturato da quattro pezzi, mentre trovandosi su una delle caselle adiacenti al trono basteranno tre pezzi avversari più il trono stesso. Per ulteriori informazioni si rimanda alla [pagina riguardante il *Tablut*](#) presso il sito della World Tafl Federation.

8 “The tawlbord of the king is worth six score pence, and that is divided in this way: sixty for the white men; and sixty for the king and his men; and this is how that is divided: thirty for the king and thirty for his men, that is, three pence and three farthings for each of the king’s men, and just as much for each of the white men. This is the reason the king is given the same amount as eight men; in the game he is equal to the eight men.” (Bayless, 2005, 16).

Bibliografia

Bayless, M. “Alea, Tæfl and Related Games” in *Latin Learning and English Lore*, Vol.2 Toronto: Toronto University Press, 2005.

Cannizzaro, L. “Hnefatafl. Il Tavoliere del Re” contributo per il progetto *Giochi nell’Antichità* della Società Friulana di Archeologia Onlus, Giugno 2015.

George, J. *Hnefatafl. The Sacred Game of Britain, Ireland and Scandinavia*, 2017.

MacWhite, E. “Early Irish Board Games” in *Éigse: a Journal of Irish Studies V*, 25-35. Dublin: National University of Ireland, 1946.

Murray, H.J.R. *A History of Chess*. Oxford: Clarendon Press, 1913.

Murray, H.J.R. *A History of Board-Games Other than Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1952.

Walker D. *Reconstructing Hnefatafl*, 2014.