

EUROPAKO IPARRALDEKO JOKOAK

Patxi Angulo

BI dira hona ekarriko ditugun jokoak: Hnefatafl eta Tablut izenekoak, lehenengoaren bi bertsio ikusiko ditugularik. Bi joko hauek elkarren antz handia dute, piezen mugimenduan zein jokoen helburuan.

Hnefatafl jokia vikingoen artean zen ezaguna eta haiek zabaldu zuten. Tabluta, aldiz, laponiarrek jokatzen zuten.

HNEFATAFL JOKOA

Historia pixkat eginez, taula-joko handietako bat dela esango dugu. Taula gehienak gezurrezkoak zirela dirudi eta piezak egiteko zura, bolia, atxabitxia, beira, hezurra eta adarrak erabiltzen ziren. Bere ospe handiena Erdi Aroko hastapenetan lortu zuen Europako iparraldean. Garai iluna eta populazio-mugimendu handikoa izan zen hura. Aldi hartako historiari buruz dakiguna bezalaxe, vikingoen jokoari buruzko oso gutxi dakigu, gaur egungo ikerkuntza arkeologikoari esker zertxobait argitzen hasi bada ere.

Danimarkako Burdin Aroko hilobi batean aurkitutako hnefatafl-taulak, jokia Eskandinaviako vikingoen lurraldean K.o. 400. urtean jokatzen zela diosku. Vikingoek eraman zuten menderatutako herrietara, Islandian, Britainia Handian eta Eireko herrietan saxoniarren taula-joko bakar bihurtu zelarik.

Denborarekin jokia garatu egin zen eta arkeologoek taularen bertsio desberdinak aurkitu dituzte Eiretik hasi eta Ukrainiarainoko lurraldeetan. Joko hau Islandiako saga edo poesia ugaritan, eta zenbait eskuskribu keltarretan ere aipatzen da.

Zenbait eskuskributan joko hau HNEFATAFL izenaz aipatzen da, hau da, *errege-taula* izenaz. Eskuskribu hauen azterketari eta aurkitutako taula-mota eta pieza desberdinei esker jakin dute ikertzaileek nolatsu jokatzen zen. Dena den, zalantzarik gabe leku eta garai desberdinetan arauen bertsio desberdinak egon ziren.

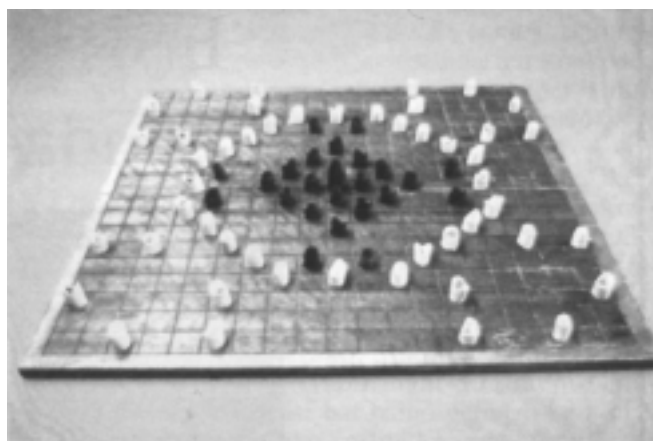
X. mendeko eskuskribu ingeles batean, Athelstan erregearen garaian latinez idatzita taula eta piezen kokapena ebanjelioak aurkezteko erabili ziren.

Hemen emango dugun lehenengo bertsioa, eskuskribu honetatik atera zuen J. Armitage Robinson-ek (Time of St. Duncan, Oxford, 1.923). Erdi Aroko bertsioarekiko diferentzia hauxe da: puntuetan jokatzen jokatzen jokatzen da.

Joko honi buruzko azkeneko agiriek, Gales-en 1.587.ean eta Laponian 1.723an erabiltzen zela ziurtatzen dute. Jokoa beheraldia XI. mendean hasi zen xakearen gorakadarekin batera, urruneko bazter-eskualde batzuetara mugaturik geratu zelarik.

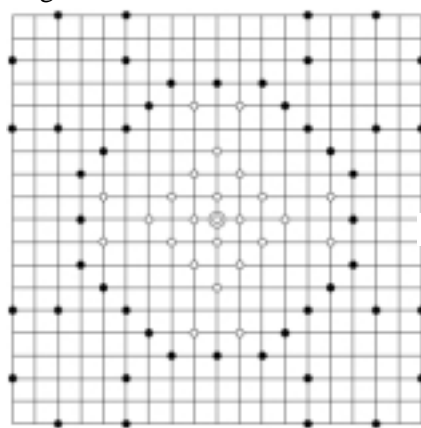
Lehenengo bertsioa

Bertsio honetan bereizketa bat azpimarratu nahi dugu. Jokoa puntuen gainean zein laukien gainean joki daiteke. Puntuen gainean jokatuz gero, taulak 18 x 18 lauki izango ditu (hortaz, lerro bakoitzean 19 puntu). Laukien gainean jokatzekotan, 19 x 19 lauki izango ditu taulak. Hemendik aurrera arauak berdinak dira puntuetarako (ikus 1. eta 2. irudiak).



1. irudia.

1. Jokalari batek errege bat eta 24 pieza ilun izango ditu. Besteak, 48 pieza argi. Hasierako posizioa irudietan ikus daiteke, erregea erdiko puntu-laukian dagoelarik.



2. irudia.

2. Txandaka jokatzen da, erregearen aldekoa hasiz.
3. Pieza guztiak xakeko dorrea bezala mugitzen dira; nahi den adina lauki libre bertikal edo horizontalean, ez diagonalean, eta beste piezen gainetik jauzi egin gabe.

Matematikaren inguruan

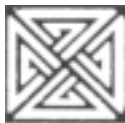
- Piezak harrapatzea. Pieza etsaia, bi piezaren artean tartekatuz harrapatzen da; horizontalean edo bertikalean (ez diagonalean). Hala ere, pieza bat sar daiteke etsaiaren bi piezaren artean harrapatua izan gabe.
- Erregea harrapatzeko lau aldeetatik inguratu behar da etsaiaren lau piezaz.
- Ilunek irabaziko dute erregea taularen ertzetako lauki-puntu batera ailegatzea lortzen badute. Argiek irabaziko dute erregea harrapatuz gero.

Bigarren bertsioa

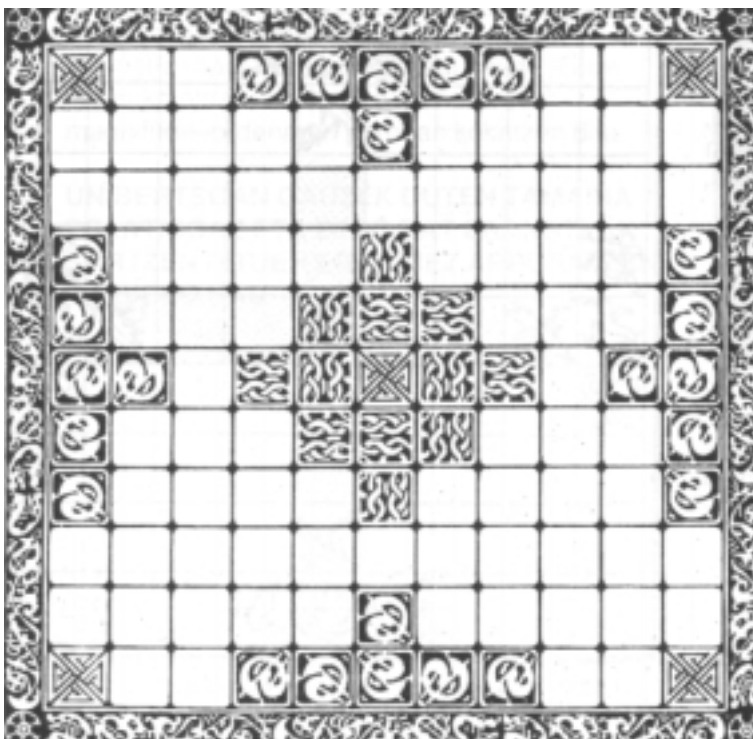
Hemen ematen diren arauak IX. eta X. mendeetako jokoaren erabilera isladatzen dute. Taulako irudiak vikingoen diseinuari dagozkio (3. irudia).

Aurreko bertsioan bezala, bi pieza-mota besterik ez dago: erregea (gainerako piezak baino handiagoa) eta gudariak. Pieza guztiek mugimendu berdina daukate.

- Taularen diseinuak (3. irudia) erakusten du piezak nola ezarri. Taularen erdian ondoko irudia daukan laukian (errege-laukia):



Hau da, dauden bost errege-laukietako bat. Bere defendatzaileak, 12 pieza argiak, bere inguruan kokatzen dira honelako laukietan:



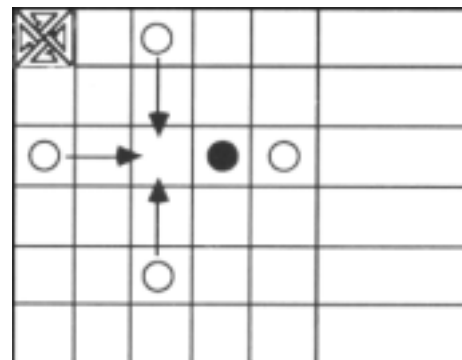
3. irudia.



Hogeitalau pieza ilunak erasotzaileak dira eta taulako ertzetan ipintzen dira honelako irudia duten laukietan:



- Pieza guztiek mugimendu berbera daukate; Xakeko dorrearen mugimendua, hau da, pieza bat mugi daiteke lauki-errenkada batean horizontalean eta bertikalean, baina ez diagonalean. Txanda bakoitzean pieza bat mugi liteke libre dauden laukietara, beste pieza baten gainetik jauzi egin gabe.
- Errege-laukiak erregeak bakarrik har ditzake. Besteak pasa litezke erdiko laukiaren gainetik, bertan geratu gabe.
- Pieza bat harrapatzeko, etsaiak bere bi pieza ezarri behar dizkio aldamenean.

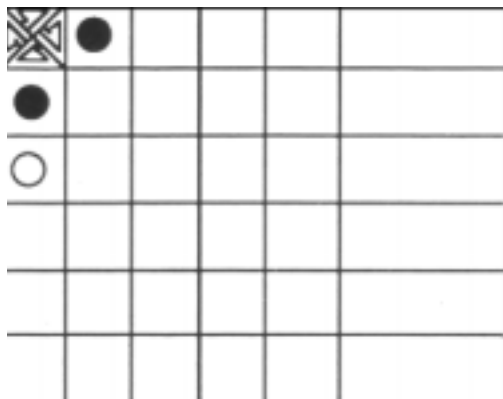


4. irudia. Pieza argi horietako bat mugi liteke geziek erakutsitako laukira, pieza iluna harrapatu eta taulatik kanpora bidaliz.

Alabaina, besteen tartera etorritakoa pieza iluna izan balitz, ezingo zuketean harrapatu.

- Halaber, piezak harrapa litezke ertzetan, errege-laukien aldameneko laukietan blokeatuz (ikus 5. irudia)
- Jokoaren helburua, ilunentzako, erregea harrapatzea da eta erregearentzat erpinetako errege-laukiren batera ihes egitea.
- Erregea harrapatzeko lau aldeetatik inguratu behar da. Era berean, harrapa daiteke hiru erasotzailek hiru aldetatik inguratzen badute ere, laugarren aldetik erdiko errege-laukia baldin badago.

Matematikaren inguruan

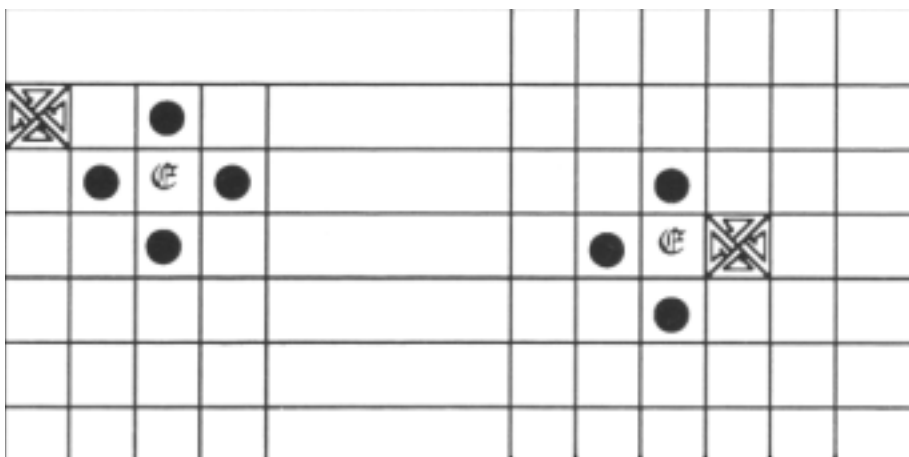


5. irudia. Pieza iluna har daiteke; pieza argiaren eta errege-laukiaren artean blokeaturik geratu bait da.

1. Partidaren hasieran, piezak irudian puntu beltzak eta zuriak agertzen diren bezala kokatzen dira.
2. Pieza guztiek mugimendu berbera daukate, horizontalean eta bertikalean, xakeko dorreak bezala.
3. Pieza bat errenkada bertikalean edo horizontalean gure bi piezaren artean itxiz gero harrapatzen da. Hala ere, kontrakoaren bi piezaren artean gure pieza bat kokatzen badugu ezin dugu harrapatu.
4. Erregea harrapatzeko, lau aldeetatik itxi behar da (edo hiru aldeetatik, laugarrena *konakisa* bada). Kasu horretan erasotzaileak dira garaileak.
5. Erregeak taulako ertzetako lauki batera heltzen bada irabaziko du.

Bide bat erregearentzat irekita badago, erregeak *raitxi!* (\approx xake) esango du. Irekita bi bide baleude *buixi!* (\approx xake mate) esango luke. Egoera horretan irabazi egingo du; kontrakoak ezin bait ditu bi bideak jokaldi batean itxi.

Gogoratu joko hauek eraso eta defentsazkoak direla. Talde bakoitzak eraso-eran edo defentsa-eran joka dezake eta taktika bapatean ere alda dezake. Talde bakoitzak dituen arazoak desberdinak dira. Beraz, saiatu alde desberdinetan jokatzeko, ea gehiagotan zeinek irabazten duen.



6. irudia.

8. Erasotzaileek egiten dute lehenengo mugimendua.

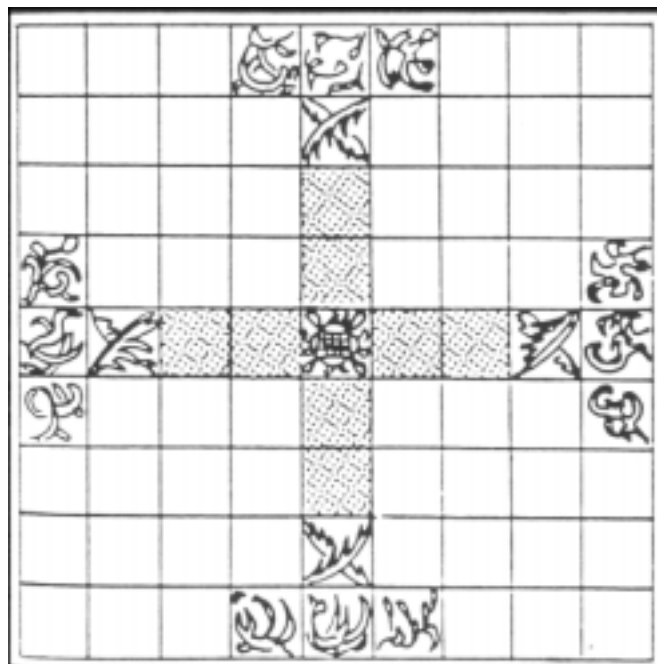
TABLUT JOKOA

Tablut jokoak hnefatafl jokoaren antz handia dauka, baina pieza gutxiago eta taula txikiagoa erabiltzen dira. Piezen hasierako posizioa desberdina bada ere, mugimenduak eta helburuak berdinak dira.

Tabluta, Laponiatik datorkigu. Joko honen lehenengo deskribapena Carolus Linnaeus botanikari suediarrek egin zuen. 1.732. urtean Laponia aldera egindako sei hilabeteko bidaian, fauna eta flora laponiarrez ezezik bertakoei buruz eta beren bizimoduaz ere deskribapen asko egin zuen. Haietako bat, elur-oreinaren larrian egindako taula eta joko honen deskribapena zen. Hala ere, Linnaeus gaztea eta ezezaguna zen garai hartan eta inor ez zen arduratu bere lanaz. XIX. mendera arte, hil eta denbora asko igaro arte, ez zen argitaratu lan hau.

Arauk

9 x 9 laukiko taula erabiltzen da (ikus 7. irudia). Erdiko laukia "konakis" a da (tronoa); erregeak bakarrik erabil dezakeena. Linnaeusek deskribatutako jokoan, jokalaria batek erregea eta zortzi gudari dauzka. Kontrakoak, ordea, hamasei gudari.



7. irudia. Linnaeusen *Lachesis Lapponicatik* ateratako Tablut-taula.

(Mila esker Xabi Artolari)

