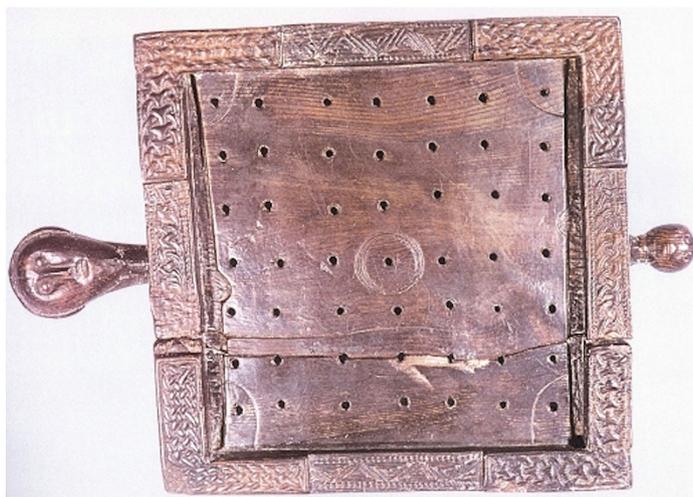




BRANDUBH

Il Brandubh è una variante irlandese dei giochi della famiglia Tafl, cui appartiene anche il Hnefatafl. Viene giocato su un tavoliere 7x7 con tredici pezzi in totale. Dai ritrovamenti archeologici, il più importante del quale è sicuramente quello di Ballinderry e dai poemi irlandesi in cui questo gioco viene citato, si sa che risale a circa il X secolo d.C.



Brandubh di Ballinderry conservato al National Museum of Ireland di Dublino.

Di quest'epoca è, infatti, l'elaborata tavola ritrovata a Ballinderry nel 1932, la quale presenta dei buchi ove fissare le pedine, forse per consentire la portabilità del gioco, anche per il ritrovamento oggi conservato al Waterford Treasures Reginalds Tower Museum.

Brandubh, in antico irlandese, significa "Corvo Nero", ma non è noto a cosa si debba questo nome, tuttavia era un gioco molto apprezzato in Irlanda, tanto più che venne citato anche in due poemi famosi: nel *Acallam na Senórach* del 12° secolo e nel *Abair riom a Eire ogh* del 14° secolo, grazie ai quali sappiamo il numero di pedine con cui veniva giocato, sia il fatto che per vincere la partita il difensore deve portare il re in una delle quattro caselle d'angolo.

Oltre a questo, però, non è stato possibile ricostruire le restanti regole, quindi la loro ricostruzione è stata basata sulle regole del Tablut trascritte dal Carl Linneus nel 1721.



Frammento di Brandubh conservato al Waterford Treasures Reginalds Tower Museum di Waterford.

Nonostante le dimensioni ridotte del tavoliere e la velocità di gioco, il Brandubh propone un innegabile esercizio tattico e strategico dove il primo errore porta molto spesso alla sconfitta. Il numero esiguo di pezzi fa sì che ciascuno si trovi spesso sia a difendere che ad attaccare nello stesso momento; in queste condizioni è facile dimenticarsi uno di questi due compiti e rischiare di perdere.

SCOPO DEL GIOCO

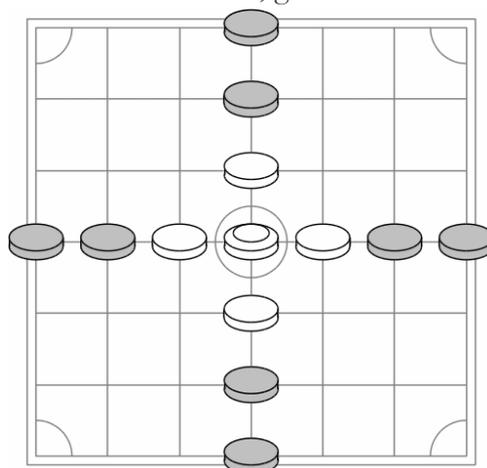
A differenza della maggior parte dei giochi, in cui entrambi i giocatori hanno gli stessi pezzi, le stesse mosse e gli stessi obiettivi, quelli appartenenti alla famiglia “Tafel” sono sbilanciati avendo uno scopo diverso per ciascun giocatore.

Il gioco rappresenta un assedio dove il numero degli attaccanti, è il doppio di quello dei difensori.

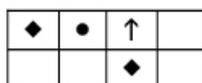
I difensori devono portare il Re in una delle Basiliche, gli attaccanti devono impedirlo e catturare il re. Questo può avvenire sia con l'eliminazione della pedina del re, sia ottenendo la resa dei difensori.

REGOLE DEL GIOCO

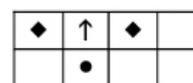
1. Si inizia disponendo i pezzi come da schema, i bianchi al centro attorno al re, gli attaccanti sulle posizioni laterali.
2. Per facilitare il posizionamento iniziale, tutte le caselle interessate dal posizionamento sono state contrassegnate con simboli specifici, riportati anche sugli scudi delle pedine.
3. Non è indicato chi debba muovere per primo, tuttavia molte fonti indicano che a fare la prima mossa siano gli attaccanti.
4. Entrambi i giocatori possono muovere un solo pezzo per turno.
5. I pezzi si muovono in orizzontale o in verticale di quante caselle si vuole, senza mai combinare entrambi i movimenti nella stessa mossa, non ci si può muovere in diagonale, non si possono scavalcare altre pedine, proprie o altrui. Ci si sposta fintantoché ci sono caselle libere, difatti se una pedina ostruisce il passaggio alle altre per quella casella, ci si deve fermare per forza nella casella libera immediatamente prima di essa.
6. Per eliminare una pedina dal gioco viene utilizzata la “cattura per custodia”, ovvero il giocatore A deve circondare su due lati – in orizzontale o in verticale, non in diagonale – la pedina del giocatore B con due sue pedine (e viceversa). La cattura avviene solo in seguito a un movimento specifico per chiudere a sandwich la pedina avversaria. Se, invece, si sposta la propria pedina in mezzo a due pedine nemiche, la cattura non avviene, si tratta di un semplice spostamento.



Posizionamento iniziale



Il pezzo viene tolto dal piano di gioco

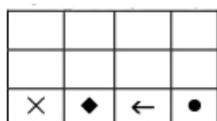


Il pezzo resta dove è stato posto

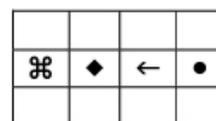
La cattura della pedina avversaria, tuttavia, non è obbligatoria e può non essere fatta.

7. Cattura simultanea: se con il movimento del pezzo si mettono in custodia più pezzi avversari scatta la cattura simultanea e tutti i pezzi circondati con quel singolo movimento vengono eliminati dal gioco.

8. Il re non può essere usato per catturare i pezzi degli attaccanti.
9. La casella centrale è definita Trono e le quattro caselle d'angolo della scacchiera sono definite Basiliche. In queste caselle può sostare solo il re, nessun'altra pedina né dei difensori, né degli attaccanti. Se il Trono è libero, è possibile passarci attraverso con una qualsiasi pedina per raggiungere l'altro lato della scacchiera, ma non fermarcisi.
10. Il Trono e le Basiliche sono caselle sempre ostili a qualunque forza, sia difensori che attaccanti, per cui è possibile utilizzarle come fossero occupate da pedine proprie per catturare le pedine avversarie.



Cattura valida

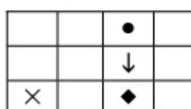


Cattura valida

Il simbolo × indica la Basilica

Il simbolo ⌘ indica il Trono

11. La cattura non è valida utilizzando il bordo come pedina ostile.



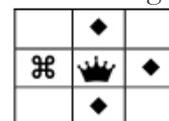
Cattura non valida

Il simbolo × indica la Basilica

12. Per catturare il re è necessario che gli attaccanti lo circondino su tutti e quattro i lati con le proprie pedine, oppure su tre lati utilizzando il Trono. Non è valida, invece, la cattura del Re utilizzando le Basiliche in quanto significherebbe sfruttare il bordo e questo va contro la regola del punto 10.



Cattura valida



Cattura valida

Il simbolo ⌘ indica il Trono

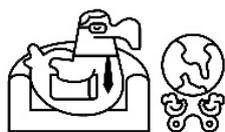
13. Al termine di una mossa che precede la possibile cattura del re, il giocatore con gli attaccanti deve avvertire l'avversario della minaccia.
14. Qualora il re venga bloccato lungo un bordo e non sia possibile per il giocatore con i difensori liberarlo, la partita può essere conclusa di accordo tra i due giocatori per resa dei difensori. In caso contrario, si deve considerare che, pur essendo il re effettivamente bloccato, non può essere catturato. Questo può verificarsi anche con delle pedine che vengono bloccate lungo il bordo ma senza essere davvero catturate. In una situazione del genere, secondo lo spirito del gioco il giocatore con gli attaccanti ha vinto, ma non secondo le regole.
15. Nel caso in cui il giocatore con i difensori riesca, nel suo turno, a creare una via di fuga diretta verso una Basilica in una mossa, deve annunciarlo. Se invece è il giocatore con gli attaccanti ad aprire tale via di fuga, l'altro può sfruttarla immediatamente.
16. Il giocatore con gli attaccanti vince quando cattura il re.
17. Il giocatore con i difensori vince quando riesce a portare il re in una delle Basiliche (una delle quattro caselle d'angolo).

VARIANTI DI GIOCO

Essendo un gioco le cui regole sono state tramandate per lo più per via orale e solo dopo molti secoli trascritte al meglio delle possibilità da Linneaus durante il suo viaggio, nel corso del tempo sono state portate numerose varianti al gioco.

Si elencano qui sotto alcune possibili varianti alle regole elencate, i giocatori dovranno di conseguenza accordarsi sulle varianti che verranno applicate.

1. Variante alla regola nr. 8: il re è forte e può essere usato per catturare gli attaccanti.
2. Variante alla regola nr. 12: Il Trono non può essere usato per catturare il re al posto di uno dei quattro pezzi necessari; rimane invece invariato il suo utilizzo nella regola 10.
3. Variante alla regola nr. 14: qualora il re sia bloccato lungo un bordo e circondato sui tre lati, lo si può considerare catturato. Questo è valido anche quando è presente al più una pedina dei difensori accanto al re e questa è circondata assieme al suo sovrano.
4. Variante alla regola nr. 16: la vittoria va agli attaccanti anche nel caso l'avversario rimanga con solo il re e un difensore solo, purché non sia utilizzata la variante nr. 1.



I CONSIGLI DEL DODO

Sebbene possa sembrare il contrario, i difensori sono in una posizione di lieve vantaggio.

Gli attaccanti dovrebbero cercare di eliminare quanti più pezzi dei difensori per aprire una via di fuga al Re.

I difensori dovrebbero cercare di allargarsi per occupare le possibili vie di fuga e minimizzare le perdite.

Sacrificare uno o più pezzi, soprattutto per i difensori, potrebbe essere una strategia rischiosa, ma vincente. Sempre che il giocatore con gli attaccanti non mangi la foglia!