

LA FAMILLE DU HNEFATAFL

Semblables et différents

Approcher les jeux de société de l'Europe du nord n'est pas chose aisée pour qui ne maîtrise aucune langue scandinave. Si les documents archéologiques, dés, pions, plateaux de jeu, peuvent parler d'eux-mêmes, il est difficile d'exploiter les sources littéraires. Des textes mettent pourtant en lumière ces jeux de plateau (« Tafl »).



Fig. 1 Le plateau d'Årby et ses pions (Uppland, Suède) est un jeu de méréelles (tracé de 11,2x14,3 cm) – Stockholm, Historiska Museet, n°21062.



Approcher les jeux de société de l'Europe du nord n'est pas chose aisée pour qui ne maîtrise aucune langue scandinave. Si les documents archéologiques, dés, pions, plateaux de jeu, peuvent parler d'eux-mêmes, il est évidemment difficile d'exploiter les sources littéraires, pourtant nombreuses. Heureusement, de plus en plus de traductions anglaises de ces textes mettent en lumière toute une série de loisirs, parmi lesquels des jeux de table (« Tafl »), regroupant vraisemblablement plusieurs catégories de jeux de stratégie, qui semblent très appréciés. Ainsi, dans un poème, un noble énumère parmi ses qualités le fait de jouer au « Tafl » ; une saga islandaise fait allusion à des femmes y jouant, mais d'autres textes témoignent aussi de la popularité de ces jeux, même parmi les enfants. Une autre difficulté dans l'étude des sources littéraires réside dans le fait que ces poèmes, chants, sagas, récits mythiques... ont souvent été mis par écrit après une longue tradition orale ou ont été recopiés postérieurement, dans un contexte évidemment différent. C'est ainsi que des moines, en recopiant des textes, ont systématiquement traduit certains termes de jeux par « échecs » !

Fig. 2 Plateau de jeu de Brandub.
Ce document, copie d'un original du XI^e siècle détruit, montre deux joueurs autour de ce qui semble être un plateau de jeu de Brandub. Si l'on ne peut y distinguer le nombre de cases, on pourrait identifier une case centrale et les 4 cases de coin comme dans le plateau trouvé en Irlande.

L'étude des documents scandinaves et anglo-saxons permet de constater que les jeux qui se répandent dans le reste de l'Europe au Moyen Âge atteignent également l'Europe du Nord. Ainsi le terme « *Skák* » ou « *Skáktafl* » désigne le jeu d'échecs, qui touche le nord de l'Europe à partir des XI^e-XII^e siècle. Attesté à partir du XIII^e siècle, « *Kvátra* » ou « *Kvátrutafl* » pourrait se rapporter au jeu des tables.

Les découvertes archéologiques illustrent aussi le jeu des Mérelles ou jeu du Moulin, gravé à même le sol ou au dos d'autres jeux vikings et anglo-saxons (fig. 1).

Le jeu du Renard et des Poules, le « *Fox and Geese* » anglais, peut-être mentionné dans la littérature sous le terme de « *Ref-skak* » (et non « *Halatafl* », comme couramment admis), semble également apprécié dans ces régions. Pour exemple, deux jeux complets figurent à l'inventaire d'Edouard IV d'Angleterre sous la forme de deux renards et vingt six limiers en argent. ►

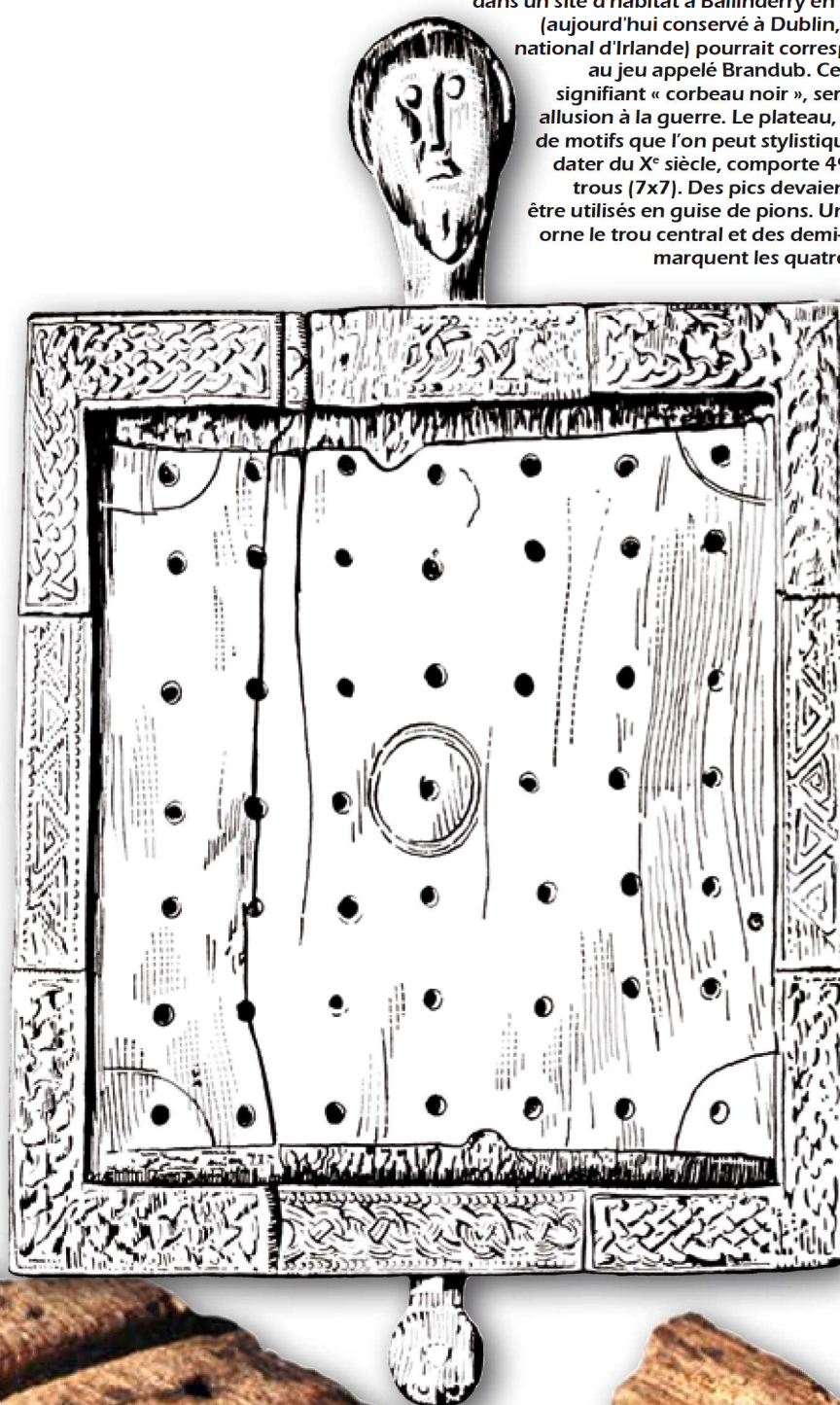
Fig. 4

Plateau en chêne trouvé à Waterford - Museum, Irlande.

Ce plateau est l'équivalent archéologique de celui de Ballinderry. Plateau à trou, 7x7. Il n'est pas complet, contrairement à ce dernier.

Fig. 4 Plateau de Ballinderry

(23-24 cm), redessiné par Catherine Breyer. Le plateau de jeu en bois découvert en 1932 dans un site d'habitat à Ballinderry en Irlande (aujourd'hui conservé à Dublin, Musée national d'Irlande) pourrait correspondre au jeu appelé Brandub. Ce terme, signifiant « corbeau noir », serait une allusion à la guerre. Le plateau, décoré de motifs que l'on peut stylistiquement dater du X^e siècle, comporte 49 petits trous (7x7). Des pics devaient donc être utilisés en guise de pions. Un cercle orne le trou central et des demi-cercles marquent les quatre coins.



	BRANDUB BRANNUMH	FIDCHELL FIDCHEALL	GWYDDYLL	ARD-RI	TABLUT	TAWLBWRDD	?	ALEA EVANGELII
Principales sources littéraires	Poème <i>Abair ríom a Eire ogh</i> , attribué à Maiol Eoin Mac Raith (après 1200 ?) Poème <i>Acallam na Senorach</i> (fin XII ^e s.)	Sagas et lois à partir VII ^e siècle <i>The Cormac's Glossary</i> , rédigé dans les années 900	Mentionné notamment dans trois contes du <i>Mabinogion</i> : <i>Peredur fab Efwarg</i> (la saga de Peredur) <i>Brenddwyd Rhonabury</i> (Le songe de Rhonabury) <i>Brenddwyd Macsen Wledg</i>		Décrit et dessiné pour la première fois en 1732 par le botaniste suédois Carl von Linné (<i>Linnaeus</i>), alors étudiant en visite en Laponie. En 1884, un jeu avec des pions appelés Russes et Suédois est brièvement décrit dans l'ouvrage de Lindholm (<i>Hos Lappbönder</i> , Stockholm, 1884).	<i>Law of Hywel Dda</i> , vers 914-943 <i>Ancient Laws of Wales</i> , vers 1250 des traductions écossaises de romances anglaises : <i>Bown o Hamtwn</i> ; la légende arthurienne : <i>Y Seint Greal</i> Robert ap Ifan, <i>Peniarth Manuscript</i> 158, National Library of Wales		Ms 122 du <i>Corpus Christi College</i> d'Oxford, vers 1140 (voir ill. p. 22)
Principales sources archéologiques	Plateau en bois, Ballindery (fig.3), daté stylistiquement du X ^e s. Plateau en chêne, Waterford (fig.4), vers 1150 Plateau recto-verso sur un bloc d'ardoise, Downpatrick (Irlande), dans un remblai du XII ^e s.		Trois plateaux de 6 x 6 (7 ?) cases incisées grossièrement dans la pierre, Buckquoy, Îles Orkney (Écosse) IX ^e s.		Fragment de plateau, 8x11 cases, avec motifs de croix comme pour 9x9, Trondheim (Norvège), XII ^e s. (+mêrelles au dos)	Fragment de plateau, 8x11 cases, Trondheim (Norvège), XII ^e s. aurait pu servir aussi pour 11x11	Fragment de plateau, 4x13 cases, Gokstad (Norvège, fig.6), fin du IX ^e s. (+ mêrelles au dos) Fragment de plateau, 7x14 cases, Toftanes Eysturoy (Îles Féroé) (Danemark) IX ^e -X ^e s.	Compatible avec le fragment de plateau de 18x2 cases, Vimose (Danemark, fig.7), IV ^e s. Et celui de 3x15 cases, Coppergate, York (G.-B.) – X ^e s.

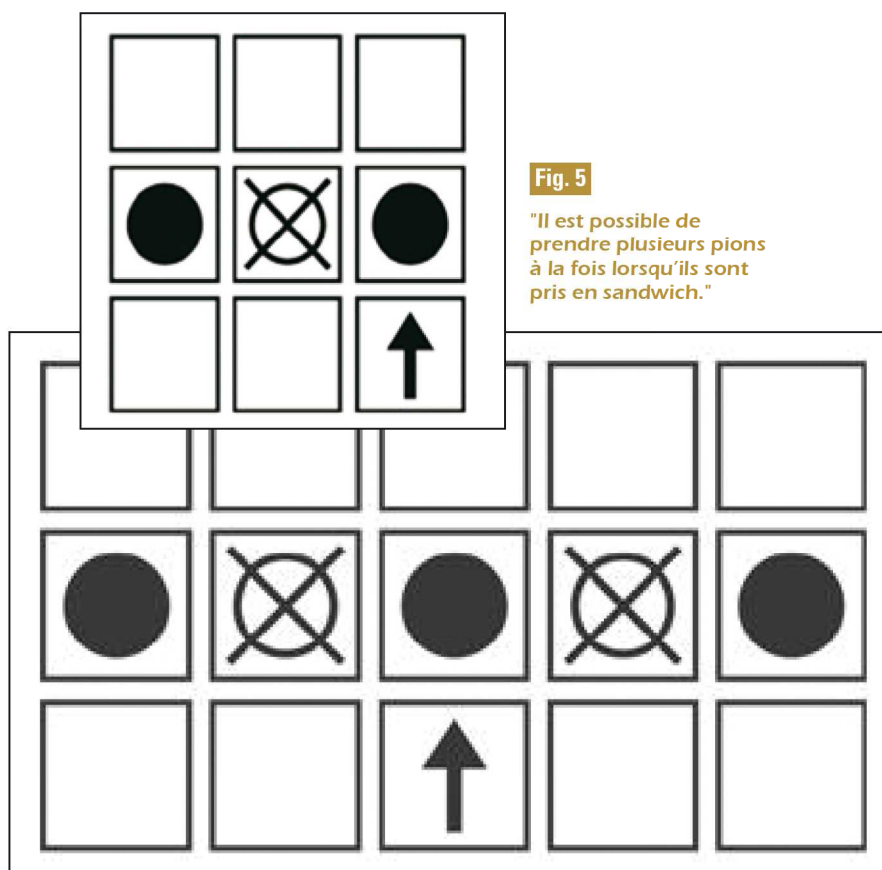


Fig. 5

"Il est possible de prendre plusieurs pions à la fois lorsqu'ils sont pris en sandwich."

► UN JEU DE TABLE...ROYAL !

Le terme de « *Tafl* » se rapporte toutefois bien plus souvent à une variété de jeux aux caractéristiques très particulières et aux origines plus anciennes, le *Hnefa-tafl*. Ce terme, faisant allusion à la dénomination d'un des pions, le « *Hnefa* » (roi), pourrait se traduire par « Table du Roi ». Il semble que ce type de jeu ait touché principalement les régions ayant connu une occupation viking, de la Scandinavie à l'Islande ou même au Groenland, en passant par les pays anglo-saxons. Sa large diffusion géographique et sans doute aussi sa survivance à travers le temps, malgré la concurrence du jeu d'échecs, expliquent vraisemblablement les différentes variantes de ce jeu. Ainsi, les quelques plateaux de jeu miraculeusement conservés (souvent en matériaux périssables, voir fig. 3 et 4) révèlent des damiers de jeu comportant un nombre impair de cases, de trous, ou d'intersections allant de 7x7 jusque 19x19 (fig. 6 et 7) !

Pions en cuivre et en os, VI^e-VII^e s.,
Taplow – Londres, British Museum.

LES PIONS

Des pions se comptent régulièrement parmi les découvertes archéologiques, mais ils ne forment que très rarement des ensembles complets. En matériaux divers tels que pâte de verre, bois, ambre, dents, os (parfois de baleine), ivoire (souvent de morse), terre cuite, pierre, ils peuvent avoir plusieurs formes : plats, avec ou sans décor, en dôme ou poire, avec ou sans cheville, figure humaine, parfois de roi, dénommé « hnefi ».

Des dés en bois, os (parfois de baleine), corne et ivoire de morse ont également été retrouvés à divers endroits, généralement par deux ou trois. Ils sont le plus souvent parallélépipédiques et comportent, sur les deux petits côtés, les pointures 1 et 2, tandis que les longs côtés portent les 3, 4, 5 et 6. Il n'est cependant pas possible de déterminer si ces dés accompagnaient un jeu particulier ou s'ils étaient utilisés comme jeux de hasard.

Pions en ivoire (dents de cheval),
VI^e-VII^e s., 2 cm,
Findspot King's
Field - Londres,
British Museum.

© The trustees
of the British Museum

Pions de Coppergate, dont 3 tournés
en forme de poire, ivoire de morse,
fin XII^e-début XIII^e s., avec trou central
profond dessous pour recevoir une
cheville York, pr.5195.

Pion en ambre
d'époque viking
(775-1050)
provenant de
Feddet (Praestoe)
au Danemark -
Copenhague,
National Museum
of Denmark.

© Copenhague,
National Museum of Denmark.



© York Archeological Trustees

Pions en verre de Gunnarshaug
(h : 1,7-2 cm), Torvastad, Karmøy,
Rogaland, Norvège.



© DR



Pions et rois (en verre,
D : 25-27 mm) de Birka
(tombe 523), Suède.

© DR

© DR

Les jeux de Hnefatafl requièrent un nombre différent de pions par joueur

Fragment de plateau de Vimose avec pions (Vimose, Funen, Danemark, III^e-IV^e s.) – Copenhagen, National Museum of Denmark, inv. F.I.6182.

Le plus grand damier connu pour cette catégorie de jeu aurait comporté 18 x 18 cases. Il se serait dès lors joué avec 1 roi et 24 défenseurs contre 48 attaquants.

Fig. 6

© Catherine Breyer

Fig. 7

► UN AFFRONTEMENT DE FORCES INÉGALES

L'étude de l'ensemble de la documentation permet de classer ces jeux parmi les jeux de stratégie, dans lesquels deux joueurs s'affrontent. À tour de rôle, chaque joueur déplace un pion, verticalement ou horizontalement, d'une ou plusieurs cases (tel le mouvement de la tour dans le jeu d'échecs). La case d'arrivée, mais également toutes les cases empruntées lors de déplacements doivent être libres, le saut au-dessus de pions propres ou adverses étant interdit. Toutefois, contrairement à la majorité des jeux d'affrontement répandus à l'époque médiévale, les jeux de Hnefatafl requièrent

un nombre différent de pions par joueur, l'un possédant un roi (*hnefi*) et un nombre x de pions « défenseurs », l'autre possédant le double de ce nombre x de pions « attaquants ». Dans chacune des versions du jeu, le roi se positionne sur la case centrale, sur laquelle il est généralement imprenable, entouré de ses défenseurs, tandis que les attaquants prennent place sur des cases extérieures du plateau.

ATTAQUANTS, DÉFENSEURS, PAS MÊME COMBAT !

Une autre originalité de cette famille de jeux réside dans le fait que l'objectif du jeu diffère également pour chaque joueur. Ainsi, le roi doit parvenir à s'échapper vers le bord du plateau ou une des cases de coin et le joueur utilise ses pions défenseurs pour lui faciliter cette tâche, notamment en prenant des pions adverses. Les pions attaquants ont, quant à eux, pour mission

À Gokstad, en Norvège, a été découvert parmi les offrandes disposées dans un bateau ayant servi de tombe, un fragment de plateau de 13x13 cases d'un côté et de l'autre d'un Jeu de Mérelles (Norvège, Sandefjord, Vestfold) - Oslo, Kulturhistorisk Museum

Fig. 8



Reconstitution
des pions de Vimose
par Aéllys et frère Jehan
(Aisling-1198).

© Aisling-1198

de capturer, soit tous les pions ennemis, soit plus généralement le roi lui-même. Les différentes formes de ce jeu relèvent donc d'un savant mélange entre fuite et blocage.

UNE PRISE HÉRITÉE DE L'ANTIQUITÉ ?

La capture des pions ne s'effectue pas par le saut d'un pion au-dessus de sa proie, mais par encadrement par au moins deux pions (fig.5), de la même manière que dans les jeux de stratégie grecs et romains des 5 lignes ou des *Latroncules*. Un pion simple est capturé et retiré du plateau lorsqu'il est encadré, verticalement ou horizontalement, par deux pièces ennemies. La capture du roi, par contre, s'effectue par deux ou quatre pions selon les variantes des jeux de *Hnefatafl* et l'emplacement du roi.

Est-il possible que l'origine de ce principe des jeux nordiques soit réellement issue des jeux romains ? Cette hypothèse pourrait être étayée par le fait que le terme ancien norvégien *tafl* pourrait venir du latin *tabula*.

UN LENT DÉCLIN

Les *hnefatafl* ont laissé une empreinte archéologique dans l'ensemble du monde nordique, principalement entre les VI^e et XII^e siècles (Âge du Fer et période Viking). Une partie de ce matériel de jeu a été conservé dans des sépultures aristocratiques à incinération, comme objet de vie quotidienne mais peut-être aussi comme marqueur social en tant qu'attribut du chef, stratège et meneur d'homme, comme l'analyse Hélène Whittaker.

Dans la littérature, des mentions de *Hnefatafl* se retrouvent fréquemment dans les sagas et poèmes du XI^e au XIV^e siècle.

Toutefois, il semble qu'après deux siècles de cohabitation avec les échecs, ce jeu aristocratique disparaisse progressivement à partir du XIII^e siècle, comme ce fut le cas à Trondheïm (Norvège). Les dernières mentions de jeux de la famille du *Hnefatafl* apparaissent dans le manuscrit de Robert ap Ifan en 1587 (Bibliothèque Nationale du Pays de Galles) qui décrit un jeu de 11x11 cases et dans la narration du botaniste Carl von Linné en 1732 en visite chez les Lapons et qui explicite le jeu du *Tablut*. Nicolas Cartier mentionne une dernière partie de *Tablut* rapportée en 1884 par Lindholm (*Hos Lappbönder*), sans pouvoir toutefois trancher si ce dernier a été influencé par les écrits de Linné. ♦

POUR EN SAVOIR PLUS

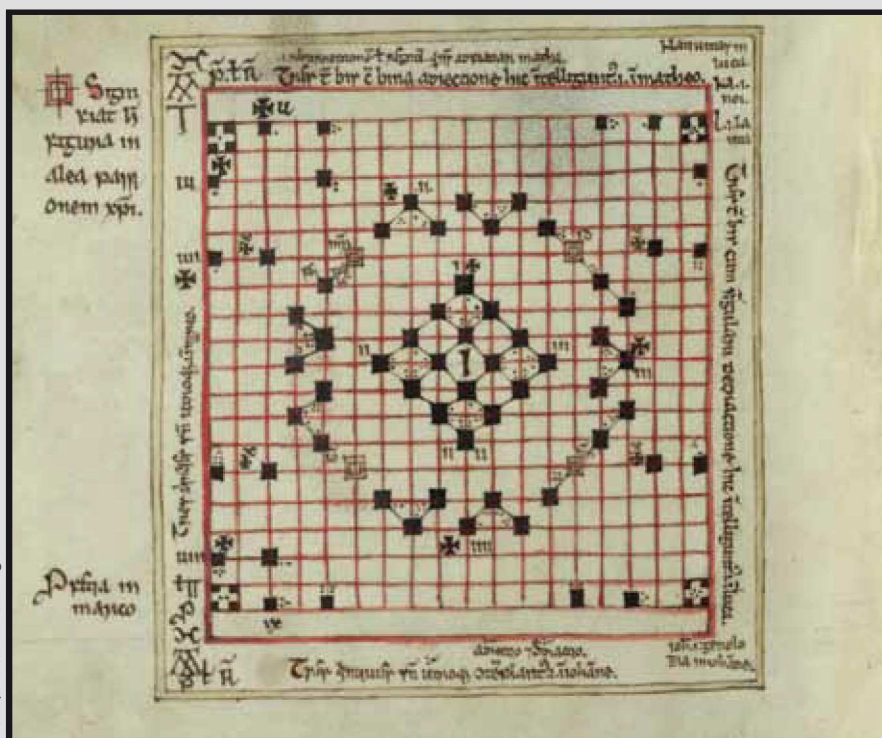


- **Collectif**, *Les Vikings... Les Scandinaves et l'Europe 800-1200*, Catalogue d'exposition de la 22^{ème} exposition d'art du Conseil de l'Europe au Grand Palais, Association Française d'Action Artistique, 1992.
- **C. Breyer**, « Les jeux de société dans le monde nordique », dans *Jeux et jouets à travers les âges. Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles, éditions Safran, 2010, p. 162-181.
- **S. Helmfried**, *Hnefatafl: the Strategic Board-Game of the Vikings*, version 2, 2000 (publié sur internet : <http://hem.bredband.net/b512479/>)
- **I.D. Riddler**, « The Pursuit of Hnefatafl », dans Finkel I. (dir.), *Ancient Board Games in Perspective*, London, British Museum Press, 2007, p. 256-262.
- **A. Sanvito**, « Das Rätsel des Kelten-Spiels », *Board Games Studies*, 5, 2002, p. 9-24.
- **D. Walker**, *Reconstructing Hnefatafl. A Series of Four Articles*, 2007 (publié sur Internet : <http://tafl.snigfarp.karoo.net/tafl/files/recon-draft.pdf>)
- **H. Whittaker**, Game-boards and gaming-pieces in the northern European iron age, *Nordlitt* 20, 2006, 103-119 (disponible sur internet : <http://uit.no/getfile.php?PageId=977&FileId=877>).

LA FAMILLE DU HNEFATAFL,

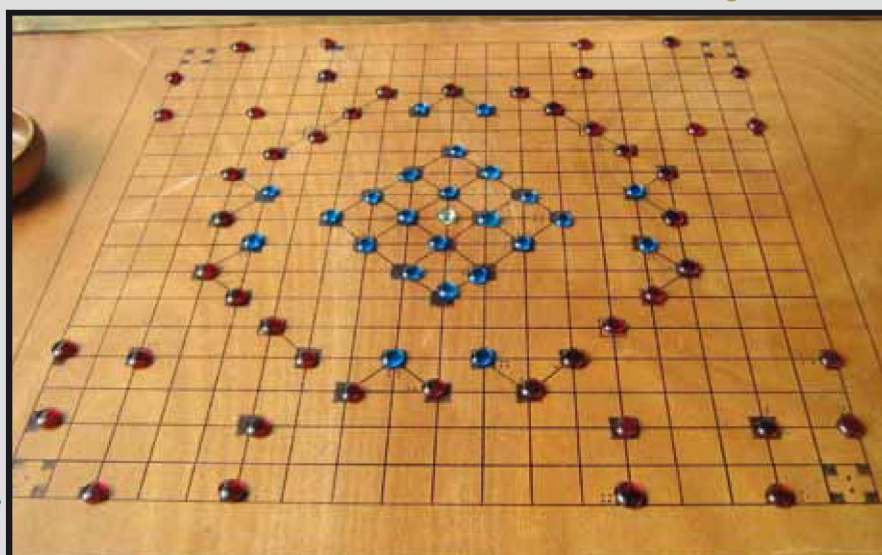
Les jeux de *Hnefatafl* ont reçu des appellations spécifiques, selon le nombre de cases ou selon les régions.

Les règles sont à peu près identiques pour chacun des jeux regroupés dans cette catégorie, seuls le nombre de cases des plateaux, le nombre de pions et leur disposition sur le damier établissent la distinction entre les variantes régionales. Les données rassemblées dans le tableau ci-dessous ont été collationnées à partir d'études sur les différents jeux, mais n'ont pas pu être vérifiées dans les sources originales.



Représentation du plateau de l'Alea evangeli, Corpus Christi College, ms. 122 f°5 v°.

Plateau de jeu et pions d'Alea Evangeli reconstitué.



	BRANDUB BRANDUBH
Signification	"corbeau noir"
Région	Irlande
Nombre de cases	7 x 7 cases ou trous
Appellation des cases	Case centrale Tara cases de coins <i>Cashel Croghan</i> <i>Naas Oilach</i> (forteresses)
Appellation du roi	<i>Branan</i> ou <i>Brenin</i> (chef)
Cases réservées au roi	Case centrale et cases de coin
Nombre de défenseurs	4
Nombre d'attaquants	8
But du jeu pour le roi	Atteindre une des cases de coin du plateau
But du jeu pour les attaquants	Capturer tous les princes, tout en empêchant le roi d'atteindre une case de coin. Si le roi est pris, la partie est déclarée nulle
Capture du roi	Par 2 attaquants, 1 attaquant et la case centrale, ou par 1 attaquant et 1 case de coin Si le roi est pris, la partie est déclarée nulle
Possibilité d'entrer dans une pince	Oui
Commencement du jeu	Par les attaquants
Le roi participe aux prises	Oui
Règle spécifique au jeu	

SEMBLABLES ET DIFFÉRENTS

FIDCHELL FIDCHEALL	GWYDDBYLL	ARD-RI	TABLUT	TAWLBWRDD	?	ALEA EVANGELII
"sagesse du bois" ("fid", "bois" et "ciall", "sagesse")	"sagesse du bois"	"haut roi" (?)	« jeu de plateau »			Jeu des évangiles
Irlande	Sans doute variante galloise du Fidchell / Écosse ?	Écosse	Scandinavie et Laponie	Pays de Galles, Écosse ?		Irlande (+ variante saxonne)
7 x 7 cases	7 x 7 cases	7x7 cases	9 x 9 cases	11 x 11 cases	13 x 13 cases	19 x 19 intersections
Il est parfois mentionné avec 4 coins.			Case centrale Konokis			<i>Civitatum et civitatulam</i> (ville et citadelle)
	Gwerin, werin			<i>Brenhin</i> ou <i>Brenin</i>		<i>Dux</i> (chef)
Case centrale ?	Case centrale	Case centrale ?	Case centrale	Case centrale		Case centrale et cases de coin
(?)	8 (?)		8 (<i>svæcus</i>)	8 - 12 (<i>werin</i>)		24 (comites ?)
(?)	16 (?)		16 (<i>muscovite</i>)	16 - 24		48
Atteindre une des cases en bord de plateau ?	Atteindre une des cases en bord de plateau ?	Atteindre une des cases en bord de plateau ?	Atteindre le bord du plateau, Non spécifié quant à la possibilité de sortir par les bases réservées aux Moscovites.	Atteindre une des cases en bord de plateau, puis s'y déplacer ?	Atteindre une des cases de coin du plateau ?	Atteindre une des cases de coin du plateau
Capturer le roi ?	Capturer le roi		Capturer le roi	Capturer le roi	Capturer le roi ?	Capturer le roi
Non spécifié Par 2 attaquants ?	?		Par 2 attaquants, ou 4 attaquants si roi sur le <i>Konokis</i> , ou 3 attaquants et la case centrale	Par 2 attaquants (?)		Non spécifié Par 2 attaquants (?)
			Oui	Non Oui, en disant " <i>Gwrrheil</i> " (pour le roi si l'adversaire n'a rien annoncé)		Non spécifié (oui ?)
Par les attaquants ?	?	Par les défenseurs	Non spécifié (Par les attaquants ?)	Non spécifié (Par les attaquants ?)		Non spécifié (Par les attaquants ?)
?	?		Non spécifié (oui ?)	Non spécifié		Non spécifié (oui ?)
 Pions piriformes, ivoire de morse, Sandnes (Kilaarsarfik) ; Ameralla, ensemble de ruines 64V2-III-511 (V51), Groënland, XI^e s – Scandinavie, Kalaallit Nunaata Katergaasivia, KNK4x400-401.			Si le roi se place de telle manière qu'au tour suivant, il aura un passage libre pour se rendre au bord, il doit l'annoncer en disant <i>Raichi</i> . Si le roi a deux possibili- tés de se rendre au bord, il doit l'annoncer en disant <i>Tuicha</i> . Dans ce cas, le joueur adverse ne pouvant déplacer qu'un seul pion, au coup suivant, le roi remporte la partie.	Si le roi risque de se faire prendre, l'adversaire doit annoncer " <i>Surveillance ton roi</i> "		Mention de neuf étapes (gradus) deux fois plus (déplacement de 9 cases puis 9 cases, en angle, qui permet notamment au roi d'atteindre un des coins. C'est peut-être une façon d'indiquer l'objectif du défenseur)

JOUER AU HNEFATAFL

Le Jeu de Tablut

Les règles du Tablut ont pu être établies en grande partie grâce à la description très complète en latin effectuée en 1732 par le botaniste suédois Carl von Linné (Linnaeus), alors étudiant en visite en Laponie. Quelques points cependant restaient problématiques, notamment le rôle des cases spéciales et la capture du roi. Les règles présentées ici tiennent compte des études récentes de John C. Ashton et Nicolas Cartier qui ont réexaminé le texte latin d'origine.

Cette version d'un jeu de « Tafl », ici jouée par les Lapons, dérive apparemment d'un épisode dramatique survenu lors des tumultueuses relations russo-suédoises (vues du côté suédois), où un glorieux roi de Suède ne dut apparemment son salut qu'à la fuite et à l'abnégation de sa garde, encerclé qu'il était par les « hordes moscovites ».

Nombre de joueurs : 2

Niveau : Moyen

Durée : 10 à 40 min

Genre : Affrontement / Stratégie

Matériel

- Un plateau de jeu de 9x9 cases, dont la case centrale (dite Konokis) est marquée, de même que les cases sur lesquelles viendront se placer les pions en début de partie.
- Un roi et 8 pions défenseurs, les « Suédois », pour un joueur, contre 16 pions attaquants, les « Moscovites » pour l'autre joueur.

Préparation du jeu

Le roi se place sur la case centrale du plateau et les 8 défenseurs Suédois autour de lui.

Les 16 pions attaquants se positionnent sur les cases marquées en bord de plateau.

Se reporter à <http://www.gametime24x7.com/blog/file.axd?file=Tablut+Summary+Longer.pdf>

But du jeu

Le roi doit se rendre sur une des cases en bordure du plateau. Les défenseurs aident le roi en le protégeant et en capturant des pions adverses pour libérer le chemin vers le bord. Les attaquants doivent capturer le roi.

On peut ajouter aux règles décrites par Linné qu'une partie est déclarée nulle si une position est répétée plusieurs fois d'affilée ou si un des joueurs est bloqué sans possibilité de dégagement.

Déroulement du jeu

On décide ou on tire au sort le joueur qui prendra les pions attaquants moscovites. C'est ce joueur qui commence la partie. Ensuite, les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions verticalement ou horizontalement d'une ou plusieurs cases. La case d'arrivée, mais également toutes les cases empruntées lors



Reconstitution d'un tablut à partir des pièces de Feddet et de Sandnes.

de déplacements doivent être libres. Il est interdit de sauter au-dessus d'un pion, propre ou adverse.

La case centrale Konokis devient hostile après le départ du roi. Nul ne peut y pénétrer. Par contre, elle contribue aux prises comme un pion ennemi.

Les cases des Moscovites ne servent qu'à la disposition initiale du jeu. Elles peuvent ensuite être occupées par n'importe quelle pièce comme les autres cases vides.

Un pion, ou le roi, peut être capturé par l'adversaire s'il se trouve encadré verticalement ou horizontalement par au moins deux pions adverses (Pas de prise diagonale). Le pion ainsi capturé est retiré du jeu.

Il est possible de prendre plusieurs pions à la fois lorsqu'ils sont pris en sandwich (voir fig. 5, p.18).

Attention, un joueur peut délibérément placer un de ses pions entre deux pions adverses sans se faire prendre. Pour pouvoir le capturer, le pion du joueur adverse devra quitter la case et y revenir au tour suivant.

Le roi peut être pris, comme les autres pions, par encadrement de deux attaquants. Toutefois, s'il n'a pas encore quitté la case centrale, il doit être encerclé par quatre guerriers ennemis. Si un défenseur du roi bloque l'accès au 4^e ennemi et qu'il est pris en pince entre un pion adverse et le Konokis, il est capturé en même temps que le roi. Cette règle ponctuelle empêche une situation de blocage du jeu.

Si le roi est sur une case contiguë au Konokis, il doit être encadré par 3 pions adverses et la case centrale pour être pris.

Raichi, Tuicha

Si le roi se place de telle manière qu'au tour suivant, il aura un passage libre pour se rendre au bord, il doit l'annoncer en disant Raichi. S'il oublie de le dire, il doit passer son tour. Le joueur adverse a alors la possibilité de réagir en bloquant le passage. Si le roi a deux possibilités de se rendre au bord, il doit l'annoncer en disant Tuicha. Dans ce cas, le joueur adverse ne pouvant déplacer qu'un seul pion, au coup suivant, le roi remporte la partie. Si le roi oublie de dire Tuicha, il doit passer son tour.

Fin du jeu

Si le roi est pris ou s'il réussit à s'échapper, la partie est finie. Le vainqueur prend le camp des assiégés et la partie recommence.