
HNEFATAFL

Das Wikinger-Spiel

Spielanleitung



 VIKING SONS

Was ist Hnefatafl?

Seine Ursprünge sind unklar, aber es scheint in der Wikingerzeit, im 7. oder 8. Jahrhundert n. Chr., in Skandinavien und in anderen Ländern die von den Wikingern erobert wurden entstanden und gespielt worden zu sein. Archäologische Funde gibt es vor allem im Ostseeraum, auf den britischen Inseln und auf [Island](#). Neben dem Hnefatafl haben sich im Laufe der Zeit viele Varianten verbreitet, so dass die große Familie der "Tafl"-Spiele entstanden ist, zu der fast alle Spiele gehören, die auf der skandinavischen Halbinsel, in Dänemark, auf den Inseln des Vereinigten Königreichs und in Irland gespielt werden.

So ist z. B. Tawlbwrdd die walisische Variante von Hnefatafl die auf einem 11 × 11-Raster gespielt wird, während Ard Ri die schottische Version ist, die auf einem 7x7-Raster gespielt wird; der Name ist modern und es gibt keine sicheren Zeugnisse darüber, wie dieses Spiel im alten Schottland hieß. In Irland war es in der Variante Brandubh verbreitet, in Finnland ist es als Tablut bekannt und wurde mindestens bis ins 18. Jahrhundert gespielt.

Tablut ist die am besten dokumentierte Variante der Spiele der Tafl-Familie und wurde von dem schwedischen Botaniker Carl Linnaeus bei seinem Besuch in Lappland im Jahr 1732 bei den Saami beobachtet und beschrieben. Linnaeus notierte die Regeln und die Form des Schachbretts, das von den Samen gespielt wurde, in seinem auf Latein geschriebenen Tagebuch Iter Lapponicum. Das Tagebuch wurde erstmals 1811 von James Edward Smith unter dem Titel Lachesis Lapponica ins Englische übersetzt: A Tour in Lapland. Diese Übersetzung enthielt viele Fehler, darunter völlig falsche Regeln für das Tablut. Seitdem gab es weitere Übersetzungen der Regeln, die dann in Hnefatafl-Turnieren unter der Leitung von Aage Nielsen getestet wurden. Das ausgewogenste Spiel ergab sich aus einer Übersetzung von 2013 (aktualisiert 2015), die der finnische Linguist Olli Salmi auf seiner Website veröffentlicht hat.

Was ist das Ziel von Hnefatafl?

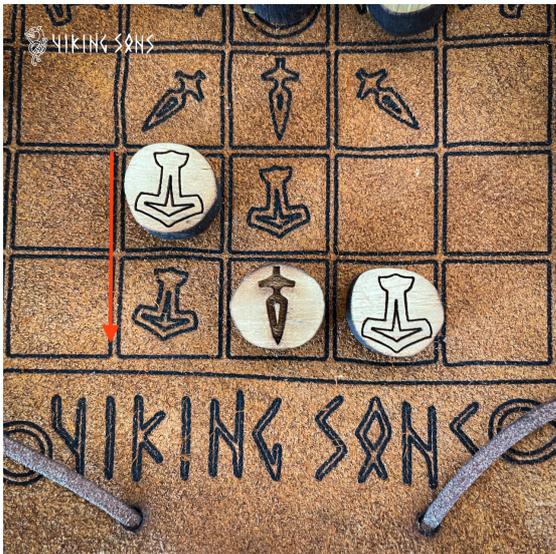
Im Gegensatz zu den meisten Spielen, bei denen beide Spieler die gleichen Figuren, die gleichen Züge und die gleichen Ziele haben, sind die Spiele der "Tafl"-Familie unausgewogen und haben für jeden Spieler ein anderes Ziel.

Das Spiel stellt eine Belagerung dar bei der die Anzahl der Belagerer, in unserem Fall mit einem [Thorshammer](#) gekennzeichnet, doppelt so hoch ist wie die der Belagerten, gekennzeichnet mit Gugnir.

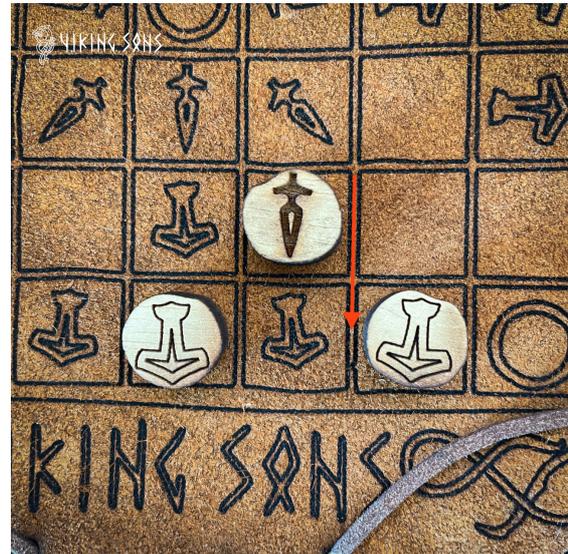
Der Belagerte muss den König (O) in eine der Basiliken bringen, die Belagerer müssen ihn daran hindern und den König gefangen nehmen. Dies kann entweder durch die Beseitigung des Königsbauern oder durch die Kapitulation des Belagerten geschehen.

Regeln des Spiels

1. Du beginnst, indem du die Figuren wie im Diagramm gezeigt anordnest, die Weißen in der Mitte um den König, die Schwarzen auf den Seitenpositionen.
2. Um die erste Aufstellung zu erleichtern, sind alle Felder, die an der Aufstellung beteiligt sind, mit bestimmten Symbolen gekennzeichnet.
3. Es ist nicht angegeben, wer zuerst ziehen soll, aber viele Quellen geben an, dass der Belagerte den ersten Zug macht.
4. Beide Spieler können jeweils nur eine Figur ziehen.
5. Die Figuren können horizontal oder vertikal so viele Felder ziehen, wie Sie wollen, ohne jemals beide Bewegungen im selben Zug zu kombinieren. Sie können nicht diagonal ziehen, Sie können nicht über andere Figuren springen, weder über Ihre eigenen noch über die des Gegners. Sie bewegen sich so lange, wie es freie Felder gibt, d.h. ein Bauer behindert den Durchgang zu einem freien Feld dann musst du unmittelbar davor anhalten.
6. Um einen Bauern aus dem Spiel zu nehmen, wird das "Schlagen zur Verwahrung" verwendet, d.h. Spieler A muss den Bauern von Spieler B auf zwei Seiten - horizontal oder vertikal, nicht diagonal - mit zwei seiner Bauern umgeben (und umgekehrt). Das Schlagen erfolgt erst nach einer bestimmten Bewegung, um die gegnerische Figur einzuschließen. (Abb. 1) Wenn Sie dagegen Ihre Figur zwischen zwei gegnerischen Figuren bewegen, findet das Schlagen nicht statt, es ist ein einfacher Zug. (Abb. 2)



(Abb.1)



(Abb. 2)

7. Gleichzeitiges Schlagen: Wenn mit der Bewegung der Figur mehrere gegnerische Figuren in Gewahrsam genommen werden, wird ein gleichzeitiges Schlagen ausgelöst und alle Figuren, die mit dieser einen Bewegung umzingelt werden, werden aus dem Spiel genommen.
8. Der König kann nicht verwendet werden, um die Figuren der Belagerer zu schlagen.
9. Der Thron und die Basiliken sind immer feindlich gegenüber allen Kräften, sowohl gegenüber den Belagerten als auch gegenüber den Belagerten, so dass es möglich ist, sie zu benutzen, als ob sie von den eigenen Figuren besetzt wären, um die gegnerischen Figuren zu schlagen. (Abb. 3)



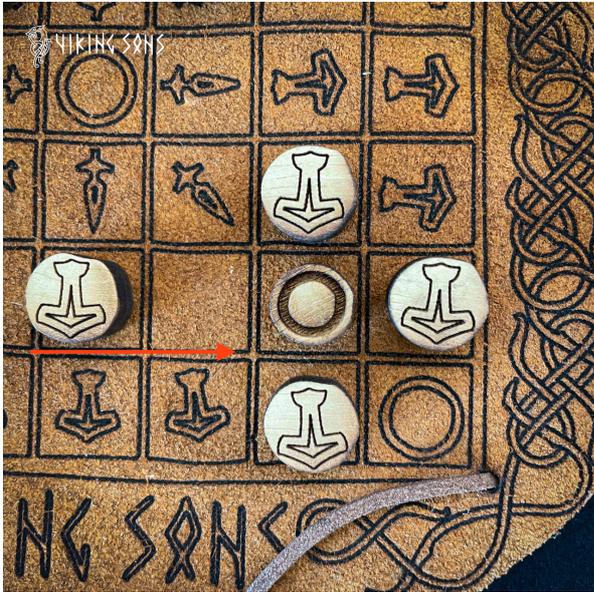
(Abb.3)

Randnotiz:

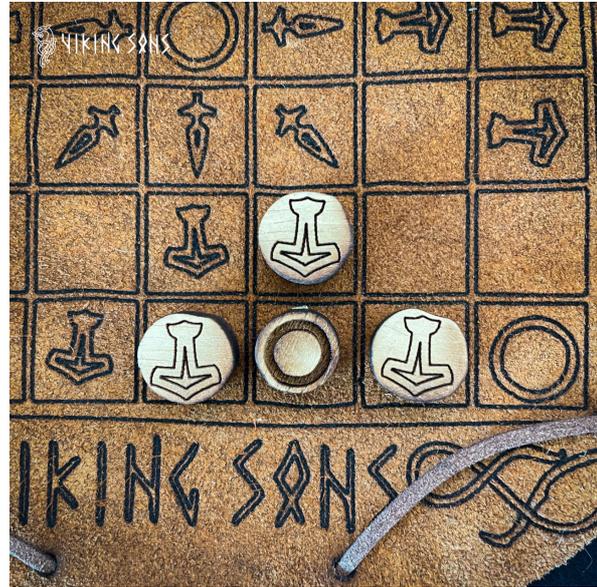
Das zentrale Feld wird Thron genannt und die vier Eckfelder des Schachbretts heißen Basiliken. In diesen Feldern darf sich nur der König aufhalten, keine anderen Spielfiguren, weder des Belagerten noch des Belagerers. Wenn der Thron frei ist, kann man mit einer beliebigen Figur durch ihn hindurchgehen, um die andere Seite des Brettes zu erreichen, aber nicht dort stehen bleiben. Bei unserer Spiel gilt dieses Regel für die Gesamte Burg. (Alle Felder die mit Gungnir gekennzeichnet sind)

10. Eine Gefangennahme ist nicht zulässig, wenn der Rand als feindliche Figur benutzt wird.
11. Um den König zu fangen, müssen die Belagerer ihn auf allen vier Seiten mit ihren Bauern umzingeln, oder auf drei Seiten mit dem Thron. (Abb. 5) Die Eroberung des Königs mit Hilfe der Basiliken ist jedoch nicht zulässig, da dies bedeuten würde, dass der Rand ausgenutzt wird, was gegen die Regel in Punkt 10 verstößt.
12. Am Ende eines Zuges, der dem möglichen Schlagen des Königs vorausgeht, muss der Spieler mit den Belagerern den Gegner vor der Bedrohung warnen! (ähnlich wie bei Schach) Such dir dafür einen tollen Schlachtruf aus. ;-)

13. Wenn der König entlang einer Kante blockiert ist und es dem Spieler mit dem Belagerer nicht möglich ist, ihn zu befreien, kann die Partie durch eine Vereinbarung zwischen den beiden Spielern über die Übergabe des Belagerers beendet werden. (Abb. 6) Andernfalls muss berücksichtigt werden, dass der König zwar blockiert ist, aber nicht gefangen werden kann. Dies kann auch bei Steinen der Fall sein, die zwar an der Kante blockiert sind, aber nicht tatsächlich geschlagen werden können. In einer solchen Situation hat nach dem Geist des Spiels der Spieler mit den Belagerern gewonnen, nicht aber nach den Regeln.



(Abb. 5)



(Abb. 6)

14. Gelingt es dem Belagerten in seinem Zug, in einem Zug einen direkten Fluchtweg zu einer Basilika zu schaffen, muss er dies bekannt geben. Ist es hingegen der Belagerer, der diesen Fluchtweg eröffnet, kann der Belagerte ihn sofort ausnutzen.
15. Der belagernde Spieler gewinnt, wenn er den König erobert.
16. Der belagerte Spieler gewinnt, wenn es ihm gelingt, den König auf eine der Basiliken (eines der vier Eckfelder) zu bringen.

Variationen des Hnefatafl

Da es sich um ein Spiel handelt, dessen Regeln größtenteils mündlich überliefert und erst nach vielen Jahrhunderten von Linneaus auf seiner Reise nach bestem Wissen und Gewissen niedergeschrieben wurden, sind im Laufe der Zeit zahlreiche Variationen in das Spiel eingebracht worden. Die möglichen Variationen zu den aufgeführten Regeln sind im Folgenden aufgeführt, die Spieler müssen sich dementsprechend auf die anzuwendenden Variationen einigen.

1. Variante zu Regel Nr. 8: Der König ist stark und kann zum Schlagen von Belagerern eingesetzt werden.

2. Abweichung von Regel Nr. 12: Der Thron kann nicht verwendet werden, um den König anstelle einer der vier notwendigen Figuren zu schlagen; seine Verwendung in Regel 10 bleibt jedoch unverändert.
3. Abwandlung der Regel Nr. 14: Wenn der König an einer Seite blockiert und an drei Seiten umgeben ist, kann er als gefangen betrachtet werden. Dies gilt auch, wenn sich neben dem König höchstens ein belagerter Bauer befindet und dieser zusammen mit seinem Herrscher umzingelt ist.
4. Variante zu Regel Nr. 16: Der Sieg geht auch dann an den Belagerer, wenn der Gegner nur noch den König und einen Bauern hat.

Der Rat des Jarls

Auch wenn es sich nicht so anfühlt, befinden sich die Belagerten in einer leicht vorteilhaften Position. Der Belagerte sollte versuchen, so viele Figuren des Belagerers zu beseitigen, wie möglich, um dem König einen Fluchtweg zu öffnen; manchmal stellen dieselben Figuren des Belagerten ein Hindernis für die Bewegungen des Königs dar. Die Belagerer sollten versuchen, die möglichen Fluchtwege zu erweitern und zu besetzen und die Verluste im ersten Teil des Spiels zu minimieren.

Abschluss

Wir wünschen dir ganz viel Spaß mit deinem Hefnatafl. Bei Fragen oder Anregungen wende dich gerne per Mail oder über unsere Social Media Kanäle an uns.