

Hnefatafl

Dieses Spiel ist in Nordeuropa seit der älteren Eisenzeit bekannt und war vermutlich das Lieblingsspiel der Wikinger. Die Regeln haben sich zweifellos durch die Jahrhunderte immer wieder verändert. Während des Mittelalters wurde Hnefatafl nach und nach von Schach verdrängt. In Wales wird es aber immer noch gespielt und es wird in einem walisischen Dokument von 1587 beschrieben, in dem es 'tawlbwrdd' heisst. Die hier wiedergegebenen Spielregeln folgen im wesentlichen den Aufzeichnungen des schwedischen Naturforschers Carl von Linné, die er während eines Lappland-Aufenthaltes 1732 anfertigte. Dort hiess das Spiel 'Tablut'.

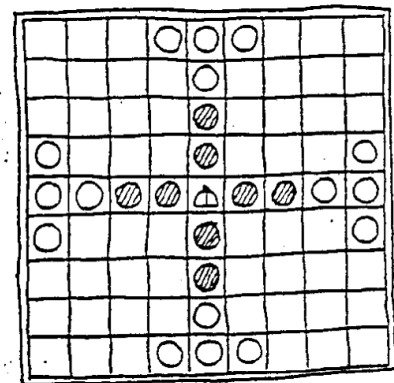
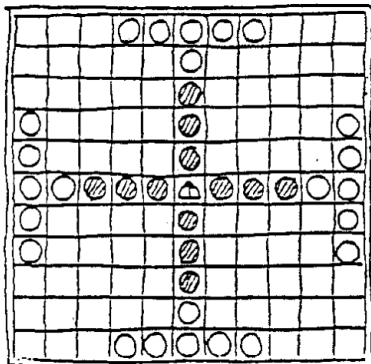
Das Spiel simuliert den Angriff auf eine Burg, wo sich der König aufhält. Gelingt es den Angreifern, ihn zu ergreifen, haben sie gewonnen, gelingt es aber dem König, aus der Burg herauszukommen und sich in Sicherheit zu bringen, so sind die Verteidiger die Sieger.

Hnefatafl unterscheidet sich von den meisten anderen Brettspielen dadurch, dass die Gegner eine unterschiedliche Anzahl von Spielfiguren, unterschiedliche Startaufstellungen und verschiedene Gewinnsituationen haben.

Spielregeln

Hnefatafl kann auf einem 9x9, 11x11, 13x13 oder 15x15 Felder grossen Spielbrett gespielt werden. Das mittlere, sowie die Eckfelder sind in besonderer Weise markiert. Die Spielsteine sind halbrund. Für ein 9x9 Felder grosses Spielbrett benötigt man 16 helle und 8 dunkle Steine und einen (dunklen) Königsstein. Grössere Bretter erfordern 24 helle und 12 dunkle Steine.

Der König befindet sich auf dem mittleren Feld. Die hellen Steine gehören dem Angreifer und beginnen das Spiel. Alle Steine ziehen auf dieselbe Weise: Beliebige Felder weit, parallel zu den Kanten des Brettes, allerdings können andere Figuren nicht übersprungen werden. Das Mittelfeld und die vier Eckfelder sind nur dem König zugänglich, jedoch dürfen alle Spielfiguren auch über das mittlere Feld hinweg ziehen.



Die Gefangennahme gewöhnlicher Spielfiguren geht so: Eine Spielfigur ist gefangen, wenn sie zwischen zwei gegnerischen Figuren eingezwängt ist (Bild 1), nicht jedoch, wenn sie freiwillig zwischen zwei Gegnern zieht (Bild 2). Ein Spielstein ist ebenfalls erobert, wenn er von einem Gegner gegen eines der fünf unbetretbaren Felder gedrängt wird. In besonderen Fällen können zwei (Bild 3) oder sogar drei gegnerische Steine auf einmal erobert werden. Der König nimmt am Kampf teil, wie alle anderen Figuren.

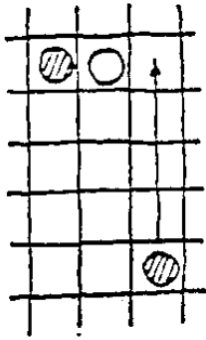


Bild 1: schwarz schlaegt einen weissen Stein

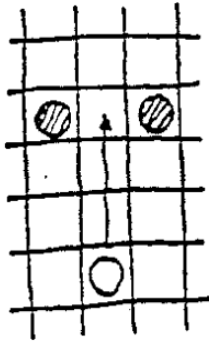


Bild 2: weisser Stein bleibt im Spiel

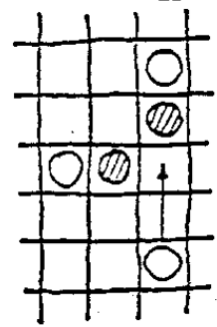
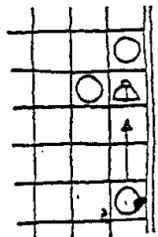
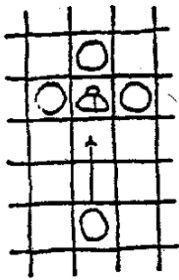
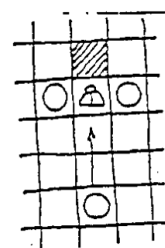
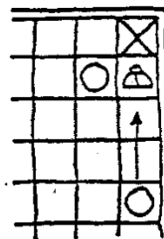


Bild 3: weiss schlaegt zwei schwarze Steine

Hell gewinnt, wenn der Koenig gefangen wird. Das geschieht in der Regel dadurch, dass er zwischen drei gegnerischen Figuren und dem Rand oder zwei Feinden und einem Eckfeld eingeklemmt wird. Sonst sind vier gegnerische Steine erforderlich, um den Koenig zu umzingeln. Steht der Koenig neben dem Mittelfeld, so ersetzt dieses einen gegnerischen Stein, dann genuegen also drei Steine um den Koenig zu fangen.



Sollten alle



dunklen Steine durch Umzingelung unbeweglich werden,

hat hell ebenfalls gewonnen.

Die dunkle Seite gewinnt, wenn der Koenig auf eines der vier Eckfelder entkommt. Hier ist er frei und unangreifbar.

Quellenangabe:

Die Regeln, Erlaeuterungen und die Abbildungen stammen von drei verschiedenen Kurzanleitungen des Vikingecenter Fyrkat, Fyrkatvej 45, 9500 Hobro, Daenemark.