

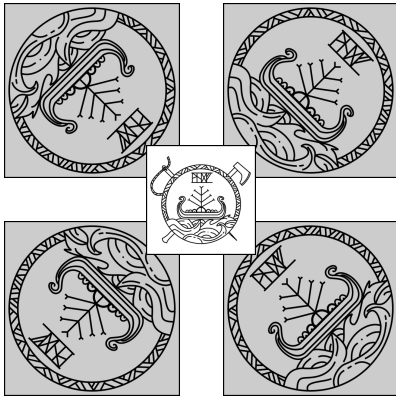
Hnefatafl – Das Wikinger Spiel

(Design von Vingólf – Haus der Freundschaft e.V. - www.haus-vingolf.de)

Tablut oder Hnefatafl wird in zahlreichen Schriften erwähnt, von der Edda über die Friedthjofssaga bis hin zur Orkneysaga. Man nimmt an, dass das Hnefatafl bereits um 400 n. Chr. gespielt wurde.

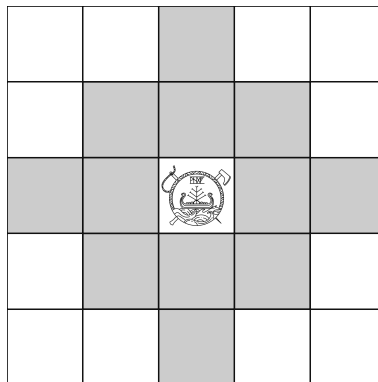
Im Tablut spricht man vom Spiel der „edlen Nordmänner“. Die Wikinger verbreiteten das Hnefatafl im Zuge ihrer Eroberungsfeldzüge im frühen Mittelalter in Nordeuropa, wo es vermutlich ab dem 11. oder 12. Jahrhundert zunehmend durch das von den Kreuzzügen mitgebrachte Schach verdrängt wurde. Erhalten geblieben ist es durch den Botaniker Karl von Linné (1707 - 1778), der das Hnefatafl auf seiner Lapplandreise kennen lernte und die Spielregeln niederschrieb.

Schon in der Schule haben wir gelernt, dass die Wikinger ein kriegerisches und streitlustiges Volk waren. Mit ihren Langschiffen zogen die erfahrenen Seefahrer aus, um andere Kulturen zu überfallen. Dagegen wehrten sich die Könige mit ihren Getreuen. So auch in Hnefatafl: Die 24 Wikinger ziehen aus, um ein fernes Land zu überfallen und sich an dessen Schätzen zu bedienen. Natürlich ohne die Erlaubnis des Königs. Der wiederum bekommt es mit der Angst zu tun und befiehlt seinen Rittern, ihn, seine königliche Hoheit, sicher in eine seiner Burgen zu geleiten. Auf dem Weg dorthin kommt es zu spannenden Kämpfen und Auseinandersetzungen. Wird der König die Burg lebend erreichen und siegen? Werden die Ritter die Angreifer vertreiben und besiegen?

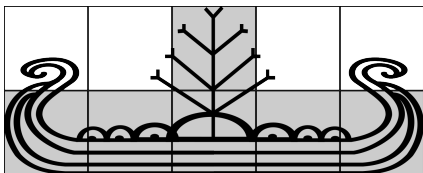


Diese Felder sind Königsfelder. Diese Felder dürfen nur vom König besetzt werden. Andere Figuren dürfen das zentrale Königsfeld zwar überqueren, aber nicht besetzen.

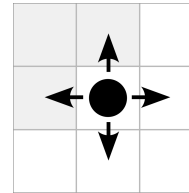
Die Aufgabe der Verteidiger ist es, den König sicher auf eines der vier Eckfelder zu bringen.



Der König wird auf das zentrale Königsfeld des Spielbretts gestellt. Seine 12 treuen Ritter (helle Figuren) werden auf die schraffierten Felder um ihn herum gestellt.

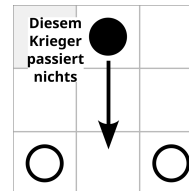
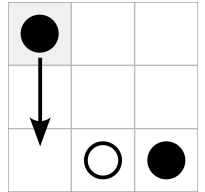


Die 24 Angreifer (dunkle Figuren) werden auf die jeweils 6 schraffierten Felder der vier Schiffe gestellt.



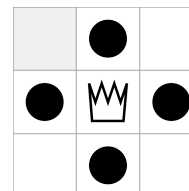
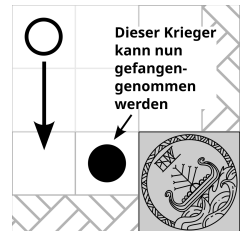
Alle Figuren (auch der König) ziehen senkrecht oder waagerecht eine Feldreihe entlang, jedoch nicht diagonal. In einem Zug dürfen beliebig viele Felder in eine Richtung gezogen werden. Dabei dürfen keine anderen Figuren übersprungen werden.

Eine Figur kann durch Einkesseln gefangen (vom Spielbrett entfernt) werden. Dazu muss die Figur von zwei gegenüberliegenden Seiten eingekesselt werden. Auch der König kann an der Gefangennahme beteiligt sein, aber nicht selbst auf diese Weise gefangen werden.



Wenn sich bereits zwei Figuren gegenüberstehen und eine weitere Figur dazwischen kommt, passiert dieser Figur nichts.

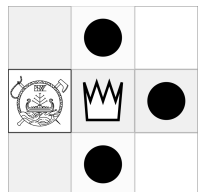
Die Königsfelder in den Ecken haben ebenfalls die Funktion einer Figur. Steht eine Figur neben einem Königsfeld und zieht eine andere Figur auf die andere Seite, so gilt die eingekesselte Figur als geschlagen.



Der König selbst kann durch Einkesseln von vier Seiten gefangen genommen werden.

Die Aufgabe der Angreifer ist es, den König durch Einkesseln gefangen zu nehmen oder alle Fluchtwege abzuschneiden.

Steht der König neben seinem zentralen Feld oder direkt am Rand, genügt es, ihn von drei Seiten einzukesseln. Diese Regel gilt nur für den König



Die Angreifer haben den ersten Zug.

Dies ist ein Spiel von Angriff und Verteidigung, bei dem jede Seite aggressiv oder defensiv spielen oder ihre Taktik plötzlich ändern kann. Da jede Seite ihre eigenen Vor- und Nachteile hat, empfiehlt es sich, abwechselnd beide Seiten zu spielen und herauszufinden, wer die meisten Spiele gewinnt.

Hnefatafl – The Viking game

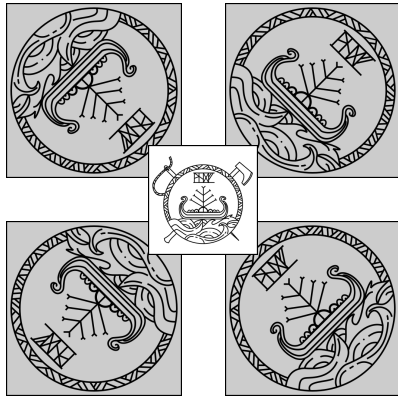
(Design by Víngólf – Haus der Freundschaft e.V. - www.haus-vingolf.de)

Tablut or Hnefatafl is mentioned in numerous writings, from the Edda to the Friedthjofssaga to the Orkneysaga. It is believed that Hnefatafl was played as early as 400 AD.

In the Tablut it is referred to as the game of the "noble Norsemen". The Vikings spread Hnefatafl in the course of their conquests in Northern Europe in the early Middle Ages, where it was probably increasingly replaced by chess, which was brought back from the Crusades in the 11th or 12th century. It was preserved by the botanist Karl von Linné (1707 - 1778), who encountered Hnefatafl on his journey to Lapland and wrote down the rules of the game.

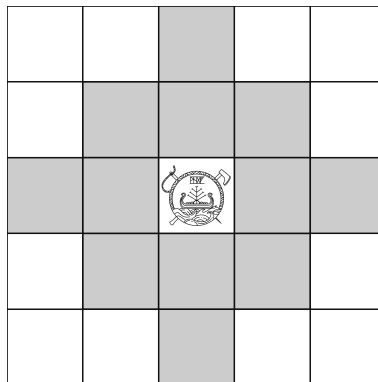
We learned in school that the Vikings were a warlike and quarrelsome people. The experienced sailors set out in their longships to raid other cultures. The kings defended themselves with their loyal followers.

This was also the case in Hnefatafl: The 24 Vikings set out to raid a distant land and take its treasures. Without the king's permission, of course. The king, in turn, is terrified and orders his knights to escort him, his royal highness, safely to one of his castles. On the way there, exciting battles and clashes ensue. Will the king reach the castle alive and victorious? Will the knights ride off and defeat the attackers?

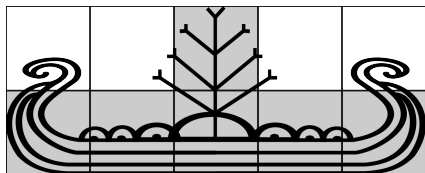


These are the king's squares. These squares can only be occupied by the king. Other pieces may pass through the central king's square, but may not occupy it.

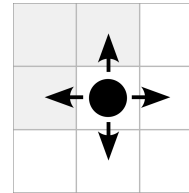
The defender's task is to move the king safely to one of the four corner squares.



The king is placed in the center of the board. His 12 loyal knights (light colored pieces) are placed on the shaded squares around him.

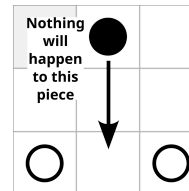
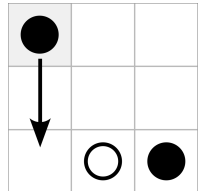


The 24 attackers (dark colored pieces) are placed on the 6 shaded spaces of the four ships.



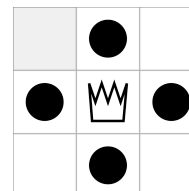
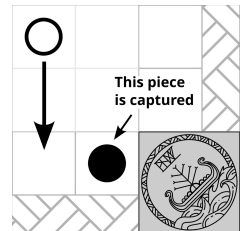
All pieces (including the king) move vertically or horizontally along a row of squares, but not diagonally. In one move, any number of squares can be moved in one direction. Pieces cannot jump over other pieces.

A piece can be captured (removed from the board) by surrounding it. To do this, the piece must be surrounded from two opposite sides. The king can also be involved in a capture, but cannot be captured itself in this way.



If two pieces are already facing each other and another piece comes between them, nothing will happen to that piece.

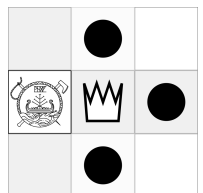
The king squares in the corners also have a piece function. If a piece is next to a king square and another piece moves to the other side, the piece is considered captured.



The king himself can be captured by surrounding him on four sides.

The attacker's task is to capture the king by encircling him or cutting off all escape routes.

If the king is next to its central square or directly on the edge, it is sufficient to surround him on three sides. This rule applies to the king only.



The attackers get the first move.

This is a game of offense and defense, where each side can play aggressive or defensive, or suddenly change tactics. Since each side has its own advantages and disadvantages, it is advisable to play both sides alternately and see who wins the most games.