

Hnefatafl

Spielmaterial

Zum Spielen benötigt man ein Spielbrett, 24 schwarze Spielsteine, 12 weiße Spielsteine und einen weißen König.

Geschichte

Der deutsche Begriff für Hnefatafl lautet Königszabel oder auch Wikingerschach. Wobei der Wortteil Tafl aus dem Germanischen stammt und so viel wie Tisch oder Spielbrett bedeutet. Bei der Familie der Tafl-Spiele steht immer ein König in der Mitte und muss sich gegen eine Übermacht an Gegnern wehren.

Die ersten Hinweise auf das Spiel stammen aus Dänemark des 4. Jahrhunderts. Während der Wikingerzeit verbreitete es sich zum einen nach England und Island und zum anderen brachten die Waräger es nach Russland und in die Ukraine.

Spielregeln

Hnefatafl ist ein unbalanciertes Spiel, d.h. die Schwierigkeit als Angreifer entspricht nicht der Schwierigkeit, welche der Verteidiger hat. Daher werden immer zwei Parteien mit wechselnder Rollenverteilung gespielt. Ziel der Verteidiger ist es, mit der Königsfigur eines der vier Eckfelder am äußeren Rand des Spielfeldes zu erreichen. Ziel des Angreifers ist es, den König an seiner Flucht zu hindern und ihn gefangen zu nehmen.

Startaufstellung

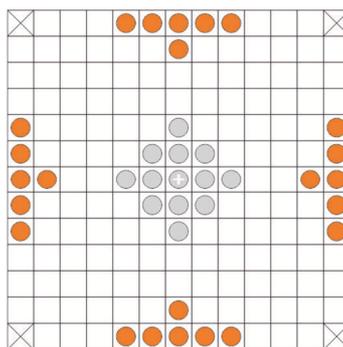


Abb. 1 Startaufstellung

Bewegung

Der Angreifer beginnt das Spiel.

In jedem Zug wird eine Spielfigur bewegt, es herrscht Zugzwang. Alle Figuren können eine beliebige Anzahl freier Felder in horizontaler und vertikaler Richtung ziehen (wie der Turm beim Schach).

Diagonales ziehen oder überspringen von Figuren ist verboten. Ein Zug muss immer auf einem freien Feld enden.

Der Thron und die Ecken dürfen nur vom König betreten werden, andere Figuren müssen darüber hinweg ziehen.

Gefangennahme

Eine Figur wird gefangen genommen, indem sie von 2 gegnerischen Figuren eingeschlossen wird (Abb.2) oder zwischen einem der Eckfelder und einer gegnerischen Figur steht. Sie kann jedoch ohne Konsequenzen zwischen 2 gegnerischen Steinen hindurch ziehen, wenn auf einer Seite eines gegnerischen Steins eine eigene Figur platziert ist (Abb.3). Um den König zu schlagen muss dieser mit 4 gegnerischen Steinen umzingelt werden (Abb.4). Steht der König direkt neben dem Thron, ersetzt der Thron einen der Angreifer (Abb.5).

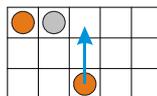


Abb.2

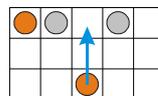


Abb.3

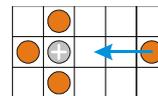


Abb.4

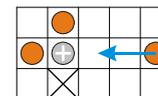


Abb.5

Spielende

Das Spiel endet entweder mit der Flucht des Königs über eine der Ecken oder dessen Gefangennahme. Falls einer der Spieler nicht mehr ziehen kann, eine Stellung sich dreimal wiederholt hat oder sich beide Spieler darauf einigen, endet das Spiel unentschieden.