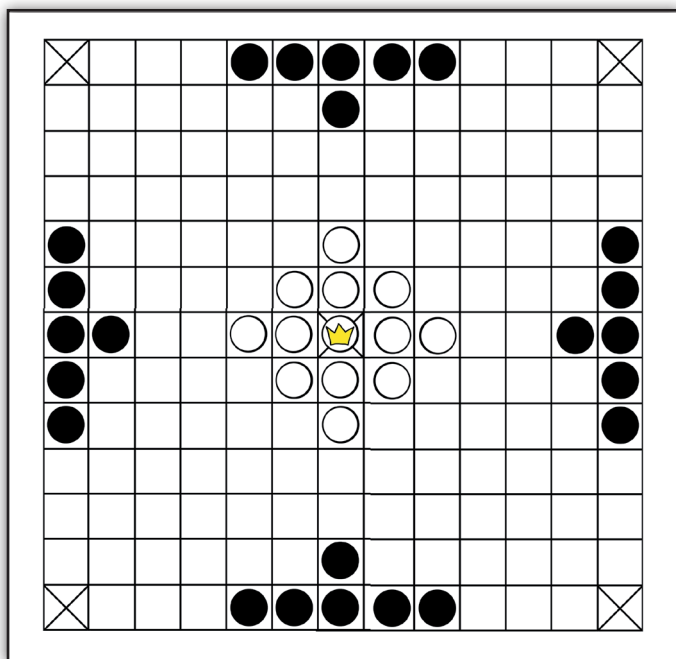


# hnefatafl spielanleitung



benjamin grossniklaus  
[www.blackmoore.ch](http://www.blackmoore.ch)

## Spielanleitung und Vorbemerkungen



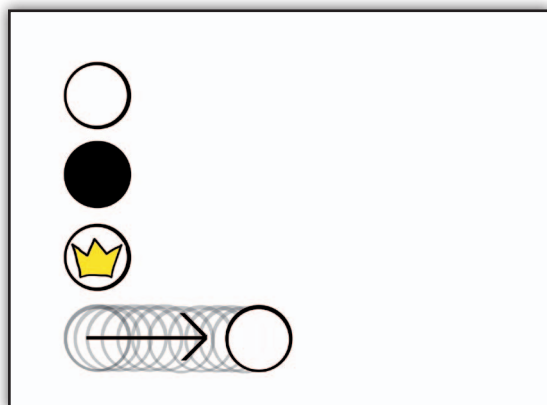
### Ausgangsstellung

Hnefatafl wird auf einem Spielbrett mit 13x13 Feldern gespielt. Am Anfang des Spieles sitzt der König in der Mitte des Spielfrettes, dem Thron. Seine zwölf Vertheidiger stehen um ihn versammelt auf den umgebenden Spielfeldern. Acht seiner Vertheidiger stellen sich um den König. Vor diesen steht in jeder „Himmelsrichtung“ eine Vorhut. Die Angreifer sind in vier Sechsergruppen aufgeteilt, die sich mit einer Vorhut an jeder Kante des Spielfeldes befinden.

### Spielbeginn

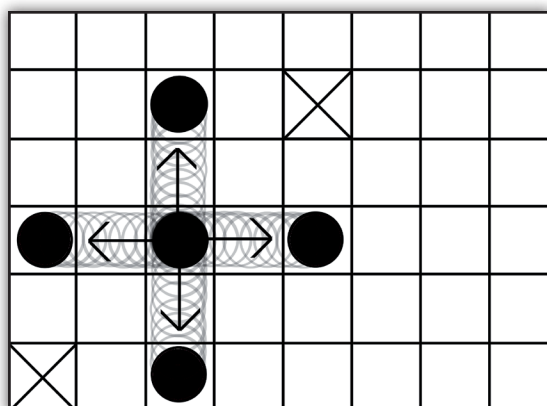
Der erste Spielzug wird immer von den Angreifern ausgeführt. Es herrscht Zugzwang, das heisst in jeder Spielrunde muß ein Spielzug ausgeführt werden.

Hnefatafl ist ein unbalanciertes Spiel da die Schwierigkeit des Vertheidigers nicht der des Angreifers entspricht. Deshalb werden immer zwei partien gespielt und dabei die Rollen gewechselt.



### Legende

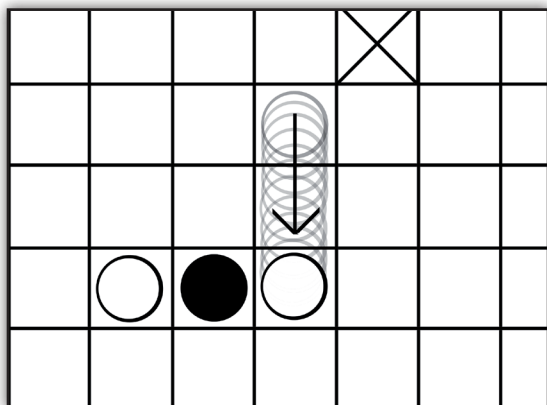
Weiss = Vertheidiger  
 Schwarz = Angreifer  
 Krone = König  
 Pfeil = Spielzug in Pfeilrichtung  
 Thron = Mittleres Feld  
 Fluchtburg = Eines der vier Eckfelder  
 Gefangen nehmen = Spielstein entfernen



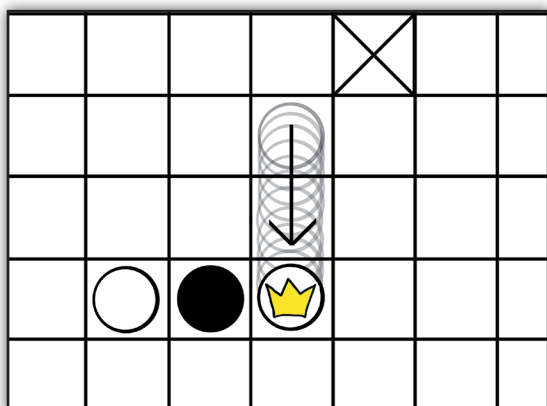
### Bewegen der Spielsteine

Alle Spielsteine ziehen nur in lotrechter und waagerechter Richtung. Es kann eine beliebige Anzahl freier Spielfelder zurückgelegt werden. Ein Ziehen in diagonaler Richtung oder ein Überspringen eigener oder gegnerischer Spielsteine ist nicht erlaubt. Jeder Spielzug muß auf einem freien Spielfeld enden.

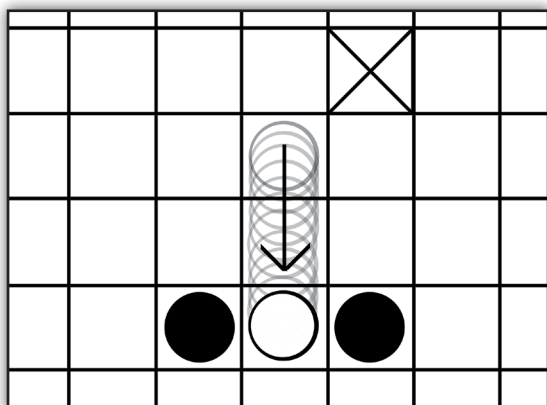
## Grundregeln



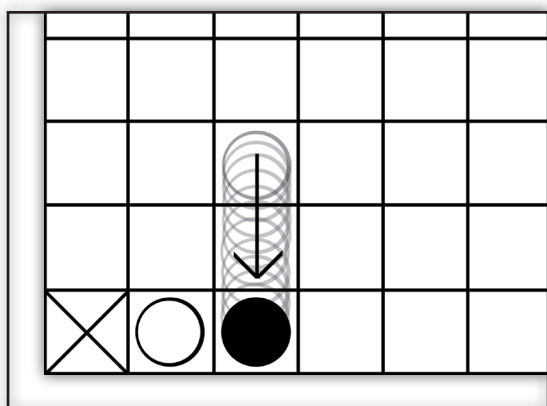
Einfaches Schlagen des Steines  
Das Schlagen eines Spielsteines erfolgt durch Gefangennahme zwischen zwei gegnerischen Spielsteinen.



Gefangennehmen eines Spielsteines durch den König  
Auch mit dem König hat man die Möglichkeit, in solcher Weise gegnerische Spielsteine gefangenzunehmen.

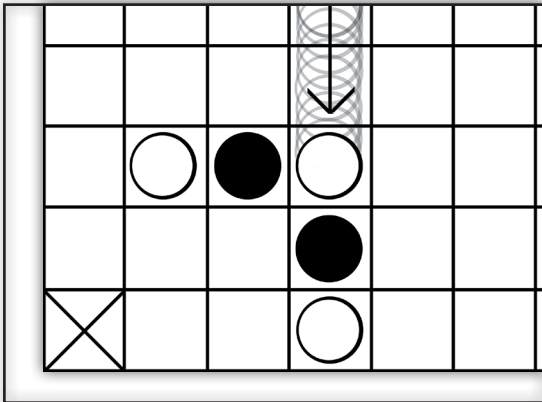


Sicheres Ziehen zwischen zwei Gegnern  
Es ist erlaubt sich zwischen zwei feindliche Figuren zu begeben ohne gefangen zu werden.



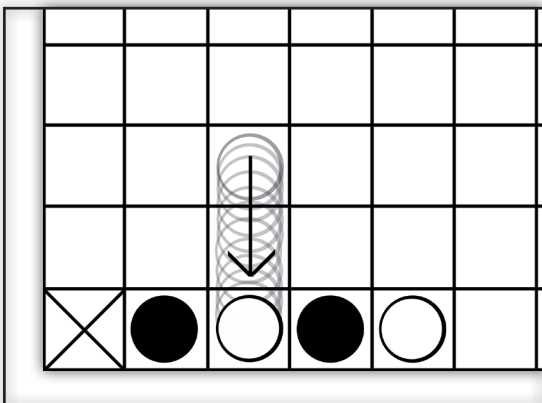
Gefangennehmen an einer Fluchtburg  
Die Fluchtburgen gelten sowohl für Weiß als auch für Schwarz als gegnerische Spielsteine. Um einen Spielstein Gefangen zu nehmen braucht man also nur einen Spielstein.

## Zweifach und Dreifachschläge



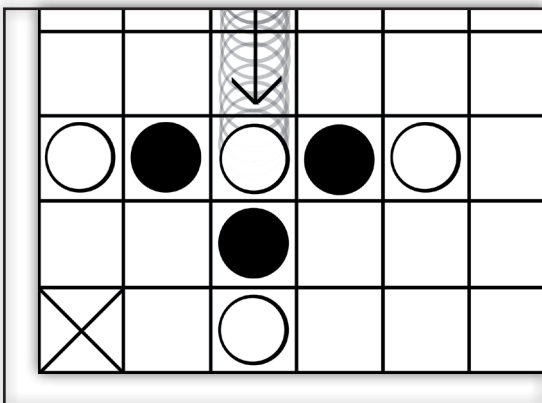
### Zweifachschlag

Es ist möglich mit einem Zuge zwei gegnerische Spielsteine gefangen zu nehmen.



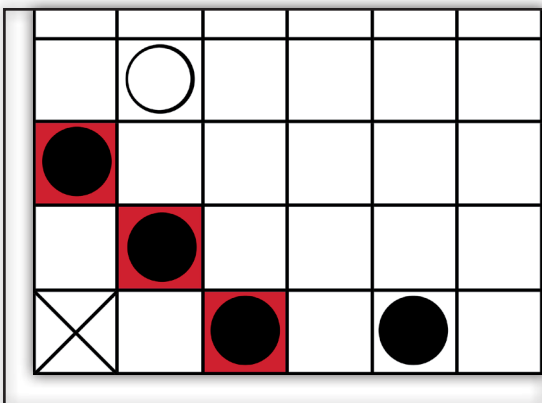
### Zweifachschlag an einer Fluchtburg

Auch mit einer Fluchtburg, welche für beide Spieler zählt, ist ein Zweifachschlag möglich.



### Dreifachschlag

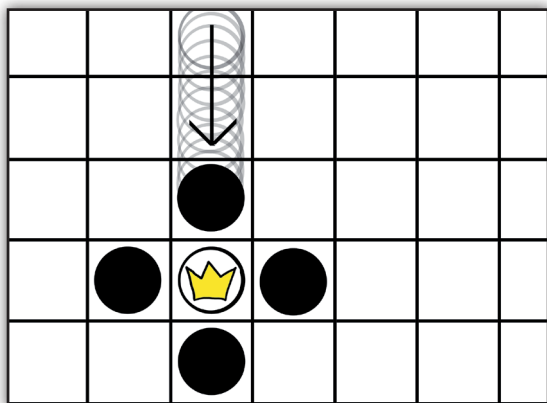
Auch das gleichzeitige gefangen nehmen von drei Spielsteinen ist erlaubt.



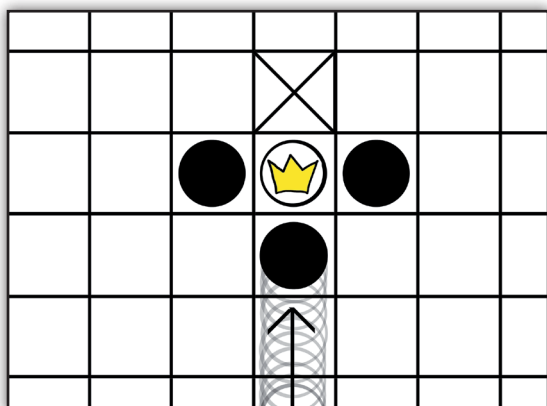
### Verhindern der Flucht

Das Spielziel der Angreifer ist die Verhinderung der Flucht. Hierzu sollten zuerst alle Fluchtburgen besetzt bzw. belagert werden oder den König gefangen zu nehmen.

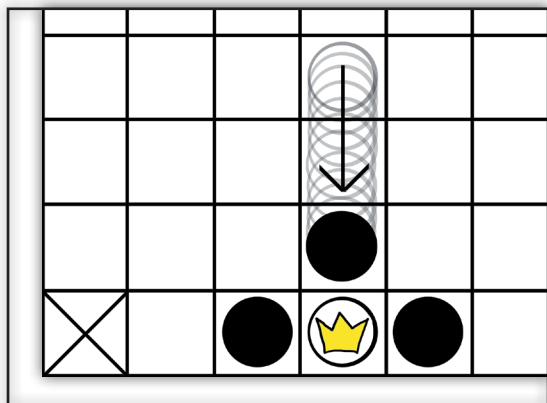
## Das gefangen nehmen des Königs



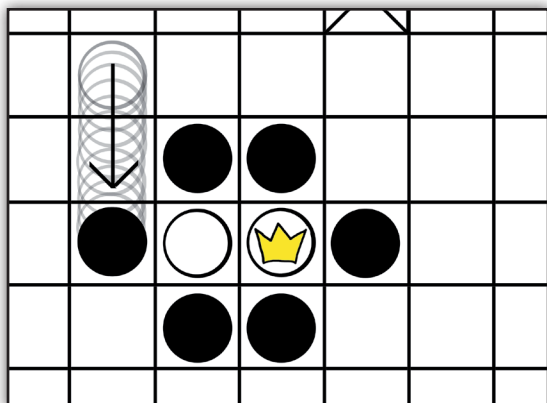
Gewinn durch Gefangennahme des Königs  
Der König wird auf dem Thron oder auf jedem anderen gewöhnlichen Spielfeld durch vier gegnerische Spielsteine gefangengenommen.



Ist der König gefangen zwischen Throne und einem in waagerechten oder lotrechten benachbarten Feld, genügen drei gegnerische Spielsteine, um den König gefangen zu nehmen.

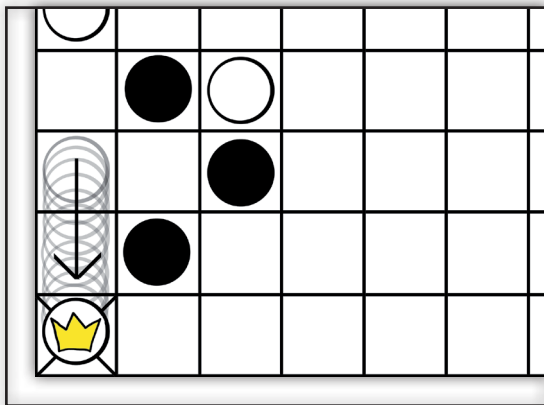


Dasselbe gilt am Rande des Spielbrettes, auch dort ist eine Gefangennahme des Königs mit drei schwarzen Steinen möglich.



Gewinn durch Zweifachschlag:  
Versucht ein Verteidiger, die Flanke seines Königs zu decken um ihn vor dem Gefangennehmen zu retten, dann eine Gefangennahme des Königs möglich, wenn auch der zweite Spielstein von gegnerischen Spielsteinen umstellt ist.

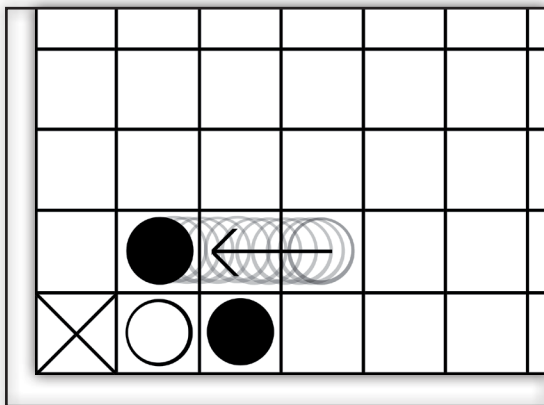
## Königsflucht und Fluchtburgen



Gewinn durch Königsflucht

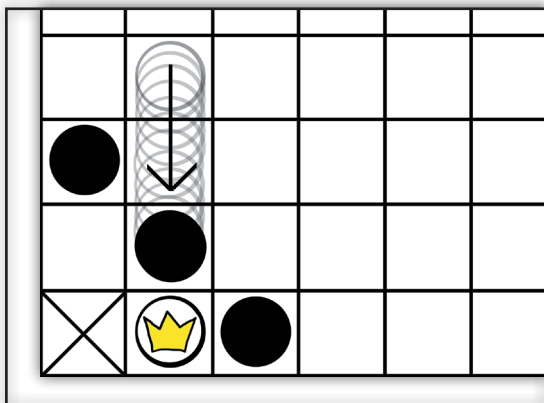
Ziel der Verteidiger ist es, die Flucht des Königs in eine Fluchtburg zu ermöglichen.

Sobald der König eine Fluchtburg erreicht haben die Verteidiger gewonnen.



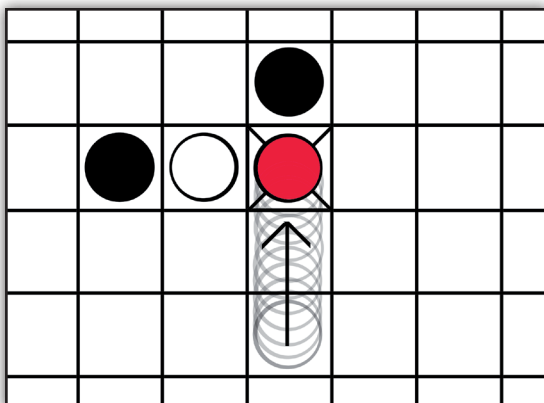
Kein Schlag

Auf diese Weise kann nur der König gefangengenommen werden (siehe nächste Zeichnung)



Schlagen vor der Fluchtburg

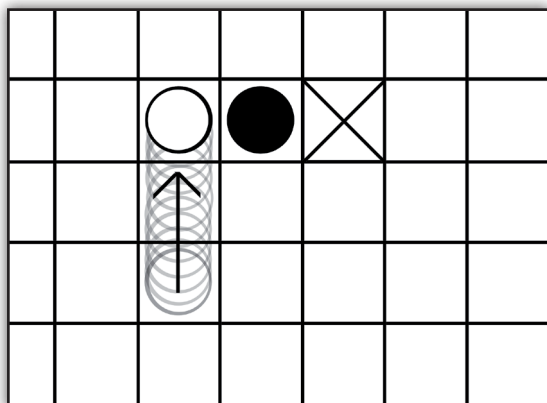
Im gegensatz zu den Verteidigern und Angreifern kann der König mit Hilfe der Fluchtburg gefangengenommen werden.



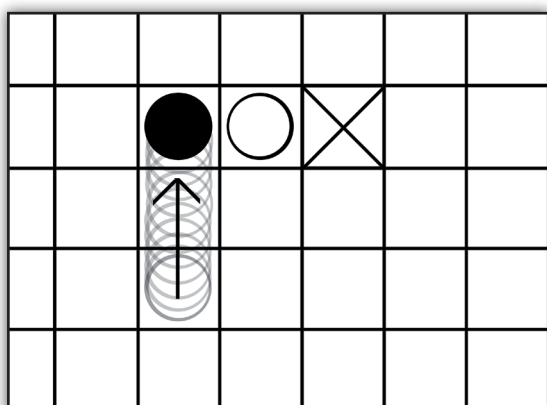
Verboten

Den Thron zu betreten und das überqueren ist allen ausser dem König verboten. Das selbe gilt für Fluchtburgen.

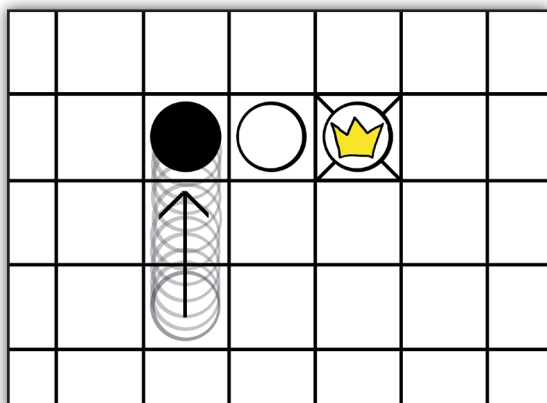
## Thron Regeln



Wird der Krieger eingeklemmt zwischen Thron einem gegnerische Spielsteine, wird er gefangen genommen.



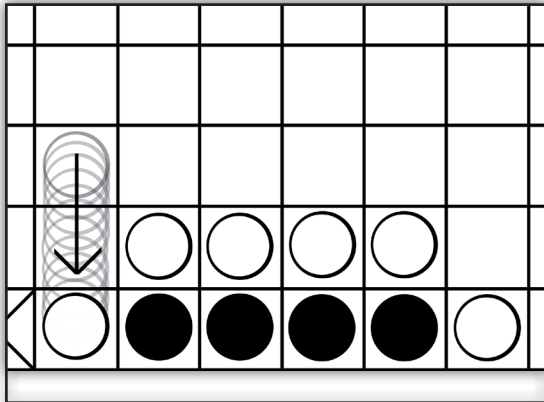
Wird der Verteidiger eingeklemmt zwischen Thron einem gegnerische Spielsteine, wird er gefangen genommen.



Kein Schlag

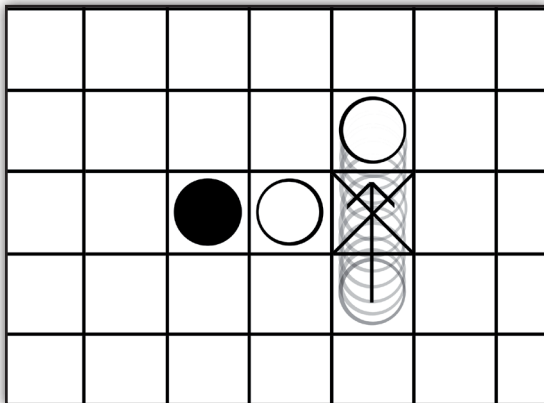
Wenn der König auf dem Thron sitzt gilt der Thron für die Verteidiger nicht als feindliches Feld.

## Varianten und zusätzliche Regeln



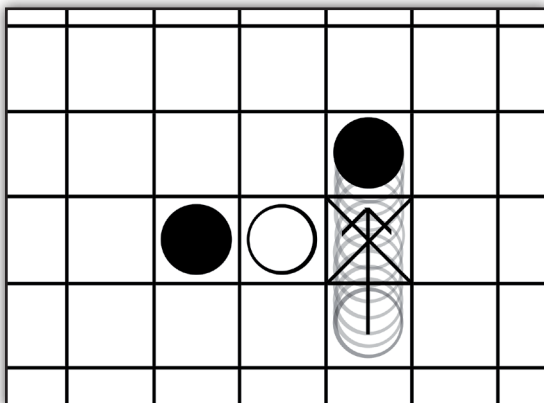
### Schlagen nach dem Schildwallgesetz

Eine Reihe von Spielsteinen am Spielfeldrande kann durch umstellen mit generischen Spielsteinen auf einen Schlag gefangen genommen werden. Beim Schildwallgesetz gilt die Fluchtburgen nicht als Ersatzspielsteine.



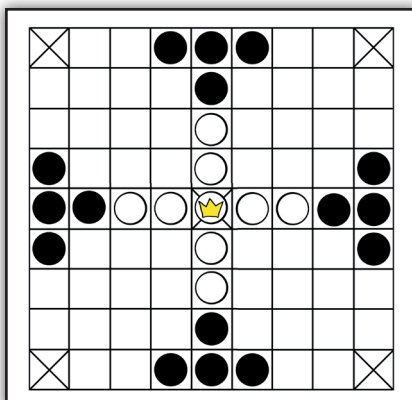
### Durchschreiten des Throns

Das durchqueren des Throns ist von Verteidigern erlaubt. Auf dem Thron dürfen sie allerdings nicht stehenbleiben.



### Durchschreiten des Throns

Das durchqueren des Throns ist von Angreifern erlaubt. Auf dem Thron dürfen sie allerdings nicht stehenbleiben.



### Spielfeld Variationen

Es gab verschiedene Aufstellungen und verschiedene grössen der Spielbretter. Einige habe ich hier aufgezählt:

Alea evangelii mit 19x19 Feldern

Hnefatafl mit 13x13, 11x11 oder 9x9 Feldern

Tablut mit 9x9 Felder (kleines Bild)

Brandubh mit 7x7 Feldern

Ludus latrunculorum mit 9x10 Feldern