

# Spielanleitung

# Hnefatafl

## Das Spiel der Wikinger

Für 2 Spieler ab 10 Jahren

### Geschichtliches zu Hnefatafl.

Der Ursprung von Hnefatafl liegt in den nordischen Ländern. Es wurde schon im 4. Jahrhundert A.D. gespielt und ist eines der ältesten, bekannten Brettspiele. Fragmente von „Tafl“ (vom lat. Wort Tabula) wurden auf Fyn, einer dänischen Insel gefunden. „Hnefa“ stammt aus der alten nordischen Sprache und bedeutet soviel wie „Faust, Kampf“. Hnefatafl ist sinngemäß zu übersetzen mit „Kampf - Brett“. Aus der Wikingerzeit (ca. 850 – 1050) wurden Bretter und Steine in Grabhügeln gefunden. Zu besichtigen in Oslo im Wikingermuseum und im britischen Museum in London.

Manuskripte der Regeln sind bekannt aus der Zeit von Sachsenkönig Athelstan aus der Zeit von 925 – 940 A.D.

Die Skandinavier brachten das Spiel nach Island und England. Sicherlich wurde auch in Norddeutschland Hnefatafl gespielt.

### Die Spieldausrüstung:

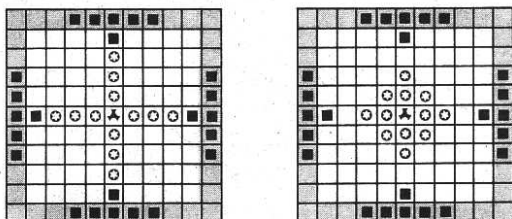
- 1 Spielplan
- 1 Wikinger-König-Spielfigur
- 12 Wikinger-Spielfiguren
- 24 Landbewohner-Spielfiguren
- 1 Spielanleitung

### Die Hnefatafl Spielregeln:

Es gibt 2 Parteien, die Wikinger und die Landbewohner. Die Aufgabe der Wikinger besteht darin, ihren König an Land – auf ein Randfeld – zu bekommen. Die Landbewohner hingegen haben die Aufgabe, den Wikinger-König zu schlagen.

Die Wikinger gewinnen, wenn sie Ihren König auf ein Randfeld bekommen. Die Landbewohner gewinnen, wenn sie den Wikinger-König gefangen nehmen.

Es sind zwei Startaufstellungen möglich:



- ★ = Wikinger-König
- = Wikinger
- = Landbewohner
- = Randfelder

Die Spieler entscheiden sich für eine der abgebildeten Startaufstellungen. Die Wikinger beginnen. Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe. Jeder Spieler bewegt eine Spielfigur.

Ein Zug kann über beliebig viele Felder vor und zurückgeführt werden, jedoch nicht diagonal. Es darf keine Spielfigur übersprungen werden. Ein Feld darf nur von einer Spielfigur besetzt sein. Das Startfeld des Wikinger-Königs darf nur vom Wikinger-König überquert oder besetzt werden. Eine Spielfigur ist geschlagen, wenn der Gegenspieler zwei seiner Spielfiguren auf beiden Seiten plziert hat. Also oben und unten oder links und rechts, jedoch nicht diagonal. Der Wikinger-König kann hierzu nicht benutzt werden. Es müssen immer zwei Landbewohner oder zwei Wikinger sein. Eine geschlagene Spielfigur wird vom Spielfeld genommen.

Beispiel:

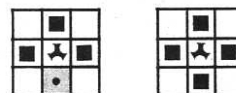


Spielfigur ist geschlagen      Spielfigur ist nicht geschlagen

Wird eine Spielfigur zwischen zwei gegnerischen gesetzt, ist sie damit nicht geschlagen. Um diese zu schlagen, muß eine der gegnerischen Figuren wegbewegt und wieder zurückgesetzt werden.

Der Wikinger-König ist gefangen, wenn er von vier Seiten von gegnerischen Figuren umgeben ist oder von drei Seiten und seinem Startfeld.

Beispiel:



Der Wikinger-König ist in beiden Fällen geschlagen



© Altenburg-Stralsunder AG  
D-7022 Leinfelden