

Hnafetafle Tablut

Die Spiele für zwei taktisch begabte Wikinger !

Historische Vorbemerkungen:

*Hnafetafle und **Tablut** sind historisch überlieferte Taktik-Kriegsspiele aus dem hohen Norden. Genauere Quellen sind schwer zu finden, deshalb trage ich hier zusammen, was ich bisher in der Literatur gefunden habe:*

***Tablut** geht zurück auf kriegerische Auseinandersetzungen zwischen Schweden und Russland. Der Legende nach war ein schwedischer König auf der Flucht aus Russland mit 8 Getreuen von 16 russischen Soldaten eingeschlossen worden.*

***Hnafetafle** geht zurück auf kriegerische Auseinandersetzungen zwischen zwei Wikinger-Flotten. Die kleinere Flotte hatte sich in einer Bucht um das Schiff ihres Königs geschart, als sie von der größeren feindlichen Flotte entdeckt und eingeschlossen wurde.*

Die Spielregeln:

*Beide Spiele werden auf dem gleichen Spielplan gespielt, **Tablut** auf den inneren 9 x 9 Feldern, **Hnafetafle** auf dem kompletten 13 x 13 Plan.*

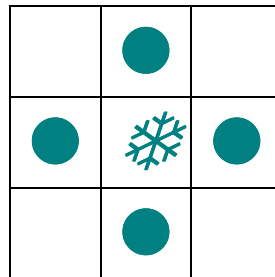
*Beide Spiele sind asymmetrisch, d.h. die beiden Spieler spielen mit unterschiedlich vielen Spielsteinen und mit etwas unterschiedlichen Regeln, da der Spieler mit den Figuren in der Mitte über einen König verfügt, der Spieler für die Figuren am Rand aber nicht. Bei der Anfangsaufstellung steht immer der König in der Mitte, bei **Tablut** wird er von 8 Soldaten in den 4 Himmelsrichtungen geschützt. Die gegnerischen 16 Steine stehen auf den roten Feldern, in jeder Himmelsrichtung vier.*

*Bei **Hnafetafle** wird der König von 12 eigenen Schiffen (weiß) geschützt, sie stehen auf den grün markierten Feldern. Der Gegner verfügt über 24 Schiffe (schwarz), sie stehen in allen vier Himmelsrichtungen auf den mit einem Schiff markierten Feldern.*

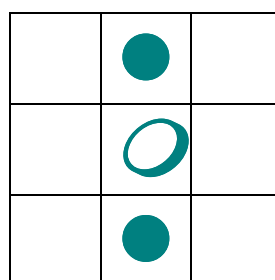
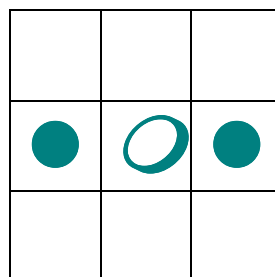
Für die *eigentlichen Spielregeln* zu beiden Spielen habe ich zwei Varianten gefunden; ich beginne mit der von mir bevorzugten:

Spielregel 1

Die Königspartei gewinnt, wenn es dem König gelingt an Land zu kommen, d.h. das Spielfeld zu verlassen. Die Angreifer gewinnen, wenn sie den König von allen 4 Seiten direkt einkreisen können.

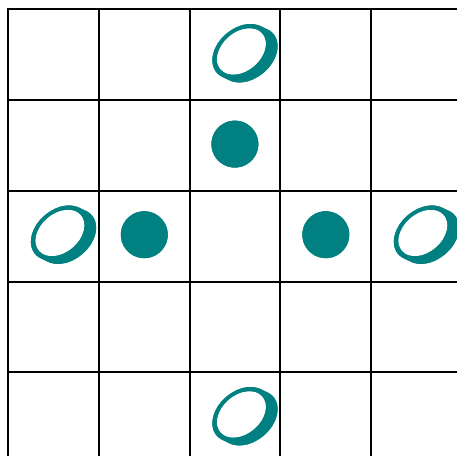


Jeder Spieler setzt abwechselnd einen seiner Steine. Die Angreifer beginnen. Jeder Stein darf soweit gezogen werden wie Platz ist oder wie der Spieler möchte, aber bei jedem Zug nur in eine Richtung (wie der Turm beim Schach). Die Steine können gegenseitig geschlagen (versenkt) werden. Ein Stein ist geschlagen, wenn er auf zwei Seiten senkrecht oder waagrecht vom Gegner eingeschlossen ist.



Selbstmord ist nicht möglich, d.h. wenn Weiß zwischen zwei schwarze Steine zieht, dann gilt Weiß nicht als geschlagen. Erst wenn Schwarz einen der beiden Steine wegzieht und - falls Weiß stehen bleibt - im nächsten Zug wieder zurückzieht, dann ist Weiß geschlagen.

In geeigneten Konstellationen können zwei oder gar drei Steine gleichzeitig mit einem Zug geschlagen werden.



Weiß ist am Zug und zieht zwei Felder vor. Dann verliert Schwarz auf einen Zug 3 Steine.

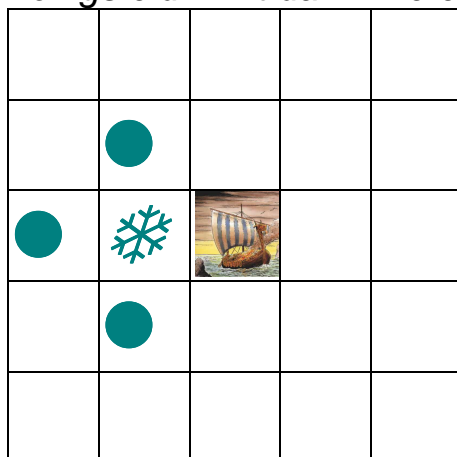
Der König darf wie alle anderen weißen Steine ziehen und kämpfen.

Ein taktischer Hinweis:

Die Angreifer sind zwar in erdrückender Übermacht. Dafür benötigt der König aber nur eine freie Linie bis zum Rand, um auf diesem Weg das Spielfeld zu verlassen, sich in Sicherheit zu bringen und die Partie für Weiß zu gewinnen. Nach meinen bisherigen Erfahrungen stehen die Chancen für Weiß deutlich besser als für Schwarz.

Spielregel 2:

Nach dieser Spielregel wird genau so gezogen und geschlagen wie bei der ersten Spielregel. Der Unterschied besteht einmal darin, dass das Königsfeld in der Mitte von keinem anderen Stein betreten werden darf. Steht der König direkt neben diesem Feld, so reichen 3 Gegner aus zum Einschließen, denn das Königsfeld wirkt dann wie ein gegnerischer Stein.



Der König wird von 3 Gegnern eingekreist

Der zweite Unterschied besteht darin, dass der König sich in eine Ecke des Spielfeldes retten muss, damit Weiß gewonnen hat. Diese Regel halte ich aber für problematisch, denn Schwarz könnte alle 4 Ecken besetzen, wäre dort von Weiß nicht zu schlagen und hätte eine Flucht des Königs endgültig verhindert.

Wie beim Schach sollte auch angesagt werden, wenn der König im nächsten Zug das Spielfeld verlassen könnte.

Tablut und Hnafetafle werden nach den gleichen Regeln gespielt. **Tablut** kann nach 5 - 10 Minuten zu Ende sein, **Hnafetafle** kann auch schon mal mehr als eine halbe Stunde dauern. Beide Spiele erfordern hohe Konzentration, nicht umsonst wird **Hnafetafle** auch als Wikinger-Schach bezeichnet, dieser Name ist aber in Deutschland geschützt¹.

ENDE.



Harald Schmidt
Reinholdstr.6
37083 Göttingen
Tel. 0551-7702225
Fax 0551-7702564
www.Mungo-Verlag.de
E-Mail: :hs@Lernhilfe-Mathematik.de

¹ "Wikinger-Schach"; Reinhold Wittig, Edition Perlhuhn Göttingen