

Hnefatafl

*Ein historisches Brettspiel
für zwei taktisch begabte Wikinger*

Spielregeln und historische Hinweise



*Neuaufgabe
überarbeitet von
Wilhelm Ritz & Harald Schmidt*

*MUNGO-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“
Göttingen im Dezember 2016*

Inhalt der Spielbox:

1 Spielplan
36 schwarze Schiffchen
12 weiße Schiffchen
1 rotes Königsschiff

sowie 2 Ersatzspielsteine

Diese Spielanleitung

Hnefatafl (sowie *Tablut* und weitere Varianten) wird nach einfachen Grundregeln gespielt.

Tablut kann nach 5 - 10 Minuten zu Ende sein, ***Hnefatafl*** kann auch schon einmal mehr als eine halbe Stunde dauern. Beide Spiele erfordern hohe Konzentration. Nicht umsonst wird ***Hnefatafl*** auch als *Wikinger-Schach* bezeichnet, dieser Name ist aber in Deutschland geschützt¹.

(c) Lernhilfe-Mathematik Harald Schmidt
Reinholdstr. 6 37083 Göttingen
Tel. 0551 7702225 Fax 0551 7702564
E-Mail: hs@Lernhilfe-Mathematik.de
www.MUNGO-VERLAG.de

¹“Wikinger-Schach”; Reinhold Wittig, Edition Perlhuhn Göttingen

Hnefatafl

Ein historisches Brettspiel für zwei taktisch begabte Wikinger

<i>Teil I Historische Vorbemerkungen</i>	S. 4
<i>Teil II Eine einfache Spielregel</i>	S. 5
<i>Teil III Ausgeglichenere und alternative Regelvarianten</i>	S. 10
<i>Tablut (Spiel auf kleinerem 9x9 Feld mit weniger Figuren)</i>	S. 11
<i>Fetlar Hefnatafl (internationale Turnierregeln)</i>	S. 9
<i>Die einzelnen Regelvarianten</i>	S. 12
<i>alternative Startaufstellungen</i>	S. 14
<i>Teil IV Weiterführende Weblinks</i>	S. 16

Teil I

Historische Vorbemerkungen:

Hnefatafl ist ein historisch überliefertes Taktik-Kriegsspiel aus dem hohen Norden. Selbst der Name wird unterschiedlich überliefert, unter anderem als Hnefatafle oder Hnafetafl. Genauere Quellen sind schwer zu finden, deshalb trage ich hier zusammen, was ich bisher in der Literatur gefunden habe:

Hnefatafl 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.

Einige Quellen berufen sich stattdessen auf die Schlacht bei Poltava, in deren Verlauf es dem schwedischen König gelang, russischen Truppen zu entkommen. Diese Schlacht wurde jedoch erst im Jahre 1709 geschlagen, archäologische Funde unterschiedlicher Hnefatafl-Spielbretter reichen hingegen bis ins frühe Mittelalter zurück.

Teil II

Einfache Spielregeln:

Hnefatafl wird auf einem 11 x 11 Plan gespielt. Es gibt Varianten mit größeren und auch kleineren quadratischen Spielbrettern, sowie daran angepaßter Figurenzahl. Die bekannteste auf 9 x 9 Feldern ist unter dem Namen **Tablut** (siehe Regelvariante A1) verbindlich geregelt, die kleinste bekannte wird auf einem 7x7 Feld gespielt. Das Spiel ist asymmetrisch, d.h. die beiden Spieler spielen mit unterschiedlich vielen Spielsteinen und verschiedenen Spielzielen:

Der Spieler mit den Figuren in der Mitte (Verteidiger) verfügt über 12 Schiffe (**weiße Spielsteine**) sowie einen (**See-) König (roter Spielstein)**, den er zu retten versucht.

Der Angreifer verfügt hingegen über 24 Schiffe (**schwarze Spielsteine**) - jedoch keinen König! - und versucht, den gegnerischen König gefangen zunehmen.

In der **Anfangsaufstellung** steht der **König** mittig und wird von den eigenen Schiffen geschützt. Diese stehen auf den mit einem Schiff markierten Feldern rund um den König. Der Gegner verfügt über 24 Schiffe, sie stehen in allen vier Himmelsrichtungen auf den ebenfalls markierten Feldern.



Alternative Startaufstellungen finden Sie ab Seite 14.

Auch zu den Spielregeln gibt es verschiedene Überlieferungen. Nach vielen eigenen Erprobungen mit Kindern und Erwachsenen empfehlen wir die folgenden Regeln, bei denen beide Spieler Aussichten auf den Sieg haben und sich noch keine zwingende Siegstrategie für die eine oder andere Seite ergeben hat.

Siegbedingungen:



Der Verteidiger gewinnt, wenn es dem König gelingt, an Land zu kommen, d.h. das Spielfeld zu verlassen. Der Angreifer gewinnt, wenn der König von allen 4 Seiten direkt eingekreist ist.

Der König ist eingekreist und hat verloren!

Jeder Spieler zieht abwechselnd einen seiner Steine. Der Angreifer beginnt und zieht einen seiner Steine senkrecht oder waagerecht soweit wie freie Felder vorhanden sind oder wie er möchte, aber bei jedem Zug nur in eine Richtung (wie der Turm beim Schach). Danach zieht der Verteidiger nach der gleichen Regel einen seiner Steine und so weiter. Es besteht Zugzwang!

Ein Schiff wird versenkt (geschlagen), indem es auf zwei Seiten senkrecht oder waagerecht vom Gegner eingeschlossen wird:

Weiß ist eingekreist (senkrecht oder waagerecht) und verliert ein Schiff!



Selbstversenkung 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. Selbiges gilt natürlich ebenso in vertauschten Rollen.

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



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

Der König darf wie alle anderen 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 Wege das Spielfeld zu verlassen, sich in Sicherheit zu bringen und die Partie für Weiß zu gewinnen.

Nach unseren bisherigen Erfahrungen stehen die Chancen für Weiß besser als für Schwarz, insbesondere bei unerfahrenen bzw. jüngeren Spielern. Deshalb empfiehlt es sich, immer zwei Partien mit vertauschten Rollen zu spielen.

Einige der im Folgenden aufgeführten Spielvarianten versuchen dieses Ungleichgewicht zu verändern:

Teil III

Ausgeglichene Regelvarianten

A verbindliche Regelkonventionen

1 *Tablut* (9x9)

2 *Fetlar Hnefatafl* (11x11)

B „echte“ Regeländerungen

C alternative Startaufstellungen

Archäologische Funde sowohl von Spielbrettern als auch von Spielberichten weisen auf unterschiedlichste Brettgrößen von 7x7 bis zu 38x38 Feldern - ja sogar zu nicht quadratischen Spielbrettern - für Hnefatafl oder ähnliche Spiele hin. Leider sind zu keinem dieser Spiele verbindliche Regeln überliefert. Auch ist unklar, inwieweit es sich wirklich um Zubehör für das hier vorgestellte oder andere Spiele handelte, insbesondere da manche der Funde auch Würfel oder weitere Spielsteinsorten enthielten. Die beiden folgenden Varianten sind hingegen in ihren Regeln schriftlich und verbindlich fixiert, wenn auch erst in der Neuzeit:

A1 „Tablut“

(Spiel auf kleinerem 9x9 Feld mit weniger Figuren)

Hierbei handelt es sich um eine bei den Saamii in Lappland gebräuchliche Spielvariante, beschrieben zuerst durch Carl von Linné im Jahre 1732.



Startaufstellung Tablut

Vermutlich unter Bezug auf die zu Beginn des 18. Jahrhunderts stattgefundenene (Land-)Schlacht bei Poltava in der Ukraine bezeichnet von Linné die Angreifer als Moskoviten, die Verteidiger als Schweden - auch wenn damals ein schwedisches Heer vergeblich eine russische Festung belagerte und - nach der Flucht des schwedischen Königs über den Fluß Dnepr - kapitulierte.

Aufgrund des kleineren Brettes hat der Verteidiger außer dem König nur 8 Steine zur Verfügung, der Angreifer 12.

Laut v. Linné verwendet Tablut die Regelvariante B II, „Thron“

A 2 „Fetlar Hnefatafl“

Benannt nach der gleichnamigen schottischen Insel, auf der seit dem Jahre 2008 jährliche Weltmeisterschaften nach ebenjener Regelvariante stattfinden.

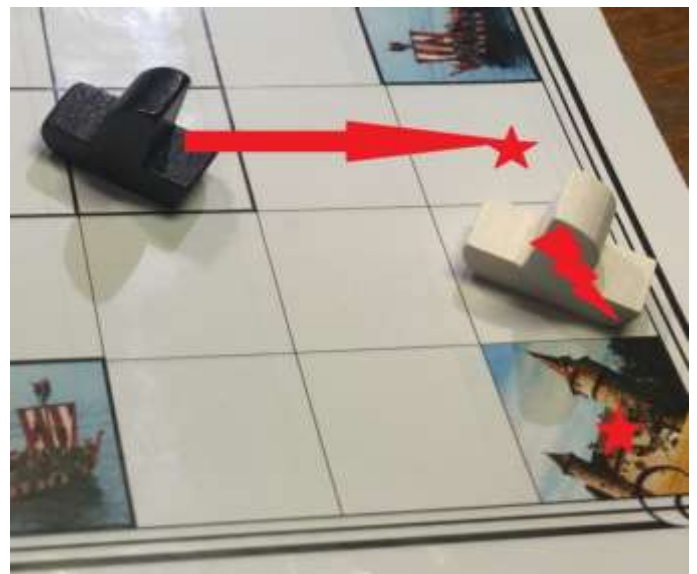
Startaufstellung (11x11;K+12 vs. 24)

wie unter „einfache Spielregeln“ beschrieben.

Bei dieser Konvention gelten (zum Zeitpunkt des Druckes) die weiter unten beschriebenen Regelvarianten B I (a&b)(1&2) und B II nicht jedoch B III

B I gesperrte Felder

a) *Gesperrte Felder können durch keine Figur (Ausnahme Siehe B II) betreten (ggf. jedoch übersprungen) werden,*



b) *und zählen für beide Parteien als (nicht schlagbare) gegnerische Figur.*

So kann eine neben einem gesperrten Feld stehende Figur dadurch geschlagen werden, dass sie vom Sperrfeld und einem! Gegner flankiert wird!

B I 1 „Thron“

In dieser Regelvariante wird das mittlere Feld (Startfeld des Königs) - sobald es vom König verlassen wird - zu einem gesperrten Feld. (siehe B I a) und optional B I b))

B I 2 gesperrte Eckfelder

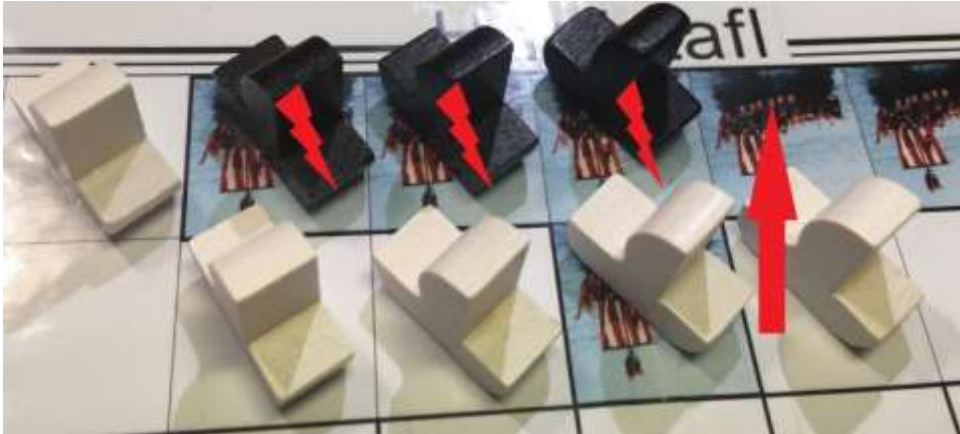
In dieser Regelvariante gelten alle 4 Eckfelder ebenfalls als gesperrt. Insbesondere auf größeren Spielfeldern Ist es sinnvoll, dies mit der Variante B II „sicherer Hafen“ zu kombinieren.

B II „sicherer Hafen / sichere Burg“

In dieser Regelvariante reicht dem König zur Flucht nicht das Verlassen des Spielfeldes an beliebiger Stelle, sondern er muss auf eines der vier (für alle anderen Figuren nicht betretbaren) Eckfelder gelangen.

Hinweis: *Sollte diese Regelvariante gespielt werden, ohne dass die Eckfelder als gesperrte Felder gelten (B I 1 (a&b); B 2), so sind die Siegchancen für den Verteidiger nahezu gleich Null, da der Angreifer diese Felder besetzen könnte, ohne dass seine dortigen Figuren schlagbar sind.*

B III „Schildwall“



Mit dieser Regel ist es möglich, eine Reihe aus mehreren gegnerischen Spielsteinen am Spielfeldrand **gleich-**

zeitig zu schlagen, sofern sie vollständig umzingelt und so aller Zugmöglichkeiten beraubt werden.

Falls diese Regel verwendet werden soll, kläre man vorher verbindlich, ob die Eckfelder (B I b)) auch hierbei als gegnerischer Stein zu werten sind oder nicht!

C alternative Startaufstellungen

Neben der hier vorgestellten Startaufstellung (auch bekannt als „**T-Diamond**“), sind auch zahlreiche andere möglich, von denen hier nur einige ausgewählte (und symmetrische) kurz gezeigt werden sollen. Intensivere Analysen dieser Aufstellungen und des sich daraus ergebenden veränderten Spielverlaufes finden sich unter anderem auf der englischsprachigen Webseite

<http://aagenielsen.dk> Siehe auch Weblinks.

Die folgenden Aufstellungen unterscheiden sich sowohl in der Formation der Flotte des Verteidigers als auch den symmetrisch angeordneten (Teil-)Flotten des Angreifers. Möglich ist natürlich auch, dessen vier Teilflotten unterschiedlich zu formieren.



„Bell - Diamond“



„Lewis - Cross“



„T - Cross“



„Lewis - Diamond“

Ausgesuchte Weblinks:

Hinweis: Alle Links wurden zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Heftes angesehen und bezüglich ihrer damaligen Inhalte zum Thema Hnefatafl ausgewählt, nicht wegen etwaiger weiterer Inhalte, politischer Ansichten etc.

[Http://www.fetlar.org/hnefatafl-world-championship](http://www.fetlar.org/hnefatafl-world-championship)

offizielle Seite der Weltmeisterschaften auf Fetlar

[Http://aagenielsen.dk/index.html](http://aagenielsen.dk/index.html)

private dänische Seite auf Englisch

Sehr ausführliche Darstellung unterschiedlichster Brett-, Aufstellungs- und Regelvarianten inklusive taktischer Analysen

[Http://www.hnefatafl.net/deutsch/dHnefatafl.html](http://www.hnefatafl.net/deutsch/dHnefatafl.html)

Sehr deutsche Seite, die die Grundregeln und mögliche historische Wurzeln der Spielefamilie beleuchtet.

