

Das Wikinger-Spiel



Ursprung und Geschichte des Wikingerspiels

Mit *Hnefatafl* oder auch Hneffa Tafel, so lautet der alte Name des Wikingerspiels, wurde ein Brettspiel für zwei Personen aus einer Spielefamilie skandinavischen Ursprungs bezeichnet. Erste Spuren des Hnefataflspiels stammen aus dem Dänemark des 4. Jahrhunderts. Von dort verbreitete es sich mit den Wikingern nach England und mit den Warägern nach Russland und in die Ukraine.

Hnefatafl war in der Wikingerzeit (850–1050) von Irland bis in die Ukraine verbreitet. Es ist wahrscheinlich, dass Hnefatafl nur im normannischen Kulturkreis bekannt war. Archäologische Funde gibt es vor allem im Ostseeraum, auf den britischen Inseln und auf Island.

Und so wird es gespielt

Bei diesem nordeuropäischem Brettspiel, bei dem ein König in der Mitte des Spielfelds steht und sich mit seinen Verteidigern gegen eine Übermacht Angreifer wehren muss, gibt es nur zwei Arten von Figuren. Den König in der Mitte und die Soldatenfiguren. Die Partei des Königs muss die Königsfigur an den Rand oder die Ecken des Spielfelds bringen, während der Angreifer den König gefangen nehmen muss.

Aufstellung

=> Hnefatafl wird auf einem 11x11-Feld gespielt.

=> Weiß erhält 12 *normale* Figuren und einen König, die in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt werden.

=> Schwarz erhält 24 Figuren, die zu je 6 Figuren an den Spielfeldrändern aufgestellt werden.

(Die Farbe der beiden Seiten ist, wie unser Fotobeispiel zeigt, nicht wichtig. Es ist nur notwendig 2 verschieden farbige Spielsteine für Angreifer und Verteidiger zu haben und natürlich einen großen Spielstein für den König.)

Hnefatafl wird auf einem Spielbrett mit 13×13 oder 11×11 Feldern gespielt.

Der eine Spieler besitzt zwölf weiße Figuren und einen König, der andere hat 24 schwarze Spielsteine, die, wie in der *nebenstehenden Abbildung* angeordnet werden.

Das Ziel

- Weiß gewinnt, wenn der König eines der vier Eckfelder betritt.
- Schwarz gewinnt mit der Gefangennahme des Königs.

Spielbeginn

- Schwarz darf als erstes ziehen.

Ziehen

- Alle Figuren können senkrecht oder waagrecht beliebig viele freie Felder in eine Richtung gezogen werden (wie der Turm im Schachspiel).
- Thron und Eckfelder dürfen nur vom König betreten werden. Über einen leeren Thron können jedoch alle Figuren hinweg ziehen.

Gefangennehmen

- Eine Figur wird gefangen, wenn sie aktiv von zwei gegenüberliegenden Seiten durch gegnerische Figuren eingeschlossen wird. Eine gefangene Figur wird sofort vom Spielplan entfernt.
- Eine Figur kann jedoch *ungestraft* zwischen zwei gegnerische Figuren ziehen, ohne dabei gefangen zu werden.
- Der König ist gefangen, sobald er von vier Gegnern eingekreist ist. Wenn er direkt neben dem Thron steht, muss er nur von drei Gegnern umzingelt werden. Auf einem Randfeld kann der König somit nicht gefangen genommen werden.
- Falls der König von einem weiteren Stein geschützt wird, ist es möglich, beide gefangen zu nehmen, wenn sowohl der König als auch der andere weiße Stein komplett umstellt sind. Diese Regel ist jedoch nicht überall anerkannt.
- Eine Figur kann außerdem gefangen genommen werden, wenn sie von einem der vier Eckfelder und einer gegnerischen Figur oder dem leeren Thron und einer generischen Figur auf der gegenüberliegenden Seite aktiv eingeschlossen wird.
- Es ist ebenfalls möglich, mehrere gegnerische Figuren auf einmal zu schlagen, wenn eigene und gegnerische Steine abwechselnd in einer Reihe positioniert sind. Der letzte eigene Stein vervollständigt dabei die Reihe.



Heneffa Tafel (*Hnefatafl*) Beutel selber gestalten.

Das Spielfeld kann aus Holz, für Spiele unterwegs auch aus weichem Leder, Leinen oder wie in unserem Beispiel aus Stoff sein.



Was ihr braucht:

- 24 Spielsteine für Angreifer (Farbe eurer Wahl)
- 11 Spielsteine für Verteidiger + Königsfigur (Farbe eurer Wahl)
- weißer oder beiger Stoffbeutel oder Leinentuch
- Eine Schere
- Ein Bleistift
- Lineal
- Ein schwarzer Textmarker oder Permanentmarker
- Zwirnfaden oder ein anderes Band



Schneidet an den Nähten des Stoffbeutels entlang. Griff erstmal dran lassen!
Zeichnet dann auf der unbedruckten Innenseite des Beutels das Spielbrett mit 11 Feldern längs und 11 Feldern hoch auf. Dazu benutzt ihr erst einmal den Bleistift.

Die Felder sollten 3x3 cm groß sein.
So ergibt sich mit der Zeit ein Netz aus quadratischen Feldern.

Umrahmt nun mit dem schwarzen Textmarker die Außenränder und die 4 Ecken des Spielfeldes (Die Burgen) und das Feld, das in der Mitte des gesamten Spielfeldes liegt (Thron).

Hebt nun, wie in den Fotos angegeben, die Felder für Angreifer und Verteidiger mit grauer Bleistiftschraffur hervor.

Wahlweise könnt ihr eure **Heneffa Tafel** mit Wikingersymbolen, Mustern und den Rand des Spieles mit Runen verzieren.

Schneidet nun eine Seite des Stoffbeutelgriffes durch und behaltet den Rest als Beutelbinder für euer Wikingerspiel.