

## FETLAR HNEFATAFL

### Einführung und Geschichte

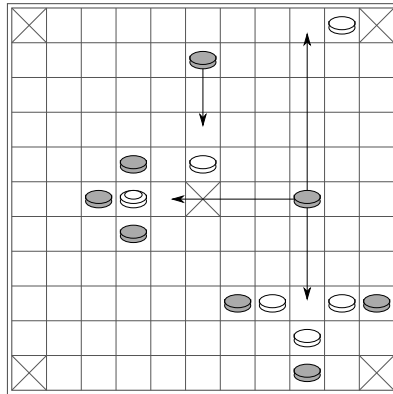


Bild 3: Die weissen Figuren können mit den jeweils gezeigten Zügen gefangen werden. Die drei weissen Figuren unten rechts können mit nur einem Zug gefangen werden (Regel 7).

Hnefatafl ist ein Spiel welches von den Nordländern, oft auch als Wikinger bezeichnet, erfunden wurde. Ein König im Zentrum des Spielfeldes mit seiner Schar von treuen Verteidigern, steht einer Horde gegenüber. Die Zahl der Angreifer, welche an den Rändern aufgereiht sind, ist doppelt so hoch und sie stehen bereit zum Angriff von allen Seiten.

Der König muss dem Spielfeld entkommen, während die Angreifer versuchen müssen ihn zu fangen.

Zuerst wurde dieses Spiel im ersten Jahrtausend gespielt; Spielbretter und Figuren aus dieser Zeit wurden in ganz Skandinavien gefunden. Als die Nordischen Räuber, Abenteurer und Siedler sich verbreiteten, wurde das Spiel auch anderen Kulturen beigebracht: den Sami im Norden, und den Engländern, Schotten, Walisern und Iren im Westen.

Nordische Händler brachten das Spiel in den Osten nach Russland und in die Ukraine.

Im Osten traf Hnefatafl jedoch auf ein anderes Spiel, ein Spiel welches Hnefatafl in den Schatten stellte und es von den Spieltischen in allen Ländern verdrängte die Hnefatafl zuvor erobert hatte. Bis zum 12. Jahrhundert wurde Hnefatafl von Schach sogar in Skandinavien selbst verdrängt. Nur in abgelegenen Gegenden überlebte das Spiel, in Wales bis ins 16. Jahrhundert, in Lappland gar bis ins 18. Jahrhundert.

Die Fetlar Hnefatafl Variante wurde vom Fetlar Hnefatafl-Panel im Jahr 2008 geschaffen als eine ausgewogene Version des Spiels für ihr jährliches Turnier. Seitdem wurden die folgenden Regeln auch von anderen Turnieren auf der ganzen Welt übernommen, sowie für einige kommerzielle Versionen des Spiels.

## Spielregeln

1. Das Spiel wird mit einem König, 12 Verteidigern und 24 Angreifern gespielt. Die Figuren werden wie auf Bild 1 gezeigt aufgestellt.
2. Die Angreifer machen den ersten Zug.
3. Alle Figuren können entlang horizontalen und vertikalen Linien eine beliebige Anzahl Felder gezogen werden, wie auf Bild 2 gezeigt.
4. Eine Spielfigur kann nicht auf einer anderen Figur landen oder diese überspringen.
5. Nur der König kann die Eckpunkte und das Mittelfeld besetzen.
6. Eine Figur wird gefangen indem sie von 2 Gegnern auf 2 Seiten eingeschlossen wird. Die Figur wird dann vom Spielbrett entfernt.

7. Es ist möglich mit einem Zug zwei oder drei Gegner getrennt zu Fangen (nicht einer Reihe). In diesem Fall werden alle gefangenen Figuren entfernt.
8. Es ist möglich einen Gegner gegen ein Eckfeld oder das Mittelfeld zu fangen (sofern dieses frei ist). Die Königsfelder verhalten sich dabei so, als wenn eine eigene Figur darauf stehen würde.
9. Der König kann nur gefangen werden, wenn auf allen vier Seiten Gegner sind.
10. Ziel der Verteidiger ist es, den König in eines der Eckfelder zu bringen.
11. Ziel der Angreifer ist es, den gegnerischen König gefangen zu nehmen.

© Damian Walker 2014. All rights reserved.  
<http://taft.cymru.org.uk/>

2

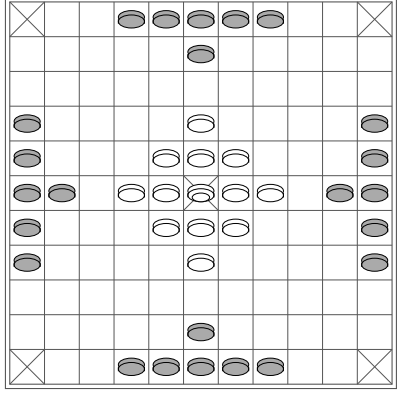


Bild 1: Startaufstellung

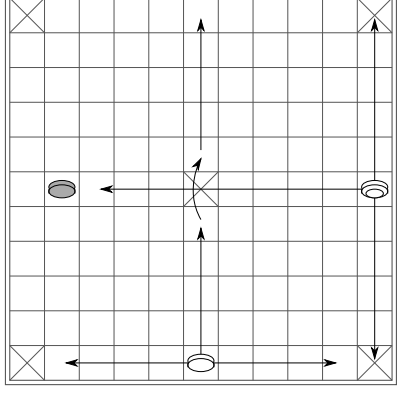


Bild 2: Beispiele von Spielzügen normaler Figuren und des Königs

3