

HNEFATAFL

THE VIKING MUSEUM
WHERE MYTH MEETS TRUTH

Hnefatafl – ett vikingatida brädspel

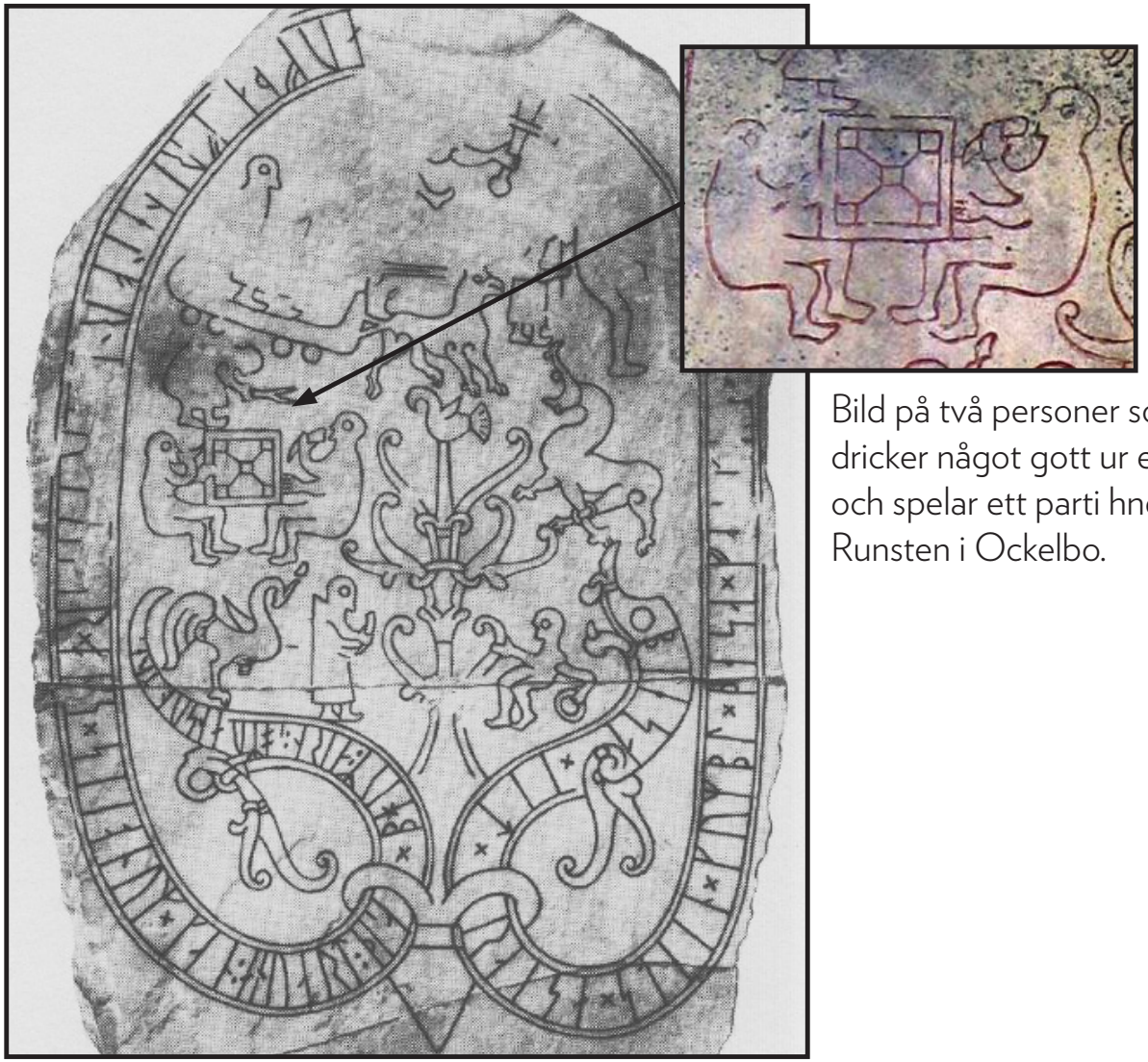
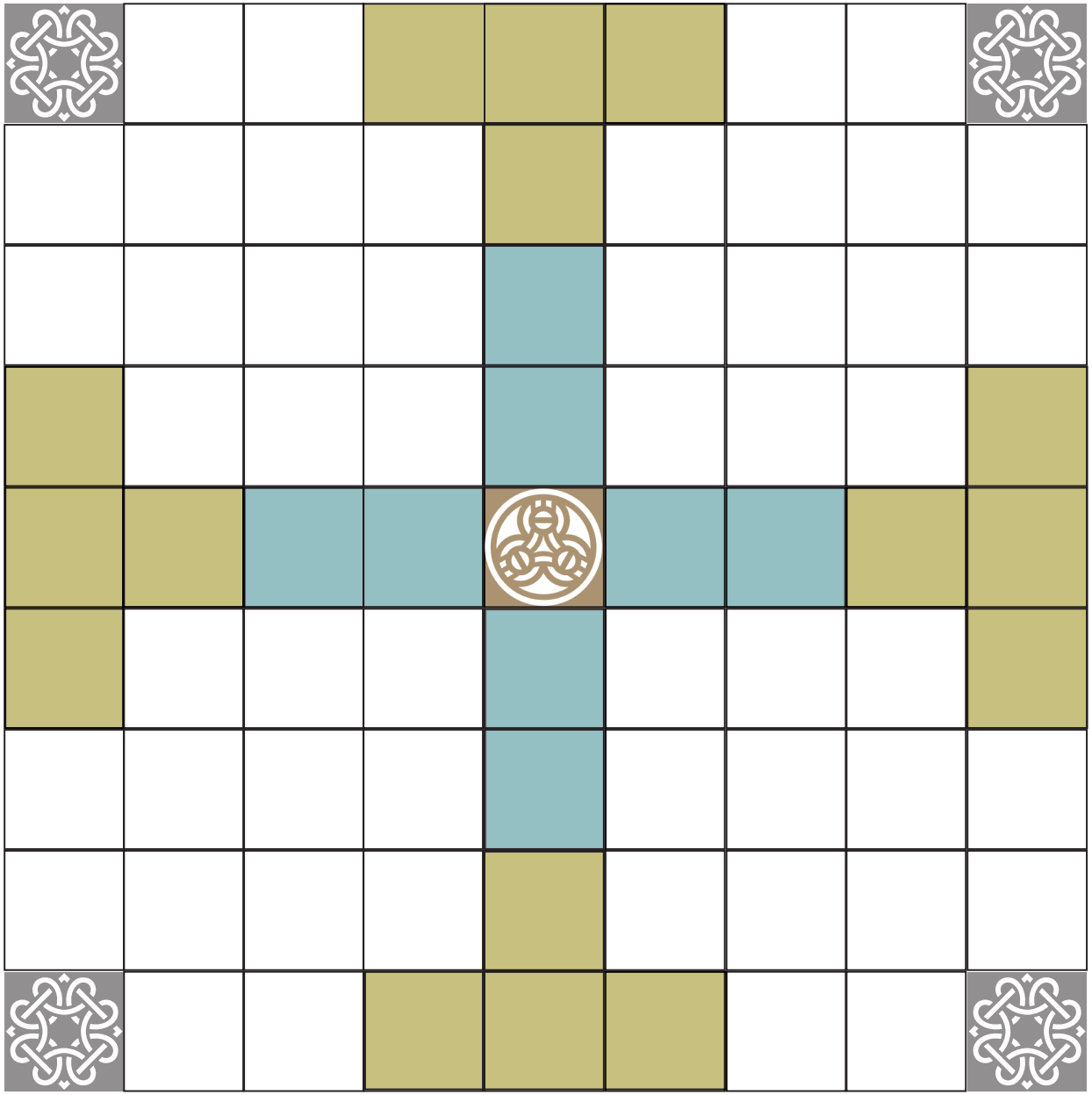


Bild på två personer som dricker något gott ur ett horn och spelar ett parti hnefatafl. Runsten i Ockelbo.

THE VIKING MUSEUM
WHERE MYTH MEETS TRUTH



THE VIKING MUSEUM
WHERE MYTH MEETS TRUTH

THE VIKING MUSEUM EDUCATION

Spelregler

1. Spelet är för två personer.
– Den ene spelar gute och har till sitt förfogande en kung (röd) och 8 drabanter (blå).
– Den andre spelar rus med 16 ruser (svart)

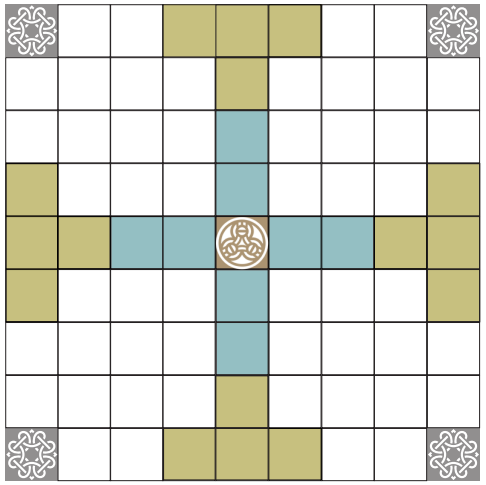
2. Spelet spelas på ett bräde som är 9 x 9 rutor.
– Mittrutan på brädet är särskilt markerad och kallas för borgen.
– På varje sida av brädet finns dessutom vid ytterkanten fyra rutor, som är markerade. Det finns också ett T-format läger i varje väderstreck som kallas lägerrutor.

3. Pjäserna ställs upp som figuren visar.
– Kungen står i borgrutan omgiven av sina 8 drabanter, två i varje väderstreck.
– Ruserna står i lägerrutorna, fyra i varje läger.

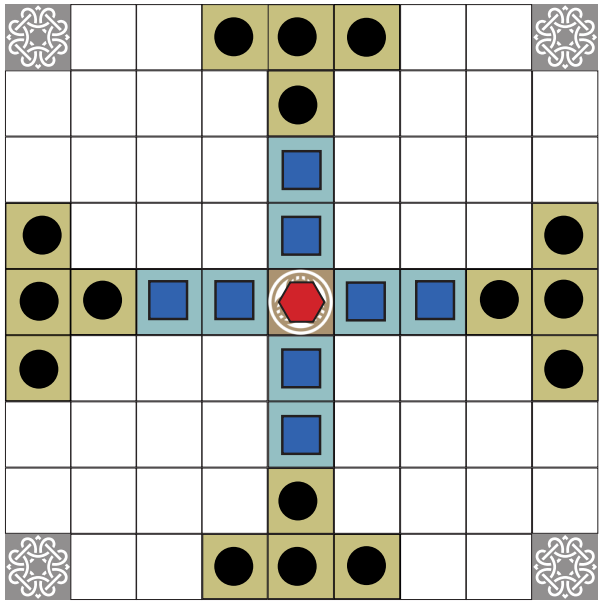
4. Man drar lott om vem som ska spela gute.
– Gute har första draget.

5. Alla pjäser flyttas som tornet i schack, d.v.s. vågrätt eller lodrätt.
– Man får inte hoppa över pjäser.
– Diagonala drag förekommer inte.

Spelplan



Spelplan med pjäser



THE VIKING MUSEUM
WHERE MYTH MEETS TRUTH

Spelregler forts.

6. En fientlig pjäs slås genom att man sätter två egna pjäser på båda sidor om den (se fig. 3).

7. En slagen pjäs tas bort från brädet. Det är tillåtet att flytta in en pjäs mellan två fientliga pjäser. Vill motståndaren slå den inflyttade pjäsen måste hen dra bort en av sina pjäser och sedan flytta dit den igen, eller också flytta dit en annan pjäs i dess ställe.

8. Kungen kan inte slås, utan måste inringas på alla fyra sidor. Om ruserna lyckas med detta har de vunnit spelet (se fig. 4).

9. Gute vinner spelet om kungen har en öppen väg ut från brädet, som ruserna inte kan blockera.

10. Om kungen har två utvägar samtidigt har han en given seger eftersom ruserna inte kan stänga två utvägar i samma drag.

fig. 3

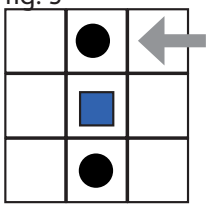
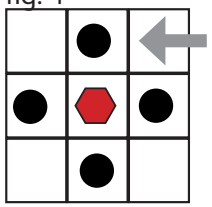
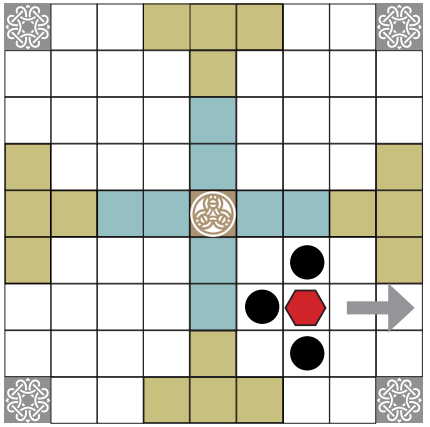
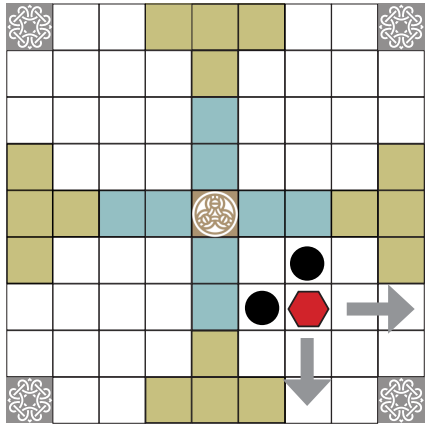


fig. 4





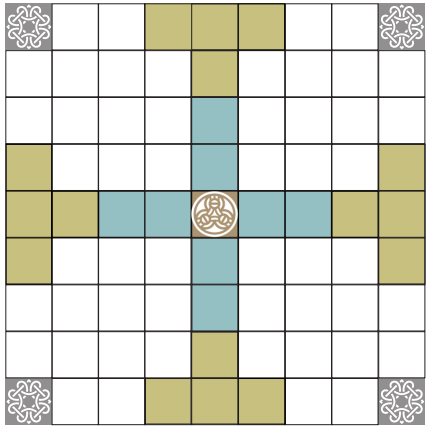


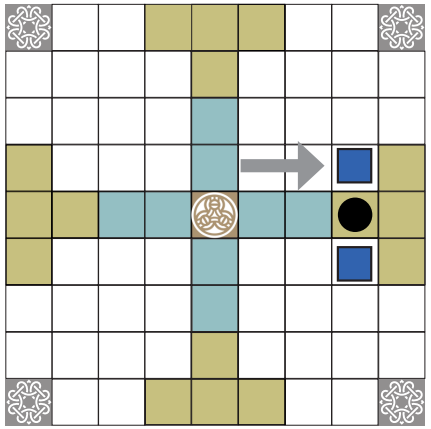
THE VIKING MUSEUM
WHERE MYTH MEETS TRUTH

Spelregler forts.

11. För borgen och lägerrutorna gäller särskilda regler: Ingen pjäs mer än kungen får stå i borgrutan. När kungen lämnat borgen får han inte återvända dit. Varken han eller någon annan pjäs får passera genom borgrutan.

Samma sak gäller också lägerrutorna. De är alltså stängt område för alla pjäser, som inte står i dem. Kungen kan därför inte söka sig väg ut genom rusernas läger. En rus, som står i sitt läger kan delta i en attack på en drabant. En rus som står på den utskjutande delen av ett läger kan slås om gute pjäser sätts på båda sidor om den.





Spelregler forts.

För kungens del är borgen, när han lämnat den, och lägerrutorna fientliga. Detta innebär att dessa rutor kan vara en del av rusernas slutgiltiga inringning av honom. Står kungen bredvid borgen är det tillräckligt med tre ruser för att inringa honom, och står han vid ett läger med lägerrutor på två sidor behövs bara två ruser (se fig. 5 och 6).

12. En rus får flytta inom sitt läger, och han får passera andra lägerrutor, när han lämnar lägret. Har han väl lämnat lägret får han däremot inte återvända dit och ej heller passera igenom lägret.

13. I vissa lägen kan det uppstå s.k. evighetsdrag. Det kan gälla både vid utgång och inringning. För att bryta ett sådant dödläge måste den offensiva parten efter ett par upprepningar göra ett annat drag. Denna regel kan förklaras med hjälp av följande exempel: Kungen hotar att gå ut och en rus flyttas emellan för att blockera. Kungen flyttar då till en ny ruta och hotar att gå ut även här. Samma rus måste användas för att blockera även denna gång. Kungen flyttar tillbaka till första rutan och rusen flyttas också tillbaka för att blockera. När de beskrivna dragen upprepats ett par gånger, måste den som spelar gute göra ett annat drag, eftersom det är denne som är den offensive.

fig. 5

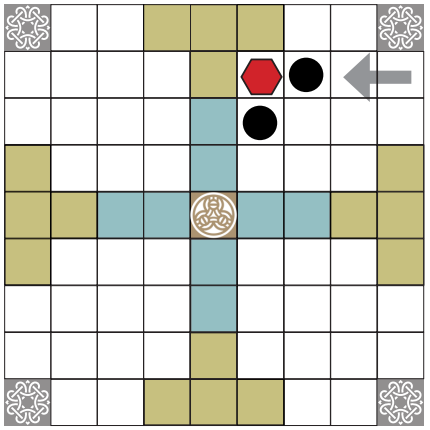
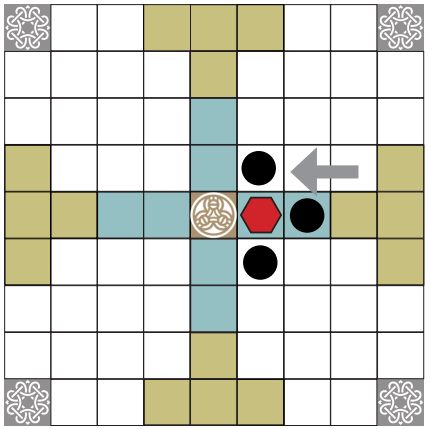


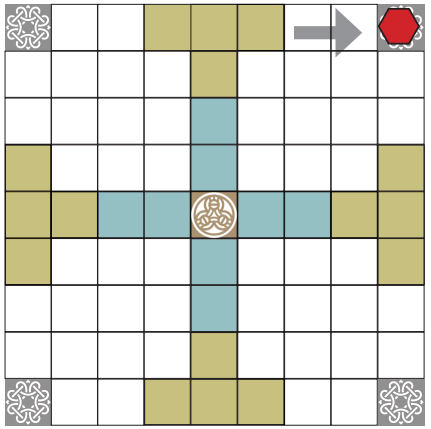
fig. 6



THE VIKING MUSEUM
WHERE MYTH MEETS TRUTH

Spelregler forts.

Om man vill spela med extra stor utmaning kan man spela med att spelplanens X är de enda platserna Kungen kan vinna på, och att dessa inte är möjliga platser för rusen.



THE VIKING MUSEUM
WHERE MYTH MEETS TRUTH