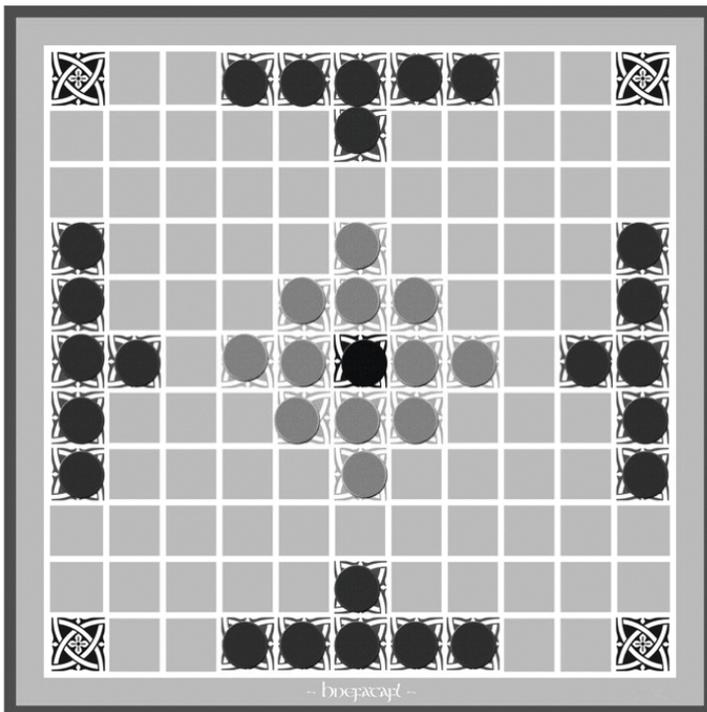


# HNEFATAFL



Spielanleitung auf Deutsch /  
english instructions



# Hnefatafl

Hnefatafl – ein Strategiespiel für zwei Spieler\*innen – ist in Nord-europa seit der älteren Eisenzeit bekannt, vermutlich war es das Lieblingsspiel der Wikinger. Ähnliche Spiele wurden später in anderen Ländern beschrieben: Im alten England wurde *Tæfl* gespielt, in mittelhochdeutschen Schriften wird ein Spiel namens *Zabel* erwähnt. Der schwedische Naturforscher Carl von Linné brachte von einer Lappland-Reise *Tablut* mit, und in alten walisischen Handschriften findet man ein Spiel, das *Tawlbwrdd* geschrieben wird. Wahrscheinlich waren die Regeln all dieser Spiele ähnlich. Es gibt kein vollständiges historisch überliefertes Regelwerk für Hnefatafl, aber aus den verschiedenen Aufzeichnungen lassen sich gut spielbare Regeln zusammenstellen.

Hnefatafl ist ein *asymmetrisches Brettspiel*: Die beiden Gegner\*innen haben andere Spielfiguren, unterschiedliche Startaufstellungen und verschiedene Gewinnsituationen.

Spieler\*in 1 spielt die Seite des Königs, er / sie erhält einen *König* und 12 *Verteidiger*.

Spieler\*in 2 erhält 24 Steine der anderen Farbe, die *Angreifer*.

Das Spiel simuliert den Angriff auf eine Burg, auf der sich der König aufhält. Gelingt es den Angreifern, diesen gefangen zu nehmen, haben sie gewonnen. Gelingt es aber dem König, aus der Burg zu entkommen und sich in Sicherheit zu bringen, geht der Sieg an den König und seine Verteidiger.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Königsstein
- 12 Verteidiger und 24 Angreifer-Steine

## Aufstellung zum Start

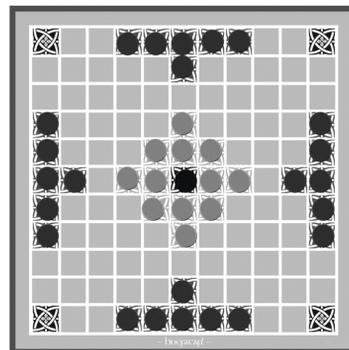


Bild 1: Spielaufstellung zum Start

Der König wird auf den *Thron* in die Mitte gestellt, umgeben von seinen 12 Verteidigern. Diese werden auf den farbig markierten Feldern rund um den König aufgestellt.

Die 24 Angreifer werden auf den vier T-förmigen markierten Felder-Reihen am Rand positioniert. Die nicht markierten Felder auf dem Spielfeld sowie die Felder in den Ecken bleiben frei.

## Ziel des Spiels

**A.** Für die Seite des Königs ist das Ziel, den König zu einem der vier Eckfelder zu bewegen. In diesem Fall ist der König entkommen und seine Seite gewinnt.

**B.** Die Angreifer gewinnen, wenn sie den König gefangen nehmen können, bevor er entkommt.

## Spielablauf

Die Seite der Angreifer beginnt mit einem Zug, danach wird abwechselnd gezogen. Alle Figuren ziehen eine beliebige Anzahl von freien Feldern entlang einer Reihe oder einer Spalte, diagonale Züge sind nicht erlaubt. Andere Figuren können nicht übersprungen werden und auf einem Feld darf nur eine Figur stehen. Auf dem Mittelfeld und den vier Eckfeldern ("Königs-

felder") darf nur der König zu stehen kommen, jedoch dürfen alle Spielfiguren über das mittlere Feld hinwegziehen, wenn es nicht vom König besetzt ist.

## Gefangennahme

### A. Angreifer oder Verteidiger gefangen nehmen:

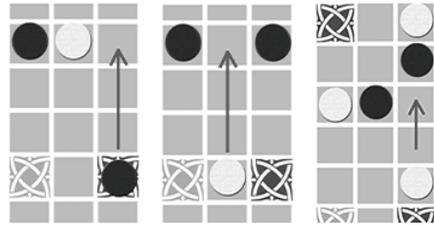


Bild 2:  
**Dunkel** schlägt einen **hellen** Stein

Bild 3:  
**Heller** Stein bleibt im Spiel

Bild 4:  
**Hell** schlägt 2 **dunkle** Steine

Eine Spielfigur (Angreifer oder Verteidiger, nicht aber der König) ist gefangen, wenn sie zwischen zwei gegnerischen Figuren eingezwängt wird (Bild 2), oder zwischen einer gegnerischen Figur und dem Rand des Spielbretts.

Nicht gefangen ist sie, wenn sie freiwillig zwischen 2 Gegner (Bild 3) oder zwischen einen Gegner und den Rand zieht. Das heißt: Eine Figur wird nur dann gefangen, wenn die Falle durch eine Bewegung des Gegners / der Gegnerin geschlossen wird.

In besonderen Fällen können zwei (Bild 4) oder sogar drei gegnerische Steine auf einmal gefangen genommen werden.

Ein Spielstein ist ebenfalls geschlagen, wenn er von einem gegnerischen Spielstein gegen eines der fünf Königsfelder gedrängt wird.

Der König nimmt am Kampf teil, wie alle anderen Figuren.

Eine geschlagene Figur wird vom

Brett entfernt und ist im Spiel nicht mehr aktiv.

### **B. Den König gefangen nehmen:**

Der König ist geschlagen, wenn er

- von vier Angreifern
- oder drei Angreifern und einem Königsfeld
- oder drei Angreifern und dem Rand des Spielfeldes eingeschlossen ist.

---

# Hnefatafl

The game *Hnefatafl* has been around in Northern Europe since the Early Iron Age, when it was probably the favourite game of the Vikings. The Swedish botanist Carl von Linné discovered the game in Lapland, where it was known as *Tablut*, in around 1730 and recorded his discovery in a detailed description.

The game simulates an attack on a castle where the king is residing. If the attackers are able to capture him, they are the winning team. If the king can successfully escape to

safety, the king and his defenders are the victors.

Hnefatafl is an *asymmetric board game*. This means that the opponents have a different number of playing figures, different start formations and different ways of winning.

## **Contents**

- 1 game mat
- 1 black “king” piece
- 12 defender and 24 attacker pieces

## Board setup

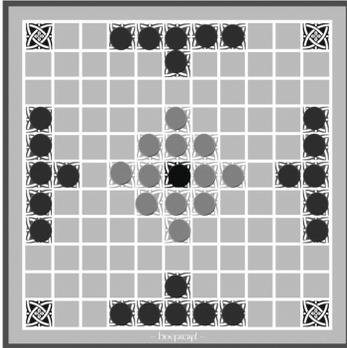


Image 1: Board setup

Place the black king in the middle of the board, surrounded by his 12 defenders. The defenders should be placed on the coloured spaces surrounding the king.

Place the 24 attackers in the four T-shaped zones at the edge of the board. The non-coloured spaces on the board and the black spaces in the corners remain empty.

## The aim of the game / how to win

**A.** For the player with the king, the aim of the game is to move the king to one of the four black spaces in the corners of the board. Once the king has reached one of these spaces, he can make his escape, and his player is the winner.

**B.** The attackers win if they are

able to capture the king before he escapes.

## How to play

The attacking team makes the first move, after which the players take it in turn to move. All figures can move a chosen number of spaces along a row or column; diagonal movements are not permitted.

Figures are not allowed to jump over other figures, and only one figure may stand in a space at any one time. Only the king is allowed to stand on the black spaces (one middle space and four edge spaces), but all playing figures can cross the middle space if the king is not already standing there.

## Capture

### A. Capturing an attacker or defender:



Image 2:  
The **dark** team captures a piece of the **light** team



Image 3:  
The piece of the **light** team stays in the game

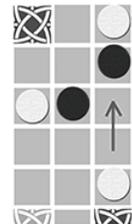


Image 4:  
The **light** team captures two pieces of the dark team

A playing figure (attacker or defender, not the king) is captured when it is trapped between two opposing figures (see image 2) or between an opposing figure and the edge of the board. It is not captured if it voluntarily moves into a position between two opponents (image 3) or between an opponent and the edge of the board. In summary, a figure is only captured when it is trapped in a position due to a

move made by the opponent.

## **B. Capturing the king:**

The king loses the game when he is trapped between:

- four attackers
- three attackers and a black space (throne or corner space)
- three attackers and the edge of the board

### **Spieltz - die Spielemacher**

Ideenfeld GmbH

Verlag, Agentur und Produktion

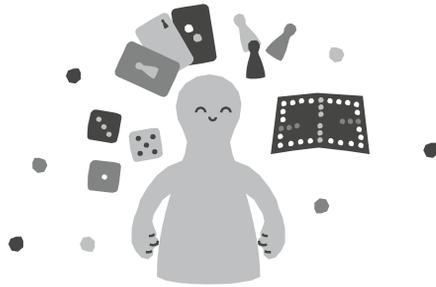
Gubener Straße 44

10243 Berlin

info@spieltz.de | www.spieltz.de

Alternative Spielregeln und Links in unserem

Blog: <https://spieltz.de/blog/hnefatafl>



### **Spieltz Verlag | Publishing**

Verlagsprogramm mit pfiffigen, einfach zu erlernenden Familienspielen

Publishing company offering fun, exciting and easy-to-learn family games

### **Spieltz Großformat-Spiele | Large-format games (XXL games)**

Alle Spiele aus unserem Verlagsprogramm gibt es auch als XXL Spiele

All the games in our catalog are also available as XXL games

### **Spieltz Agentur | Agency**

Spielentwicklung, grafische Umsetzung, Text und Lektorat für Brett- und Kartenspiele

Game development, graphic design, copywriting and editing for board and card games

### **Spieltz Produktion | Production**

Produktionsberatung, Produktionsvorbereitung und Produktion für Gesellschaftsspiele

Production consulting, production preparation and production for tabletop games

### **Spieltz Werbespiele | Advertising Games**

Anpassbare Brett- und Kartenspiele zu verschiedensten Themen und Anlässen, die für Unternehmen gebrandet werden können

Board and card games adaptable for a wide variety of themes and occasions that can be individually branded for companies

### **Spieltz kreativ | creative**

Blanko-Spiele zum Selbstgestalten und viele verschiedene Spielsteine

Material for board game creators

### **Spieltz – (er-)finde DEIN Spiel | Community**

Autor\*innen-Community und Verkaufsplattform für Spieleautor\*innen

A community and sales platform for game creators

