

# HNEFATAFL

## VORBEMERKUNG

In vielen skandinavischen Quellen wird ein Brettspiel namens *Tafl* erwähnt, im alten England war ein Spiel namens *Tæfl* bekannt. Auch in mittelhochdeutschen Schriften ist ein *Zabel* genanntes Spiel zu finden. Alle diese Bezeichnungen stehen für den Begriff Brettspiel schlechthin. Erst mit der Einführung von Schach und Backgammon erfolgte dann eine Unterscheidung in *Schachzabel* (Altnordisch: *skaktafl*). *Wurfzabel* (Altnordisch: *kvátrutafl*) für Backgammon und eben HNEFATAFL. Der altnordische Begriff *Hnefatafl* enthält den Wortteil „*hnefa*“, was soviel bedeutet wie Faust, geschlossene Hand bzw. Gegenstand, der in der geschlossenen Hand gehalten wird. Das skandinavische „*kniv*“ (Messer), das englische Wort „*knife*“ (Messer), und die deutschen Wörter „*Kneif/Kneip*“ (kurzes krummes Messer) und „*Knebel*“ sind mit dem altnordischen „*hnefa*“ verwandt. Wörtlich müsste man dann also *Hnefatafl* als *Knebel(brett)spiel* übersetzen.

Es gibt aber auch eine andere Deutung des ersten Namensbestandteils: Der wichtigste und mächtigste Spielstein wird als *Hnefi* bezeichnet. *Hnefi* war in der Sagaliteratur auch der Name eines berühmten Seekönigs. Unter Berücksichtigung des englischen Namens „*King's Table*“ (Königstisch) wäre „Königs(brett)spiel“ sicher eine geeignetere Übersetzung von HNEFATAFL.

Möglicherweise kannten bereits die Westgoten eine Form dieses Spiels. Der spanische Bischof Isidor von Sevilla (etwa 560–636) beschreibt in einem seiner Werke (*Etymologia* 18, 67) zwei verschiedenen Arten von Spielsteinen, die unterschiedlich ziehen können. Diese Beschreibung hat man lange Zeit auf das römische *Ludus Latruncularum* bezogen, wo aber unseres Wissens alle Steine gleich sind. Somit hatte Isidor also ein anderes Spiel im Auge, und da es tatsächlich Ähnlichkeiten zwischen dem römischen Spiel und dem HNEFATAFL gibt, vielleicht eine frühe Form des letzteren, die sich unter dem Einfluss des römischen Spiels weiterentwickelt hatte. Ganz unmöglich ist das nicht, weil erste Spuren des HNEFATAFL bereits aus dem 4. Jh. (aus Dänemark) bekannt sind.

Leider gibt es kein vollständiges historisch-überliefertes Regelwerk für das HNEFATAFL-Spiel. Die Frage „Welche der Spielarten entspricht dem ‚wirklichen‘ HNEFATAFL?“ ist daher nicht eindeutig zu beantworten. Aller Wahrscheinlichkeit nach gab es zu verschiedenen Zeiten an verschiedenen Orten unterschiedliche Regeln. Die hier wie auch die in Büchern oder Zeitschriften sowie auf Internetseiten vorgestellten Spielregeln sind allesamt Rekonstruktionsversuche aus dem 20. Jh. In der Zusammenschau der archäologischen Funde und der schriftlichen Zeugnisse lässt sich dennoch ein gut spielbares Regelwerk zusammenstellen.

Mehr Infos zu HNEFATAFL findet man auf diversen Internetseiten, so z. B. unter <http://www.hnefatafl.net/deutsch/dHnefatafl.html>, wo auch die Infos zu dieser Anleitung herkommen.

## SPIELANLEITUNG

HNEFATAFL ist ein Spiel für zwei Spieler: der eine Spieler spielt den König und seine zwölf Getreuen, der andere ist der Gegner des Königs und hat 24 gleichrangige Spielsteine zur Verfügung. Ziel des Königs ist es, das Spielfeld über eines der Eckfelder hinweg zu verlassen, das des Gegners, den König zu schlagen, bevor ihm dies gelingt.

## Das Brett

HNEFATAFL wird zumeist auf einem Spielbrett mit 13×13 Feldern gespielt (bei der Variante *Fetlar Hnefatafl* wird ein Brett mit nur 11×11 Feldern verwendet). Dieses Spielbrett wird auch oft als *Zabel* (oder auf

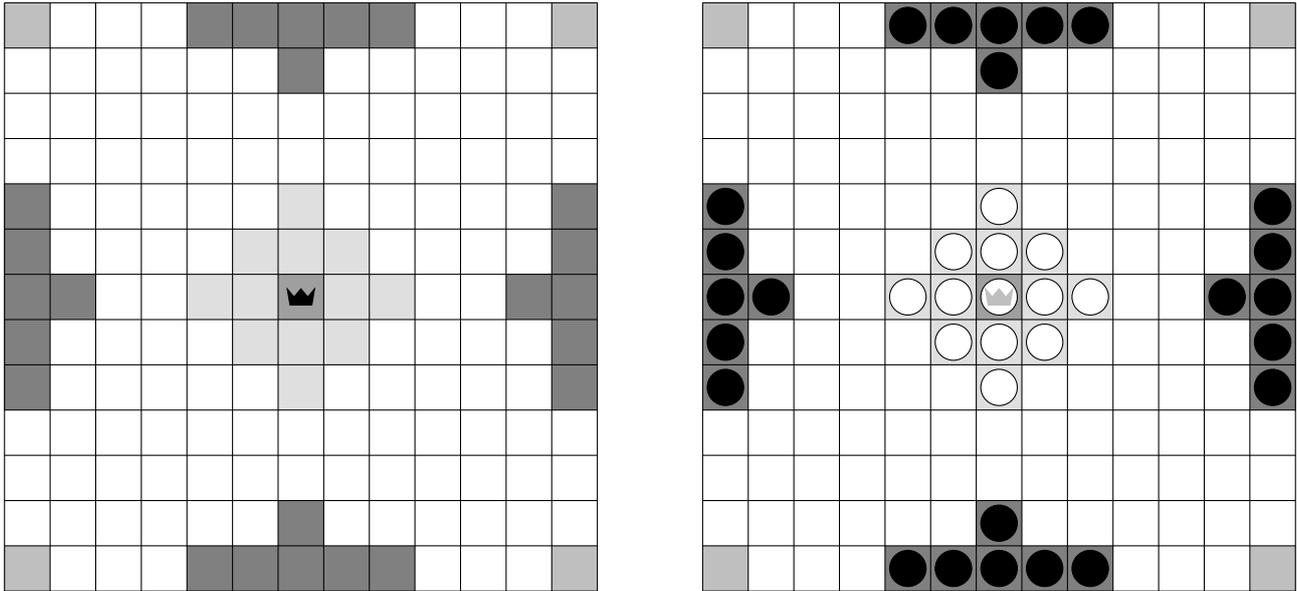


Abbildung 1: Das Spielbrett und die Aufstellung der Figuren.

Altnordisch als *Taflborð*) bezeichnet.

In der Mitte des Spielbretts (Abb. 1, links) befindet sich der Königsthron (grau mit der Krone), und natürlich darf nur der König das Thronfeld betreten. Dort befindet er sich auch zu Spielbeginn, umgeben von seinen zwölf Mannen. Die vier Eckfelder (in etwas hellerem Grau) stellen die Fluchtburgen des Königs dar. Auch diese Fluchtburgen dürfen nur vom König betreten werden. Diese Burgen zählen für beide Seiten als gegnerische Spielsteine, was von großer Bedeutung beim Schlagen von Spielsteinen ist.

## Die Spielsteine

Bei HNEFATAFL gibt es zwei Arten von Spielsteinen: der König (Altnordisch: *Hnefi*, Altenglisch: *cynningstan*) und die übrigen Steine (*Taflmänner*, altenglisch: *tæfelstanas*).

## Die Aufstellung der Spielsteine

Zu Beginn des Spieles befindet sich der König (weißer Stein mit Krone auf Abb. 1, rechts) auf seinem Thron in der Mitte des Spielbretts (goldenes Feld). Seine zwölf Mannen (weiße Steine ohne Krone) stehen um ihn versammelt auf den umgebenden, hier hellgrau markierten, Spielfeldern: acht auf den unmittelbar dem König benachbarten Feldern und jeweils einer in der Mitte vor jeder der vier Seiten. Die Angreifer (schwarze Steine) stehen, in vier Sechsergruppen aufgeteilt, auf den mittelgrauen „Lagerfeldern“ an jeder Kante des Spielfeldes.

Der Angreifer macht den ersten Zug.

## Die Züge

- Alle Spielsteine (auch der König) ziehen wie der Turm im Schach nur in senkrechter und waagerechter Richtung. Hierbei kann eine beliebige Anzahl freier Spielfelder zurückgelegt werden.
- Ein Ziehen in schräger Richtung oder das Überspringen eigener oder gar gegnerischer Spielsteine ist nicht erlaubt.

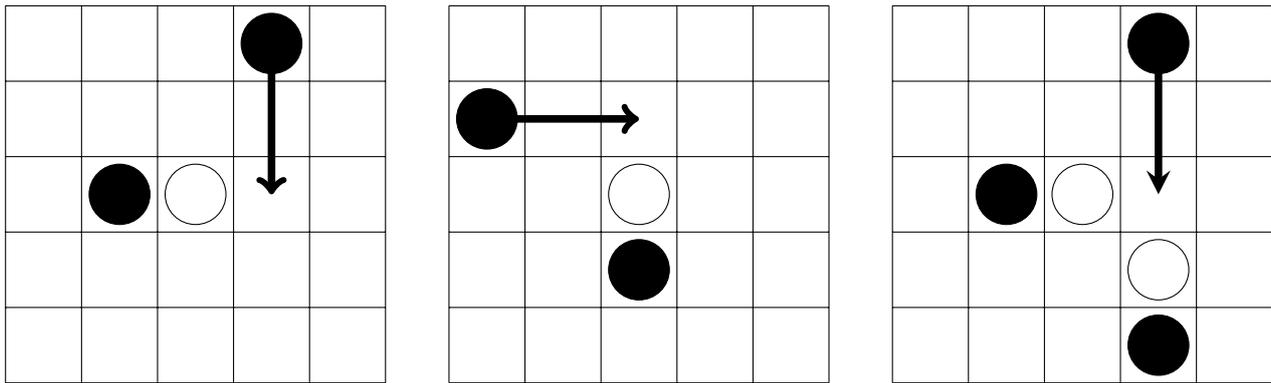


Abbildung 2: Beispiele für das Schlagen eines oder mehrerer gegnerischer Steine. Die weißen Steine sind jeweils nach dem angedeuteten Zug des schwarzen Steins geschlagen.

- Thron und Eckfelder dürfen nur vom König betreten werden. Über einen **leeren** Thron hinweg können jedoch alle Figuren ziehen; sie dürfen nur nicht darauf stehen bleiben.
- Jeder Spielzug muss auf einem freien Spielfeld enden.
- Es herrscht Zugzwang, d. h. in jeder Spielrunde **muss** ein Spielzug ausgeführt werden.

## Schlagen von Spielsteinen

- Das Schlagen von **normalen Spielsteinen** erfolgt ähnlich wie beim LUDUS LATRUNCULORUM. Hierzu muss man den generischen Stein in die Zange nehmen, d. h., man stellt auf die beiden Felder rechts und links bzw. vor und hinter ihm einen eigenen Stein (s. Abb. 2, links und Mitte, wo jeweils ein roter Stein von zwei blauen in die Zange genommen wird). Auch dem König ist es erlaubt, gegnerische Spielsteine auf diese Art und Weise zu schlagen. Im Gegensatz zum LUDUS LATRUNCULORUM wird aber der gegnerische Stein sofort aus dem Spiel genommen; der Gegner hat nicht wie dort die Möglichkeit, ihn zu „befreien“.
- Die Eckfelder und die Ränder der Spielfläche gelten für beide Seiten als gegnerische Spielsteine. Um also einen normalen Spielstein des Gegners unmittelbar neben einer Eckburg oder am Spielfeldrand zu schlagen, benötigt man nur einen eigenen Stein.
- Bei entsprechender Stellung im Spiel ist es auch möglich, mit einem Zuge zwei (Abb. 2, rechts) oder drei gegnerische Steine zu schlagen.
- Wird allerdings ein Spielstein zwischen zwei gegnerische Steine gezogen, so wird er **nicht** geschlagen! Um ihn dennoch schlagen zu können, muss der Gegner in seinem nächsten Zug erst einmal eines der beiden Nachbarfelder räumen und dann im übernächsten Zug zurückkehren.
- Der **König** kann nur von vier Steinen geschlagen werden, die auf allen waagrecht und senkrecht benachbarten Feldern stehen (Abb. 3, rechts). Der Thron und der Spielfeldrand zählen für den König als feindliche Steine. Hier würden also drei Spielsteine zum Schlagen ausreichen (s. Abb. 3, rechts, am Beispiel des Throns).
- Falls der König von einem weiteren Stein geschützt wird, ist es möglich, beide zu schlagen, wenn sowohl der König als auch der andere Stein komplett umstellt sind (Abb. 4).

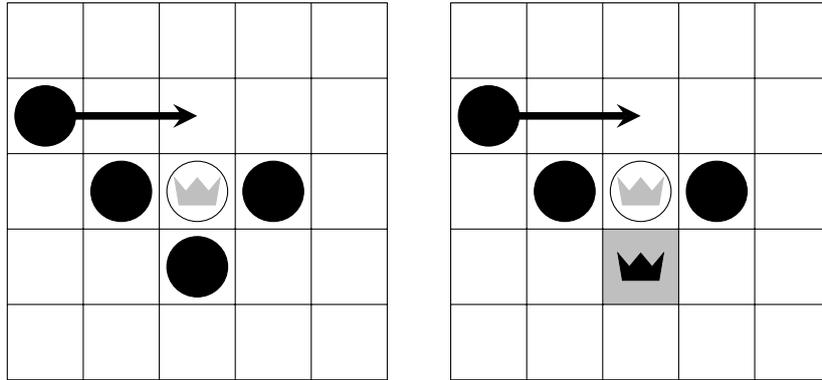


Abbildung 3: Beispiele für das Schlagen des Königs. Der König ist jeweils nach dem angedeuteten Zug des schwarzen Steins geschlagen.

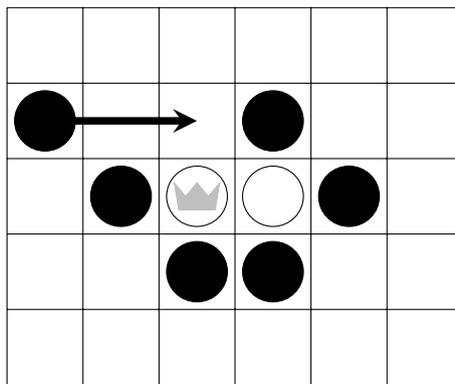


Abbildung 4: Beispiele für das gleichzeitige Schlagen des Königs und eines ihn schützenden Steins.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn

- der König eines der vier Eckfelder betritt oder
- wenn der König geschlagen wird.

Im ersten Fall haben die Königlichen (hier Weiß), im zweiten Fall die Angreifer (hier Schwarz) gewonnen.