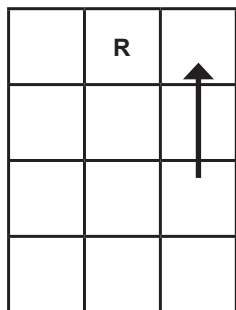
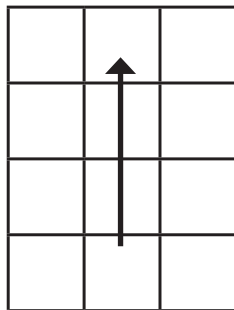
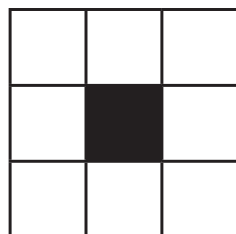


- Du kan flytte inn mellom to motstanderbrikker uten å bli slått.

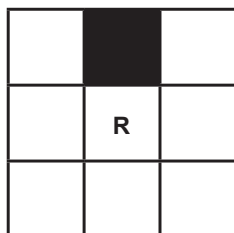


- Svart vinner dersom han kan ta kongen (R). Framgangsmåten er den samme som når en slår ut vanlige motstanderbrikker.



- Dersom kongen står i midtruta må kongen omringes fra fire kanter.

- Står kongen inntil midtruta trengs det bare tre motstandere for å slå han. Den fjerde svarte brikken blir erstattet av midtruta.



- Hvit vinner dersom kongen klarer å ta seg frem til en av de fire hjørnerutene. Trekket før kongen kan flyttes til en av hjørnerutene, skal hvit varsle dette med å si «se opp». Kan kongen flyttes til to av hjørnerutene, skal hvit varsle dette med å si «se dobbelt opp».

Øv deg på spille Hnefatafl på nett: www.lutanho.net/play/hnefatafl.html

ARKEOLOGISK
MUSEUM

Universitetet i Stavanger

www.arkeologisk.museum.no



HNEFATAFL



Hnefatafl, kongens bord eller tablut var et av Nord-Europas store brettspill. Det ble populært så tidlig som år 400 og var fortsatt mye spilt under vikingtiden. Brettspillet ble sakte men sikkert glemt da sjakken ble populær i middelalderen.

Spillet handler om en vikingkonge som blir angrepet i borgen sin, og ligner noe på sjakk. Ved hjelp av mennene sine skal kongen ta seg fram til en av de fire mørke hjørnerutene. Det gjelder for han å kunne rømme før motstanderne får tak i ham. Angriperne skal prøve å slå kongen før han når en av hjørnerutene. Hnefatafl er spesielt ved at det er usymmetrisk. Kongen er i undertall. Rollen som angriper skiller seg veldig fra kongens som forsvarer seg. Hnefatafl er enkelt, men krever taktiske trekk for å vinne over motstanderen.

Hnefatafl i sagaene

Hnefatafl blir nevnt flere steder i norrøne sagaer som i f.eks. Orknøyingenes saga, sagaen om Fridtjof den frøkne og Hervors saga. Vi kan ut fra sagaene forstå at Hnefatafl var et vanlig og folkekjent brettspill.

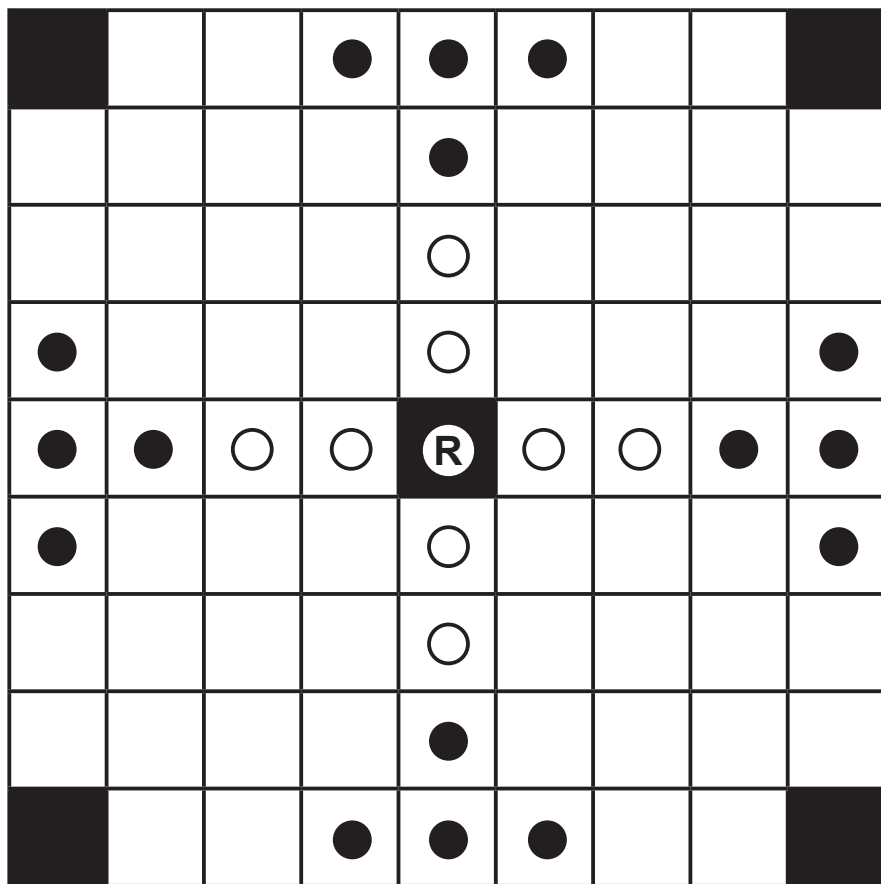
Spillereglene ble aldri eksplisitt dokumentert, og kun spillebrikker og deler av spillebrett eksisterer den dag i dag. Dermed vet vi ikke helt sikkert hvordan spillet ble spilt. Trolig ble ikke terning brukt.

Hnefatafl i arkeologien

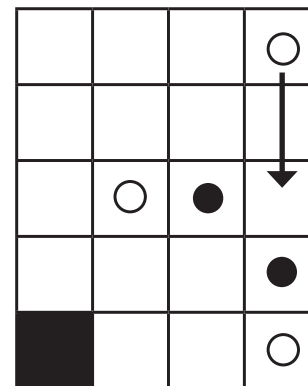
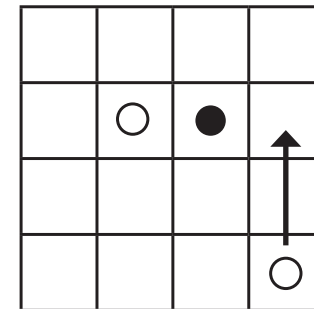
Gjennom århundrene forandret spillet seg og forskjellige versjoner er funnet på arkeologiske utgravninger. Funnene er gjort fra Irland i vest til Ukraina i øst. Arkeologiske funn indikerer at Hnefatafl kanskje har blitt spilt på et 33x33cm eller 28x28cm stort Brett. Gjennom nøye studier av manuskripter fra middelalderen, samt bevarte spillebrikker og Brett har forskere dannet seg en forståelse av hvordan spillet mest sannsynlig ble spilt. Siste gang det ble dokumentert spilling av Hnefatafl var i Wales i 1587 og i Lappland i 1723. Spillebrettet har antakeligvis hatt svarte og røde ruter.

Spilleregler for Hnefatafl

- Startoppstillingen er slik som under.
- Kongen har spillebrikken markert med ®.
- Kongens menn er de hvite brikkene.
- Angriperne, de svarte brikkene, begynner spillet.
- Brikkene kan bare flyttes vannrett eller loddrett slik som tårnet i sjakk.
- En brikke kan ikke hoppe over en annen brikke.
- To brikker kan ikke stå i samme rute.
- Utslåtte brikker skal fjernes fra brettet.
- I de fem mørke rutene, hjørnerutene og midtruten, kan bare kongen stå, men de andre brikkene kan passere dem.

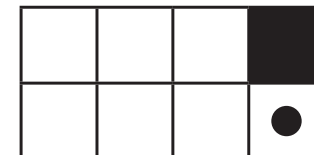


- En spiller slår motstanderens brikke ved å stille to av sine egne brikker på hver side av motstanderens brikke, vannrett eller loddrett. Dette gjelder for begge farger.

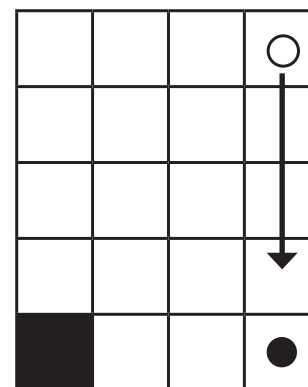
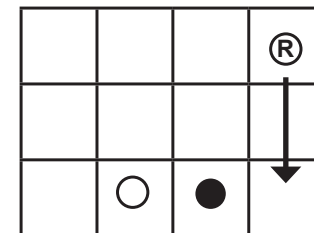


- En spiller slår motstanderens brikke ved å stille to av sine egne brikker på hver side av motstanderens brikke, vannrett eller loddrett. En kan altså slå flere av motstanderens brikker med et trekk. Dette gjelder for begge farger.

- En kan ta i bruk de mørke rutene for å slå motstanderen. Dette gjelder begge farger.



- Kongen kan delta i erobringen av motstanderens brikker på samme måte som øvrige brikker.



- En kan ikke ta kanten av brettet til hjelp for å slå en motstander. Dette gjelder begge farger.