

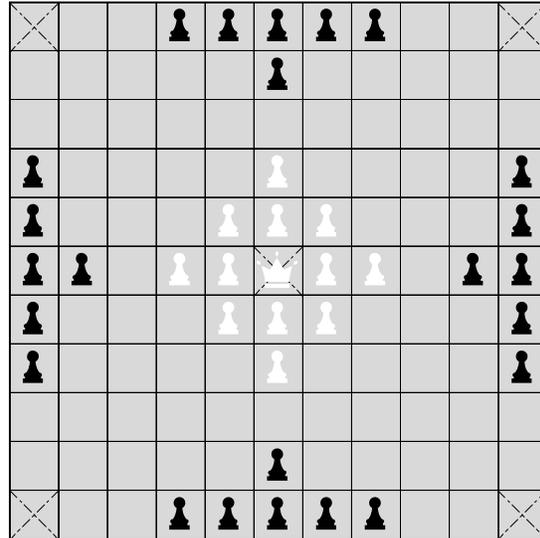
Hnefatafl (11x11 Tafl)

Zusammenfassung: Starker, bewaffneter König, gefangen auf 4 Seiten.
Schildwall. Entkommen auf Ecken. Kopenhagen Turnierregeln.

Das Spiel wird von zwei Spielern gespielt. Einer spielt den König und seine 12 Verteidiger.
Der zweite Spieler übernimmt die 24 Angreifer.

Das Spiel wird auf einen 11x11 Felder großen Brett mit der Startaufstellung wie rechts zu sehen gespielt.

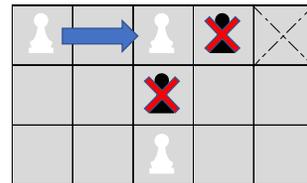
Das zentrale Feld (Thron), sowie die Eckfelder dürfen nur vom König betreten werden. Befindet sich der König nicht auf dem Thron, können alle anderen Figuren frei darüber hinwegziehen, dürfen jedoch niemals dort abgestellt werden. In einigen Fällen wird der Thron als feindlich betrachtet, was bedeutet er kann eine der Figuren, die in eine Gefangennahme involviert sind, ersetzen. Der Thron ist den Angreifern gegenüber immer feindlich und den Verteidigern sowie dem König gegenüber nur dann, wenn der König ihn nicht besetzt. Die Eckfelder sind immer feindlich gegenüber allen Figuren.



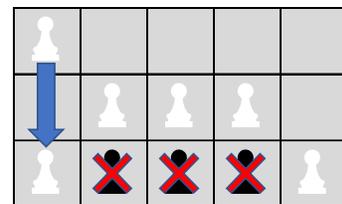
Die Angreifer machen den ersten Zug. Danach wird abwechselnd gezogen.
Alle Spielfiguren können eine beliebige Anzahl von freien Feldern in vertikaler oder horizontaler Richtung bewegt werden, ähnlich dem Turm beim Schach. Figuren dürfen nicht übersprungen werden.

Alle Spielfiguren (ausgenommen dem König) gelten als gefangen (geschlagen), wenn sie horizontal oder vertikal zwischen zwei gegnerischen Figuren oder einer gegnerischen Figur und einem feindlichen Feld eingeschlossen werden.

Es ist möglich mehrere Spielfiguren (bis zu drei) in einem Zug gefangen zu nehmen.
Jede Spielfigur, selbst der König, kann genutzt werden um einen Gegner zu fangen.
Eine Figur wird nur dann gefangengenommen wenn die Zange durch einen Zug des Gegners geschlossen wird. Es ist deswegen erlaubt zwischen zwei feindliche Figuren zu ziehen.



Schildwall: Eine Gruppe Spielsteine am Spielfeldrand kann in einem Zug gefangen werden, wenn sie von Gegnerischen Spielsteinen eingeschlossen werden. Eckfelder können dafür mit genutzt werden. Der König kann an einem Schildwall teilnehmen. Der König wird durch einen gegnerischen Schildwall nicht geschlagen.



Das Ziel der Verteidiger ist es mit dem König auf eines der Eckfelder zu fliehen.

Die Angreifer gewinnen wenn sie es schaffen den König gefangen zu nehmen, bevor er fliehen kann.

Der König muss dafür auf allen vier Seiten von Angreifern eingeschlossen sein. Am Spielfeldrand kann der König nicht geschlagen werden.

Die Angreifer gewinnen ebenfalls, wenn sie es schaffen den König und all seine verbleibenden Verteidiger einzukreisen (ohne dabei den Spielfeldrand zu nutzen), da sie dadurch seine Flucht erfolgreich verhindern konnten.

Endlose Zugwiederholungen sind verboten. Kann eine endlose Wiederholung nicht durchbrochen werden verliert die Verteidigerseite.

Kann ein Spieler keinen Zug machen endet das Spiel unentschieden.

Ein vollständiges Spiel besteht aus zwei Runden, wobei in der zweiten Runde Seiten getauscht werden.
Sieger ist wer beide Runden für sich entscheidet oder seine Runde mit weniger Zügen gewann.