

# HNEFATAFL

För två spelare från 10 år.

## HISTORIK

*Hnefatafl*, i äldre källor bara *tafl*, är det äldsta kända spelet i Norden. Det var i bruk redan på 400-talet — det är således äldre än schack — och spreds av nordmännen på deras härnadsståg till Island, Britannien och Irland.

Själv ordet *tafl* (*tafel* i Wales, *tablut* i Lappland) kommer ursprungligen från latinets *tabula*, som dels var en generell term för spelplan och dels var romarnas namn på det spel som vi idag kallar bräde (backgammon). *Hnefa* är fornnordiska och betydde troligen näve. *Hnefatafl* kan således översättas med "nävbräde", dvs en spelplan där man slogs mot varandra — i bildlig bemärkelse.

Om ursprunget till själva spelet kan man bara spekulera; det är dock anmärkningsvärt att det ovanliga sättet på vilket man slår pjäser i *hnefatafl* tidigare bara (i Europa) var känt i ett romerskt, relativt lite spritt spel med namnet *ludus latruncolorum*. Detta har i sin tur rötterna i äldre österländska spel.

De germanska folkstammarna anammade ordet *tabula* någon gång under första eller andra århundradet e. Kr. Att det användes i den förstnämnda av de ovanstående betydelseerna är ganska säkert; det finns inga bevis för att germanerna spelade bräde före 900-talet, och då var *tafl*, *tafi*, och *zabel* redan i bruk som beteckning för ett spel, på respektive fornnordiska, gammalengelska och medeltida högtyska.

Elfrics *Ordbok* (från ca år 1000) syftar med termerna *tafel*, *cyningstan* ('kungssten', kungspjäs) och *tafelstana* ('brädstenar', spelpjäser) på just *hnefatafl*.

Så länge de nordiska, engelska och germanska folken bara spelade ett enda "brädspel", fanns det ingen orsak att ge det ett speciellt namn; *tafl*, *tafi* och *zabel* kunde bara betyda en sak. Men när andra spel infördes var så inte längre fallet, och det blev nödvändigt att skilja de olika spelen åt. På t. ex. Island blev schack och bräde respektive *skakatafl* och *kvatratatafl* — och *tafl* blev *hnefatafl*.

I Norden nådde *hnefatafl* sin blomstringsperiod under vikingatiden (ca år 850–1050). Rester av spelpjäser och bräden har hittats i gamla vikingagravar, bland andra dem i Ultuna, Wimose och Gokstad. Sådana finns att beskåda på Vikingamuseet på Bygdøy utanför Oslo, British Museum i London, National Museum of Ireland m. fl.

*Hnefatafl* är omnämnt på ett flertal ställen i de litterära hävderna — t. ex. i *Volo-spa*, ett av de tidigaste diktverken. Rognwald av Orkney (ca år 1125), korstågsfararen, inleder listan över sina färdigheter med 'jag är stark i *tafl*-spel'. I *Herverarsagan* återges följande gåta i en gissningstävling mellan kung Heidrek och guden Oden i förklädnad: 'Vilket är det odjur, omgjordat med järn, som dödar flokken? Det har horn men inget huvud' (svar: *hnefi*, huvudpjäsen i *hnefatafl*).

Det troligen mest berömda stället är i Fritjofs saga. Hilding sänds för att söka råd i krigskonst och finner Fritjof försjunken i ett parti *hnefatafl* med Björn. Fritjof undviker att ge ett direkt svar på Hildings frågor, utan döljer det i stället i kommentarer till partiet.

Det existerar många moderna återgivningar av denna sistnämnda saga, men praktiskt taget alla överför — felaktigt! — Fritjofs spel till att gälla schack.

Under sin storhetstid fanns *hnefatafl* i flera versioner; på både 9x9, 11x11 och 13x13-bräden. Styrkefördelningen och reglerna var dock i huvudsak desamma. Efter introduktionen av schack på 1000-talet kom *hnefatafl* gradvis ur bruk utom i avsides och isolerade områden. Sista gångerna spelet omnämns är i Wales 1587 (Peniarth-manuskriptet på Welsh National Library) och i Lappland 1732 (Carl von Linnés dagbok).

## REGLER

### Inledning

I *hnefatafl* står "vikingar" och "landbor" mot varandra. Vikingarnas uppgift är att försöka få sin kung "i land", d. v. s. få kungspjäsen ut till någon av brädets kantrutor, medan landbornas uppgift är att försöka slå vikingakungen.

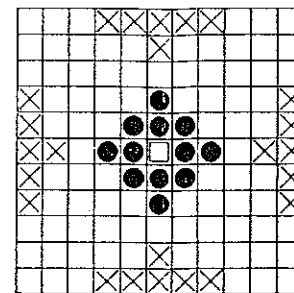
### Innehåll

- 1 spelplan
- 1 vikingakungspjäs
- 12 vikingapjäser
- 24 landbopjäser

Vikingakungen kallas *hnefi*, varje annan pjäs (vare sig viking eller landbo) kallas *bunn*.

### Förberedelser

Ställ upp pjäserna på spelplanen som nedanstående figur visar:



□ = vikingakung  
● = viking  
× = landbo

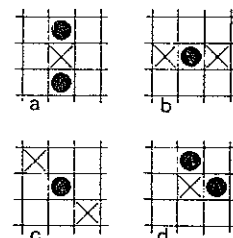
### Spelets gång

Varje gång det är ens tur, får man flytta en av sina pjäser. Man turas om att dra. Spelaren med vikingarna drar först.

Samtliga pjäser rör sig som schackton, d. v. s. hur många rutor som helst framåt, bakåt eller åt sidorna, men ej diagonalt. En pjäs får inte hoppa över någon annan, inte heller får två pjäser stå i samma ruta.

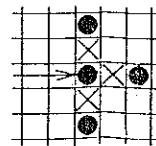
Mittrutan d. v. s. vikingakungens startruta, får endast beträdas eller passeras av vikingakungen själv.

En pjäs är slagen om motståndaren kan få två av sina pjäser på de angränsande rutorna på varsin sida, dock ej diagonalt. Se nedanstående figurer.

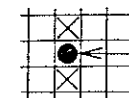


I fallen a och b är fiendepjäsen i mitten slagen, men i fallen c och d är den det *inte*.

En slagen pjäs tas genast bort från brädet. Man kan i ett och samma drag slå två eller t. o. m. tre fiendepjäser! Se nedanstående figur. Här drar spelaren med vikingarna så att tre landbor slås på en gång.

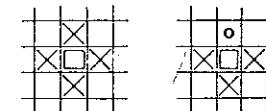


Observera att en pjäs får flytta in mellan två fiendepjäser utan att bli slagen. Se nedanstående figur.



Om spelaren med landborna nu vill slå vikingapjäsen, kan han t. ex. flytta den ena av sina pjäser först bort och sedan tillbaka igen.

För att slå vikingakungen gäller speciella regler: vikingakungen kan bara slås om den blir omringad på *samtliga* fyra sidor (ej diagonalt) eller om den har landbor på tre sidor och brädets mittruta (sin egen startruta) på den fjärde. Se nedanstående figurer.



I bägge ovanstående fall är vikingakungen slagen.

Dessutom gäller ännu en speciell regel för vikingakungen: han kan inte vara med och slå någon motståndarpjäs, dvs vikingakungen kan inte vara någon av de anfallande två pjäserna i någon av figurerna a–d. Man säger att kungen är "vapenlös".

### Vem vinner?

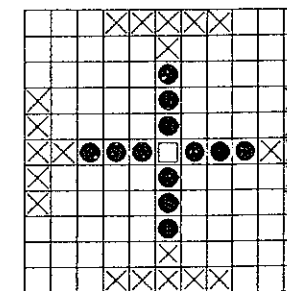
Spelaren med vikingarna vinner om han kan få sin kungspjäs till någon av kantrutorna på brädet.

Spelaren med landborna vinner om han kan slå vikingakungen.

## ALTERNATIVA REGLER

Precis som i många andra spel har reglerna för *hnefatafl* varierat med olika platser och århundraden. De följande varianterna var vanligast:

1) Pjäsuppställningen i början av partiet kunde i stället vara denna:



2) Vikingakungen kunde vara "vapenför", dvs man fick använda kungspjäsen när man slog en landbopjäs.

Denna regel förändrar klart spelet till landbornas nackdel — men man kan också använda regeln som en handikappregel, dvs låta den gälla när landborna förs av den starkare spelaren.

3) Vikingakungen får bara gå maximalt tre rutor i sitt drag.

Denna regel är föreslagen av den moderna spelforskningen, i syfte att utjämna styrkorna; även med regeln om "vapenlös kung" anses vikingapjäserna ha ett svagt övertag. Man har spekulerat i möjligheten att någon regel i *hnefatafl* kan ha gått förlorad i historien — det kan i så fall vara en regel liknande den ovanstående.

För att ytterligare förstärka landbornas möjligheter har även följande regel föreslagits av den moderna spelforskningen:

4) Vikingakungen kan slås precis som en vanlig pjäs, dvs det räcker med två fiendepjäser för att besegra den.

Trots att historiska källor inte ger något stöd för denna regel, kan det ha varit så att den vanligen gällde; regeln om att det behövdes fyra fiendepjäser för att besegra vikingakungen kan helt enkelt ha varit en variation som överlevt i vissa källor.