

Das Wikinger Spiel

Wie die Wikinger spielten

Geschichtlicher Hindergrund

Das Wikingerspiel ist womöglich eines der großartigsten Brettspiele der Geschichte. Trotz einfacher Spielregeln werden große Anforderungen an die Fähigkeit der Spielteilnehmer gestellt. Taktisch zu planen und die Spielzüge des Gegners vorausszusehen.

Das Spiel war in Nord-Europa in der Wikingerzeit (Ende 8. Jahrhundert bis 1000) weit verbreitet; eine turbulente Epoche gezeichnet von Unruhe und Streit. Im Mittelalter mit dem Bekanntwerden des Schachspiels geriet das Wikingerspiel allmählich in Vergessenheit. Auf Grund archäologischer Funde und Studien hat man das Spiel rekonstruieren können wie es wahrscheinlich vor tausend Jahren gespielt wurde.

Das Wikingerspiel war besonders populär in den nordischen Ländern und wurde mit der Wikingerkultur in andere Länder getragen, hauptsächlich nach den britischen Inseln und „Gardarike“ östlich der Ostsee. Das Spiel entwickelte sich in den verschiedenen Gegenden mit der Zeit sehr unterschiedlich und mit von einander abweichenden Spielregeln. Die Archäologen haben sehr unterschiedliche Varianten des Spieles in Irland und in der Ukraine gefunden.

Das Wikingerspiel ist unter den Namen „Hnefatafl“ (Der Tisch des Königs) in den alten Schriften erwähnt. Mit den Kenntnissen aus diesen Schriften und aus Studien verschiedener Funde von Brettern und Figuren war man in der Lage die Spielregeln zu rekonstruieren. Das letzte Mal das man mit Sicherheit weißt, dass „Hnefatafl“ gespielt wurde war 1587 in Wales und 1723 in Nord-Schweden. Sigrid Undset, eine bekannte norwegische Verfasserin, erwähnt in ihren Romanen ein Brettspiel das von der Gefolgschaft des Königs in Warte- und Freizeiten gespielt wurde. Das könnte das Wikingerspiel gewesen sein.

Das Wikingerspiel

Das Spiel wird zu zweit gespielt, ist leicht zu erlernen und erfordert wenig Übung um mit Freude daran teilzunehmen. Auch werden mehr erfahrene Spieler ständig neue Herausforderungen finden da die Spiellage durch überraschende Züge des Gegners sich total verändern kann was wiederum von den Teilnehmern Umsicht und Scharfsinn erfordert. Es ist nicht ohne Grund, dass das Spiel derart populär war.

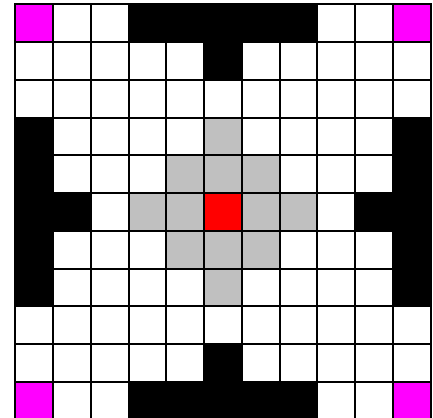
Die meisten Bretter die man gefunden hat, waren aus Holz, Knochen oder Glas gefertigt. Das „Brett“ in unserer Ausgabe ist aus Leinen gewoben; der meist verbreitete Stoff in der Wikingerzeit. Die Symbole auf dem „Brett“ sind auf den britischen Inseln zeittypisch. Man hat ebenfalls Figuren in sehr unterschiedlicher Ausführung aus Holz, Knochen oder Glass gefunden. Viele Figuren die man gefunden hat, haben eine ausgeprägt grobe Ausführung was darauf hindeuten lässt, dass es auch unter gewöhnlichen Leuten verbreitet war. Unsere Figuren, scheinbar aus Holz oder Knochen geschnitzt, sind aus Kunststoff hergestellt. In der Form nach ähneln sie die Schachfiguren die auf den Hebriden gefunden wurden und von einer Zeit stammen da die Wikinger dort ansässig waren.

Die Spielregeln

Das Ziel des Spieles ist es den König zu fangen. Die Soldaten des Königs verteidigen sich gegen die Angreifer die in der Mehrzahl sind, und der König muss fliehen. Die Angreifer haben gewonnen, wenn der König nur mit Angreifern um sich herum allein steht. Der König und seine Gefolgschaft haben gewonnen, wenn es dem König gelingt in eine seiner vier Burgen zu fliehen. Die vier Burgen sind die vier Ecken auf dem Brett.

Aufstellung der Figuren

Die 13 weißen Figuren (der König und seine 12 Soldaten) werden in die markierten Felder in der Mitte des Brettes gestellt. Die 24 schwarzen Figuren (die Angreifer) werden in die markierten Felder an den vier Rändern des Brettes gestellt.



Bewegung der Figuren(Spielzüge)

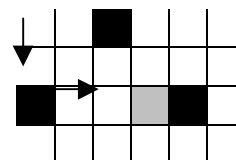
Der Angreifer eröffnet immer das Spiel. Danach führen die Teilnehmer abwechselnd einen und nur einen Zug durch. Alle Angreifer und alle Verteidiger (auch der König) werden in der selben Weise bewegt. Eine Figur kann gerade aus und zur Seite so weit bewegt werden bis sie auf eine andere Figur stößt. (Eine Figur kann nicht diagonal bewegt werden, und sie kann nicht andere Figuren überspringen.) Die Bewegung einer Figur entspricht daher genau der Bewegung des Turmes in Schach. Nur der König darf das Feld in der Mitte des Brettes belegen, allerdings dürfen die anderen Figuren über dieses Feld springen, wenn der König dieses Feld verlassen hat. Ebenfalls darf nur der König die vier Felder in den Ecken des Brettes belegen; die vier Burgen in die der König fliehen kann um in Sicherheit zu kommen und damit das Spiel zu gewinnen.

Entfernung(Schlagen) der Figuren auf dem Brett

Ein Soldat(Angreifer oder Verteidiger) fällt, wenn er auf der einen Seite einen Gegner hat und ein anderer Gegner auf der Gegenseite gelangt (siehe Figur). (Das für die Seiten gerade aus und gerade zur Seite, aber nicht diagonal.) Die gefallene Figur wird dann vom Brett entfernt. Der Soldat fällt aber nicht, wenn er sich selbst in die Mitte zwischen zwei Gegnern bewegt. Wenn ein Soldat neben einer Burg steht (mit dem Rücken zur Burgwand), wird er geschlagen wenn ein Gegner sich neben ihn zur Seite oder davor stellt (nicht diagonal) (siehe Figur). Der König kann genau wie seine Soldaten mitkämpfen um die Gegner zu schlagen, er kann aber selbst nicht geschlagen werden. Der König wird lediglich gefangen, wenn er von vier Gegnern umzingelt ist (siehe Figur) womit das Spiel für die Verteidiger verloren ist.

Ein Soldat fällt:

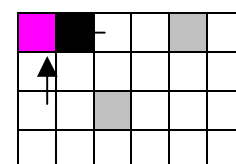
Der weise Verteidiger fällt, wenn eine der schwarzen Zeichnung gemäss bewegt wird.



Figuren der

Ein Soldat fällt:

Der schwarze angreifende Soldat fällt, wenn er mit Burg des Königs in einer der vier Ecken steht und bewegen kann.



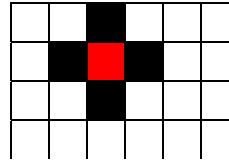
dem Rücken zur nicht mehr

Der Gewinner des Spiels

Der König und seine Gefolgschaft gewinne, wenn es dem König gelingt in einer seiner vier Burgen zu fliehen. Die Burgen sind die vier Eckfelder auf dem Spielbrett. Der König und seine Gefolgschaft verlieren, wenn er von vier Gegnern umzingelt ist und sich nicht mehr bewegen kann.

Gefangener König:

Der König ist gefangen, wenn er von angreifenden Seiten umzingelt ist und nicht fliehen kann.



Soldaten an alle

Viel Spaß!

Das Wikingerspiel ist im Prinzip einfach. Es können aber im Spielverlauf spannende und unerwartete Situationen entstehen deren Bewältigung etwas Erfahrung und Scharfsinn erfordert. Jede Seite kann sich für eine offensive oder defensive Spielart entscheiden, plötzlich unerwartete Züge durchführen oder die Taktik ändern. Da es sehr verschiedenartig ist, Angreifer und Verteidiger zu spielen, wird empfohlen, dass die Spieler über einige Spiele abwechselnd Verteidiger und Angreifer spielen und nach einigen Runden abrechnen, wer die meisten Siege erlangt hat.

Greife aber nicht zum Schwert, wenn Du verlierst.

Das Wikingerspiel wird vertrieben durch die Firma

Memory

Helgesens gate 17, N-0553 Oslo, Norwegen