



Копенгагенский Хнефатафл

историческая настольная игра

Хнефатафл - древняя скандинавская игра. Первые упоминания относятся к III веку н.э. Впоследствии викинги завезли её в Гренландию, Исландию, Уэльс, Британию. Подобная игра была известна и в Киевской Руси под названием Тавлеи или Велеи.

Ниже представлен популярный вариант правил в Копенгагенский Хнефатафл на доске 11x11 клеток.

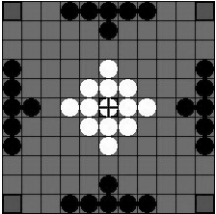


Рис.1 Начальная расстановка.

Правила игры:

1. Играют два игрока: белые (сторона короля, защитники) и черные (атакующие).
2. Стандартное поле для этого варианта правил 11x11. Начальная расстановка следующая (рис.1): в центре белый король с защитниками, с четырех сторон чёрные нападающие, они всегда ходят первыми.

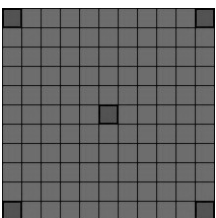


Рис.2 Трон и четыре убежища.

3. Центральный квадрат, также называемый «трон» (рис.2) и угловые квадраты (также называемые «убежища») может занять только король. Король имеет право вернуться на трон в течении игры, все остальные фишки могут только проходить через трон, когда он не занят королем. Трон всегда враждебен к атакующей стороне, но к защитникам только когда его покинул король.

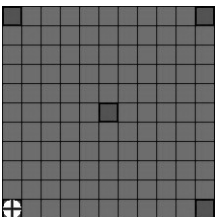


Рис.3 Сторона короля победила.

4. Цель защитников состоит в том, чтобы переместить короля в один из четырех угловых квадратов – в таком случае им засчитывается победа (рис.3). Цель атакующих захватить короля.

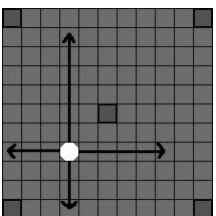


Рис.4 Как ходят фигуры.

5. Все фигуры (включая короля) могут ходить только горизонтально или вертикально на любое количество клеток (рис.4). Ходить по диагонали или перепрыгивать через другие фигуры нельзя.

6. Чтобы срубить фигуру противника (кроме короля), необходимо своим ходом зажать ее между двух своих фигур, стоящих на одной линии, т.е. справа и слева или сверху и снизу от атакуемой фигуры, за один ход можно срубить несколько фигур, король может участвовать во взятии (рис. 5-7). Также для срубания любая сторона может прижимать фигуры противника к пустому трону или угловым клеткам (рис. 8, 9).

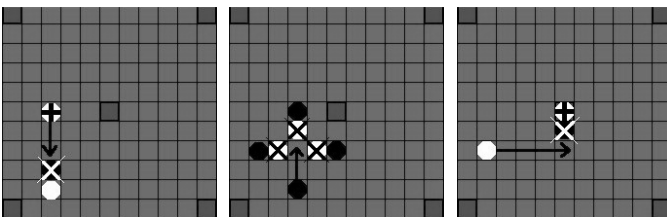


Рис. 5-7. Способы срубания фигур противника.

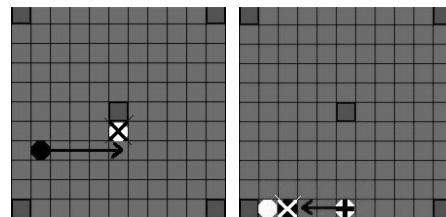
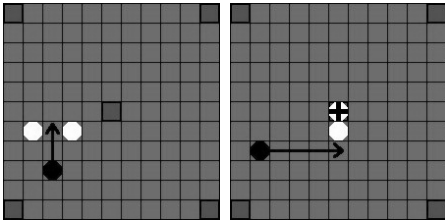
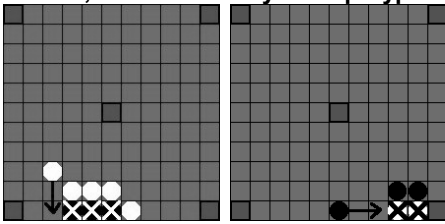


Рис. 8, 9. Срубание фигур у трона и углов.



7. Если игрок одной из сторон сам своим ходом ставит свою фигуру между двух вражеских, то такая фигура не срубается, для этого нужно сделать передвижение. Когда король находится на троне, атакующие не могут срубить защитников, которые стоят на клетках рядом с тронном (рис. 10, 11).

Рис. 10, 11. В таких случаях фигура не срубается.



8. Группа вражеских фигур может быть прижата к какому-либо краю поля (одного из бойцов также может заменять угловой квадрат) и в таком случае считается срубленной (рис.12-13). Король принимает участие в захвате. Если король и защитники атакованы стеной щитов, то они срубают только простые фишки, но не короля.

Рис. 12, 13. Захват нескольких фигур стеной щитов.

9. Чтобы захватить короля, необходимо занять все четыре соседние с ним клетки, или короля можно прижать с трех сторон к трону (рис.14-16). Атакующие также могут победить, если все фигуры защитников попали в окружение (рис.17). Прижимая короля к краю поля он не считается захваченным (рис. 18, 19).

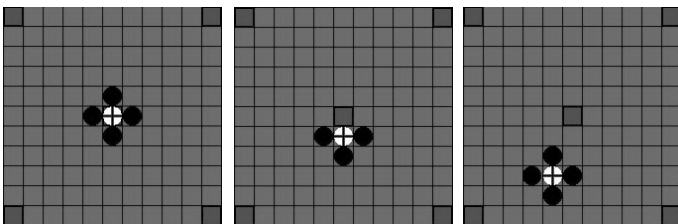


Рис. 14-16. Возможные варианты захвата короля.

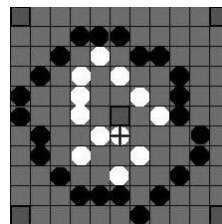


Рис. 17. Белые попали в окружение и проиграли.

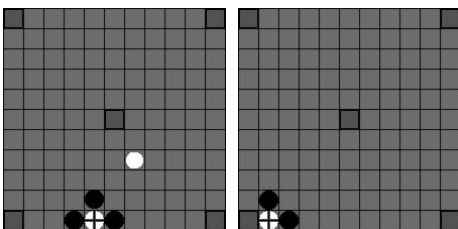


Рис. 18, 19. В данных ситуациях король не считается захваченным.

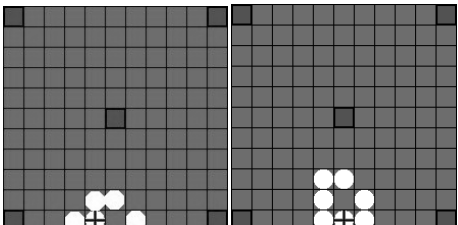


Рис. 20, 21. Белый форт, белые побеждают.

10. Создание «белого форта» на краю игрового поля: защитники выигрывают, если король находится на краю поля, в состоянии перемещаться и у атакующих нет возможности его захватить (рис. 20, 21).

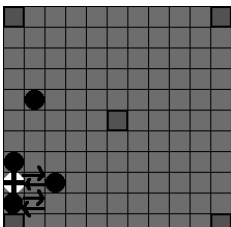


Рис. 22. Бесконечное повторение – король должен придумать новый ход.

11. Постоянное повторение ходов запрещено. Если расположение фигур повторяется раз за разом, то после первых трех таких повторений игрок, первым начавшим повторяющиеся ходы, должен придумать новый ход (рис. 20). В случае если повторы продолжаются, то проигрывает сторона, начавшая повторяющуюся комбинацию.

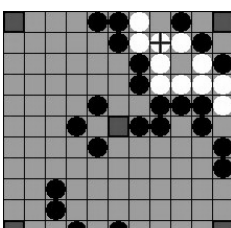


Рис. 23. Ничья не засчитывается.

12. Ничья не засчитывается: если защитники повторят свою расстановку три раза без захвата чужих фигур, то атакующие признаются победителями (рис. 21).

