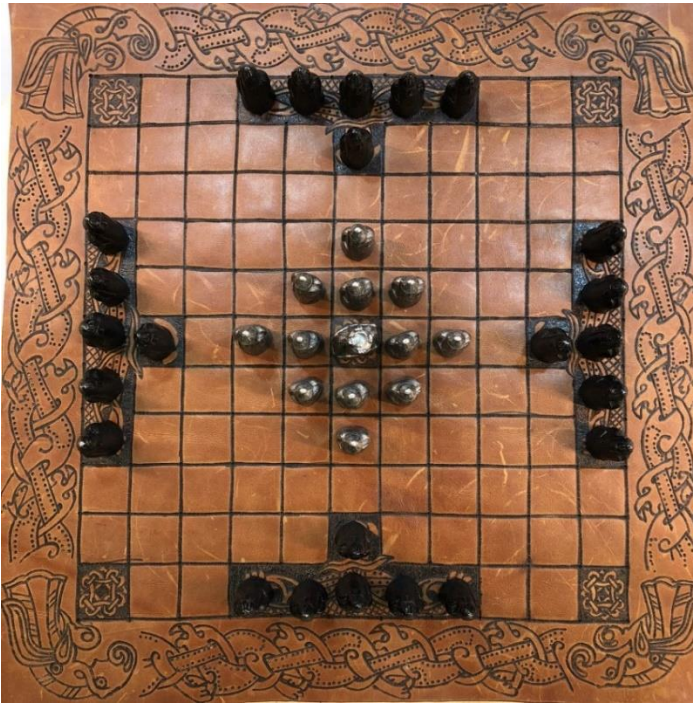


ХНЕФАТАФЛ ШАХМАТЫ ВИКИНГОВ

правила игры и документы - первоисточники



— *Что это за невесты,
что со своим господином
бьются;
те, что смуглей —
весь день защищают,
те, что светлей—
наступают?*
*Конунг Хейдрек,
думай над загадкой.*

— *Это Hnettafl;
тёмные защищают короля,
а белые нападают.*

Сага о Хервёре и Хейдреке

На фото – Копенгагенский
хнефатафл 11*11

В современной реконструкции команда короля - светлая, а темные атакуют её с 4х сторон. Видимо, нам так привычнее. Но, судя по тексту Саги, у викингов было наоборот – светлые атаквали, а темные защищали короля.

В этой статье рассмотрим наиболее популярные варианты Хнефатафла - Исторические версии 9*9 и 11*11, а также - Копенгагенский Хнефатафл 11*11 (Иллюстрации из мобильного приложения «Hnefatafl» (от Philippe Schober) и [сайта Международной Федерации Тафла](#)).

ХнефаТафл, отличается от других игр, прежде всего тем, что у Сторон совершенно **разные задачи**. Белые расположены в центре, где их со всех сторон атакуют чёрные. Либо, наоборот – белые из центра атакуют базовые лагеря черных, это с какой стороны посмотреть.

Существуют великое множество версий Тафла. Так, в мобильном приложении «Hnefatafl» (от Philippe Schober) Вы найдете около 30 (!) вариантов, а на сайте Международной Федерации Тафла и того больше. Однако, многие из этих версий фактически не работают, поскольку они не сбалансированы и не пригодны для серьезной игры.

Такое многообразие вариантов Тафла создает путаницу и скорее отпугивает новых игроков, чем привлекает их, поскольку совершенно не понятно, в какую из версий стоит играть. Кроме того, для проведения соревнований и формирования рейтинга игроков, совершенно необходима стандартизация.

В этой связи, для **Чемпионата мира**, который проводится на сайте федерации ежегодно, используются лишь несколько проверенных и получивших общее признание вариантов. Именно на них и стоит обратить внимание, отбросив на некоторое время, все остальные.

Итак, Чемпионат мира проводится по следующим версиям, которые демонстрируют различные способы достижения баланса:

1. Копенгагенский Хнефатафл 11*11 (современная версия, предложенная в 2012г. Оге Нильсеном (Дания) – руководителем Федерации Тафла),

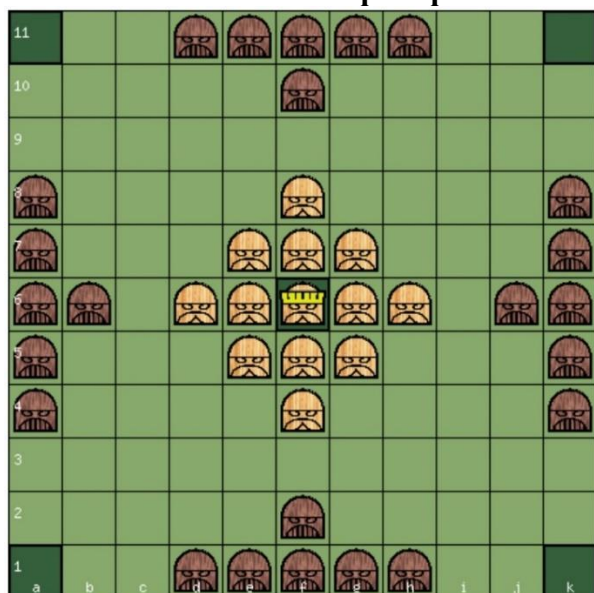
2. Исторический Хнефатафл (версии, основанные на исторических источниках)
(1й тур – «Саамский Таблут» 9*9; 2й тур – «Крест Льюиса» 11*11),

3. Морской тафл (1й тур – 11*11; 2й тур – 13*13), где вместо Короля в центре располагается грузовое судно викингов, не вооруженное, под охраной боевых кораблей.

В данной статье рассмотрим два первых варианта, а Морской тафл, будет описан отдельно.

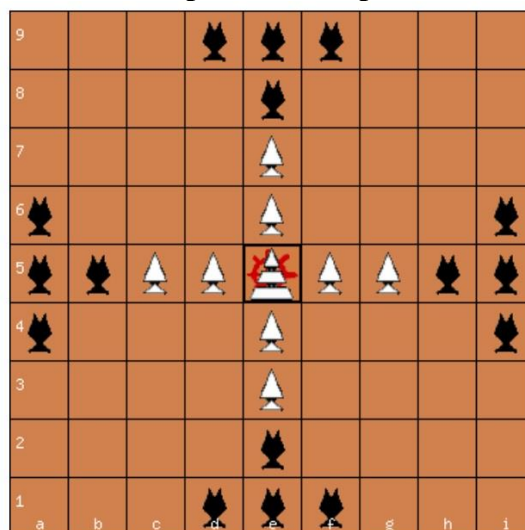
Версии игры для Чемпионата мира

Копенгагенский хнефатафл 11*11

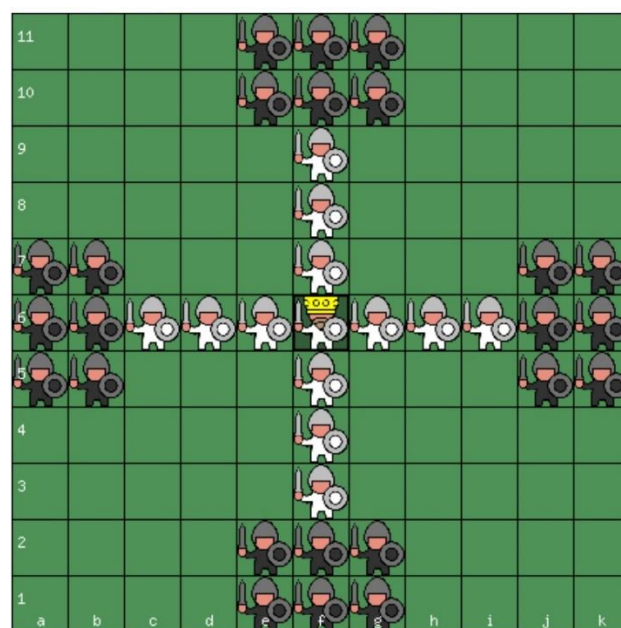


Современная версия, разработанная Оге Нильсеном в 2012г.

Исторические версии



Саамский Таблут 9*9 (историческая версия, на основе дневника К.Линнея)



Крест Льюиса 11*11 (историческая версия, на основе манускрипта Роберта ап Ифана, по реконструкции Ф. Льюиса)

Эту версию я считаю наилучшей

Сначала рассмотрим общие для всех вариантов Тафла правила, они же являются историческими правилами. Затем - отличия Копенгагенского тафла от Исторических версий.

Правила игры (общие для всех вариантов):

1. В любой версии Хнефатафла, в центре поля, «на троне» размещается Король (Князь, Конунг), в окружении своих телохранителей;
2. Только Король может встать на трон (центральную клетку);
3. Черные, которых всегда в два раза больше, расположены на краях доски, откуда со всех сторон атакуют (а скорее, окружают) позиции Короля;
4. Задача черных – захватить Короля.
5. Все фигуры перемещаются как ладьи в шахматах по горизонтали либо вертикали, на любое количество клеток (диагональных ходов в игре нет);
6. Захват вражеских фигур производится путем зажатия с двух сторон по горизонтали, либо вертикали (как будто, два викинга совместно атакуют одного и побеждают его).

Правила захвата фигур:

По горизонтали

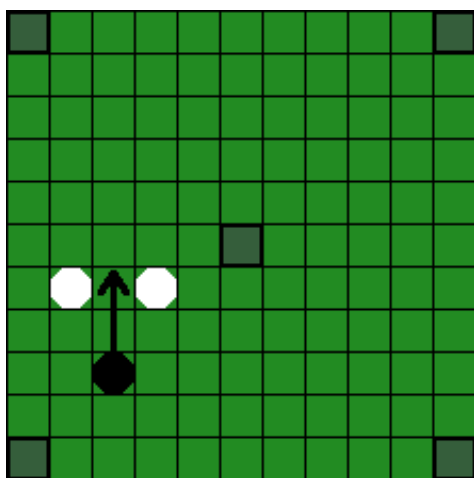


По вертикали:



Подобная механика захвата фигур путем зажатия «в клещи», является весьма интересной и необычной, она, по всей видимости, имела место в Римских шашках - Латрункулли.

Однако из этого правила есть исключение – фигура, которая самостоятельно расположилась между двумя врагами, не считается захваченной:



Допустимый ход. Фигура, которая самостоятельно расположилась между двумя врагами не захватывается

Данное правило вызывает некоторые вопросы и сомнения.

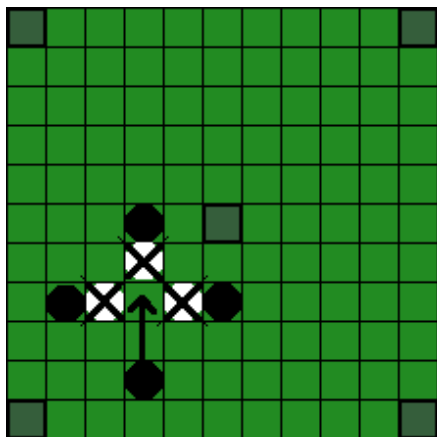
Исторические источники, в этой части туманны (*подробнее см. в приложении к статье*)

С одной стороны, механика игры предполагает, что шашка, зажатая с двух сторон, будет захвачена.

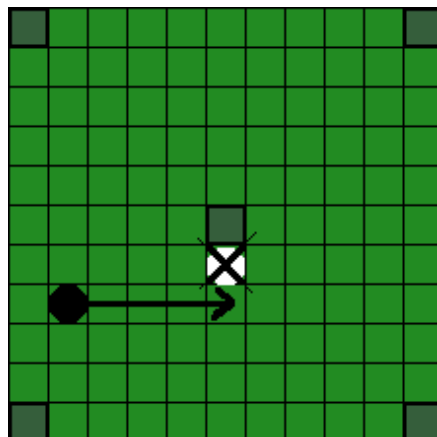
С другой стороны, для захвата, видимо, требуется активное действие со стороны захватчиков, а его здесь нет.

Далее, поскольку такой ход физически возможен, то спорным являются лишь его последствия.

Либо это самоубийство и шашка, немедленно снимается с доски. Либо она остается в данной позиции без ущерба для себя. В настоящее время, общепринятым является второй вариант.



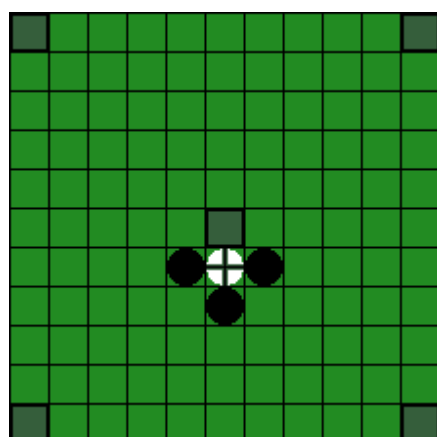
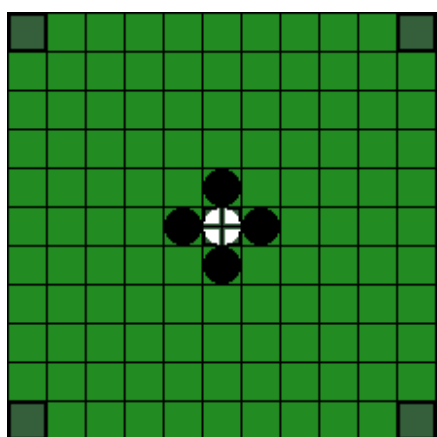
Возможен одновременный захват до 3х фигур противника



Возможен подобный захват «об трон».

Черные фигуры могут быть захвачены «об трон» в любом случае, а белые – только при отсутствии короля на троне.
(без этого правила, фишки возле трона невозможно было бы захватить, поскольку только король может встать на трон).

Правила захвата короля на троне и возле трона



В любом варианте тафла, король может быть захвачен:

На троне - с 4х сторон.

На клетках, примыкающих к трону – с 3х сторон

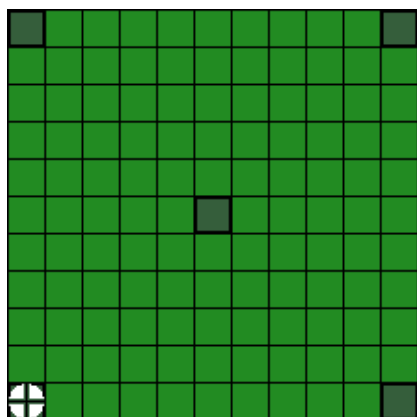
На этом обзор правил, общих для всех вариантов Тафла, завершен.

Далее рассмотрим различия между Копенгагенской и Историческими версиями.

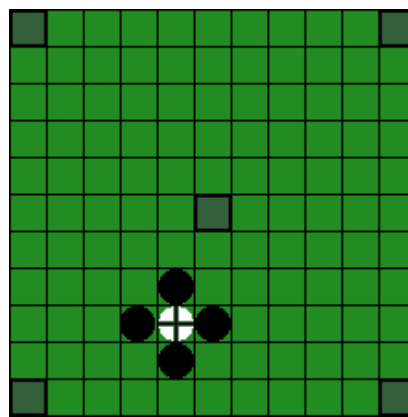
Различия обусловлены не размером поля, как может показаться (в исторические версии также играют и на поле 11*11 и выше), а наличием/отсутствием особых угловых клеток и разными подходами к достижению баланса.

Поскольку черных фигур в два раза больше чем белых, то очевидно, что баланс игры зависит от короля. То есть, **именно король стоит половину армии, а это означает, что игру можно настроить через короля** (хотя расстановка также играет свою роль).

1. В Копенгагенском Хнефатафле 11*11, Король должен достичь одной из 4х угловых клеток, чтобы победить. И при этом, он захватывается окружением с 4х сторон.



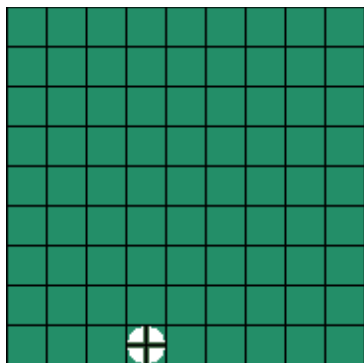
Победа Короля в Копенгагенском



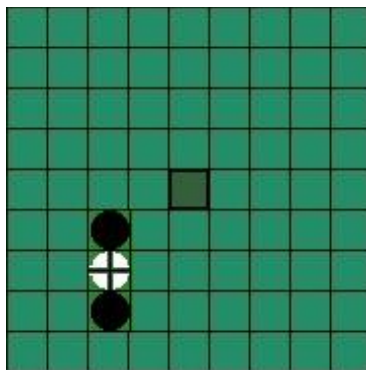
Король захвачен, поражение

Итак, в Копенгагенском хнефатафле выделяются четыре угловые клетки. У короля 4 убежища - на углах доски. Чтобы победить, он должен добраться до любого из них. Только король может встать на угловую клетку

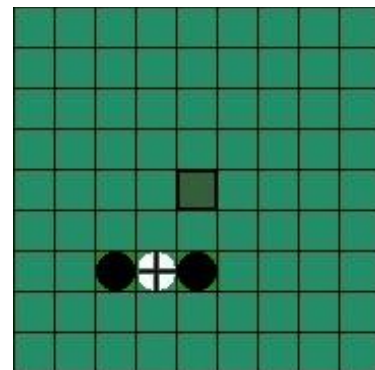
2. В Исторических версиях (9*9 и 11*11). Король должен достичь любой клетки на краю доски. Но, при этом, он захватывается окружением с 2х сторон, на любом поле (кроме трона и клеток, примыкающих к трону, где требуется 4 и 3 окружающих, соответственно).



Победа Короля в
Историческом



Король захвачен, поражение



В Исторических версиях, углы никак не выделяются, а у короля, гораздо большей полей выхода – все клетки на краю доски.

Однако в Копенгагенском тафле короля очень сложно захватить, ведь для окружения потребуется 4 черных фигуры, что превращает его, в своего рода «танк», который буквально «проламывает» построения черных.

В Исторических версиях, король напротив, весьма уязвим и действует гораздо тоньше. Однако, у него много полей выхода. Он постоянно угрожает выходом на край, чем вносит хаос в строгий план игры черных, вынуждая их создавать бреши в обороне и не позволяя черным проводить намеченный план игры.

Таким образом достигается баланс между белыми и черными. И в том, и в ином случае, король стоит половину армии. При этом, указанное различие в правилах создает две совершенно разные игры. Копенгагенская версия сильно отличается от Исторических версии по тактике и стратегии.

Наличие трона в Копенгагенском – это скорее дань традиции, функционально он там не нужен, поскольку король и так окружается с 4х сторон, на любом поле.

Напротив, в Исторических версиях – трон совершенно необходим, это крепость короля, где он практически не уязвим (а на остальных клетках он захватывается с 2х сторон)

Первый ход:

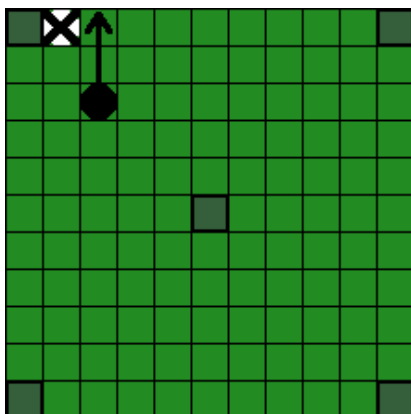
Идеальный баланс, как в шахматах, не достижим, поскольку у сторон в тафле не симметричное соотношение сил и совершенно разные задачи. Одна сторона всегда будет несколько сильнее и это нормально. Более слабой стороне для победы требуется проявить изобретательность и креативность, что и делает игру интересной.

Принято считать, что в Копенгагенском хнефатафле белые несколько сильнее, поэтому, первый ход делают черные.

Напротив, в Исторических версиях, черные сильнее и белым приходится проявлять некую изобретательность, чтобы победить. Поэтому, первый ход делают белые.

В то же время, в рассматриваемых версиях, баланс довольно близок к идеалу.

Правило захвата «об угол» в Копенгагенском



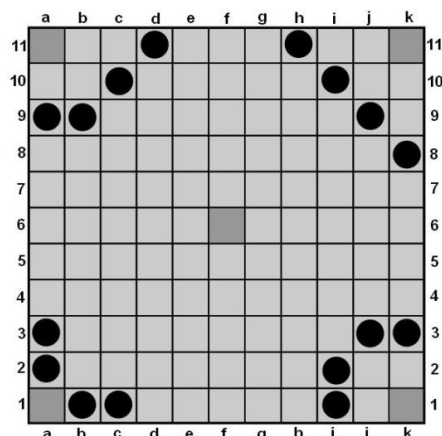
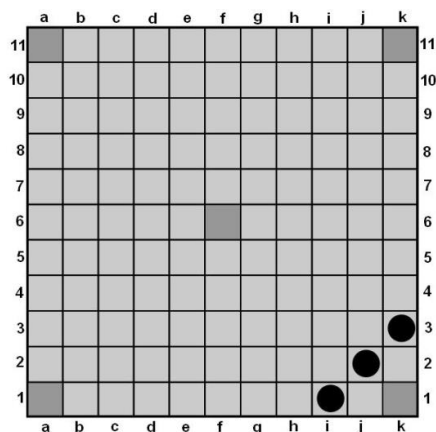
Поскольку в Копенгагенском появились особые клетки – углы, на которые может встать только король, то возможен подобный захват «об угол» (без этого правила, фишки возле угла невозможно было бы захватить, поскольку только король может встать на угловую клетку).

В Исторических версиях углы никак не выделяются и подобного правила нет

Особые правила Копенгагенского хнефатафла.

В Копенгагенском хнефатафле, не стоит пытаться сразу захватить короля в центре и вступать с ним в бой - это практически бесполезно и весьма чревато (при открытых углах). Король в Копенгагенском, буквально «проламывает» оборону черных. Окружить его с 4х сторон крайне сложно – ведь его постоянно будут деблокировать белые фишки извне.

В этой связи, черные в первую очередь стремятся, не вступать в бой, а заблокировать углы, как показано на рисунке. И лишь потом, шаг за шагом, надвигают свои силы к центру.

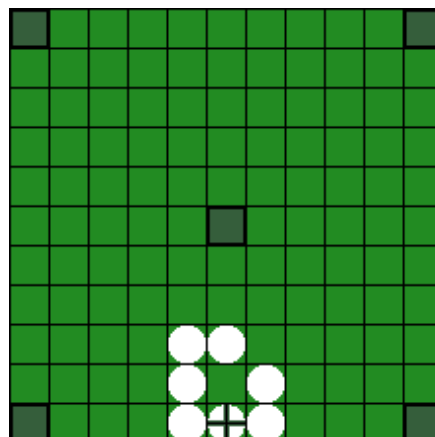
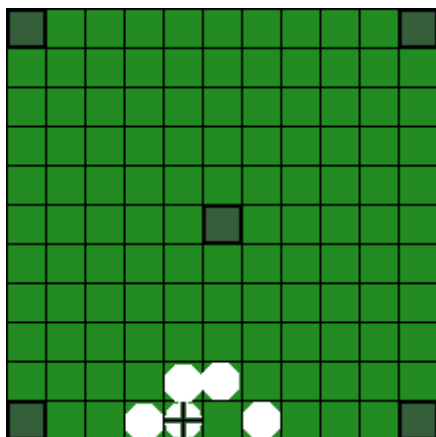


Копенгагенский хнефатафл 11*11. Примеры блокирования углов черными

Однако, черные не всегда успевают заблокировать все 4 угла, и за один из них, обязательно будет происходить борьба.

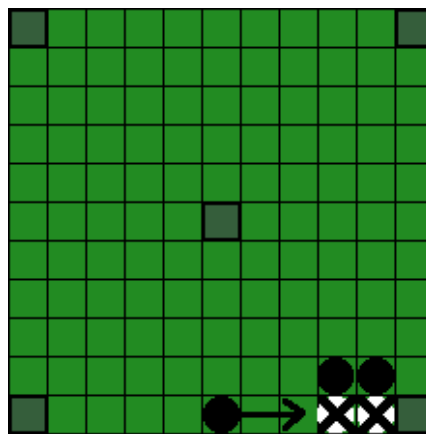
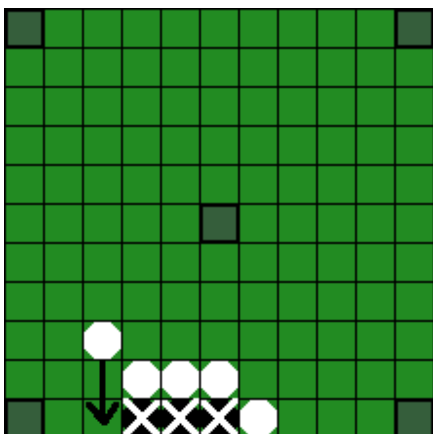
Но если черные всё – таки, заблокируют все углы, то у белых ещё останутся возможности для борьбы – это особые правила Копенгагенского тафла: «Форт выхода» и «Стена щитов»

1. Форт выхода



Защитники выигрывают путем построения крепости, при условии что король имеет доступ к краю доски и хотя бы один ход внутри крепости, а атакующие не могут прорваться в форт.

2. Стена щитов



Ряд из двух или более фигур тафлменов на краю доски может быть взят целиком, если на обоих концах ряда есть вражеские фигуры. Угловой квадрат может заменить одну из фигур, образующих ряд. Король может участвовать в захвате.

В Исторических версиях правила «Форт выхода» и «Стена щитов» не применяются. Форт выхода там не имеет смысла (поскольку король в исторических версиях и так выходит на край и форт ему не нужен). Однако, можно подумать о включении «Стены щитов» для исторических версий с 13*13 и больше, если это потребуется для улучшения баланса.

На этом, мы завершили обзор правил наиболее популярных версий Тафла. Далее приведем некоторые соображения и рекомендации по игре.

Стратегия игры:

В самом общем виде, стратегия игры за белых, во всех вариантах Тафла, заключается в том, что сначала белым фишкам необходимо занять поля на краю поля, в тылу у черных (для Копенгагенской версии – ближе к углам доски).

Далее, Короля из центра следует подвести как можно ближе к тем своим фишкам, которые заняли поля в тылу у черных. В процессе чего, потребуется «разгрузить поле», атакуя заслоны черных и навязывая размены.

Это, в общих чертах, и есть план игры.

Чёрные, в свою очередь, стремятся последовательно лишать белых возможности закрепиться у них в тылу, путем перекрытия открытых линии. Желательно держать строй черных вместе, создавая единую «стену» и шаг за шагом сжимать строй белых, лишая их пространства и возможностей для выхода на край (либо к углам).

Размены и захваты – это лишь средство, но не цель. Черные стремятся лишить белых материала для игры, а белые, в свою очередь – «разгрузить» поле и получить свободное пространство для короля. То есть, размены и захваты и выгодны, и не выгодны обеим сторонам. В этом весь Тафл, который целиком состоит из противоречий.

Где и в какие версии играть:

Играть в Тафл можно в мобильном приложении «Hnefatafl» (от Philippe Schober), либо на [сайте Международной Федерации Тафла](#) (далее - «сайт Федерации»)

Уже много лет на сайте Федерации происходит постоянное тестирование разнообразных версий игры, после чего, по результатам многочисленных партий, рассчитывается игровой баланс. Затем, отдельные версии отбираются для регулярных турниров и вновь проходят проверку. То есть, продолжается живой процесс формирования турнирных вариантов.

Из описанных мною версий, по которым проводится Чемпионат мира, точное соответствие в приложении «Hnefatafl» имеет лишь Копенгагенский хнефатафл 11*11.

С историческими версиями сложнее.

Насколько я понимаю, в какой – то момент, при создании своего приложения «Hnefatafl», Philippe Schober (ник «Fellhuhn») взял наиболее популярные версии с сайта Федерации и внес их в приложение. Однако, с тех пор, отдельные турнирные правила изменились, в целях улучшения баланса, ведь Федерация не стоит на месте.

Но к сожалению, новые турнирные версии, до сих пор не были внесены в приложение в качестве стандартных. Здесь нужно «достучаться» до разработчика - Fellhuhna, хотя с другой стороны, его приложение содержит редактор вариантов, позволяющий создать любую версию.

В то же время, «Исторический таблут 9*9» в приложении, в целом соответствует «Саамскому Таблуту 9*9» на сайте (по которому проводится 1й тур Чемпионата мира), за исключением правила первого хода. В приложении, по умолчанию первый ход у черных. На сайте Федерации, мы с 2022г. играем с первым ходом белых.

Кроме того, «Простой Тафл 11*11» в приложении, в целом соответствует версии «Крест Льюиса» 11*11 (по которому проводится 2й тур Чемпионата мира), но там, помимо расхождения в правилах первого хода, ещё и отсутствует трон у короля.

Впрочем, и то и другое, для начинающего игрока не будет играть существенного значения, и особенной разницы начинающий игрок не заметит, по меньшей мере, первые полгода.

Поэтому вполне возможно играть и в «Исторический таблут 9*9» и в «Простой Тафл 11*11» в приложении. Кроме того, как я уже сказал, там имеется возможность самостоятельно создать любой вариант и можно сделать версию, в точности как на сайте.

Не стоит играть в приложении в версию, именуемую «Таблут Линнея 9*9», там применяется ошибочное правило о том, что король не может вернуться на трон. Хотя в записях Линнея, которые мы рассмотрим ниже, этого нет. И это правило довольно сильно влияет на баланс, усиливая черных.

О варианте «Крест Льюиса» 11*11, с которого я рекомендую начать.

С 2023 года для второго тура Чемпионата мира, на сайте Федерации, применяется историческая версия «Крест Льюиса» 11*11, основанная на Валлийском манускрипте 1587г., (см. Приложение).

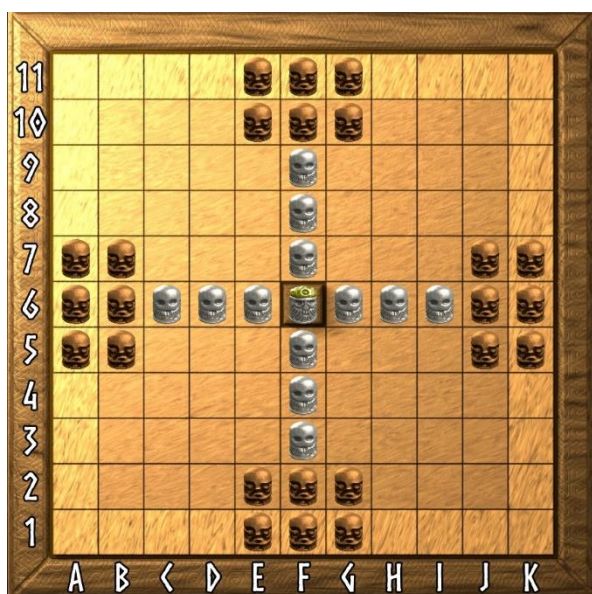


Иллюстрация расстановки «Крест Льюиса» из приложения «Hnefatafl».

Правила те же, что и в Саамском Таблуте 9*9:

Король должен достичь **любой** клетки на **краю** доски. Но, при этом, он **захватывается окружением с 2х сторон** кроме трона и клеток, примыкающих к трону, где потребуется 4 и 3 окружающих, соответственно).



Для игры в приложении, выберите «Простой тафл» из стандартных вариантов (это почти то же самое, только без трона, то есть, король может быть захвачен с 2х сторон на любом поле), либо создайте аналогичную расстановку, но с троном и с первым ходом белых.

Играя на сайте Федерации, выберите «Hist. Hnef. Lewiss cross-w 11*11».

Я полагаю, что это наилучший вариант Тафла, весьма острый, интересный и популярный, в котором стороны рано придут к многочисленным захватам и разменам.

Чёрным, в начале игры, приходится закрывать множество открытых линий и белые получают время для развития и достаточно пространства. В результате, в игре довольно быстро возникнут множественные варианты выхода в лучшую позицию.

Вариативность в этой версии высочайшая.

Зачастую выбирать приходится из нескольких хороших ходов, чтобы найти лучший, причем за обе стороны.

«Крест Льюиса» хорошо сбалансирован и многократно проверен. Поэтому, я рекомендую начинать играть в Тафл именно с него.

Приложение: Документы – первоисточники.

К счастью, правила настольной игры викингов «Хнефатафл» были восстановлены с высокой степенью достоверности.

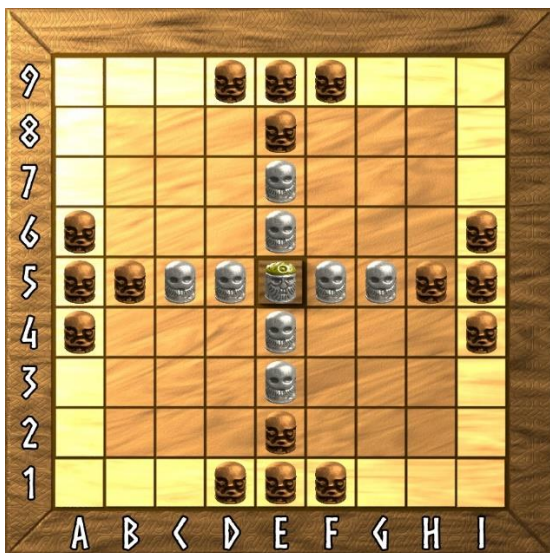
В этой статье мы рассмотрим два источника из трех, а третий, содержащий описание игры «Alea Evangelii» на огромной поле 19*19, будет рассмотрен отдельно.

Дневник Карла фон Линнея 1732г.

В 1732г. шведский ученый Карл фон Линней (автор той самой классификации растений и животных, которую мы изучаем в школе) в ходе экспедиции Лапландию, наблюдал как Саамы¹ играют в некую игру «Tablut» на размеченной оленьей шкуре и записал правила в своем дневнике.

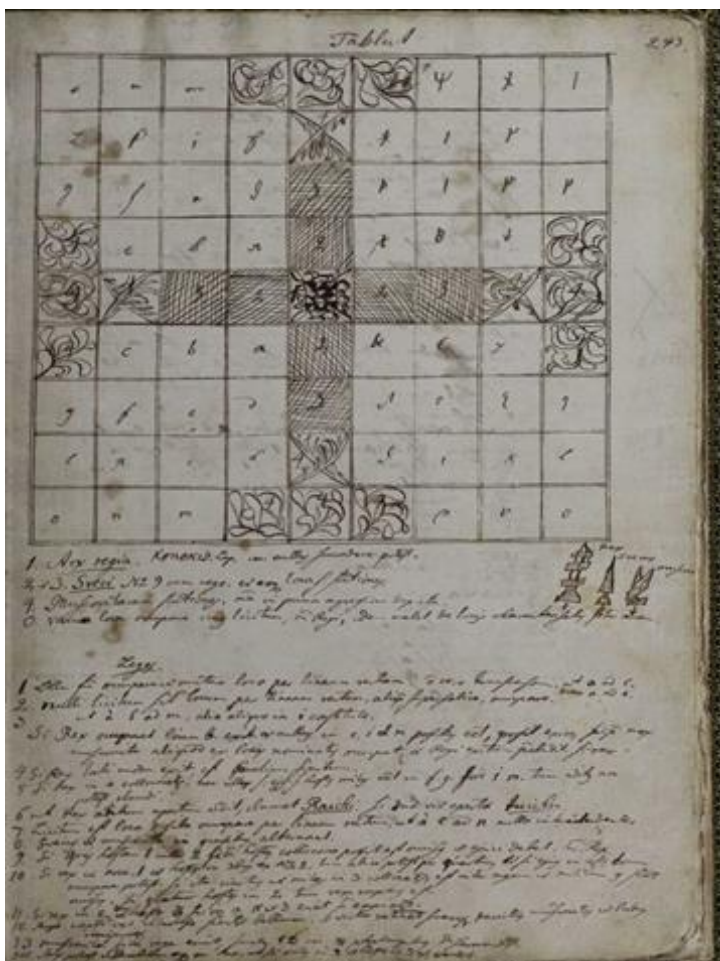
¹ У Саамов сохранилось множество прекрасных настольных игр, в том числе «Sahkki» - боевая гонка, аналогичная скандинавской Дальдосе (очевидно, также воспринятая Лопырями от викингов),

Кратко изложим суть правил, записанных Линнеем:



- В центре поля «на троне» размещается Король в окружении своих телохранителей, а на краях доски – отряды противника которых в два раза больше,
- Игра ведется на поле 9*9 клеток,
- Все фигуры перемещаются как ладьи в шахматах по горизонтали и вертикали, на любое количество клеток,
- Цель Короля – достичь края доски,
- Цель Черных – не допустить выхода Короля на край доски и захватить Короля,
- Захват вражеских фигур производится путем зажатия с двух сторон по горизонтали либо вертикали (два война совместно атакуют одного и захватывают его).

Далее приведем перевод полный перевод правил игры «Таблут» из Дневника Линнея 1732г.



Интересующая нас страница из дневника Карла Линнея «Iter Laponicum» («Лапландское путешествие»).

Доступна в хорошем качестве [Здесь](#)

На сайте Международной федерации Тафла, выложена расшифровка оригинального текста Линнея на латыни и несколько вариантов перевода на английский ([Правила Линнея](#)).

На мой взгляд все переводчики с латыни на английский что-то добавили от себя. Они немного дополнили дневник Линнея фразами и смыслами которых у него не было, что негативным образом сказалось на реконструкции игры.

Сейчас мы постараемся перевести текст ближе к оригиналу.

Я, руководствовался расшифровкой текста на латыни, а также двумя последними переводами на английский. В итоге, предлагаю следующий русский текст, который я пытался

замечательные шашки – «Daablo» на поле 11*9 клеток и «Cuhkka» - 5*5 клеток. Поэтому нет ничего удивительного в том, что у них сохранился и Тафл.

сделать близким к оригиналу, насколько это возможно. Пожалуйста, напишите комментарий, если увидите неточности в переводе.

Итак, Линней присвоил каждому полю на игровой доске цифру или букву и показывает правила на конкретных примерах. Белых (сторону короля) Саамы именуют «Шведами», а черных – «Московитами» (недавно завершилась Северная война 1700-1721г):



Текст на латыни	Перевод	Примечание
1. <i>Arx regia. Konokis Lappon., cui nullus succedere potest.</i>	Королевская цитадель, <i>Konokis</i> куда никто не может зайти	
2 et 3. <i>Sveci 9 cum rege et eorum loca s stationes.</i>	2 и 3 – позиции Шведов, их 9 вместе с королем	
4. <i>Muscovitarum stationes omnes in prima aggressionе depictæ.</i>	4 – позиции Московитов перед атакой	
0. <i>Vacua loca occupare cuique licitum, etiam Regi, idem valet de locis characterisatis praeter arcem.</i>	0. Каждому разрешено занимать пустые места, даже королю, то же самое относится и к [специально] обозначенным местам, кроме цитадели	

Leges

1. Alla få occupera och mutare loca per lineam rectam, non vero transversam, ut **a** ad **c** non vero **a** ad **e**.
2. Nulli licitum sit locum per lineam rectam alium supersalire, occupare, ut a **b** ad **m**, alio aliquo in **i** constituto.
3. Si Rex occuparet locum **b** et nullus in **e**, **i** et **m** positus esset, possit exire, nisi mox muscovita aliquod ex locis nominatis occupat, et Regi exitum præcludit.
4. Si Rex tali modo exit, est prælium finitum.
5. Si Rex in **e** collocaretur, nec ullus s. ejus s. hostis miles esset in **f g** sive **i**, **m**, tum aditus non potest claudi.
6. Ut Rex aditum apertum videret, clamet *Raichi*, si duæ viæ apertæ sunt *tuichu*.
7. Licitum est loca dissita occupare per lineam rectam, ut a **c** ad **n**, nullo intercludente.
8. Svecus et muscovita in gressibus alternant.
9. Si quis hostem
1 inter
2 sibi hostes
collocare possit,
est occisus et ejici debet,
etiam Rex.

Правила

1. Все фигуры могут занимать квадраты и перемещаться по прямой, а не по диагонали как от a до c, но не от a до e.
2. Нельзя перепрыгивать через другую фигуру, расположенную вдоль прямой линии, например, с b на m, если i занято
3. Если король стоит на b, и никого на e, i или m, он может выйти, если только один из Московитов немедленно не займет одно из названных полей, чтобы помешать выходу
4. Если король выходит таким образом, то игра окончена.
5. Если Король находится на e, и ни его, ни вражеские солдаты не находятся на f и g или на i и m, то выход невозможно предотвратить
6. Когда король видит, что проход открыт, он восклицает «*Raichi*», а если два пути открыты – *Tuichu*
7. Разрешено двигаться как можно дальше по прямой линии, как от c до n, если нет препятствий
8. Шведы и Московиты движутся поочередно

Пример возможной победы короля выходом на край доски

Здесь иллюстрируется выход Короля сразу на два края (углом). Разумеется, атакующим не закрыть оба выхода за один ход.

Не понятна цель этих предупреждений. С другой стороны, ведь принято объявлять, «шах», хотя его и так все видят на доске

Здесь повторяется правило № 1, но Линней, видимо подчеркивает, что можно ходить на любое количество клеток.

Важнейшее правило (механика игры), но перевод не вполне понятен.

Буквально:

- Si (если)
- quis hostem 1 (один? любой враг)
- inter (между, среди)
- sibi (?)
- 2 hostes (двумя? врагами)
- collocare (ставить)
- possit (может),
- est occisus et ejici debet (он убит и выкинут (изнан),

10. Si Rex in arce 1 et hostes in 3 ex № 2 , tum abire potest per qvartum, et si ejus in 4 locum occupare potest, si ita cinctus et miles in 3 collocatur, est inter regem et militem qvi stat occisus, si qvatuor hostes in 2 , tum rex captus est.	10 Если Король в Цитадели 1 , а враги в трех /клетках/ с номером 2 , то он может отойти на четвертую. А если его солдат занимает это поле, а враг на поле 3 , то солдат, стоящий между своим королем и врагом, убит. При окружении врагами <i>[всех полей с номером]</i> 2 - Король захвачен	Сложный для понимания пункт. Это правило иллюстрирует ситуацию, при которой Король на троне уже окружен с 3х сторон, но его захвату препятствует защитник, который занимает последнюю, четвертую клетку с номером 2. Разрешается снять этого защитника (т.е. король становится для него враждебным, иначе окружение короля на троне будет затруднительным)
11. Si Rex in 2 , tum hostes 3 , sc. in a , A et 3 erint, si capiatur.	11. Если король на 2 , а три врага на a , A и 3 , то он захвачен	т.е. на клетках возле Трона короля можно захватить окружением с 3х сторон
12. Rege capto vel intercluso finitur bellum et victor retinet svecos, devictus muscovitas et ludus incipiat.	12. <i>[Когда]</i> Король захвачен, борьба окончена и <i>[затем]</i> победитель получает Шведов, проигравший – Московитов и игра начинается снова	Здесь всё понятно – игроки меняются сторонами и играют вторую партию
13. Muscovitas sine rege erint, suntque 16 in 4 phalangibus disponendis	13. Московиты <i>[играют]</i> без короля, их 16 в 4х отрядах	
14. Arx potest intercludere, æque ac trio[tertio?], ut si miles in 2 et hostis in 3 est, occiditur	14. Форт может блокировать, как третья фигура, если солдат <i>[находится]</i> на 2 , а враг на 3 , он убит	т.е. Пустой трон враждебен для фигур и может быть использован для их захвата

Карл Линней, сам того не понимая, письменно и во всех подробностях, зафиксировал правила легендарного Хнефатафла, которые сохранились у Саамов.

Причем, он был не одинок. За полтора века до Линнея правила игры были записаны в Уэльсе, Робертом ап Ифаном.

Валлийский Манускрипт Роберта Ап Ифана 1587г.

В национальной библиотеке Уэльса хранится рукопись Peniarth №158, 1587 года, где на 4й странице имеется грубый набросок игрового поля 11*11 с описанием игры **Tawlbwrdd**², выполненный Робертом ап Ифаном («Робертом сыном Ифана»).

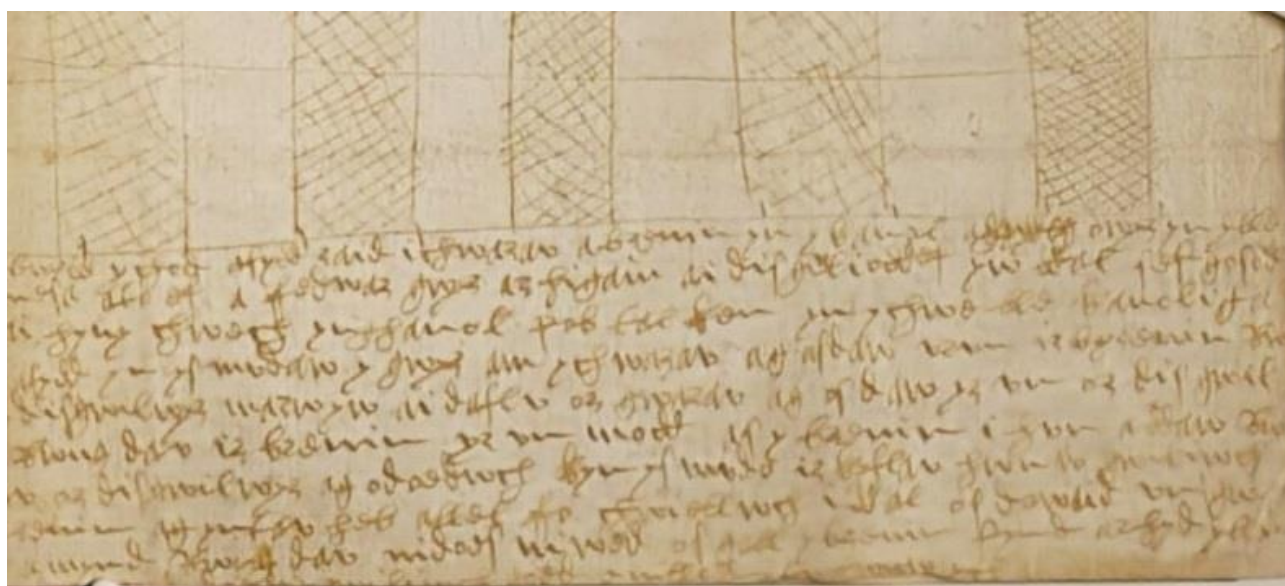
Про Роберта ап Ифана мне удалось найти крайне мало информации - это валлийский поэт, жил на острове Англиси (остров на западе Уэльса, в составе валлийского королевства «Гвинедд»), где его отец – Ифан ап Вильям владел участком земли.

В указанном манускрипте «Peniarth №158», Роберт записал стихи, песни и насколько я понял, изложил правила грамматики.

² Я не специалист по Валлийскому языку, но скорее всего «Tawlbwrdd» можно перевести на русский как «Таулбурд».



**Зарисовка поля
и описание игры
Tawlbwrdd 11*11
Роберт ап Ифан**



Нижняя часть листа рукописи с текстовым описанием правил (*подчерк у Роберта ап Ифана не простой*)

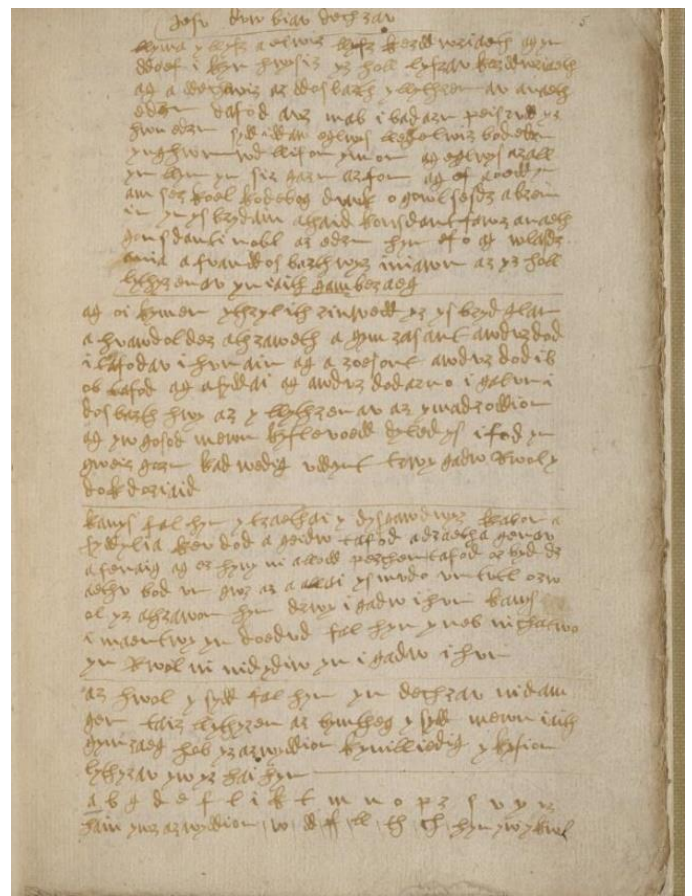
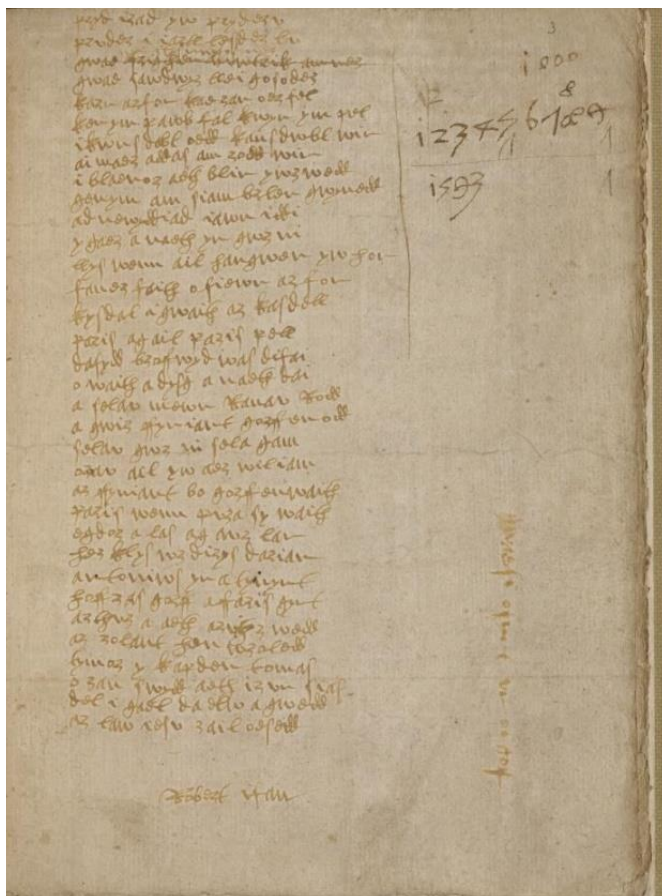


Трон для Короля в центре

Согласно наброску Роберта ап Ифана, линии игровой доски по вертикали, попеременно заштрихованы.

Френк Льюис, исследовал рукопись и в 1941 году опубликовал статью Gwerin ffrisial a Thawlbwrdd (народный Таулбурд?) журнале «Труды почетного общества Киммродориона»³, где предположил, что данная штриховка, вероятно указывает на то, что определенные линии были инкрустированы костью, перламутром или иным подобным материалом, чтобы сделать доску более красивой.

Интересно было бы понять контекст, почему автор описал игру Tawlbwrdd, и что он записал на 3м и 5м листе рукописи (до и после листа 4 с описанием правил)?

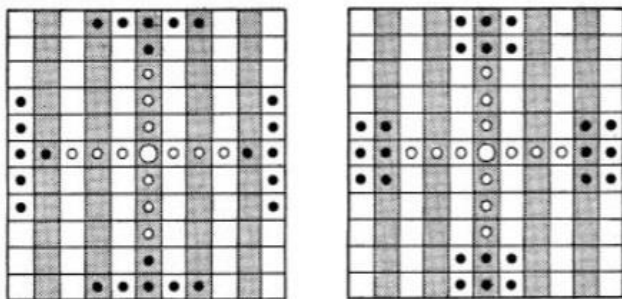


³ Валлийское ученое сообщество, базирующееся в Лондоне, основанное в 1751 году. Френк Льюис – член указанного общества, иной информации о нём, мне найти не удалось.

Френк Льюис разобрал (насколько это возможно) подчерк Роберта ап Ифана и сделал расшифровку текста, а также - предложил варианты начальной расстановки:

(Y) talbwrdd ychod afydd raid ichwarau abrenin yn y kanol adeydddeg¹ owyr yn ylleoedd nesa eto ef a ffedwar gwyr ar higain ai disgwilioddef yw ddal, sef gosod yr hai hyny chwech ynghanol pob talken yn ychwe lle kanolig. a (d)au afydd yn ysmudaw y gwyr am ychwarau, ag asdaw urun irbyrenin rwng ydisgwilwyr marw yw ai daflu or gwarau, ag os daw yr un or disgwilwyr rwng dau ir brenin yr un modd, as y brenin i hun a ddaw rwng dau or disgwilwyr, ag odoedwch kyn ysmudo ir kyflau hwnw gwiliwch (ei)ch brenin, ag yntau heb allel ffo chwiellwch i ddal. os dowaid un gwrh(eill) (?) amynd rwng dau nidoes niwed os gall y brenin fynd ar hyd yllin(ell) ... enillodd y ty hwnw y chwarau.

This description adds a great deal to our knowledge of *tawlbwrdd*, but it certainly does not enable us to establish the rules of the game. The most obvious obscurity is the reference to eight defending pieces and sixteen attacking pieces in the Ancient Laws, whilst the proportion given in the Peniarth MS. is twelve to twenty-four. The reason for this apparent discrepancy will be explained later. Secondly, it is impossible to set the pieces in exact accordance with Robert ap Ifan's specifications. One cannot place twelve men in any regular manner on the squares next to the king. Nor can an even number of squares, such as two, four, or six, be equidistant from the two corners of a board of 11 × 11 squares. One can only devise, therefore, the most probable positions which are suggested by such vague directions.



POSSIBLE DISPOSITION OF THE PIECES IN TAWLBWRDD

Another question arises in connection with the five columns of shaded squares in the diagram of the board. Had these any special significance for the movement of the pieces? There is nothing in Robert ap Ifan's description to support such an inference. Nor (as will be shown) is there usually any differentiation between the squares in the various games which can be likened to *tawlbwrdd*. Altogether, it seems

Страница из работы Льюиса

Вариант расстановки слева не сбалансирован – будет сильный перевес в пользу черных. Уже в начале игры сильно закрыт периметр доски, белые не успеют создать свою игру.

Зато расстановку справа - я считаю лучшей из всех возможных вариантов Тафла.

В ней отличный баланс, огромное разнообразие вариантов развития и острая борьба с многочисленными разменами.

В мобильном приложении он называется «Простой Тафл», правда там куда-то исчез трон (не понимаю зачем было убирать трон, который имеется в манускрипте).

На сайте международной федерации Тафла ([Сайт Федерации](#)), мы играем более исторично – с тронem, игра названа Lewis cross 11x11 (Крест Льюиса) – один из вариантов Тафла для ежегодных чемпионатов мира онлайн.

Перевод текста Роберта ап Ифана:

Расшифровка рукописи от Льюиса валлийский язык:

(Y) talbwrdd ychod afydd raid ichwarau a brenin yn y kanol adeydddeg owyr yn ylleoedd nesa eto ef a ffedwar gwyr ar higain ai disgwilioddef yw ddal, sef gosod yr hai hyny chwech ynghanol pob talken yn ychwe lle kanolig.

a (d)au afydd yn ysmudaw y gwyr am ychwarau, ag asdaw urun irbyrenin rwng ydisgwilwyr marw yw ai daflu or gwarau, ag os daw yr un or disgwilwyr rwng dau ir brenin yr un modd.

as y brenin i hun a ddaw rwng dau or disgwilwyr, ag odoedwch kyn ysmudo ir

Перевод на русский с английского перевода

На доске нужно играть с королем в центре и двенадцатью мужчинами на местах рядом с ним, а двадцать четыре подстерегают, чтобы захватить его.

Они расположены по шесть в центре каждого конца доски, в шести центральных местах.

Два игрока передвигают фигуры, и если один из игроков, принадлежащий королю, окажется между нападающими, он мертв и выбывает из игры; и если один из нападающих окажется между двумя людьми короля, то же самое.

kyflau hwnw gwiliwch (ei)ch brenin, ag
yntau heb allel ffo chwiellwch i ddal,
os dowaid un gwrh(eill) (?) amynd rwng
dau nidoes niwed, os gall y brenin fynd ar
hyd yllin(ell)...enillodd y ty hwnw y
chwarau.

Если король сам встанет между двумя
нападающими, и вы скажете **«следите за
своим королем»**, прежде чем он войдет в это
место, и он не сможет убежать, вы поймаете
его. **Если один приходит и уходит между
двумя, то в этом нет вреда.** Если король
сможет дойти до линии (?), эта сторона
выигрывает игру.

Я взял перевод с древневаллийского на английский из книги Демьена Уокера «Введение в Хнефатафл» 2015 (Damian Walker «An Introduction to Hnefatafl») и перевел его на русский, надеюсь верно. Но я не знаю, корректен ли сам исходный перевод с валлийского на английский, и насколько верно Фрэнк Льюис расшифровал рукопись

Таким образом, в нашем распоряжении имеются два независимых друг от друга источника, которые с разницей во времени и пространстве описывают одну и ту же игру.

Король размещен в центре, белых в два раза меньше, фигура погибает, захваченная с двух сторон. Различается только размер игрового поля (9*9 у Линнея и 11*11 у Роберта Ифана), что можно объяснить региональными особенностями и предпочтениями.

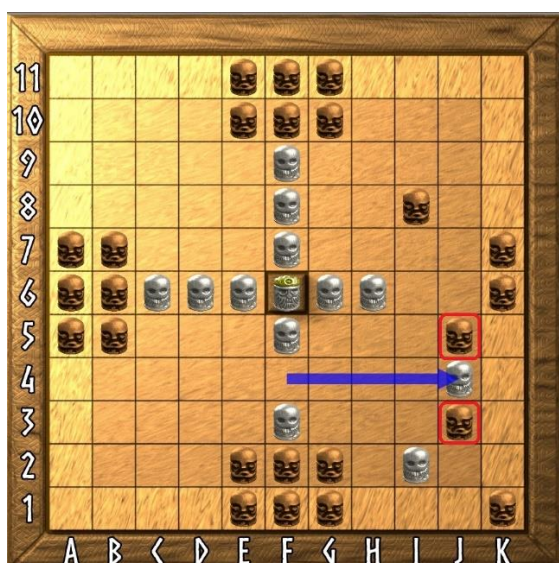
Количество фигур возрастает пропорционально, размеру доски: 8+король на 16 черных у Линнея и 12+король на 24 черных в Валийском манускрипте. (Соответственно, на поле 13*13, мы сейчас играем 16+король на 32 черных).

У Роберта ап Ифана мы видим правило, которое, как будто, подтверждает возможность для фигуры самостоятельно встать между двумя врагами, без ущерба для себя: «os dowaid un gwrh(eill) (?) amynd rwng dau nidoes niwed», что приблизительно можно перевести как «если один приходит и уходит между двумя, то в этом нет вреда».

Как уже было указано выше, с одной стороны, механика игры предполагает, что фигура, зажата с двух сторон будет захвачена. С другой стороны, для захвата, видимо, требуется активное действие со стороны захватчиков, а его здесь нет.

Далее, поскольку такой ход физически возможен, то спорным являются лишь его последствия. Либо это самоубийство и шашка, немедленно снимается с доски. Либо она остается в данной позиции без ущерба для себя.

В настоящее время, общепринятым является второй вариант, который позволяет создавать «вилки» - типичный тактический прием в Тафле.



В этой позиции белые создали «вилку» - угрозу захвата двух черных: и J3 и J5

Мы полагаем, что правило о возможности самостоятельно расположиться между двумя врагами без ущерба, является верным, и скорее всего, именно так играли в древности.

Боец может атаковать одного врага мечом, одновременно закрываясь от другого щитом, пока не подойдет подкрепление.

Без этого правила создание подобных «вилок» (угрозы захвата двух фигур противника) было бы невозможно, отчего Тафл сильно потерял бы в играбельности и остроте.

Дмитрий Цвиленев 2024г.