



Хнефатафл

Правила игры



Возраст игры: 1800 лет или более
Происхождение: Древняя Скандинавия

Тафл — целое семейство игр северных народов. Игра многократно упоминалась в сагах и былинах, и считалось, что уметь хорошо играть в почете. Возможно, именно ее называли на Руси «тавлеи». Повсеместно забыли о ней к началу века. Через 900 лет археологи собрали коллекции похожих, XI но неизвестных миру игр. Находки были расположены по маршруту нашествий викингов в Европе, на Руси по пути «из варяг в греки». Оригинальные правила потеряны в веках, но частично получилось восстановить несколько вариаций.

Во всех вариациях используется асимметрия нападающих и защитников. Цель игрока защитника вывести своего ярла (хнефи, короля, царя, князя) из окружения в центре в любой угол доски (крепость, ладью). Мы предлагаем правила на поле 11x11 клеток, составленные и дополнительно сбалансированные на основе различных версий игры, существующих на сегодняшний день.

Цель игры

Игрок защитник: ярл должен добраться к одной из 4 крепостей в углу доски.

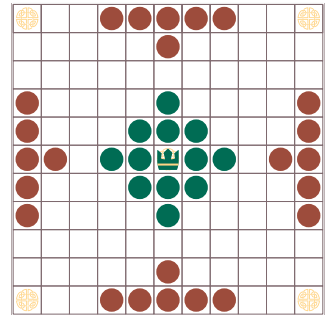
Игрок нападающий: викинги должны окружить ярла с 4 сторон, не оставив защитникам возможности его освобождения.

Начальная расстановка

Ярл помещается в центр, на трон.

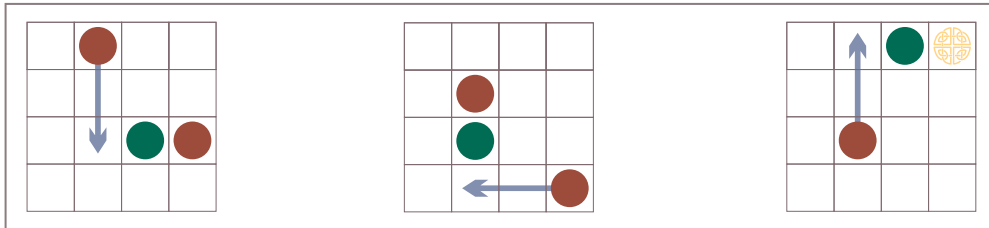
12 защитников вокруг ярла на обозначенных клетках.

24 викинга по 4 краям доски, на драккарах.

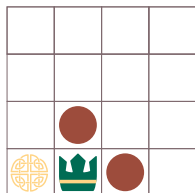


Передвижение фишек (вариант viaVUCA)

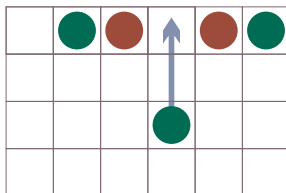
1. Первый ход принадлежит атакующей стороне (викинги).
2. Фигуры защитников и викингов перемещаются по горизонтали и вертикали на любое количество квадратов (как ладьи в шахматах).
3. Фигуры не могут ходить по диагонали или перепрыгивать через фигуры.
4. Ярл может перемещаться на расстояние до двух клеток в одном направлении.
5. Никто не может войти в угловую крепость, кроме ярла.
6. Вставать на трон запрещено всем фигурам. Ярл, сойдя с трона, не может на него вернуться.
7. Проходить сквозь трон может только ярл.
8. Любая фигура, кроме ярла, может быть захвачена при следующих обстоятельствах:
 - фигура зажата с двух сторон по вертикали или горизонтали фигурами оппонента
 - фигура зажата с одной стороны клеткой с крепостью или пустым тронном, а с другой — фигурой оппонента
 - край поля не участвует в зажатиях обычных фигур
9. Захваченная фигура снимается с доски. Захват необязателен.
10. Если фигура сама вступает на поле, где могла бы быть захвачена - захват не происходит.
11. Возможно захватить несколько фигур за раз (рисунок далее).
12. Ярл может участвовать в захвате, как и любая другая фигура.
13. Ярл не может быть зажат между крепостью.
14. Захват ярла осуществляется тремя или четырьмя викингами (рисунок далее).



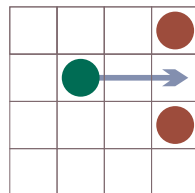
Варианты захвата фигур



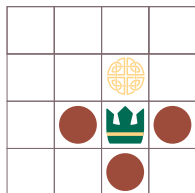
Ярл не может быть захвачен, соседствуя с крепостью



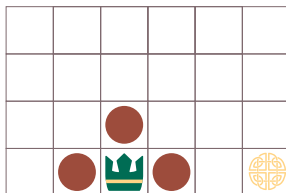
Ситуация захвата сразу нескольких фигур



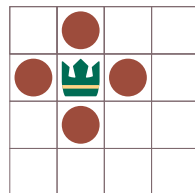
Фигура не будет захвачена, если сама заходит в положение захвата



Ярл захват у трона



Ярл захват у края поля



Ярл окружен викингами

Победа защитников.

- Ярл прорвался в угол поля (крепость).

Победа нападающих (при выполнении одного из условий).

- Ярл захвачен фигурами викингов, а следующим ходом защитники не могут освободить своего ярла.
- Фигуры защитников окружены и не могут сделать какой-либо ход.

Ничья: Обе стороны трижды совершили аналогичную комбинацию ходов.

Другие опции игры, применяйте — по отдельности или вместе:

- Ярл ходит на неограниченное количество клеток.
- Ярл безоружен - он не может участвовать в захвате других фигур. Такая вариация основана на исландской «Саге о Хервёре и Хейдреке».
- У викингов есть четверо предводителей, их фишки отмечены символом птицы. Они выступают на парусах драккаров и могут захватить ярла, зажав его с двух сторон.



Мы рассмотрели базовый способ размещения фигур на поле, однако их много и если игра вам нравится, то экспериментируйте и с правилами, и с расстановками в поисках лучшего баланса!



viavuca в ВК



viavuca.com

