

Spiel: Wikinger-Schach (Brettspiel "Hnefatafl")

Liebe Kinder, beim Spielen kann eine Verletzungsgefahr entstehen.
Fragt bitte einen Erwachsenen, ob er euch hilft.

Bonusmaterial zur Buchreihe von Runa Birk:

„Elfi und Zwölfi 2 mutige Elfen auf Reisen“

Band 3: „Das Abenteuer in Dänemark auf den Spuren der Wikinger“

Homepage: <https://elfenaufreisen.de>

Bilder und Textbearbeitung: Sonja M. Petersen über Mindverse: <https://ai.mind-verse.de>

Stand: 28.12.2024



Ziel des Spiels:

Das Ziel für den Spieler mit dem König, der von Wächtern beschützt wird, ist es, diesen auf eines der vier Eckfelder zu bringen, um das Spiel zu gewinnen. Die Gegner (Angreifer) müssen den König fangen.

Material:

- Ein quadratisches Stück Papier, Karton oder Holz als Spielbrett (mindestens 11 x 11 Felder groß; es geht auch kleiner mit 9 x 9 oder 7 x 7 Feldern)
- 24 Spielsteine (12 helle Wächter und 12 dunkle Angreifer) – diese können aus kleinen Steinen, Münzen oder Knöpfen bestehen oder selbstbemalten Kreisen oder runde Spielsteine von anderen Spielen
- 1 besonderer Spielstein als König, der sich von den anderen unterscheidet

Vorbereitung:

Spielbrett herstellen:

1. Zeichne auf das quadratische Stück Papier, Karton oder Holz ein Raster von 11 x 11 gleich großen Feldern waagrecht und senkrecht.
2. Markierungen setzen: In der Mitte des Brettes platzierst du ein besonderes Feld für den König, das kann durch eine andere Farbe oder ein Symbol wie zum Beispiel eine Krone hervorgehoben sein.

Spielsteine vorbereiten:

3. Sammle 24 Spielsteine, 12 helle und 12 dunkle. Sie sollten ungefähr gleich groß sein.
4. Wähle einen besonderen Spielstein aus, der als König dient. Dieser sollte sich deutlich von den anderen Steinen unterscheiden.

Aufbau:

Das Ziel für den Spieler mit dem König ist es, diesen auf eines der vier Eckfelder zu bringen, um das Spiel zu gewinnen. Die Gegner müssen den König fangen.

Hierzu wird der König in die Mitte des Bretts gestellt, umgeben von seinen 12 hellen Wächtern in kreuzförmiger Anordnung. Die dunklen Angreifer werden in Gruppen von drei an den vier Seiten des Bretts platziert.

Spielanleitung:

1. Spiel beginnen: Die Spieler entscheiden, wer die Wächter und wer die Angreifer steuert. Der Spieler mit den Wächtern beginnt.
2. Züge machen: Jeder Spieler darf abwechselnd einen seiner Steine ziehen. Steine können waagrecht oder senkrecht auf benachbarte Felder bewegt werden, **nicht jedoch diagonal**.

3. Steine schlagen: Ein Stein wird geschlagen und vom Brett genommen, wenn er **von zwei gegnerischen Steinen** eingeschlossen wird.

4. König bewegen: Der **König** darf sich wie jeder andere Stein bewegen, ist aber schwerer zu schlagen. Um ihn zu schlagen, **muss er von vier Seiten umgeben sein**.

5. Spielende: Die Wächter gewinnen, wenn der König eines der Eckfelder erreicht. Die Angreifer gewinnen, wenn sie den König schlagen.

Viel elfenfreundlichen Spaß beim Spielen wünschen euch



Elfi und Zwölfi

