

Historie

Spillet Nefatavl (hnefatafl) har været udbredt i Nordeuropa fra - vistnok - ældre jernalder til et stykke op i historisk tid, hvor det efterhånden gik af brug.

Vi kender det fra jordfund og fra skriftlige overleveringer, men kun en eneste af disse kilder giver et nogenlunde rimeligt begreb om spillereglerne, nemlig den svenske naturforsker Carl von Linné's optegnelser fra et ophold blandt lapperne i 1732.

Det spil, han her så spillet, var utvivlsomt nefatavl, men det kan naturligvis ikke udelukkes - ja er i virkeligheden sandsynligt - at reglerne har ændret sig en del gennem tiderne.

Meget tyder således på, at spillet har kunnet spilles på brætter med forskelligt feltantal.

Blandt dem, der har studeret nefatavl, må fremhæves den engelske arkæolog David Brown.

Ideen bag nefatavl peger også tilbage i tiden: spillet simulerer angreb på en borg, hvor kongen opholder sig.

Lykkes det angriberne at tage ham til fange, har de vundet, har han derimod held til at slippe ud af borgen og bringe sig i sikkerhed, er forsvarerne sejrherre. Spillet adskiller sig fra de fleste andre brætspil derved, at de to parter har forskelligt antal brikker, forskellig startopstilling og forskellig vindingsituation.

Mellem begyndere vil forsvarers rolle nok være at foretrække, men denne skævhed udjævnes hurtigt med øvelsen.

De på næste side gengivne spilleregler følger i hovedsagen Linné, men er dog ikke ganske upåvirket af andre kilder. Også brættet, som reglerne refererer til, er en rekonstruktion; et helt tilsvarende er aldrig fundet. Ornamentterne, som markerer startopstillingen, er lånt fra en dansk vikingeøkse.

Nefatavl Regler

Brættet har 11 x 11 felter. Brikkerne - 24 lyse og 13 mørke, hvoraf én, kongebrikken, er større end de andre - stilles som vist på tegningen. Kongens plads er på miterfeltet. De lyse brikker er angriberne og starter spillet.

Brikkernes bevægelsesmønster er som tårnets i skak, altså parallelt med brættets sidekanter, aldrig diagonalt. Lys og mørk skiftes til at trække, og der må flyttes kort eller lang, som man har lyst, men ikke længer end der er fri bane, d.v.s aldrig forbi en brik, som spærrer vejen.

Alle brikker, også kongen trækker efter denne regel. For fem felter, nemlig de fire hjørnefelter og midterfeltet, gælder den særegne regel, at de kun er tilgængelige for kongen, ikke for menige brikker. Disse har dog lov til at passere (men altså ikke at besætte) midterfeltet, når det står frit, efter at kongen har forladt det.

Erobring af brikker (vel at mærkede menige brikker, for kongen gælder særlige regler) foregår på denne måde: En brik er taget, hvis

den klemmes inde, mellem to modstanderbrikker, dog naturligvis kun, hvis det er disses tur til at trække, hvis brikken frivillig rykker ind imellem modstanderne. - Man kan også nedlægge en fjendebrik ved at klemme den op mod et af de fem ubetrædelige felter, altså hjørnefelterne og midterfeltet (når kongen har forladt det), derimod ikke ved at klemme den mod brættets sidekant. - I særlige tilfælde kan man erobre ikke blot ikke blot én, men to eller endog tre modstanderbrikker med et enkelt træk. Kongen kan deltage i erobningsarbejdet på lige fod med andre brikker.

Lys vinder ved at kongen erobres. Det foregår på sædvanlig vis ved indeklemning mellem to modstanderbrikker eller mod hjørnet, men står majestæten på sit midterfelt, kræves fire fjendebrikker (klemning fra fire sider). Står han på et af felterne ved siden af midterfeltet, gælder det samme, men med tre fjendebrikker; den fjerde erstattes af det ubetrædelige midterfelt. Skulle den situation opstå, at alle mørks brikker er gjort ubevægelige ved omringningen, har lys ligeledes vundet.

Mørk vinder, når det lykkes kongen at slippe ud til et af hjørnefelterne. Her er han fri og uangribelig.