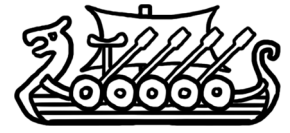




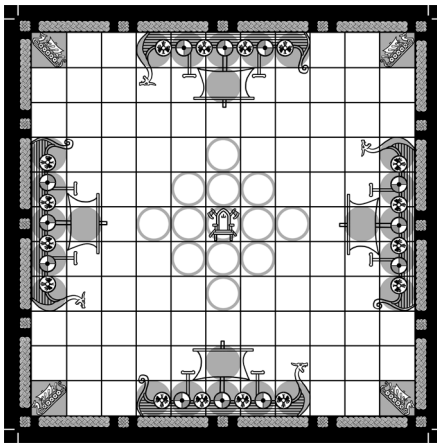
HNEFATAFL



VIKINSKI ŠAH

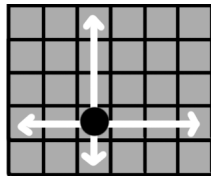
Postavljanje:

Hnefatafl se igra na tabli dimenzija 11x11 sa kvadratnim poljima. Igrači biraju da li će biti čuvar ili osvajač. Čuvarove figure su 12 pijuna i kralj, a osvajačeve 24 pijuna. Čuvarove figure takođe možete prepoznati po tome što nose štit. Čuvar prvi postavlja svoje figure na tabli. Kralj se postavlja na srednje polje (presto), a čuvari se raspoređuju u obliku krsta oko kralja, zauzimajući po dva susedna polja u svakom smeru i po jedno polje dijagonalno. Polja su označena na tabli. Osvajač postavlja svoje figure na ivična polja table, okružujući čuvaru sa četiri strane. Osvajač postavlja na sve 4 strane po sredini ivice 5 pijuna i jednog pijuna ispred kao predvodnika. Polja su označena na tabli.



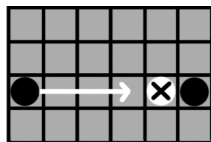
Kretanje:

Sve figure se kreću ortogonalno (horizontalno ili vertikalno) i mogu se kretati bilo kojim brojem slobodnih polja u ravnoj liniji. Kralj i čuvari mogu se kretati na bilo koje slobodno polje na tabli. Osvajači se mogu kretati na bilo koje slobodno polje, osim na presto (u sredini table) i uglove table.

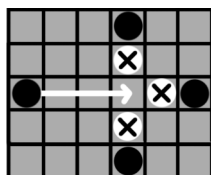


Zarobljavanje:

Figura se zarobljava kada se nalazi između dve protivničke figure duž ravne linije. Zarobljavanje se može dogoditi s figurama bilo kojeg tipa (čuvari ili osvajači).



U jednom potezu mogu se dogoditi i višestruka zarobljavanja ako su figure pravilno postavljene.



Kada je figura zarobljena, uklanja se sa table kao i u standardnom šahu. Jednom izgubljenju figuru u partiji nije moguće povratiti.

Kralj može učestvovati u zarobljavanju i biti zarobljen kao i bilo koja druga figura.

Napomena:

Hnefatafl ima dosta varijacija pravila ali ovo su ustaljena. Moguće je da posle nekoliko partija ovo pravilo postane suviše lako. U tom slučaju možete koristiti alternativno pravilo da kralj može biti zarobljen ako je opkružen sa sve četiri strane od strane osvajača, odnosno sa tri strane ako je četvrta strana presto. Takođe u ovom slučaju osvajač može pobediti i ako je opkružio kralja sa tri strane na ivici table, a čuvar nema nijednog preostalog pijuna.

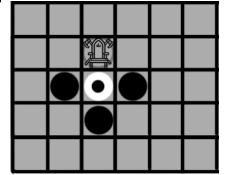
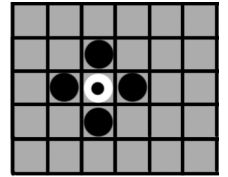
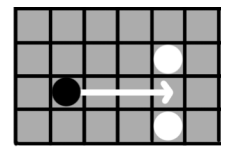
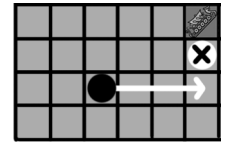


Figura se ne zarobljava ako igrač pomeri svoju figuru između dve neprijateljske figure tokom svog poteza. Takođe ako je igračeva figura između dve neprijateljske figure koje su dijagonalno postavljene ne dolazi do zarobljavanja.

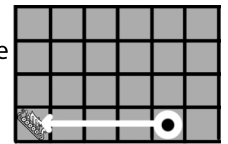


Igrač može izgubiti figuru ako se nalazi između polja za beg i protivničke figure, bez obzira da li je osvajač ili čuvar.



Kraljev beg:

Ako kralj dođe do bilo kojeg ugla table (označeno kao polje bega), čuvar pobeđuje igru. Osvajači ne mogu zauzeti polja bega, niti polje prestola ali se kroz ovo polje mogu kretati.



Smena poteza:

Igrači se smenjuju u potezima, pri čemu **osvajač prvi započinje igru**. Igrači mogu pomerati **samo jednu figuru po potezu**.

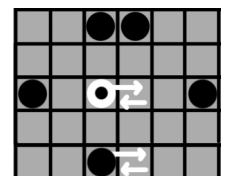
Ishod igre:

Pobeda čuvara - kada kralj dosegne polje bega ili uspe da zarobi sve figure osvajača.

Pobeda osvajača - kada osvajač zarobi kralja pre nego što dosegne polje bega. U slučaju da igrač ne može da napravi ni jedan potez automatski gubi partiju.

Beskrajno ponavljanje poteza:

Igrač koji ponavlja isti potez 3 puta zadržavajući time igru gubi partiju.



Dodatno pravilo:

Možete koristiti ovo pravilo kada ste upoznati sa igrom da bi bila još izazovnija.

Ako osvajački pijuni okruže čuvaru i kralja, čuvar automatski gubi.

