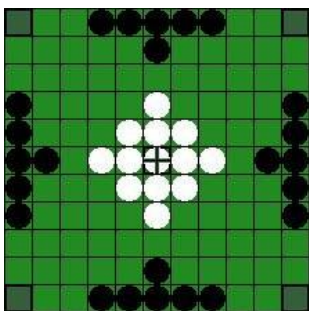


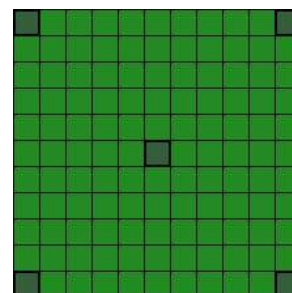
Копенгагенский Хнефатафл



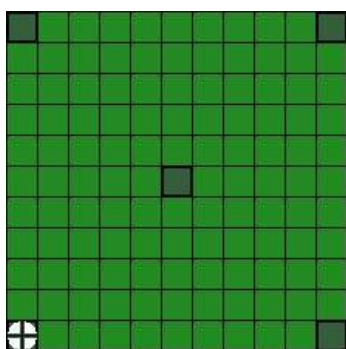
1. В игре участвуют два игрока. Один играет белыми фигурами (Защитники Короля), второй чёрными (Атакующие).
2. Игра обычно проводится на поле для Хнефатафла размером 11x11 клеток. Начальная расстановка фигур на игровом поле приведена на схеме ниже.

Начальная расстановка фигур

3. В самом центре игрового поля располагается клетка под названием Трон. Её может занимать только Король. Покинув Трон, Король может вернуться на него в любой момент в течение всей игры. Другие фигуры могут проходить через Трон только при отсутствии на нём Короля. К чёрным фигурам Трон враждебен всегда. К белым – только в тех случаях, когда на клетке отсутствует Король.



Трон и четыре убежища



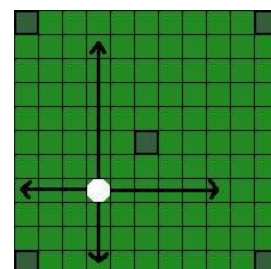
4. В угловых клетках игрового поля располагаются так называемые «Убежища». Занимать эти квадраты может только Король.

5. Цель участника, играющего белыми фигурами – переместить Короля в любое из квадратов-убежищ. Как только Король окажется в одной из угловых клеток, игра прекращается, и стороне Защитников засчитывается

победа.

Сторона короля победила

6. Участники могут ходить любыми фигурами (включая Короля) на любое количество клеток по вертикали и горизонтали. Нельзя проходить через квадрат, который в данный момент занят любой другой фигурой. Также не разрешается перепрыгивать через квадраты. Ходы по диагонали правилами игры запрещены.

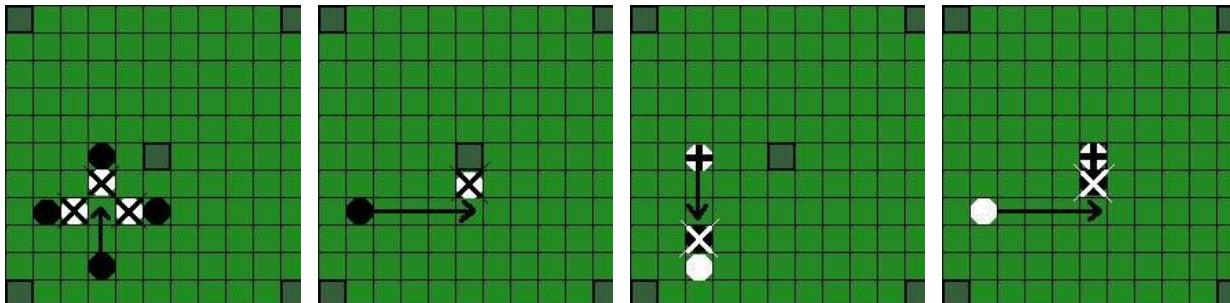


Возможные ходы фигуры

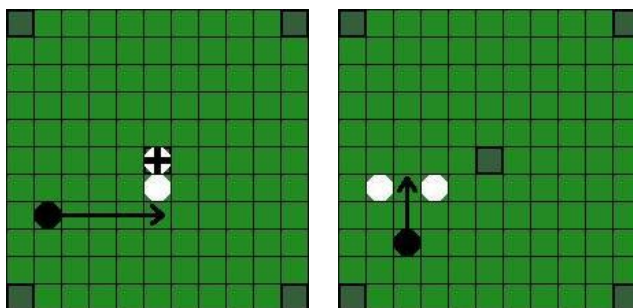
7. В ходе партии участники могут срубить фигуры соперника (необязательное условие). Для этого достаточно зажать вражескую фигуру между двух собственных фигур, расположенных на одной линии (то есть, сверху-снизу или справа-слева).

Если игрок самостоятельно поместил свою фигуру между двумя вражескими, стоящими на одной линии, она не считается зажатой и не снимается с доски.

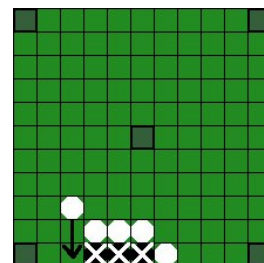
Возможные способы «срубания» фигуры противника:



В таких случаях фигура не снимается:



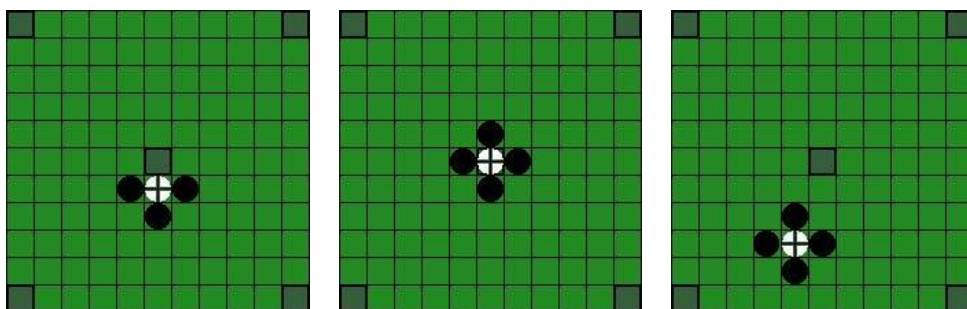
8. Можно прижимать группы вражеских фигур к краю поля (одну из фигур может заменять угловая клетка-убежище). В этом случае вся группа фигур соперника считается срубленной и снимается с поля.



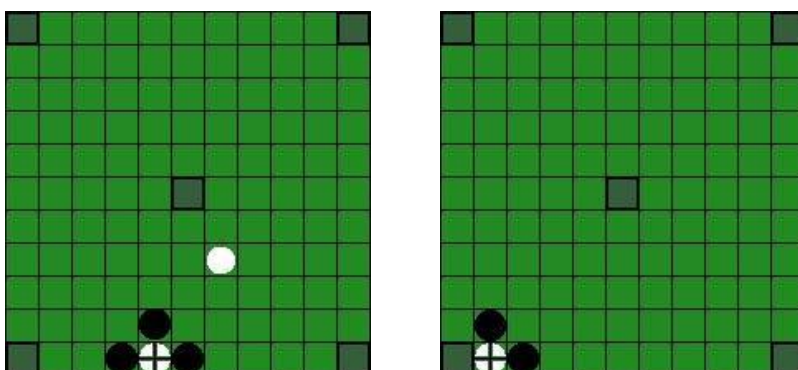
Черные фигуры захвачены и снимаются с поля

9. Цель участника, играющего чёрными – захватить Короля, заняв все четыре клетки вокруг него. Также Короля можно захватить, прижав с одной стороны к Трону. При этом Атакующим присваивается победа, и игра прекращается. Также сторона Атакующих может победить в том случае, если все фигуры соперника были окружены и заблокированы в ходе игры.

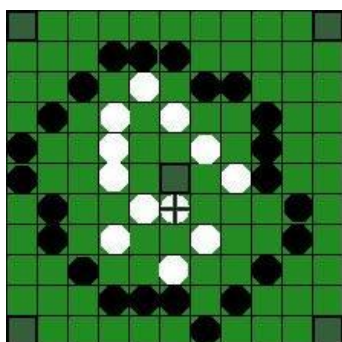
Возможные способы захвата короля.



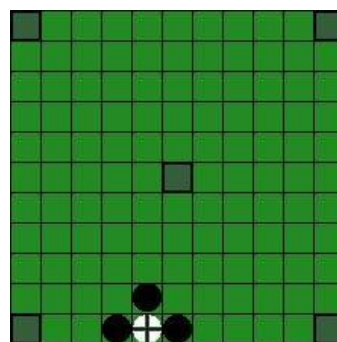
В данных ситуациях король не считается захваченным.



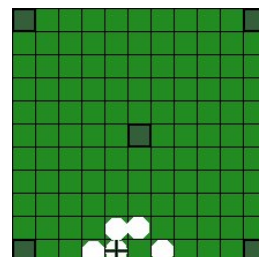
Белые попали в полное окружение и проиграли



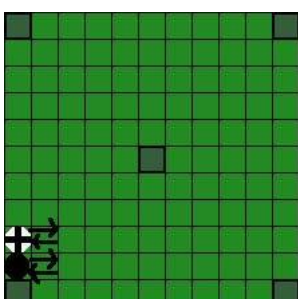
Белые не могут сделать свой ход и признаются проигравшими.



10. Защитники могут выиграть также в следующем случае: Король располагается на краю поля, при этом может свободно перемещаться, и у стороны Атакующих нет возможности захватить его.



Белые победили



11. Правилами игры запрещено постоянно повторять одни и те же ходы. После трёх полностью аналогичных ходов обеих

сторон участник, начавший повторение первым, обязан придумать новый ход. В противном случае (при постоянном повторе комбинаций ходов) сторона, первой начавшая повторение, считается проигравшей.

Бесконечное повторение – король должен придумать новый ход.

12. Партия не может закончиться вничью. При троекратном повторе расстановки без захвата фигур соперника, проигрывает игрок, с которого повторы начались.

Победителями в этом случае признаются Атакующие.

