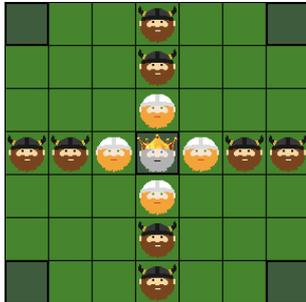
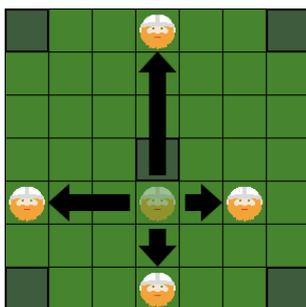


Règles du Brandubh de la World Tafl Federation

1. La partie se dispute entre deux joueurs. Le premier joue les blancs : un roi irlandais (appelé branan) et ses quatre princes défenseurs. Le second joue les noirs : les huit envahisseurs vikings.
2. Le jeu se joue sur un plateau de sept cases sur sept. La disposition de départ étant la suivante :



3. La case centrale - appelée le trône - est restreinte, ce qui veut dire qu'elle ne peut être occupée que par le roi. Lorsque le roi n'y est pas, toutes les pièces peuvent traverser le trône, mais jamais s'y arrêter. Dans certains cas le trône est hostile, ce qui signifie qu'il peut remplacer l'une des deux pièces participant à une capture. Le trône n'est jamais hostile pour le roi, il est toujours hostile pour les assaillants et il n'est hostile pour les défenseurs que lorsque le roi ne l'occupe pas. Les quatre coins du plateau (les provinces) sont toujours restreints et hostiles pour les deux camps, roi compris.
4. Les envahisseurs vikings (les noirs) se déplacent en premier, puis le jeu se déroule en alternance. Toutes les pièces peuvent se déplacer d'un nombre quelconque de cases vides, verticalement ou horizontalement, comme une tour aux échecs :



5. Toutes les pièces (sauf le roi sur son trône) sont capturées lorsqu'elles sont prises en tenaille verticalement ou horizontalement entre deux pièces ennemies ou entre une pièce ennemie et une case hostile :

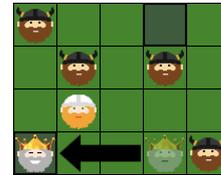


Il est possible de capturer plusieurs pièces (jusqu'à trois) en un seul mouvement :

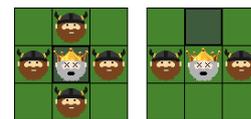


N'importe quelle pièce peut être utilisée pour capturer un adversaire, même le roi. Une pièce n'est capturée que si la tenaille est fermée par un mouvement de l'adversaire. Il est donc permis de se placer entre deux pièces ennemies (ou une pièce et une case hostile).

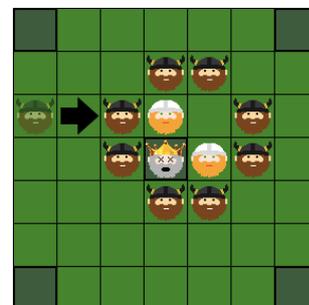
6. L'objectif pour les blancs est d'emmener leur roi jusqu'à l'une des quatre provinces irlandaises (les coins) pour qu'il s'échappe :



7. Les noirs gagnent s'ils parviennent à capturer le roi avant qu'il ne s'échappe. Le roi est capturé comme toutes les autres pièces, sauf lorsqu'il est sur le trône. Pour capturer le roi sur son trône, les assaillants doivent encercler le trône en se plaçant sur les quatre points cardinaux. Partout ailleurs le roi est capturé comme une pièce normale :



Les envahisseurs gagnent également s'ils encerclent le roi et tous ses défenseurs restants (sans utiliser les bords) car ils ont empêché le roi de s'échapper :



8. Les répétitions perpétuelles sont interdites : un joueur qui répète un mouvement sur le plateau doit changer de coup pour rompre cette répétition. Si une situation est répétée pour la troisième fois consécutivement, le joueur qui avait le choix de répéter ce schéma de jeu (presque toujours le joueur blanc) perd la partie.
9. Un joueur qui ne peut plus bouger perd la partie.
10. Une partie se joue en deux manches. Pour la seconde, les joueurs doivent changer de camp. Le gagnant est celui qui a deux victoires ou celui qui a gagné sa manche avec le moins de coups.