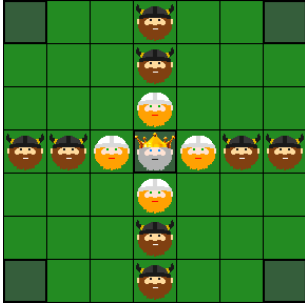


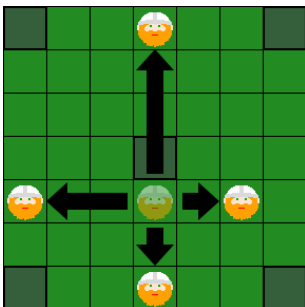
Regole del Brandubh della World Tafl Federation

1. La partita si disputa tra due giocatori. Uno comanda la squadra dei bianchi: un re irlandese (chiamato Branán) e i suoi quattro difensori (i principi). L'altro comanda la squadra dei neri: gli otto invasori vichinghi.
2. La partita si gioca su una scacchiera di sette caselle per sette. La disposizione iniziale è la seguente:



3. La casella centrale, chiamata trono, è interdetta: può infatti essere occupata solamente dal re. Quando non è occupato dal re, tutti gli altri pezzi possono passare attraverso il trono, ma non possono fermarcisi sopra. In alcuni casi il trono è ostile: esso può infatti fare le veci di uno dei due pezzi necessari ad una cattura. Il trono non è mai ostile al re, è sempre ostile agli attaccanti ed è ostile ai difensori solo quando è vuoto. I quattro angoli della scacchiera (le province) sono sempre interdetti, e sono ostili a tutti i pezzi di entrambe le squadre, compreso il re.

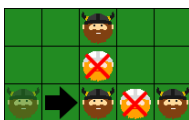
4. Gli invasori vichinghi (i neri) muovono per primi. Successivamente le due squadre muoveranno a turno. Tutti i pezzi possono muoversi di un qualsiasi numero di caselle vuote, in direzione orizzontale o verticale, come la torre negli scacchi:



5. Qualsiasi pezzo (ad eccezione del re quando si trova sul trono) è catturato quando viene affiancato, orizzontalmente o verticalmente, da due pezzi nemici, oppure da un pezzo nemico ed una casella ostile:



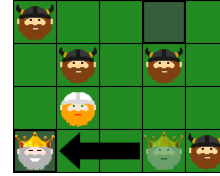
È possibile catturare più pezzi (fino a tre) con una singola mossa:



Tutti i pezzi possono partecipare ad una cattura, anche il re.

Un pezzo viene catturato solo se è l'avversario ad effettuare la mossa. È quindi possibile muoversi tra due pezzi nemici (o tra un pezzo nemico e una casella ostile) e non essere catturati.

6. Lo scopo dei difensori (i bianchi) è far fuggire il proprio re in uno dei quattro angoli (le province):



7. Lo scopo degli attaccanti (i neri) è quello di catturare il re prima che fugga. Il re viene catturato come tutti gli altri pezzi tranne quando si trova sul trono. In quel caso gli attaccanti devono circondarlo con quattro pezzi, posizionati attorno al trono nei quattro punti cardinali. In tutte le altre caselle della scacchiera il re viene catturato come un qualsiasi altro pezzo:



Gli invasori vichinghi vincono anche circondando completamente la squadra avversaria (il re e tutti i difensori ancora in gioco), senza utilizzare i bordi. In questa maniera i neri privano il re di qualsiasi possibile fuga:



8. Le ripetizioni perpetue sono proibite: un giocatore che compie una ripetizione deve cambiare mossa. Se i due giocatori ripetono la stessa sequenza di mosse per tre volte di fila, il bianco perde la partita.
9. Un giocatore che non ha più possibilità di muovere alcun pezzo perde la partita.
10. Una partita completa si gioca in due set. Nel secondo set i giocatori devono scambiarsi le squadre. Il vincitore sarà colui che otterrà due vittorie o, in caso di parità, che avrà ottenuto la propria vittoria nel minor numero di mosse.