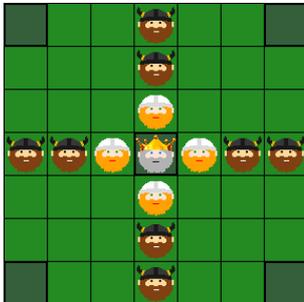


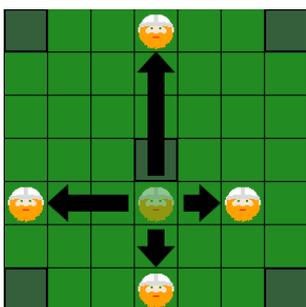
# Regras do Brandubh da World Tafl Federation

1. A partida é disputada entre dois jogadores. Um com as peças brancas: o rei irlandês (chamado branán) e seus quatro príncipes defensores. O outro joga com as oito peças pretas invasoras : os vikings.
2. Le jeu se joue sur un plateau de sept cases sur sept. La disposition de départ étant la suivante :



3. A casa central, chamada de trono, é restrita, e só pode ser ocupada pelo rei. É permitido a todas as outras peças passar pelo trono quando ele estiver desocupado, mas nunca ocupar a casa do trono. Em alguns casos, a casa do trono é hostil, o que significa que ela pode substituir uma das duas peças que participam de uma captura (imagem abaixo). O trono nunca é hostil para o rei, mas é sempre hostil para os invasores. Porém, ele só é hostil aos defensores quando o rei não o ocupa. As quatro quinas do tabuleiro (as províncias) são restritas e hostis para os dois lados, inclusive para o rei.

4. Os vikings se movem primeiro, depois o jogo decorre em alternância de turnos. Todas as peças podem se mover por um número indefinido de casas vazias, vertical ou horizontalmente, como uma torre no xadrez:



5. Todas as peças (exceto o rei em seu trono) são capturadas ao serem encurraladas vertical ou horizontalmente entre duas peças inimigas, ou entre uma peça inimiga e uma casa hostil:



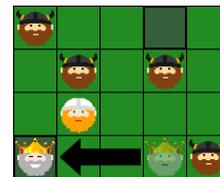
É possível capturar várias peças (até três) em um só movimento:



Qualquer peça pode ser usada para capturar um adversário, inclusive o rei.

Uma peça só é capturada quando a emboscada é fechada por um movimento do adversário. Logo, é permitido se colocar entre duas peças inimigas (ou uma peça inimiga e uma casa hostil).

6. O objetivo para as brancas é levar seu rei até uma das quatro províncias irlandesas (as quinas) para que ele escape:

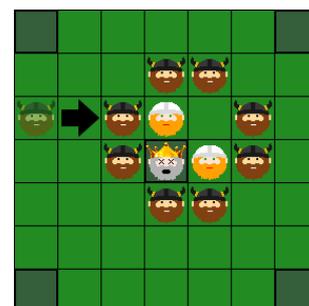


7. As pretas ganham se conseguirem capturar o rei antes que ele escape. O rei é capturado como todas as outras peças, exceto quando está em seu trono.

Para capturar o rei em seu trono, os vikings devem cercar o trono ao se colocar nos quatro pontos cardeais. Quando ele se encontra em uma das casas adjacentes ao trono, os invasores podem capturá-lo como uma peça normal:



Os invasores ganham se cercarem o rei e todos os defensores restantes (sem usar as bordas), já que dessa forma eles impedem que o rei escape: :



8. A repetições perpétuas são proibidas: um jogador que repete um movimento no tabuleiro deve mudar de movimento para cessar a repetição. Se um movimento é repetido pela terceira vez seguida, o jogador que tinha a escolha de repetir essa jogada (quase sempre o jogador branco) perde a partida.

9. Um jogador que não pode se mover perde a partida.

10. Uma partida é jogada em ida e volta. Na volta, os jogadores devem trocar de lado. Ganha aquele com duas vitórias ou aquele que ganhou seu mando de campo de batalha com menos jogadas.