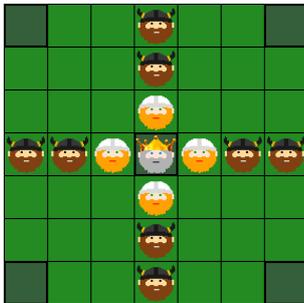


# Brandubh Regeln der World Tafl Federation

1. Das Spiel wird von zwei Spielern gespielt. Einer spielt Weiß: einen irische König (genannt Branan) und seine vier Prinzen, welche ihn verteidigen. Der zweite Spieler übernimmt Schwarz: die acht angreifenden Vikinger.

2. Das Spiel wird auf einen 7x7 Felder großen Brett gespielt. Die Startaufstellung sieht folgendermaßen aus:

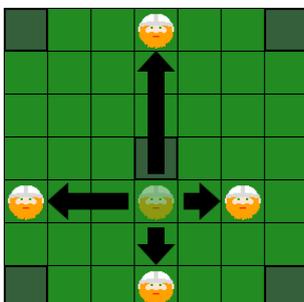


3. Das zentrale Feld - genannt der Thron - ist verboten, das heist es darf nur vom König besetzt werden. Befindet sich dieser nicht auf dem Thron, können alle anderen Figuren frei darüber hinwegziehen, jedoch niemals dort abgestellt werden.

In einigen Fällen wird der Thron als feindlich betrachtet, was bedeutet er kann eine der beiden Figuren, die in eine Gefangennahme involviert sind, ersetzen. Der Thron ist dem König gegenüber niemals als feindlich zu sehen, den Angreifern jedoch immer, den Verteidigern (Prinzen) gegenüber nur dann, wenn der König ihn nicht besetzt.

Die vier Ecken des Spielbretts (die Provinzen), sind immer verboten und feindlich gegenüber beiden Seiten, einschließlich des Königs.

4. Die angreifenden Vikinger (Schwarz) machen den ersten Zug. Danach wird abwechselnd gezogen. Alle Spielfiguren können eine beliebige Anzahl von freien Feldern in vertikaler oder horizontaler Richtung bewegt werden, ähnlich dem Turm beim Schach:



5. Alle Spielfiguren (ausgenommen dem König auf seinem Thron) gelten als gefangen (geschlagen), wenn sie horizontal oder vertikal zwischen zwei gegnerischen Figuren oder einer gegnerischen Figur und einem feindlichen Feld eingeschlossen werden:



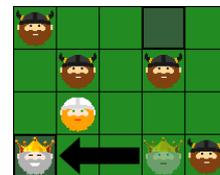
Es ist möglich mehrere Spielfiguren (bis zu drei) in einem Zug gefangen zu nehmen:



Jede Spielfigur, selbst der König, kann genutzt werden um einen Gegner zu fangen.

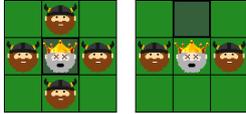
Eine Figur wird nur dann gefangen genommen wenn die Zange durch einen Zug des Gegners geschlossen wird. Es ist deswegen erlaubt zwischen zwei feindliche Figuren zu ziehen (oder zwischen eine feindliche Figur und ein feindliches Feld).

6. Das Ziel der Verteidiger ist es mit dem König zu einer der vier irischen Provinzen (Eckfelder) zu fliehen:

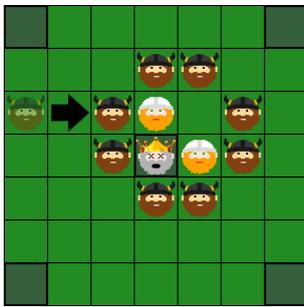


# Brandubh Regeln der World Tafl Federation

7. Schwarz gewinnt wenn sie es schaffen den König gefangen zu nehmen, bevor er fliehen kann. Der König wird genau so gefangen genommen wie alle anderen Figuren. Einzige Ausnahme hiervon ist, wenn er sich auf seinem Thron befindet. In diesem Fall müssen ihn die Angreifer von allen vier Himmelsrichtungen einschließen:



Die angreifenden Vikerer gewinnen ebenfalls, wenn sie es schaffen den König und all seine verbleibenden Verteidiger einzukreisen (ohne dabei den Spielfeldrand zu nutzen), da sie dadurch seine Flucht erfolgreich verhindern konnten:



8. Endlose Zugwiederholungen sind verboten. Ein Spieler, der einen Zug wiederholen würde, muss eine andere Möglichkeit finden. Wird eine Zugfolge zum dritten mal wiederholt, so verliert der Spieler, welcher die Möglichkeit hatte die Wiederholung zu durchbrechen. (In den allermeisten Fällen wird dies Weiß sein.)
9. Ein Spieler der nicht länger Ziehen kann verliert das Spiel.
10. Ein vollständiges Spiel besteht aus zwei Runden, wobei in der zweiten Runde Seiten getauscht werden. Sieger ist wer beide Runden für sich entscheidet oder seine Runde mit weniger Zügen gewann.