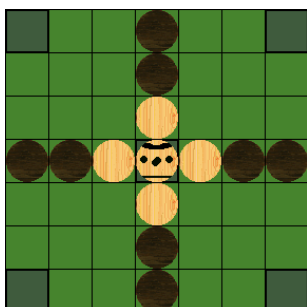
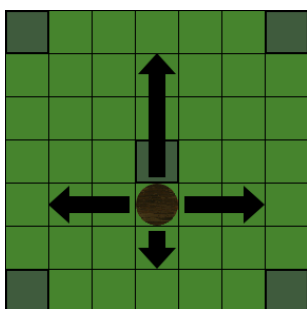


# Règles historiques officielles du Brandubh

1. La partie se dispute entre deux joueurs. L'un joue les blancs : le roi (appelé branan) et ses quatre princes défenseurs, l'autre joue les huit envahisseurs noirs.
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 et ne peut être occupée que par le roi. Il est permis au roi de revenir sur le trône et toutes les pièces peuvent passer à travers le trône lorsqu'il est vide. La case du trône est hostile, ce qui signifie qu'elle peut remplacer l'une des deux pièces participant à une capture (voir ci-dessous). Le trône est toujours hostile pour les assaillants, mais il n'est hostile aux défenseurs que lorsque le roi ne l'occupe pas. Les quatre coins du plateau (les provinces) sont restreints et hostiles pour les deux camps.
4. Les envahisseurs (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) sont capturées lorsqu'elles sont prises en tenaille verticalement ou horizontalement entre deux pièces ennemies ou entre une pièce ennemie et une case hostile :



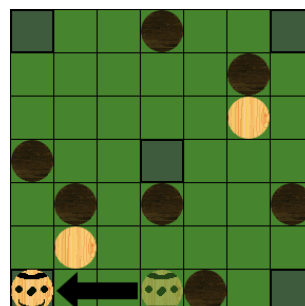
Il est possible de capturer plusieurs pièces (jusqu'à trois) en un seul mouvement :



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).

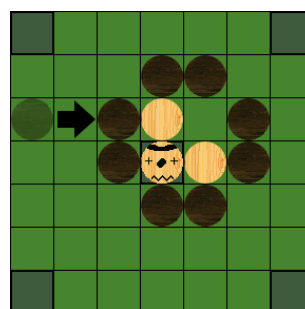
6. L'objectif pour les blancs est d'emmener leur roi jusqu'à l'une des quatre provinces irlandaises (les coins) pour qu'il s'échappe :



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 ou sur l'une des cases adjacentes au trône. Pour capturer le roi sur son trône, les assaillants doivent se placer sur les quatre points cardinaux. Lorsqu'il se trouve sur une des cases adjacentes au trône, les attaquants doivent occuper les trois cases autour du roi à l'exception du trône :



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.