

# Tafl-Variationen

Alle Tafl-Varianten können angepasst werden, um die ungleiche Spielfigurenzahl besser auszugleichen.

Die geschriebene Regelvariante ist die verbreitetste, kann aber je nach Bedarf oder Lust angepasst werden.

- **Starker/Schwacher König:** Der König muss von allen vier Seiten (stark) oder nur zwei Seiten (schwach) gefangengenommen werden. Der schwache König muss auf dem Thron trotzdem von vier Seiten eingeschlossen werden.
- **Bewaffneter/Unbewaffneter König:** Der König kann genutzt werden (bewaffnet) bzw. nicht genutzt werden (unbewaffnet) um andere Figuren gefangen zu nehmen.
- **Entkommen:** Der König entkommt über die Eckfelder oder über den gesamten Spielfeldrand.
- **Schildwall:** Schildwall kann genutzt werden bzw. nicht genutzt werden. Schildwall: Eine Gruppe Spielsteine am Spielfeldrand kann in einem Zug gefangen werden, wenn sie von gegnerischen Spielsteinen eingeschlossen werden. Eckfelder können dafür mit genutzt werden. Der König kann an einem Schildwall teilnehmen. Der König wird durch einen gegnerischen Schildwall nicht geschlagen.
- **Würfel:** Es kann ein Würfel genutzt werden, um die möglichen Züge zu begrenzen. Der Spieler der am Zug ist würfelt und darf eine Figur entsprechend der Augenzahl bis zu X Felder bewegen. Verschiedene Würfel können hierfür genutzt werden: Sechseckig, vierseitig oder vierseitig mit den Zahlen 3 bis 6.
- **Gegen die Zeit:** Es kann ein Zeitlimit festgelegt werden, welches nicht überschritten werden darf. Dies kann pro Zug oder für das gesamte Spiel gelten: z.B. 20 Sekunden pro Zug oder 15 Minuten je Spieler.

# Tafl-Variations

All tafl variants can be customized to accommodate for the unequal number of playing pieces.

The described rule variant is the most common, but can be changed to your liking.

- **Strong/Weak king:** The king is captured by surrounding him on four sides (strong) or two sides (weak). The weak king on his throne must be surrounded on all four sides either way.
- **Armed/Unarmed king:** The king can be used (armed) or cannot be used (unarmed) to capture enemy pieces.
- **Escape:** The king escapes on the corner squares or on the whole edge of the board.
- **Shieldwall:** Shieldwall can be used or cannot be used.  
Shieldwall: A group of pieces on the board edge is captured when they are enclosed by enemy pieces. The corner squares may be used for this as well. The king can partake in a shieldwall. The king may be enclosed in an enemy shieldwall but will not be captured by it.
- **Dice:** A die can be used to restrict the movement of pieces. Each turn the player rolls the dice and can move one piece up to X squares corresponding to the rolled eyes.  
Different dices can be used: six-sided, four-sided or four-sided with numbers 3 to 6.
- **Against time:** You can set up a time limit which may not be exceeded. Time limits can be set per turn or for the entire game. I.e. 20 seconds per turn or 15 minutes per player for the game.