

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: Sechseitig, 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.