

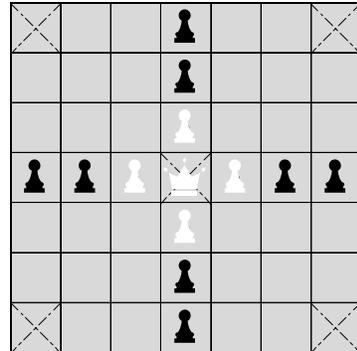
Brandubh (7x7 Tafl)

Zusammenfassung: Schwacher, bewaffneter König, gefangen von 2 Seiten. Kein Schildwall. Entkommen über Ecken.

Das Spiel wird von zwei Spielern gespielt. Einer spielt den König und seine vier Verteidiger.

Der zweite Spieler übernimmt die acht Angreifer.

Das Spiel wird auf einen 7x7 Felder großen Brett mit der Startaufstellung wie rechts zu sehen gespielt.



Das zentrale Feld (Thron), sowie die Eckfelder dürfen nur vom König betreten werden.

Befindet sich der König nicht auf dem Thron, können alle anderen Figuren frei darüber hinwegziehen, dürfen jedoch niemals dort abgestellt werden.

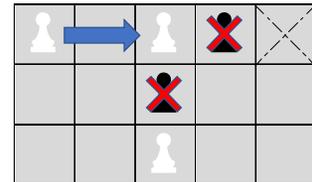
In einigen Fällen wird der Thron als feindlich betrachtet, was bedeutet er kann eine der Figuren, die in eine Gefangennahme involviert sind, ersetzen. Der Thron ist dem König gegenüber niemals als feindlich zu sehen, den Angreifern gegenüber jedoch immer und den Verteidigern gegenüber nur dann, wenn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

Die Eckfelder sind immer feindlich gegenüber beiden Seiten, einschließlich des Königs.

Die Angreifer 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. Figuren dürfen nicht übersprungen werden.

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 gefangengenommen wenn die Zange durch einen Zug des Gegners geschlossen wird.

Es ist deswegen erlaubt zwischen zwei feindliche Figuren zu ziehen.

Das Ziel der Verteidiger ist es mit dem König auf eines der Eckfelder zu fliehen.

Die Angreifer gewinnen wenn sie es schaffen den König gefangen zu nehmen, bevor er fliehen kann.

Auf seinem Thron muss der König von allen vier Seiten eingeschlossen werden. Ansonsten kann er genau wie jede andere Figur gefangen werden.

Die Angreifer 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.

Endlose Zugwiederholungen sind verboten.

Wird eine Zugfolge zum dritten Mal wiederholt, so verliert der Spieler, welcher die Möglichkeit hatte die Wiederholung zu durchbrechen.

Ein Spieler der nicht länger ziehen kann verliert das Spiel.

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.