

## Regras:

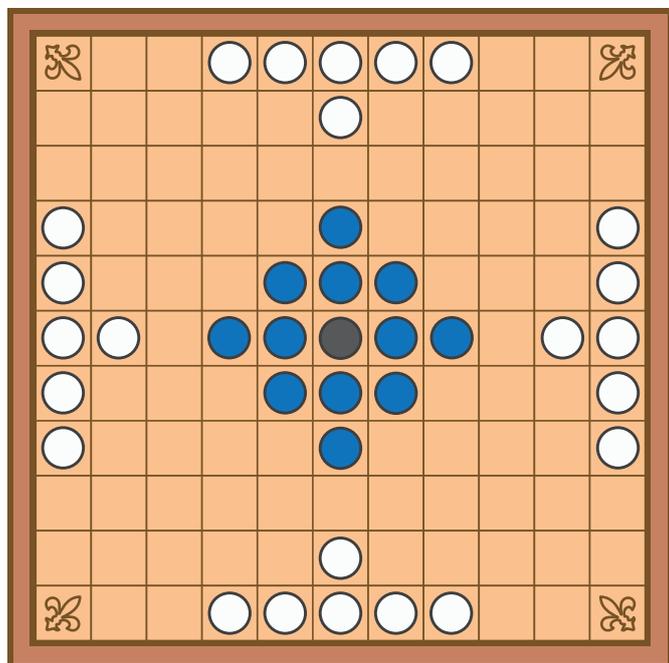
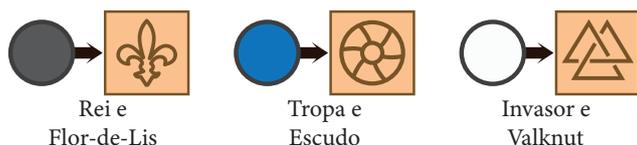
# Hnefatafl

De origem germânica e celta, os jogos “*Tafl*” (Tabuleiro) representam um grupo de jogos que foram espalhados pela Europa em épocas anteriores ao século IV. Poucas informações sobre suas regras originais sobreviveram até hoje, principalmente por conta do aumento da popularidade do xadrez no século XII, o que nos deixou com algumas variantes regionais como o *Tawlbwrdd*, *Brandubh*, *Ard Ri*, e o próprio *Hnefatafl*.

### Preparação:

Nesta versão, considere a peça escura como o rei, as peças azuis como suas leis tropas, e as peças brancas como os invasores.

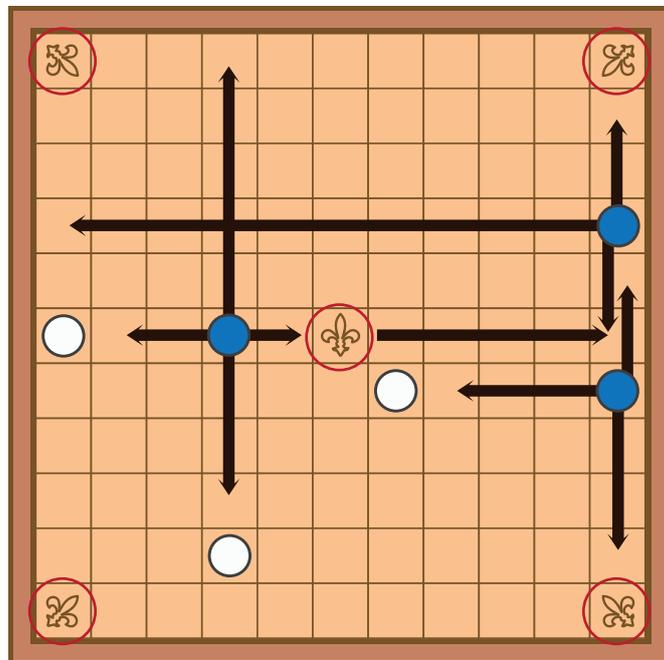
Posicione o rei no símbolo de flor-de-lis no centro do tabuleiro, as 12 tropas do rei nas áreas indicadas com um escudo, e as tropas invasoras nos 24 espaços com símbolo de valknut.



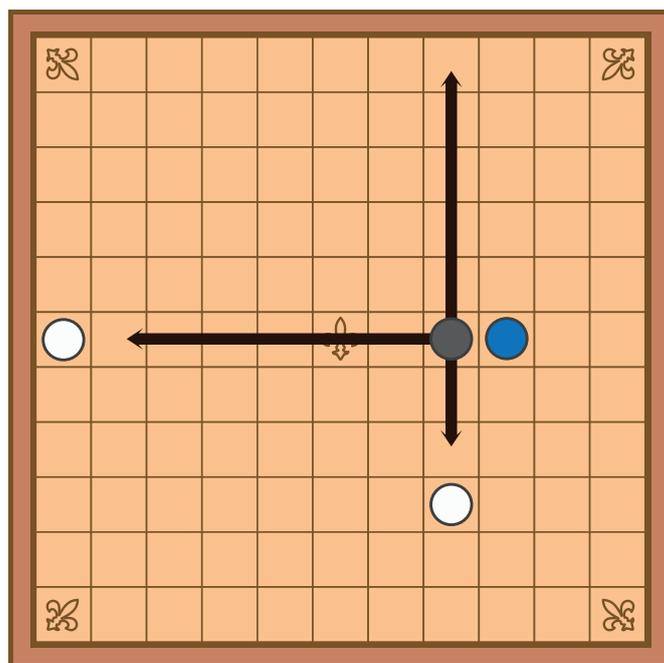
Um jogador controlará o rei e suas tropas, tentando abrir caminho até um dos símbolos de flor-de-lis nos cantos do tabuleiro, enquanto o outro controlará as tropas invasoras tentando impedir a fuga do rei.

### Turno:

Na sua vez escolha uma de suas peças, e mova na vertical ou horizontal quantas casas você desejar. Durante o movimento você não poderá pular qualquer outra peça no tabuleiro, nem parar em áreas com o símbolo de flor-de-lis.



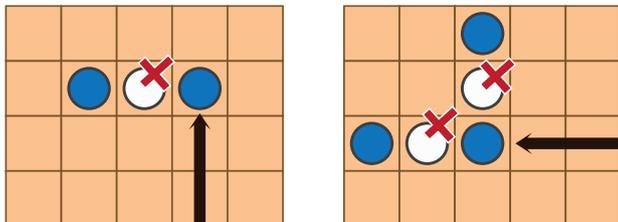
O rei se move como qualquer outra peça, porém é a única peça que pode parar em áreas com símbolo de flor-de-lis (Outras peças podem atravessar a flor-de-lis central normalmente).



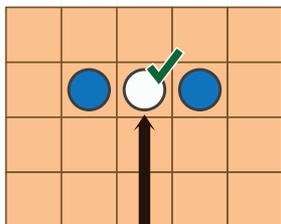
### Capturas:

Se seu movimento fizer com que uma única peça adversária seja cercada por duas de suas peças, na vertical ou horizontal, a peça adversária é capturada e sai de jogo permanentemente.

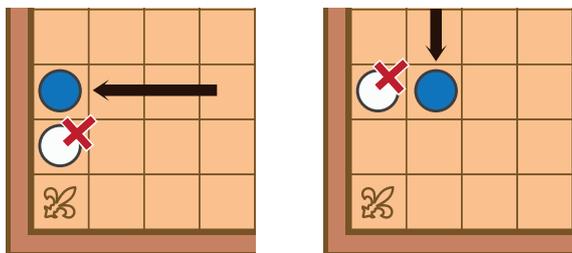
É possível capturar mais de uma peça desta forma se o posicionamento permitir.



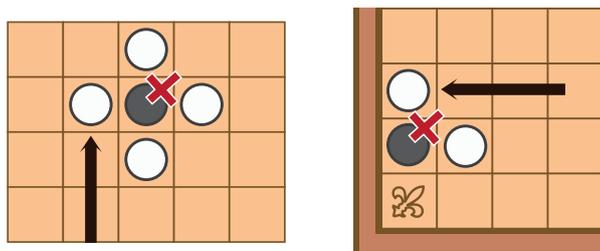
Mas atenção, o oponente pode mover uma peça dele de forma que fique cercada por peças suas livremente, a captura só ocorre se **você** desencadear o movimento.



Também é possível cercar um oponente contra a borda do tabuleiro ou casas com flor-de-lis para realizar uma captura com apenas uma peça.



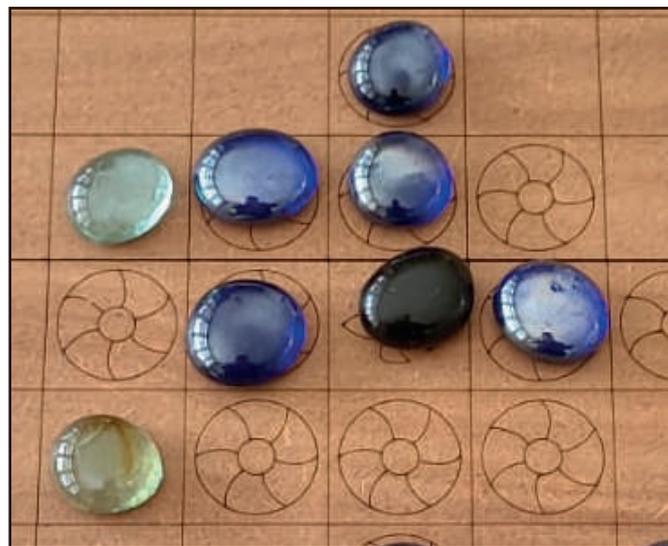
O rei pode realizar capturas como qualquer outra peça, porém só pode ser capturado se for cercado pelos quatro lados, considerando invasores, bordas do mapa, e símbolos de flor-de-lis (incluindo a flor central).



Após realizar seu movimento, é a vez de seu oponente.

### Fim de jogo:

O jogo termina imediatamente no momento em que o rei conseguir chegar em qualquer uma das casas de flor-de-lis nos cantos do tabuleiro, o que dá a vitória ao jogador que controla o rei, ou no momento em que o rei é capturado, o que leva a vitória do jogador que controla os invasores.



Para mais informações:  
[www.aromademadeira.com.br](http://www.aromademadeira.com.br)

