



## TAFL KING

Virki þitt er umkringt og blóðþyrstir víkingar nálgast virkisveggina, berjandi á skildi og tilbúnir til að steypa konungi þínum úr hásætinu. Þótt árásarmennirnir standi betur er framtíðin ekki skrifuð í stein. Búðu þig undir bardaga þar sem herkænskan ræður sigrinum. TAFL KING er forn taflleikur víkinga fyrir tvo leikmenn. Annar gerir árás og hinn ver. Hvor leikmaður hefur sínar sterku og veiku hliðar, en hæfileikaríkur leikmaður getur notað þá sér í hag. Of mikið sjálföruggi er hættulegt á vígvellinum og bardaganum er ekki lokið fyrr en konungurinn er öruggur – eða honum steypt úr hásæti.

TAFL KING er raunverulegur víkingaleikur sem talað er um í mörgum víkingasögum. Staða og vinsældir leiksins voru greinilegar því hann hefur fundist í mörgum víkingahaugum meðal annarra verðmætra hluta á borð við vopn og skartgrip. Þú hefur í höndum þér alvöru „hnefatafls“ leik, hannaðan og framleiddan af kostgæfni. Þetta er hraður taflleikur sem jafnvel grimmustu víkingar hafa spilað.

### MARKMIÐ LEIKSINS

Í TAFL KING eru svörtu taflmennirnir í sókn og hvítu taflmennirnir verja konunginn. Svörtu taflmennirnir reyna að vinna með því að færa sig nær og sigra konunginn með því að umkringja hann frá fjórum áttum. Hvítu taflmennirnir reyna að vinna með því að færa konunginn í öruggt skjól, hjá virkjarreitunum í hornum taflborðsins.

### UPPSETNING

Svörtu taflmönnum (24 stk.) er raðað í sóknarstöðu, á reitina á hliðum taflborðsins.

Hvítu taflmönnum (12 stk.) er raðað í varnarstöðu á hvítu reitina á miðju taflborðinu. Konungurinn stendur á virkisreitnum, sem er merktur með X á miðju taflborðinu (mynd 1).

### UPPHAF LEIKS OG TAFLMENN OG KONUNGURINN FÆRÐIR TIL

Sá sem er með svörtu taflmennina byrjar leikinn og síðan skiptast leikmennirnir á að gera.

Taflmennirnir og konungurinn eru færðir áfram um þá reiti sem leikmaðurinn vill á auðu reitunum á taflborðinu. Taflmenn geta farið afturábak, til vinstri eða hægri, en ekki á ská eða yfir aðra taflmenn.

Taflmenn geta ekki farið á virkisreitina á miðju taflborðinu, eða í hornunum, eða farið yfir virkisreitinn á miðju taflborðinu.

Taflmaðurinn eða konungurinn hafa lokið umferðinni þegar leikmaðurinn sleppir taflmanninum. Þá er hreyfingin endanleg og ekki er hægt að breyta henni eða hætta við.

### BARDAGAR OG TAFLMENN SIGRÐIR

Taflmenn eru teknir úr leik með því að gera samloku utan um þá eða hrekja þá upp að virkisreit.

Samlokun er búin til með því að umkringja óvininn frá tveimur áttum (mynd 2). Konungurinn getur tekið þátt í bardaganum á sama hátt (mynd 3).

Hægt er að sigra fleiri en einn taflmann með einum sóknarleik, ef taflmenn mótherjans eru t.d. umkringdir á milli t.d. taflmanns og virkisreits (mynd 4).

Taflmaðurinn sem sækir hefur yfirhöndina og ekki er hægt að sigra hann þegar hann á leik á meðan hann færir sig á milli tveggja mótherja (mynd 5).

### KONUNGURINN SIGRÐUR

Konungurinn er sigraður með því að umkringja hann frá fjórum áttum. Til að umkringja er líka hægt að nota hliðar taflborðsins ásamt virkisreitunum. Þar af leiðandi er hægt að sigra konunginn með 2, 3 eða 4 svörtum taflmönnum (myndir 6, 7, 8, 9).

Hægt er að sigra konunginn og hóp taflmanna sem vernda hann með því að umkringja allan hópinn (mynd 10).

### KONUNGURINN SIGRAR

Konungurinn sigrar þegar hann færir sig á einn af virkisreitunum fjórum í hverju horni taflborðsins (mynd 11).



## TAFL KING

Sinu kindlus on ümber piiratud ja verejanulised viikingitest sõdalased lähenevad kilpe tagudes su müüridele, valmis sinu kuningat kukutama. Kuigi ründaval jõul on eelis, on võimalik asjade käiku veel muuta. Valmistu lahinguks, mille võidab parim strateeg. TAFL KING on muistsete viikingite strateegiamäng kahele mängijale, kus üks mängib ründajat ja teine kaitsjat. Kummalgi mängijal on oma tugevused ja nõrkused, kuid oskuslik mängija saab neid enda kasuks pöörata. Liiga suur enesekindlus on lahingutandril hukatuslik ja võitlus pole läbi enne, kui kuningas on ohutus kohas – või kukutatud.

TAFL KING on autentne viikingite mäng, mida on mainitud mitmes viikingite saagas. Selle mängu tähtsust tõendab asjaolu, et seda on tihti leitud viikingite haudadest teiste oluliste esemete seast, nagu relvad ja ehted. Sa hoiad oma käes ehtsat viikingite malemängu, mis on austusega kujundatud ja valmistatud. Tegu on tempoka strateegiamänguga, mida on mänginud ka kõige raeuukamad viikingid.

### MÄNGU EESMÄRK

Mängus TAFL KING mustad sõdurid ründavad ja valged sõdurid kaitsevad kuningat. Mustad sõdurid proovivad võita, liikudes lähemale ja püüdes kuningat neljast küljest ümber piirata. Valged sõdurid proovivad võita, üritades liigutada kuningat ohutusse kohta – mängulaua nurkades asuvatele kindluseruutudele.

### NUPPUDE ASETUS MÄNGU ALGUSES

Mustad sõdurid (24 tükki) on asetatud rünnakuks mängulaua küljeruutudele.

Valged sõdurid (12 tükki) on asetatud mängulaua keskel paiknevatele valgetele ruutudele kaitseks. Kuningas paikneb mängulaua keskel kindluseruudul, mis on märgitud X-ga (1. pilt).

### MÄNGU ALUSTAMINE NING SÕDURITE JA KUNINGA LIIGUTAMINE

Mustade sõduritega mängiv mängija alustab ja mängijad käivad kordamööda.

Sõdureid ja kuningat liigutatakse mööda vabu välju mängulaual soovitud väljade võrra. Neid saab liigutada tagasi, vasakule ja paremale, kuid mitte diagonaalselt ega üle teiste sõdurite.

Sõdureid ei saa liigutada mängulaua keskel ja nurkades asuvatele kindluseruutudele ega üle mängulaua keskel asuva kindluseruudu.

Sõduri ja kuninga liigutamine on lõppenud, kui mängija on näpud mängunupu ümber lahti lasknud. Käik on siis lõpetatud ja seda ei saa muuta ega tühistada.

### LAHINGUD JA SÕDURITE VÕITMINE

Sõdurid on mängust välja löödud ründajate ülekaaluga või kui nad surutakse vastu kindluseruutu.

Ründajate ülekaal tähendab seda, et vaenlane on kahest küljest ümber piiratud (2. pilt). Kuningas saab samamoodi lahingus osaleda (3. pilt).

Ühe ründava käiguga on võimalik võita rohkem kui ühte sõdurit, kui vastase sõdurid on ümber piiratud näiteks sõduri ja kindluseruuduga (4. pilt).

Ründaval sõduril on eelis ja teda ei saa võita, kui ta liigub kahe vastase vahele oma käigu ajal (5. pilt).

### KUNINGA VÕITMINE

Kuningas on lüüa saanud, kui ta on neljast küljest ümber piiratud. Ümber piiramiseks saab kasutada ka mängulaua külgi ja kindluseruute. Seega on võimalik võita kuningat kahe, kolme või nelja musta sõduriga (6., 7., 8. ja 9. pilt).

Kuningat ja teda kaitsvaid sõdureid on võimalik võita, piirates ümber kogu rühma (10. pilt).

### KUNINGA VÕIT

Kuningas võidab, kui ta liigub ühele neljast kindluseruudust mängulaua nurkades (11. pilt).



## TAFL KING

Jūsu cietoksnis ir ielenkts un asinskārie vikingu karavīri, daudzidami savus vairogus, tuvojas jūsu mūrim, lai gāztu jūsu karali. Kaut arī uzbrucējiem ir virsroka, nākotne nav zvaigznēs ierakstīta. Sagatavojieties cīņai, kurā uzvarēs labākais taktiķis. TAFL KING ir sena vikingu stratēģijas spēle diviem spēlētājiem, kur viens spēlē kā uzbrucējs un otrs – kā aizsargātājs. Katram ir savas stiprās un vājās puses, bet prasmīgs spēlētājs tās spēš izmantot savā labā. Pārmērīga pārliecība kaujas laukā nesīs postu, un cīņa nav galā, kamēr karalis neatrodas drošībā vai nav gāzts.

TAFL KING ir autentiska vikingu spēle, kas ir minēta vairākās vikingu sāgās. Par spēles statusu liecina tas, cik bieži tā ir atklāta dažādos vikingu kapos kopā ar citiem svarīgiem priekšmetiem, piemēram, ieročiem un dārglietām. Jūsu rokās ir oriģināla, ar cieņu radīta un izstrādāta vikingu šaha spēle – strauja stratēģijas spēle, ko spēlējuši pat skarbākie vikingsi.

### SPĒLES MĒRKIS

Spēlē TAFL KING melnie karavīri uzbrūk, bet baltie karavīri aizsargā karali. Melnie karavīri mēģina uzvarēt, virzoties uz priekšu un sakaujot karali, viņu ielencot no četriem virzieniem. Baltie karavīri lūko uzvarēt, mēģinot karali nogādāt drošībā uz cietokšņa lauciņiem spēles laukuma stūros.

### SĀKUMA IZVIETOJUMS

Melnie karavīri (24 gab.) tiek izkārtoti uzbrukuma izvietojumā lauciņos spēles laukuma malās.

Baltie karavīri (12 gab.) tiek izkārtoti aizsardzības izvietojumā baltajos lauciņos spēles laukuma vidū. Karalis stāv spēles laukuma vidū uz cietokšņa lauciņa, kas ir atzīmēts ar X (1. attēls).

### SPĒLES SĀKŠANA UN KARAVĪRU UN KARAĻA PĀRVIETOŠANA

Spēli uzsāk spēlētājs ar melnajiem karavīriem un pēc tam spēlētāji veic gājienus pārmaiņus.

Karavīri un karalis tiek pārvietoti uz priekšu vēlamo soļu skaitu pa tukšajiem spēles laukuma lauciņiem. Tie var pārvietoties atpakaļ, pa kreisi vai pa labi, bet ne diagonāli vai pāri citiem karavīriem.

Karavīri nevar pārvietoties uz cietokšņa lauciņiem spēles laukuma vidū vai spēles laukuma stūros, kā arī pārvietoties pāri cietokšņa lauciņam spēles laukuma vidū.

Karavīra vai karaļa kustība beidzas, kad spēlētājs no tā atlaiž pirkstus. Kustība tad skaitās pabeigta un to nevar mainīt vai atcelt.

### CĪŅAS UN KARAVĪRU SAKAUŠANA

Karavīri tiek sakauti un izslēgti no spēles, izveidojot uzbrukuma pārsvaru vai ielencot tos pret cietokšņa lauciņu.

Uzbrukuma pārsvars tiek iegūts, ielencot pretinieku no diviem virzieniem (2. attēls). Karalis var piedalīties cīņā tāda pašā veidā (3. attēls).

Vienā uzbrukuma kustībā var sakaut vairākus karavīrus, ja pretinieka karavīri tiek ielenkti starp, piemēram, karavīru un cietokšņa lauciņu (4. attēls).

Uzbrūkošajam karavīram ir priekšroka, un to nevar sakaut, kamēr tas pārvietojas starp diviem pretiniekiem (5. attēls).

### KARAĻA SAKAUŠANA

Karalis tiek sakauts, to ielencot no četriem virzieniem. Ielenkšanai varat izmantot arī spēles laukuma malas un cietokšņa lauciņus. Tādēļ karali sakaut ir iespējams ar 2, 3 vai 4 melnajiem karavīriem (6., 7., 8., 9. attēls).

Karali un viņu aizsargājošo karavīru grupu var sakaut, ielencot arī visu grupu (10. attēls).

### KARAĻA UZVARA

Karalis uzvar, kad tas nostājas kādā no četriem cietokšņa lauciņiem spēles laukuma stūros (11. attēls).



## TAFL KING

Jūsų tvirtovė apsupta, o kraujo ištroškę vikingų kariai, daužydami ginklais per skydus, artėja prie jūsų sienų pasiruošę nuversti karalių. Nors puolančiųjų yra daugiau, ateitis nenulemta žvaigždžių. Pasiruoškite mūšiu, kuriame laimės geriausias taktikas. TAFL KING – tai senovės vikingų strateginis žaidimas dviem žaidėjams, kuriame vienas iš jų yra puolantysis, o kitas – besiginantysis. Kiekvienas žaidėjas turi savų privalumų ir trūkumų, tačiau patyręs žaidėjas gali išnaudoti juos savo naudai. Pernelyg didelis pasitikėjimas mūšio lauke pavojingas, kova nesibaigė, kol karalius bus saugus arba nuverstas.

TAFL KING yra autentiškas vikingų žaidimas, minimas keliose vikingų sagose. Žaidimo svarba tapo akivaizdi atradus juvairius vikingų kapus, kuriuose šio žaidimo figūros buvo rastos tarp kitų svarbių daiktų, tokių kaip ginklai ir papuošalai. Jūsų rankose – su pagarba atkurti autentiškieji vikingų šachmatai; šį greitą strateginį žaidimą žaidė net aršiausi vikingai.

### ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidime TAFL KING juodieji kariai puola, o baltieji kariai gina karalių. Juodųjų karių tikslas – laimėti apsupus karalių iš visų keturių pusių. Baltieji kariai pergales siekia bandydami saugiai perkelti karalių į tvirtovės langelius, esančius žaidimo lentos kraštuose.

### PRADINIS IŠDĖSTYMAS

Juodieji kariai (24 vnt.) yra išdėstomi ant langelių lošimo lentos kraštuose puolimo rikiuotėje.

Baltieji kariai (12 vnt.) yra išdėstomi gynybinėje rikiuotėje ant baltų langelių lošimo lentos centre. Karalius stovi tvirtovės langelyje, kuris yra pažymėtas X, lošimo lentos viduryje (1 pav.).

### ŽAIDIMO PRADŽIA, KARIŲ IR KARALIAUS ĖJIMAI

Pirmas eina žaidėjas su juodais kariais, vėliau žaidėjai paeilui atlieka ėjimus.

Kariai ir karalius juda į priekį ir perkeliami norimą žingsnių skaičių į laisvus žaidimo lentos langelius. Jie gali judėti pirmyn, atgal, į kairę ir į dešinę, tačiau negali judėti įstrižai ir per kitus karius.

Kariai negali atsistoti ant tvirtovės langelių lošimo lentos viduryje ar kraštuose arba pereiti per centre esantį tvirtovės langelį.

Karių ir karaliaus ėjimas baigiasi, kai žaidėjas atitraukia pirštus nuo figūros. Tada ėjimo negalima pakeisti arba atšaukti.

### MŪŠIAI IR KARIŲ IŠMUŠIMAS

Išmušti karius iš žaidimo galima puolant arba prispaudus juos prie vieno iš tvirtovės langelių.

Puolimas sukuriamas apsupus priešininko karį iš dviejų pusių (2 pav.). Karalius puolime gali dalyvauti judėdamas tuo pačiu principu (3 pav.).

Vienu puolamuoju ėjimu išmušti daugiau nei vieną karį galima tada, kai priešininko kariai yra apsupti, t. y. žaidėjas pastumia savo karį tarp priešininko kario ir tvirtovės langelio (4 pav.).

Puolantis karys turi pirmenybę, jo negalima išmušti jo paties ėjimo metu, kol jis juda tarp dviejų priešininko karių (5 pav.).

### KARALIAUS IŠMUŠIMAS

Karalius išmušamas jį apsupus iš visų keturių pusių. Norėdami jį apsupti, galite išnaudoti žaidimo lentos kraštus bei tvirtovės langelius. Taigi, išmušti karalių galima su 2, 3 arba 4 juodaisiais kariais (6, 7, 8 ir 9 pav.).

Karalių ir jį saugančių karių grupę galima išmušti apsupus visą grupę (10 pav.).

### KARALIAUS PERGALĖ

Karalius laimi, kai pasiekia vieną iš keturių tvirtovės langelių, išdėstytų žaidimo lentos kraštuose (11 pav.).



## TAFL KING

Ваша крепость окружена, и к ее стенам приближаются кровожадные викинги, которые стучат по своим щитам и готовы свергнуть вашего короля. Хотя атакующие силы имеют перевес, будущее не предопределяется звездами. Приготовьтесь к сражению, в котором победит лучший тактик. «TAFL KING» — это древняя стратегическая игра викингов, предназначенная для двух игроков. Один из них выступает в роли нападающего, а другой — в роли защитника. У каждого есть свои сильные и слабые стороны, но опытный игрок может использовать их в свою пользу. Самоуверенность ведет к катастрофе на поле боя, а битва не закончится до тех пор, пока король не окажется в безопасности или не будет свергнут.

«TAFL KING» — это настоящая игра викингов, которая упоминается в нескольких сагах о викингах. О статусе игры свидетельствует тот факт, что ее часто находили в могильных курганах викингов среди прочих важных предметов, таких как оружие и украшения. У вас в руках тщательно разработанная и изготовленная игра «Шахматы викингов» — динамичная стратегическая игра, в которую играли даже самые свирепые викинги.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «TAFL KING» черные солдаты атакуют, а белые защищают короля. Чтобы разбить короля, черным солдатам необходимо приблизиться к нему и окружить его с четырех сторон. Белые солдаты стремятся одержать победу, пытаясь переместить короля в безопасное место — на ячейки крепости по углам игровой доски.

### НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

Черные солдаты (24 шт.) выстраиваются в атакующем строю на ячейках по бокам игровой доски.

Белые солдаты (12 шт.) выстраиваются в оборонительный строй на белых ячейках в центре игровой доски. Король стоит на ячейке крепости, отмеченной символом «X» в центре игровой доски (рисунки 1).

### НАЧАЛО ИГРЫ, ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СОЛДАТОВ И КОРОЛЯ

Начинает тот, кто играет черными солдатами. Далее игроки ходят по очереди.

Солдаты и король перемещаются вперед по свободным ячейкам игровой доски на нужное число шагов. Они могут идти назад, влево или вправо, но не по диагонали или через других солдат.

Солдаты не могут становиться на ячейки крепости в центре или по углам игровой доски, а также проходить через ячейки крепости в центре.

Движение солдата или короля заканчивается, когда пальцы игрока отпускают солдата. После этого положение солдата уже нельзя ни изменить, ни отменить.

### БИТВЫ И ПОРАЖЕНИЕ СОЛДАТ

Солдаты выбывают из игры вследствие превосходства противника в атаке или когда их прижимают к ячейке крепости.

Превосходство в атаке достигается за счет окружения противника с двух сторон (рисунки 2). Король также может участвовать в битве (рисунки 3).

Одним атакующим движением можно побить несколько солдат противника, если они окружены, например, солдатом и ячейкой крепости (рисунки 4).

Атакующий солдат имеет преимущество, поэтому его нельзя побить, когда он движется между двумя противниками (рисунки 5).

### ПОРАЖЕНИЕ КОРОЛЯ

Король проигрывает, когда его окружают с четырех сторон. Для окружения можно использовать стороны игровой доски, а также ячейки крепости. Поэтому побить короля можно двумя, тремя и четырьмя черными солдатами (рисунки 6, 7, 8, 9).

Можно побить короля и группу защищающих его солдат, окружив всю группу (рисунки 10).

### ПОБЕДА КОРОЛЯ

Король выигрывает, когда становится на одну из четырех ячеек крепости, расположенных по углам игровой доски (рисунки 11).



## TAFL KING

Az erődöt körbevétték és vérszomjas viking harcosok közelednek pajzsukat döngetve a falaid felé, készen rá, hogy legyőzzék a királyodat. Még ha az ellenfél is áll győzelemre, a jövő nincs köbe vésvé. Készülj fel a csatára, ahol a legcselebb taktikus nyer. A TAFL KING egy ősi viking stratégiai játék két játékos részére, ahol az egyik játékos a támadó, a másik a védő szerepét tölti be. Mindegyik játékosnak megvannak a maga erősségei és gyengeségei, de egy ügyes játékos ezeket is az előnyére tudja fordítani. A túlzott magabiztosság a csatatéren katasztrófát idéz elő, a harc pedig addig tart, amíg a király nincs biztonságban – vagy nem győzték le.

A TAFL KING egy autentikus viking játék, amelyet számos viking monda megemlít. A játék jelentőségét jól érzékelteti, hogy milyen sokszor bukkantak rá különböző viking sírokban olyan más fontos tárgyakkal együtt, mint például fegyverek és ékszerek. Egy valódi „viking sakkjátékot” tartasz a kezvedben, amelyet tisztelettel terveztek és készítettek – egy olyan lendületes stratégiai játékot, amellyel még a legvadabb vikingek is játszottak.

### A JÁTÉK CÉLJA

A játékban a fekete katonák támadnak, a fehérek a királyt védik. A fekete katonák úgy arathatnak győzelmet, ha betörnek a királyt négy irányból körbeveszik és ezáltal legyőzik. A fehér katonák számára a győzelem kulcsa a király biztonságba helyezésében rejlik, amit a játéktábla négy sarkán lévő erőd jelent.

### KEZDŐALAKZAT

A fekete katonák (24 db) támadóalakzatban sorakoznak fel a játéktábla oldalán található mezőkön.

A fehér katonák (12 db) védekezőalakzatban helyezkednek el a játéktábla közepén található fehér mezőkön. A király a játéktábla közepén lévő, X-szel jelzett erődmezőn áll (1. kép).

### A JÁTÉK KEZDÉSE, A KATONÁK ÉS A KIRÁLY MOZGATÁSA

A fekete katonákkal játszó játékos kezd, majd a játékosok felváltva következnek.

A katonák és a király a kívánt számú lépést teszik előre a játéktáblán, az üres mezőkön keresztül. Léphetnek hátra, jobbra vagy balra is, de átlósan vagy más katonák fölött nem.

A katonák nem léphetnek a játéktábla közepén és négy sarkán található erődmezőre, és nem haladhatnak át a közepén elhelyezkedő erődmezőkön sem.

A katona és a király mozgatása abban a pillanatban véget ér, amint a játékos elengedi a katonát. A lépés ekkor befejezettnek tekintendő, nem lehet megváltoztatni vagy visszavonni.

### CSATÁK ÉS A KATONÁK LEGYŐZÉSE

A katonákat támadói fölényrel lehet legyőzni, vagy ha az erődmezőkre szorítják őket.

A támadói fölény az ellenség két irányból történő bekerítésével jön létre (2. kép). A király ugyanilyen módon vehet részt a csatában (3. kép).

Egyetlen támadó lépéssel több katonát is le lehet ütni, ha az ellenfél katonái körül vannak véve pl. egy katonával és egy erődmezővel (4. kép).

A támadó katona lépéselőnyrel rendelkezik, és a saját lépése közben, két ellenfél között mozogva nem üthető le (5. kép).

### A KIRÁLY LEGYŐZÉSE

A királyt akkor győzik le, ha négy irányból körbeveszik. A körbekerítéshez a játéktábla oldalai és az erődmezők is használhatók. Ennek értelmében a király 2, 3 vagy 4 fekete katonával is legyőzhető (6., 7., 8., 9. kép).

A királyt és az őt védő katonák csoportját is le lehet győzni, ha az egész csoportot bekerítik (10. kép).

### A KIRÁLY GYŐZELME

A király akkor győz, ha a játéktábla négy sarkán található erődmező egyikére lép (11. kép).



## TAFL KING

Eure Festung wurde umzingelt, und blutrünstige Wikinger-Krieger erklimmen die Festungsmauern, mit Schildern gerüstet, um den König zu stürzen. Und obwohl die Angreifer in der Überzahl sind, so steht dennoch die Zukunft nicht in den Sternen. Macht euch bereit für einen Kampf, bei dem der beste Taktiker gewinnt. TAFL KING ist ein antikes Wikinger-Strategiespiel für zwei Spieler, bei dem einer als Angreifer und der andere als Verteidiger spielt. Jeder Spieler hat seine Stärken und Schwächen, aber als erfahrener Spieler kann man diese zu seinem Vorteil nutzen. Aber zu viel Selbstvertrauen kann auf dem Schlachtfeld zu einer Katastrophe führen, und der Kampf ist nicht vorbei, bevor der König in Sicherheit ist - oder gestürzt wurde.

TAFL KING ist ein authentisches Wikingerspiel, das in zahlreichen Wikingersagen vorkommt. Der Wert des Spiels zeigt sich schon darin, dass dieses Spiel neben anderen wertvollen Gegenständen wie Waffen und Schmuck in verschiedenen Wikingergräbern entdeckt wurde. Sie halten ein echtes, achtungsvoll designtes „Viking Schach“-Spiel in Ihren Händen – ein dynamisches Strategiespiel, das bereits von den wildesten Wikingern gespielt wurde.

### ZIEL DES SPIELES

In TAFL KING sind die schwarzen Soldaten die Angreifer, während die weißen Soldaten den König verteidigen. Die schwarzen Soldaten versuchen zu gewinnen, indem sie in die Festung eindringen und den König von allen vier Seiten umzingeln. Die weißen Soldaten streben nach Sieg, indem sie versuchen, den König in die Festung in Sicherheit zu bringen, und zwar in die Räumlichkeiten, die sich in den Ecken des Spielbrettes befinden.

### AUFSTELLUNG UND ANORDNUNG

Die schwarzen Soldaten (24 Stück) werden in Angreifer-Position aufgestellt, und zwar in den seitlichen Bereichen des Spielbrettes.

Dies weißen Soldaten (12 Stück) werden in Abwehr-Position aufgestellt, und zwar im weißen Spielraum in der Mitte des Spielbrettes. Der König befindet sich in der Mitte des Spielbrettes, im Bereich der Festung, die mit einem X markiert ist (Abbildung 1).

### BEGINN DES SPIELS ET BEWEGEN DER SOLDATEN UND DES KÖNIGS

Der Spieler mit den schwarzen Soldaten beginnt; danach wird immer abwechselnd gespielt.

Man bewegt seine Soldaten und den König in gewünschter Anzahl entlang der freien Felder auf dem Spielbrett. Die Spielfiguren können vorwärts, rückwärts, nach links oder rechts bewegt werden, wobei diese aber nicht diagonal oder über andere Soldaten springen dürfen.

Außerdem dürfen die Soldaten weder auf die Felder der Festung in der Mitte des Spielbrettes noch in die Eckfelder des Spielbrettes bewegt werden. Auch ein Überspringen der Mittelfelder der Festung ist nicht erlaubt.

Der Zug eines Soldaten oder des Königs ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Spielfigur loslässt. Das heißt, der Zug kann nicht mehr geändert oder rückgängig gemacht werden.

### KÄMPFE UND SCHLAGEN DER SOLDATEN

Das Schlagen der Soldaten erfolgt mittels Angriffsdominanz oder indem diese in die Felder der Festung verdrängt werden.

Die Angriffsdominanz ergibt sich, indem der Feind von zwei verschiedenen Richtungen umzingelt wird (Abbildung 2). Auf dieselbe Weise kann auch der König an der Schlacht teilnehmen (Abbildung 3).

Es ist möglich, mehr als einen Soldaten mittels eines einzigen Angriff Zuges zu Fall zu bringen, wenn die Gegner umzingelt werden, z.B. zwischen Soldaten und den Feldern der Festung (Abbildung 4).

Die angreifenden Soldaten sind im Vorteil und können nicht während des eigenen Zuges geschlagen werden, während sie sich zwischen zwei Gegner bewegen (Abbildung 5).

### SCHLAGEN DES KÖNIGS

Der König wird geschlagen, indem dieser aus vier Richtungen umzingelt wird. Um den König zu umzingeln, kann man sowohl die Seitenfelder des Spielbrettes als auch die Felder der Festung nutzen. Somit kann man den König mit 2, 3 oder 4 schwarzen Soldaten schlagen (Abbildung 6, 7, 8, 9).

Es ist möglich, den König und eine Gruppe von Abwehr-Soldaten zu schlagen, indem man die gesamte Gruppe umzingelt (Abbildung 10).

### SIEG DES KÖNIGS

Der König hat gewonnen, sobald er eines der vier Felder der Festung auf dem Spielbrett erreicht hat (Abbildung 11).



## TAFK KING

Вашу фортецю оточено, і до її стін наближаються кровожерливі вікінги, які стукають по своїх щитах і готові скинути вашого короля. Хоча сили, що атакують, переважають, усе ж не зірки визначають майбутнє. Приготуйтеся до бою, у якому переможе найкращий тактик. «TAFK KING» — це давня стратегічна гра вікінгів, призначена для двох гравців. Один із них виступає в ролі нападника, а другий — у ролі захисника. Кожен має свої сильні та слабкі сторони, але досвідчений гравець може використати їх собі на користь. Самовпевненість призводить до жажливих наслідків на полі бою, а битва не завершиться доти, доки король не опиниться в безпеці або доки його не буде повалено.

«TAFK KING» — це справжня гра вікінгів, згадки про яку містяться в кількох сагах про вікінгів. Про старі гри свідчить той факт, що її часто знаходили в курганах вікінгів серед інших важливих предметів, як-от зброя та прикраси. У ваших руках ретельно розроблена й виготовлена гра «Шахи вікінгів» — динамічна стратегічна гра, у яку грали навіть найлютіші вікінги.

### МЕТА ГРИ

У грі «TAFK KING» чорні солдати атакують, а білі захищають короля. Щоб розбити короля, чорним солдатам треба наблизитися до нього й оточити його з чотирьох боків. Білі солдати прагнуть здобути перемогу, намагаючись перемістити короля в безпечне місце — на клітинки фортеці в кутах гральної дошки.

### ПОЧАТКОВЕ РОЗМІЩЕННЯ

Чорні солдати (24 шт.) вишиковуються для атаки на бокових клітинках гральної дошки.

Білі солдати (12 шт.) вишиковуються для оборони на білих клітинках у центрі гральної дошки. Король стоїть на клітинці фортеці, позначеній символом «X» і розташованій у центрі гральної дошки (малюнок 1).

### ПОЧАТОК ГРИ, ПЕРЕМІЩЕННЯ СОЛДАТІВ І КОРОЛЯ

Починає той, хто грає чорними солдатами. Далі гравці ходять по черзі.

Солдати й король рухаються вперед вільними клітинками гральної дошки на потрібну кількість кроків. Вони можуть йти назад, ліворуч чи праворуч, але не діагонально й не через інших солдатів.

Солдати не можуть ставати на клітинки фортеці в центрі або на куцах гральної дошки, а також проходити через клітинки фортеці в центрі.

Рух солдата чи короля завершується, коли пальці гравця відпускають солдата. Після цього положення солдата вже не можна ані змінити, ані скасувати.

### БИТВИ Й ПОРАЗКА СОЛДАТІВ

Солдати вибувають із гри внаслідок переваги супротивника в атаці або тоді, коли їх притискають до клітинки фортеці.

Перевага в атаці досягається завдяки оточенню супротивника з двох боків (малюнок 2). Король також може брати участь у битві (малюнок 3).

За одну атаку можна побити декілька солдатів супротивника, якщо їх оточено, наприклад, солдатом і клітинкою фортеці (малюнок 4).

Солдат, який атакує, має перевагу, тому його не можна побити, коли він рухається між двома супротивниками (малюнок 5).


### ПОРАЗКА КОРОЛЯ

Король програє, коли його оточують із чотирьох боків. Для оточення можна використовувати сторони гральної дошки, а також клітинки фортеці. Тому побити короля можна двома, трьома й чотирма чорними солдатами (малюнки 6, 7, 8, 9).

Можна побити короля та групу солдатів, які захищають його, оточивши всю групу (малюнок 10).

### ПЕРЕМОГА КОРОЛЯ

Король виграє, коли стає на одну з чотирьох клітинок фортеці, розташованих у куцах гральної дошки (малюнок 11).







## **T AFL KING**

La tua fortezza è accerchiata dal nemico e i guerrieri vichinghi, assetati di sangue, si avvicinano pericolosamente alle mura brandendo i loro scudi, pronti a spodestare il tuo re. Ma non è ancora detta l'ultima parola: sebbene le forze avversarie siano in discreto vantaggio, ricorda che il destino della battaglia non è scritto nelle stelle. Preparati a combattere una guerra in cui a vincere sarà lo stratega migliore. T AFL KING è un antico gioco di strategia vichingo per due giocatori, in cui uno vestirà i panni dell'attaccante e l'altro del difensore. Solo i giocatori più abili saranno in grado di leggere il nemico per sfruttarne sia i punti di forza, sia i punti deboli. Ricorda: un eccesso di sicurezza nelle proprie capacità può essere letale sul campo di battaglia. Mai cantare vittoria prima che il re è al sicuro o è stato spodestato!

T AFL KING è un autentico gioco vichingo, citato anche in numerose saghe della letteratura nordica. L'importanza di tale gioco è confermata dal fatto che, molto spesso, è stato rinvenuto all'interno di tombe vichinghe insieme ad altri preziosi oggetti come armi e gioielli. Il gioco tra le tue mani è una riproduzione fedele di quelli che possono essere definiti dei veri e propri "scacchi vichinghi", un gioco di strategia avvincente che era in grado di intrattenere anche i soldati più feroci.

### **SCOPO DEL GIOCO**

IN T AFL KING l'esercito nero ha il compito di attaccare il re, mentre quello bianco di difenderlo. Per vincere, l'esercito nero dovrà avanzare e accerchiare il re su quattro lati per spodestarlo. L'esercito bianco, invece, dovrà fare tutto il possibile per portare il re in salvo in una delle fortezze poste agli angoli della scacchiera.

### **FORMAZIONE INIZIALE**

Le pedine dell'esercito nero (24 pz.) devono essere poste in formazione di attacco negli appositi spazi ai lati della scacchiera.

Le pedine dell'esercito bianco (12 pz.) devono essere poste in formazione difensiva negli spazi del medesimo colore al centro della scacchiera. Il Re deve essere posizionato nella fortezza al centro della scacchiera, marcata con una X (figura 1).

### **INIZIO DEL GIOCO E MOVIMENTO DELL'ESERCITO E DEL RE**

Il gioco si svolge in turni, a partire dal giocatore a capo dell'esercito nero.

Le pedine dell'esercito e il Re possono essere mossi di quante caselle si desidera negli spazi vuoti della scacchiera. I pezzi possono essere mossi in avanti, indietro, a sinistra e a destra, ma non in diagonale e mai sopra ad altri pezzi.

Le pedine dell'esercito non possono occupare gli spazi delle fortezze situati al centro e agli angoli della scacchiera e non possono muoversi sopra la casella della fortezza centrale.

Un turno viene completato quando il giocatore alza il dito dal pezzo che ha mosso, sia questo una pedina dell'esercito o il Re. Una volta fatto ciò, il movimento si considera concluso e non può essere modificato o annullato.

### **LE BATTAGLIE: COME CATTURARE LE PEDINE DELL'ESERCITO**

Le pedine dell'esercito vengono catturate se circondate (supremazia offensiva) o se spinte contro una casella fortezza.

La supremazia offensiva si raggiunge circondando una pedina ordinaria nemica su due lati (figura 2). Anche il Re può prendere parte a queste mosse (figura 3).

È possibile catturare più pedine dell'esercito con un singolo attacco se, ad esempio, queste sono circondate da pedine e caselle fortezza (figura 4).

La pedina del giocatore che esegue la mossa di attacco è in situazione di vantaggio e non può essere catturata nel corso della mossa stessa, anche se si trova tra due pedine avversarie (figura 5).


### **COME SPODESTARE IL RE**

Il Re viene spodestato quando è accerchiato su quattro lati. Anche i bordi della scacchiera e le caselle fortezza contano ai fini dell'accerchiamento. Pertanto, è possibile spodestare il Re non solo con 4 pedine dell'esercito nero (figura 6), ma anche con 3 (figura 7 e 8) o 2 (figura 9).

È possibile catturare allo stesso tempo il Re e un gruppo di pedine che lo proteggono se l'intero gruppo viene accerchiato (figura 10).

### **LA VITTORIA DEL RE**

Il Re vince quando occupa uno degli spazi delle fortezze situati agli angoli della scacchiera (figura 11).





## TAFL KING

Tu fortaleza está rodeada y guerreros vikingos sedientos de sangre se acercan a tus murallas, golpeando sus escudos y dispuestos a derrocar a tu Rey. Aunque la fuerza atacante tiene la ventaja, el futuro no está escrito en las estrellas. Prepárate para una batalla en la que ganará el mejor estratega. TAFL KING es un antiguo juego de estrategia vikingo para dos jugadores: uno juega como atacante y otro como defensor. Cada jugador tiene sus puntos fuertes y débiles, pero un jugador hábil puede utilizarlos en su beneficio. Un exceso de confianza supone un desastre en el campo de batalla, y la lucha no termina hasta que el Rey está a salvo... o es derrocado.

TAFL KING es un auténtico juego vikingo que se menciona en varias sagas vikingas. El estatus del juego es evidente por la frecuencia con la que se ha descubierto en varias tumbas vikingas entre otros objetos importantes, como armas y joyas. Tienes en tus manos un auténtico juego de «ajedrez vikingo», diseñado y fabricado con el máximo respeto: un juego de estrategia de ritmo rápido al que han jugado incluso los vikingos más feroces.

### OBJETIVO DEL JUEGO

En TAFL KING, los soldados negros atacan, mientras que los soldados blancos defienden al Rey. Los soldados negros intentan ganar avanzando y derrotando al Rey rodeándolo desde cuatro direcciones. Los soldados blancos se alzan con la victoria intentando trasladar al Rey a un lugar seguro, hacia los espacios de la fortaleza en las esquinas del tablero de juego.

### FORMACIÓN INICIAL

Los soldados negros (24 piezas) se disponen en formación de ataque, en los espacios de los laterales del tablero.

Los soldados blancos (12 piezas) se disponen en formación defensiva en los espacios blancos del centro del tablero. El Rey se sitúa en el espacio de la fortaleza, marcado con una X, en el centro del tablero de juego (Imagen 1).

### INICIO DEL JUEGO Y MOVIMIENTO DE LOS SOLDADOS Y EL REY

Empieza el jugador que juega con los soldados negros, y luego los jugadores se turnan.

Los soldados y el Rey se mueven el número deseado de pasos a lo largo de los espacios vacíos del tablero de juego hacia delante. Pueden moverse hacia atrás, a la izquierda o a la derecha, pero no en diagonal ni por encima de otros soldados.

Los soldados no pueden moverse a los espacios de fortaleza del centro del tablero de juego, ni a las esquinas del tablero de juego, ni moverse sobre el espacio de fortaleza del centro.

El movimiento del soldado o del Rey termina cuando los dedos del jugador sueltan el soldado. El movimiento está entonces completo, y no se puede cambiar ni cancelar.

### BATALLAS Y CÓMO DERROTAR A LOS SOLDADOS

Los soldados son expulsados del juego con el dominio del ataque, o empujándolos contra un espacio de la fortaleza.

El dominio del ataque se crea rodeando al enemigo desde dos direcciones (Imagen 2). El Rey puede participar en la batalla de la misma manera (Imagen 3).

Es posible vencer a más de un soldado con un solo movimiento de ataque, si los soldados del adversario están rodeados entre, por ejemplo, un soldado y el espacio de la fortaleza (Imagen 4).

El soldado atacante tiene ventaja, y no puede ser vencido durante su propio movimiento, mientras se mueve entre dos oponentes (Imagen 5).

### CÓMO DERROTAR AL REY

Se vence al Rey rodeándolo desde cuatro direcciones. Para rodear, también puedes utilizar los laterales del tablero de juego, así como los espacios de la fortaleza. Por tanto, es posible vencer al Rey con 2, 3 o 4 soldados negros (Imágenes 6, 7, 8 y 9).

Es posible vencer al Rey y a un grupo de soldados que lo protegen rodeando a todo el grupo (Imagen 10).

### VICTORIA DEL REY

El Rey gana cuando se mueve a uno de los cuatro espacios de fortaleza en las esquinas del tablero de juego (Imagen 11).





## TAFLE KING

Το φρουριό σας είναι περικυκλωμένο και αιμοδιψείς πολεμιστές Βίκινγκ πλησιάζουν τα τείχη σας, χτυπώντας τις ασπίδες τους, έτοιμοι να ανατρέψουν τον βασιλιά σας. Παρόλο που η δύναμη επίθεσης έχει το πάνω χέρι, το μέλλον δεν είναι γραμμένο στα άστρα. Ετοιμαστείτε για μια μάχη, όπου κερδίζει ο παίκτης με την καλύτερη τακτική. Το TAFLE KING είναι ένα αρχαίο παιχνίδι στρατηγικής των Βίκινγκς για δύο παίκτες, εκ των οποίων ο ένας παίζει ως επιτιθέμενος και ο άλλος ως αμυνόμενος. Κάθε παίκτης έχει τις δυνάμεις και τις αδυναμίες του, αλλά ένας έμπειρος παίκτης μπορεί να τις χρησιμοποιήσει προς όφελός του. Η υπερβολική αυτοπεποίθηση φέρνει καταστροφή στο πεδίο της μάχης, και η μάχη δεν τελειώνει μέχρι ο βασιλιάς να είναι ασφαλής - ή να ανατραπεί.

Το TAFLE KING είναι ένα αυθεντικό παιχνίδι Βίκινγκ, το οποίο αναφέρεται σε πολλές βίκινγκ σάγκα. Το κύρος του παιχνιδιού είναι εμφανές από το πόσο συχνά έχει ανακαλυφθεί σε διάφορους τάφους Βίκινγκ μαζί με άλλα σημαντικά αντικείμενα, όπως όπλα και κοσμήματα. Κρατάτε στα χέρια σας ένα γνήσιο παιχνίδι "Σκάκι Βίκινγκς", σχεδιασμένο και κατασκευασμένο με σεβασμό - ένα γρήγορο παιχνίδι στρατηγικής που έπαιξαν ακόμη και οι πιο άγριοι Βίκινγκς.

### ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στο TAFLE KING οι μαύροι στρατιώτες επιτίθενται, ενώ οι λευκοί στρατιώτες υπερασπίζονται τον βασιλιά. Οι μαύροι στρατιώτες προσπαθούν να νικήσουν παίζοντας μέσα και χτυπώντας τον βασιλιά περικυκλώνοντάς τον από τέσσερις πλευρές. Οι λευκοί στρατιώτες επιδιώκουν τη νίκη προσπαθώντας να μεταφέρουν τον βασιλιά σε ασφαλές μέρος, στα φρουρία στις γωνίες του ταμπλό.

### ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΥ

Οι μαύροι στρατιώτες (24 τεμάχια) είναι τοποθετημένοι σε σχηματισμό επίθεσης, στις θέσεις στα πλάγια του ταμπλό.

Οι λευκοί στρατιώτες (12 τεμάχια) είναι τοποθετημένοι σε αμυντικό σχηματισμό στις λευκές θέσεις στο κέντρο του ταμπλό. Ο Βασιλιάς στέκεται στο χώρο του φρουρίου, που σημειώνεται με ένα X, στη μέση του ταμπλό (Εικόνα 1).

## ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ & ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΤΩΝ ΣΤΡΑΤΙΩΤΩΝ ΚΑΙ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ

Ξεκινάει αυτός που παίζει με τους μαύρους στρατιώτες και στη συνέχεια οι παίκτες παίζουν με τη σειρά.

Οι στρατιώτες και ο Βασιλιάς μετακινούνται κατά τον επιθυμητό αριθμό βημάτων κατά μήκος των κενών θέσεων στο ταμπλό του παιχνιδιού προς τα εμπρός. Μπορούν να κινηθούν προς τα πίσω, αριστερά ή δεξιά, αλλά όχι διαγώνια ή πάνω από άλλους στρατιώτες.

Οι στρατιώτες δεν μπορούν να μετακινηθούν στις θέσεις του φρουρίου στο κέντρο του ταμπλό ή στις γωνίες του ταμπλό ή να μετακινηθούν πάνω από τη θέση του φρουρίου στο κέντρο.

Η κίνηση του στρατιώτη ή του Βασιλιά τελειώνει όταν τα δάχτυλα του παίκτη αφήσουν τον στρατιώτη. Η κίνηση τότε ολοκληρώνεται και δεν μπορεί να αλλάξει ή να ακυρωθεί.

### ΜΑΧΕΣ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΣΤΟΥΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΕΣ

Οι στρατιώτες αποβάλλονται από το παιχνίδι με επιθετική υπεροχή ή αν τους σπρώχνετε προς το φρουριό.

Η επιθετική υπεροχή δημιουργείται με την περικύκλωση του εχθρού από δύο πλευρές (Εικόνα 2). Ο Βασιλιάς μπορεί να συμμετάσχει στη μάχη με τον ίδιο τρόπο (Εικόνα 3).

Είναι δυνατό να χτυπήσετε περισσότερους από έναν στρατιώτες με μία μόνο κίνηση επίθεσης, εάν οι στρατιώτες του αντιπάλου είναι περικυκλωμένοι μεταξύ π.χ. ενός στρατιώτη και του χώρου του φρουρίου (Εικόνα 4).

Ο επιτιθέμενος στρατιώτης έχει το πλεονέκτημα και δεν μπορεί να χτυπηθεί κατά τη διάρκεια της δικής του κίνησης, ενώ κινείται μεταξύ δύο αντιπάλων (Εικόνα 5).

### ΧΤΥΠΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΒΑΣΙΛΙΑ

Ο Βασιλιάς μπορεί να χτυπηθεί όταν περικυκλώνεται από τέσσερις πλευρές. Για να τον περικυκλώσετε, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τις πλευρές του ταμπλό καθώς και τις θέσεις του φρουρίου. Επομένως, είναι δυνατό να χτυπήσετε τον Βασιλιά με 2, 3 ή 4 μαύρους στρατιώτες (Εικόνες 6, 7, 8, 9).

Μπορείτε να χτυπήσετε τον Βασιλιά και μια ομάδα στρατιωτών που τον προστατεύει, περικυκλώνοντας όλη την ομάδα (Εικόνα 10).

### Η ΝΙΚΗ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ

Ο Βασιλιάς κερδίζει όταν μετακινηθεί σε μία από τις τέσσερις θέσεις του φρουρίου στις γωνίες του ταμπλό (Εικόνα 11).