



TAFL 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 перемаже найкращий тактик. «TAFL 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 жахливих наслідків на полі бою, а битва не завершиться доти, доки король не опиниться в безпеці або доки його не буде повалено.

«TAFL KING» — це справжня гра вікінгів, згадки про яку містяться в кількох сагах про вікінгів. Про статус 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 «TAFL 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 іти назад, ліворуч чи праворуч, але не діагонально й не через інших солдатів.

Солдати не можуть ставати на клітинки фортеці в центрі або на кутах 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.

БИТВІ 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 кутах гральної дошки (малюнок 11).

