

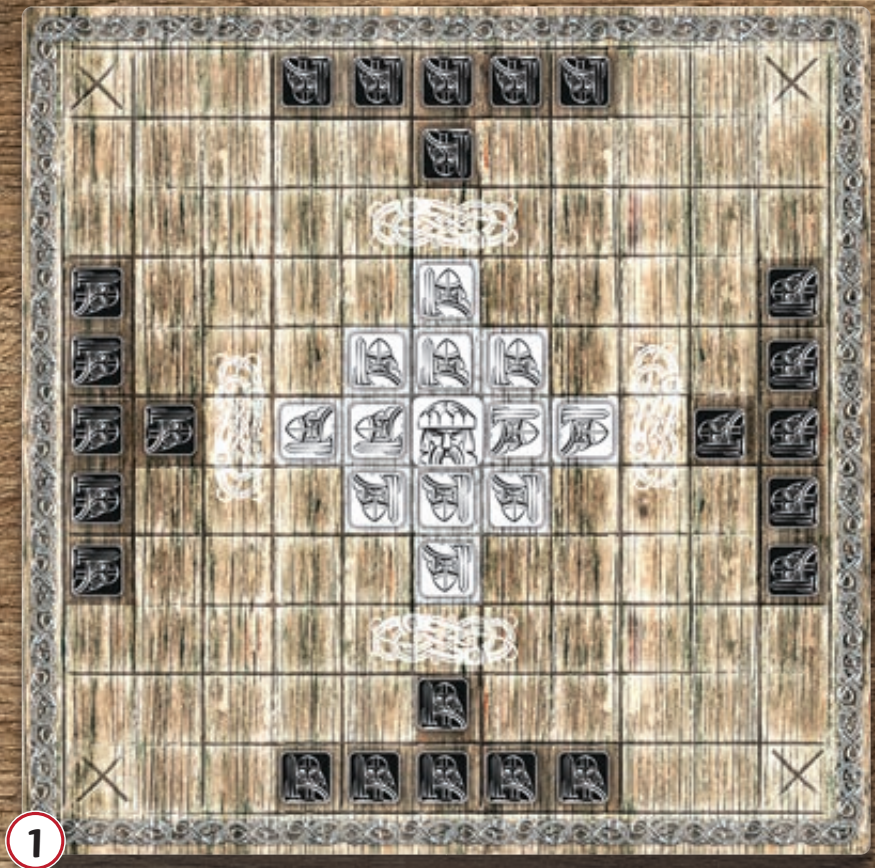


# ТАФЛКІНГ

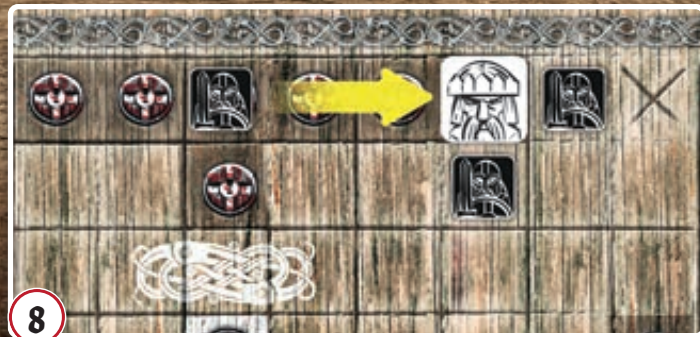
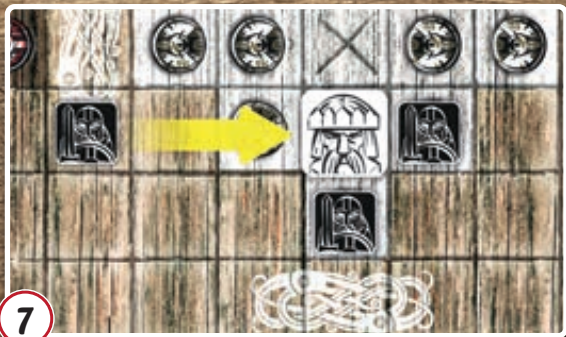
## ФОРТЕЦЯ КОРОЛЯ













## 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 переможе 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 жадливих 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 «Фортеця короля» — 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 йти вперед, 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 клітинку фортеці в центрі.

Рух солдата чи короля завершується, коли палець гравця відпускають фігуру. Після цього положення фігури у цьому ході 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 опиняється на клітинці 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).