



La plazoleta
Artesanos



Bran-dubh

El ajedrez de los duendes



644 33 19 09



info@laplazoletaartesanos.es



www.laplazoletaartesanos.es



[_laplazoleta_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)



[Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

Reglas del juego

Bran-dubh

El bran-dudh es de origen irlandesa. Es una variante de los juegos talí, como el Hnefatafl escandinavo.

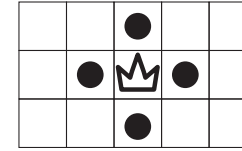
Es un juego muy dinámico y rápido en el cual el más mínimo error suele traducirse en una derrota, La que nos insita a jugar varias partidas seguidas. Es un juego de mucho pique.



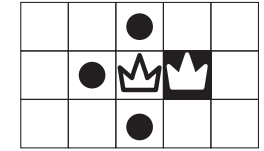
Contenido del juego:

- Un tablero de madera hecho a mano de Bran-dubh.
- 8 fichas del equipo oscuro.
- 4 fichas del equipo claro.
- 1 rey del equipo claro.

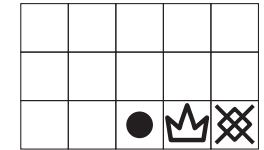
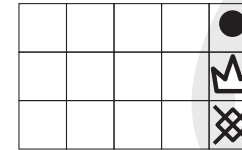
Captura del rey en su trono por las negras



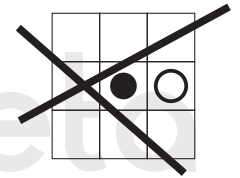
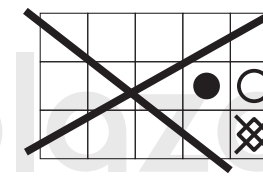
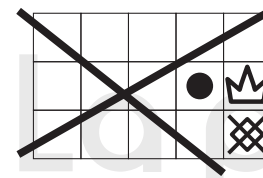
Captura del rey cerca del trono por las negras



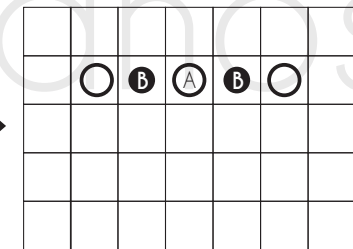
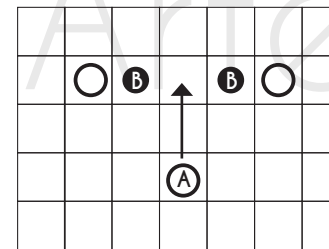
Captura del rey cerca de la casilla Salida.



Capturas no válidas.



Captura múltiple de las 2 piezas negras **B**



Desplazar la pieza **A**

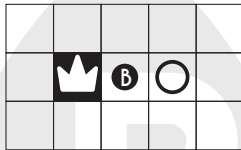




El trono hostil

El trono siempre es hostil a los atacantes, pero solo hostil a los defensores cuando está vacío.

Captura de la pieza **B** contra el trono vacío (es decir sin rey).



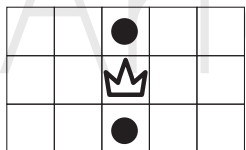
¿Cómo capturar el rey?

El rey blanco, es capturado de la misma manera que los soldados, con dos excepciones:

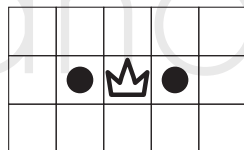
- Si se encuentra en el trono habrá de ser rodeado por los cuatro costados.
- Si se encuentra en una casilla adyacente al trono, habrá de ser rodeado por los tres lados libres.

.....

Captura vertical
del rey por las negras.



Captura horizontal
del rey por las negras.



Reglas del juego

Objetivo del juego

- Los blancos ganan si eliminan a todas las fichas negras o si el Rey logra huir del tablero por una de las cuatro esquinas.
- Los negros ganan si capturan al Rey.
- También perderá el bando que no pueda realizar ningún movimiento.

Preparación del juego

Se juega sobre un tablero de 7x7 cuadrados.

El bando blanco se coloca en el centro del tablero. Está formado por un Rey (la figura más alta) y 4 soldados.

El bando negro les supera en una proporción de 2 a 1, es decir 8 soldados que se reparten en grupos de 2 en los cuatro laterales del tablero (ver ejemplo).



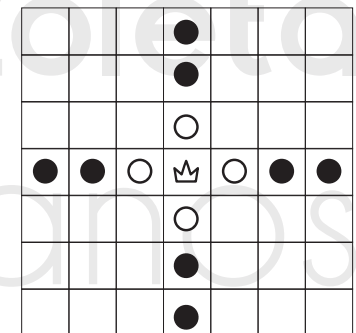
Rey blanco



Soldado blanco



Soldado negro



Empieza la partida el bando negro.



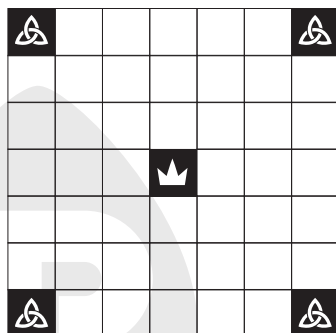
En el tablero hay cinco casillas especiales que sólo pueden ser ocupadas por el rey: las cuatro esquinas por las que puede huir el monarca y el trono o casilla central.



Casilla Salida



Casilla Trono



Movimientos

- No existe el movimiento diagonal.
- Todas las piezas, “los soldados” (menos el Rey) se desplazan de manera ortogonal (a lo largo de una fila o columna) y pueden recorrer cualquier distancia siempre que no encuentren obstrucciones en su paso, (se mueve como la torre en el ajedrez).
- “Los soldados” pueden pasar a través del trono siempre y cuando esté desocupado pero no pueden terminar sobre él.
- El Rey sólo puede moverse un 1 casilla, ya sea en horizontal o en vertical. El Rey puede entrar y salir del trono a placer.
- Ninguna ficha puede “saltar” por encima de una ficha propia o ajena, ni terminar el movimiento en una casilla ocupada. Los jugadores mueven una pieza por turno.

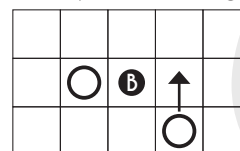
Capturas

Una pieza es eliminada cuando dos peones rivales la atrapan entre sí, ya sea en sentido vertical u horizontal. Las capturas sólo se efectúan cuando ha sido el atacante el que encierra a su rival.

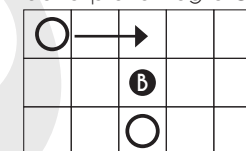
El rey blanco, captura de la misma manera que los soldados.

Ejemplos de capturas:

Captura horizontal de la pieza negra B.

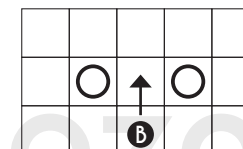


Captura vertical de la pieza negra B.



No es captura si:

No se considera captura si una ficha se coloca entre dos piezas enemigas.



Para capturar a un enemigo también se puede utilizar la casilla “trono” y las de “salida”, que ejercen como una pieza comodín a la hora de atrapar a un rival.

Captura de la pieza B cerca de la casilla salida.

