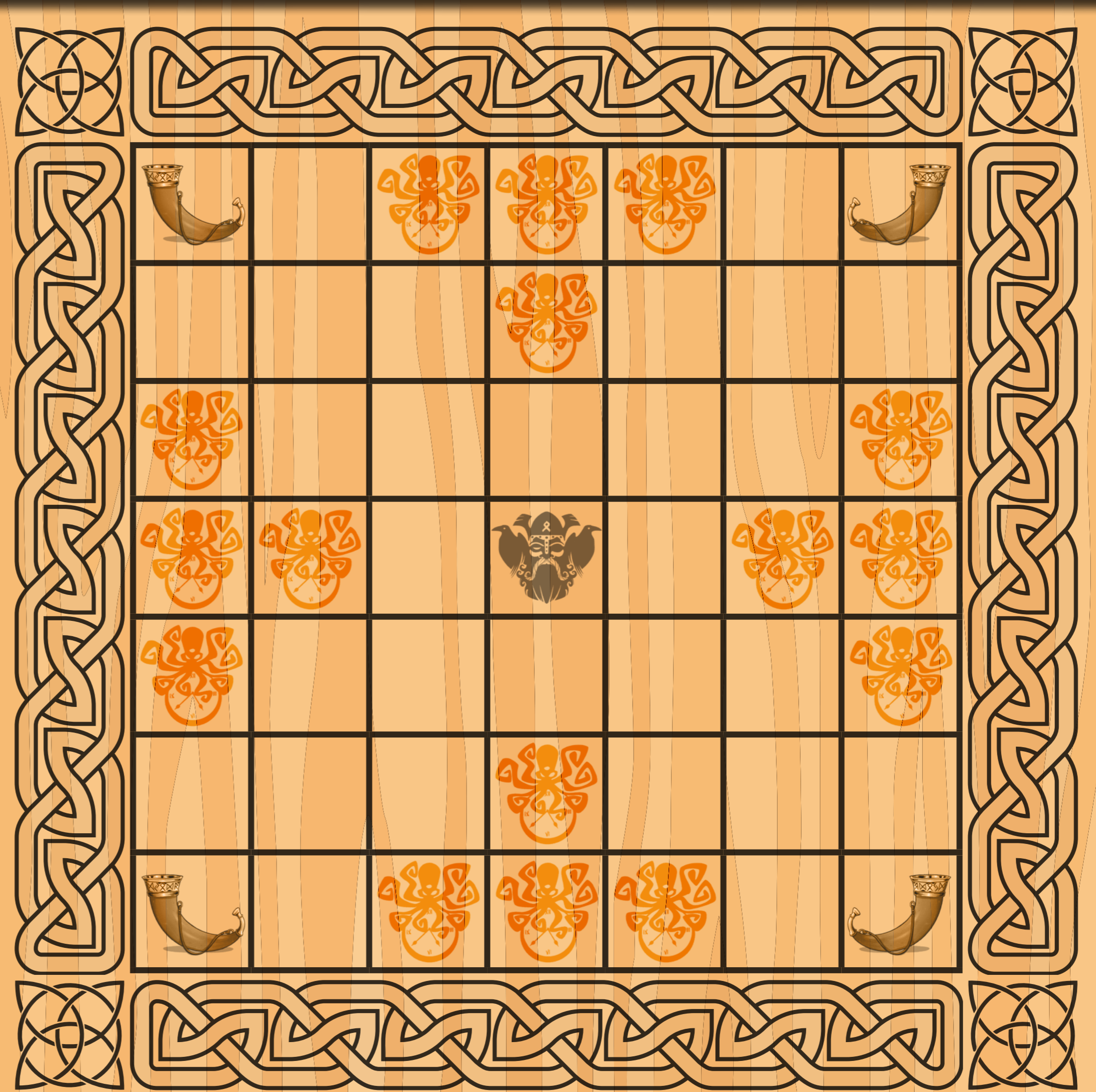


RETALLA LES FITXES

- Retalla la fitxa de l'USB i col·loca-la sobre el tro (la casella central).
- Retalla les 8 fitxes d'en Gobelet que envoltaran l'USB per protegir-lo i ajudaran perquè arribi sa i estalvi fins qualsevol de les banyes.
- Retalla les 16 fitxes d'en Kraki i col·loca-les a les vores del tauler, on apareixen les marques.
- Pots enganxar les fitxes sobre botons perquè sigui més fàcil moure-les!



EL JOC DE HNEFATAFL



NORMES DEL JOC

Totes les fitxes es mouen **ortogonalment** (és a dir, amunt, avall, dreta o esquerra, però mai en diagonal) qualsevol nombre de caselles lliures, com el moviment de la torre als **escacs**.

Una fitxa és **capturada i es treu del tauler** quan l'oponent ocupa totes dues caselles que hi ha al costat en una fila o columna. Això és el que anomenem **captura dels guardians**. A més, tant la casella del **tro** com les **caselles de fugida** (banyes) funcionen com a **aliats dels agents de Kronos** per capturar fitxes Kraki. Una fitxa pot moure's de manera segura sobre una casella buida entre dues fitxes enemigues. Consulta els diferents exemples de captura que hi ha a peu de pàgina.

L'**USB és capturat** si les quatre caselles al voltant d'aquest s'ocupen per fitxes Kraki, o si és envoltat per tres costats per fitxes enemigues i, a la quarta, hi ha el **tro**. Quan l'**USB és capturat**, s'acaba el joc i els **lladres d'en Kraki guanyen**.

Els **agents de Kronos guanyen** si l'**USB** arriba a qualsevol banya de les cantonades del tauler.

PREPARACIÓ

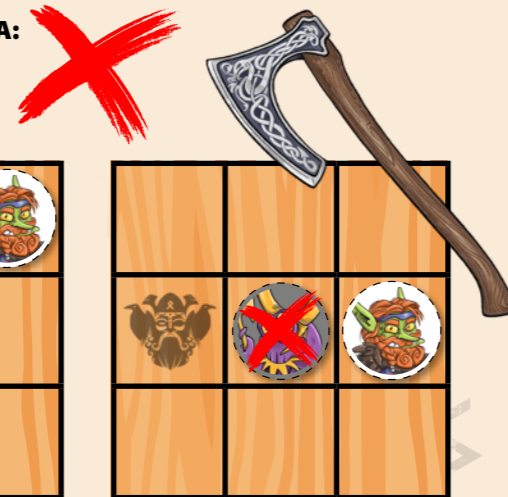
L'**USB** va al quadre central (el **tro**), envoltat pels seus aliats (**Gobelets**). Les fitxes enemigues (**Kraki**) es disposen al voltant de les vores del tauler. Els lladres de **Kraki** mouen de primer.

UNA MICA D'HISTÒRIA

El **Hnefatafl** és un joc de taula que pertany a la família dels jocs Tafl, antics jocs de taula germànics que es practicaven sobre una taula quadrícula i que són probables descendents del *Ludus latruncolorum* romà. La paraula *tafl* significa 'tauler' en nòrdic antic però, actualment, és la paraula emprada per a referir-se als **escacs** en islandès modern.

Algunes versions d'aquest joc van ser populars a Europa del Nord, almenys, des del 400 dC fins que es van reemplaçar pels escacs durant el Renaixement. A diferència dels **escacs**, les figures del Tafl parteixen del centre del tauler.

EXEMPLES DE CAPTURA:



TU DECIDEIXES LA HISTÒRIA



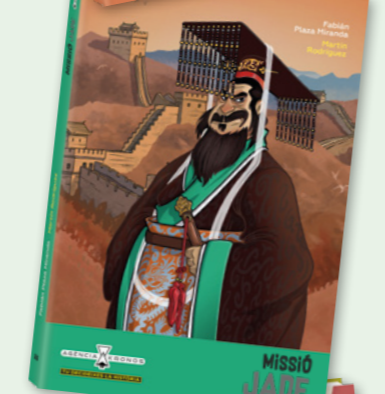
MISSIÓ PANDÈMIA

Una epidèmia terrible assola l'edat mitjana i la gent mor sense saber exactament què la provoca. Com a agent de Kronos, hauràs de viatjar a aquesta època i resoldre el misteri. Però, compte! I si no en pots tornar mai?



MISSIÓ CARIB

Els pirates eren ferotges i temuts. Entre aquests, Roberts tenia fama de ser tan elegant com desprietat. A la seva bandera onejaven unes sigles estranyes i desconegudes. Demana a l'Agència Kronos que t'envii a la seva època i resol el misteri! Però recorda: una mala decisió i podries desaparèixer en el temps.



MISSIÓ JADE

L'Agència Kronos et necessita un cop més. La tomba de Qin Shi Huangdi, emperador de la primera dinastia imperial de la Xina, amaga un misteri important. Viatja en el temps i ajuda els arqueòlegs i els investigadors a descobrir què està passant, però vigila les teves decisions. Podries quedar atrapat en el temps!



MISSIÓ DRAKAR

Han segrestat dos agents de l'Agència Kronos en una missió apassionant que investigava el descobriment d'Amèrica. Van ser els vikings els primers que van trepitjar aquest continent? Ajuda els teus companys i resol el misteri!



MISSIÓ JAGUAR

Seràs capaç de col·laborar amb un exmembre de l'Agència Kraken per resoldre aquesta trepidant missió? L'Agència Kronos necessita que viatgis a l'època maia per investigar si va haver-hi una important reina guerrera i aconseguir tota la informació possible sobre les estàtues Chac Mool.



MISSIÓ TRANSSILVÀNIA

L'Agència Kronos et necessita per a una nova missió. Però, aquest cop, hauràs de ser molt valent. El comte Dràcula ha segrestat el teu company Oriol. Accepta la missió i viatja en el temps per enfrontar-te a tota mena d'éssers terrorífics. L'Oriol i l'Agència Kronos et necessiten. Seràs prou valent per ajudar-los?



MISSIÓ CLEOPATRA

T'espera una nova missió! Però, per a la teva sorpresa, aquesta vegada et requereix l'Agència Kraken. De fet, fa temps que no saps res dels teus col·legues de Kronos i ensumes que passa alguna cosa. Els teus antics rivals, i sorprenentment nous aliats, necessiten que els ajudis a saber què ha passat amb els seus companys, però també amb els teus! I, ja que hi som..., et volen enviar a l'antic Egipte per esbrinar com va morir realment Cleopatra. Podem comptar amb tu?

UN VIATGE,
UNA MISSIÓ SECRETA
I TU COM A PROTAGONISTA