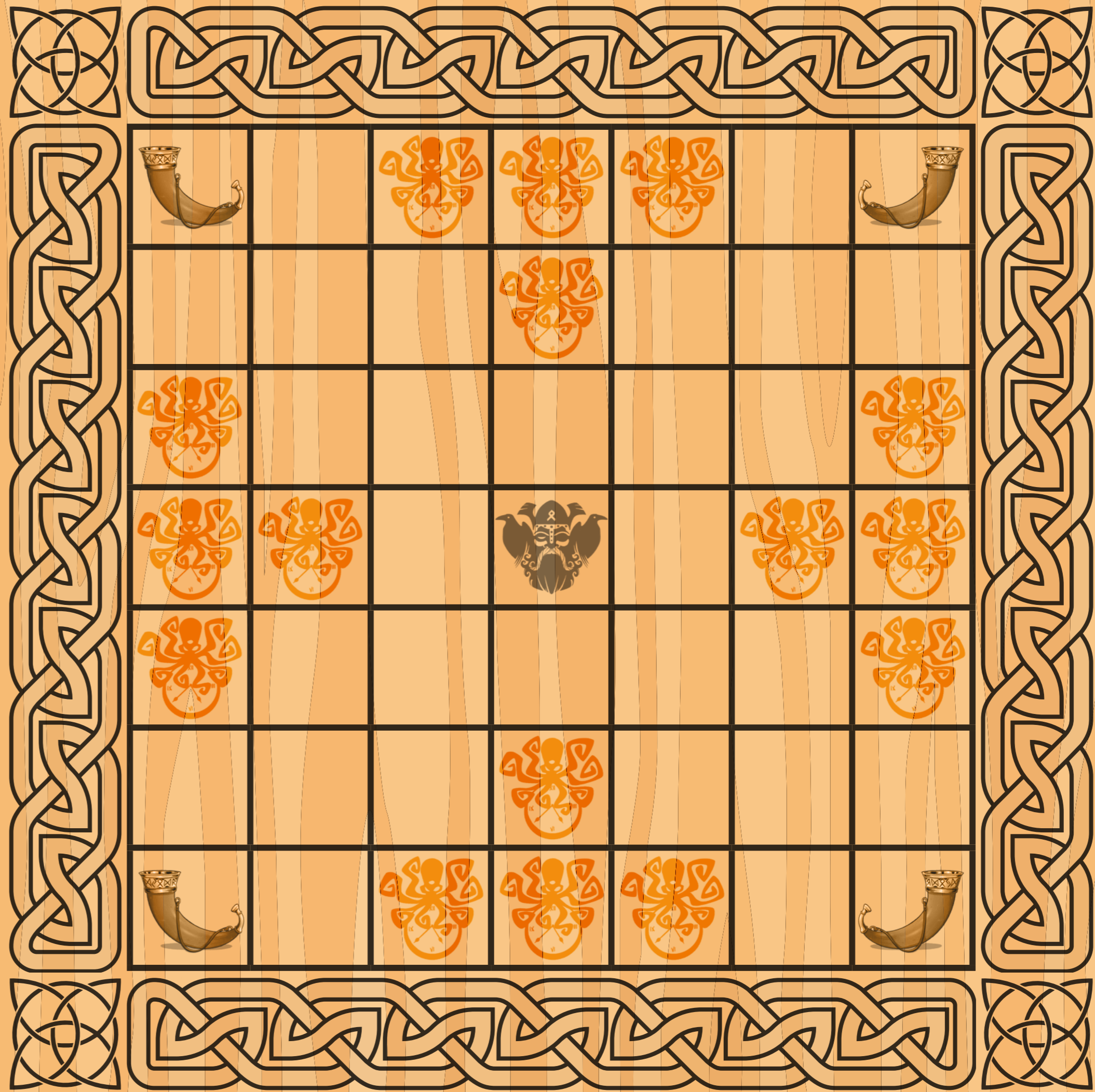


RECORTA LAS FICHAS

- Recorta la ficha del USB y colócala sobre el trono (la casilla central).
- Recorta las 8 fichas de Galopín que rodearán al USB para protegerlo y ayudarán a que llegue sano y salvo hasta cualquiera de los cuernos.
- Recorta las 16 fichas de Kraky y colócalas en los bordes del tablero, donde aparecen las marcas.
- ¡Puedes pegar las fichas sobre botones para que sea más fácil moverlas!



EL JUEGO DE HNEFATAFL



NORMAS DEL JUEGO

- Todas las fichas se mueven **ortogonalmente** (es decir, arriba, abajo, derecha o izquierda, pero nunca en diagonal) cualquier cantidad de casillas libres, como el movimiento de la torre en el **ajedrez**.
- Una ficha es **capturada y se retira del tablero** cuando el oponente ocupa ambas casillas de al lado en una fila o columna. Esto es lo que llamamos **captura** de los guardianes. Además, tanto la casilla del **trono** como las **casillas de fuga** (cuernos) funcionan como **aliados de los agentes de Kronos** para capturar fichas **Kraky**. Una ficha puede moverse de forma segura sobre una casilla vacía entre dos fichas enemigas. Consulta los diferentes ejemplos de captura que hay a pie de página.
- El **USB es capturado** si las cuatro casillas alrededor de él son ocupadas por fichas **Kraky**, o si es rodeado por tres lados por fichas enemigas y, en la cuarta, está el **trono**. Cuando el **USB** es capturado, se termina el juego y los **ladrones de Kraky ganan**.
- Los **agentes de Kronos ganan** si el **USB** llega a cualquier cuerno en las esquinas del tablero.

PREPARACIÓN

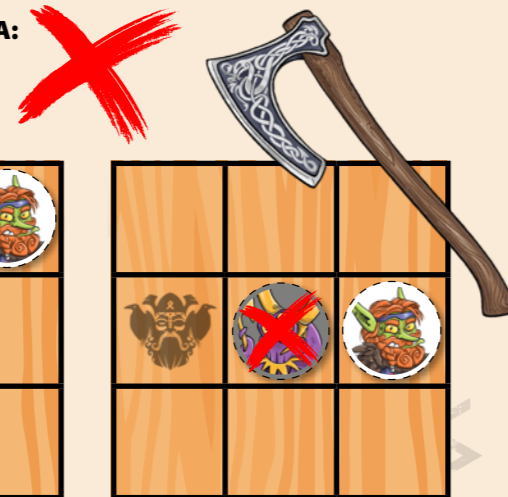
- El **USB** va en el cuadro central (el **trono**), rodeado por sus aliados (**Galopines**). Las fichas enemigas (**Kraky**) se disponen en torno a los bordes del tablero. Los ladrones de **Kraky** mueven primero.

UN POCO DE HISTORIA

El **Hnefatafl** es un juego de mesa que pertenece a la familia de los juegos Tafl, antiguos juegos de mesa germánicos que se practicaban sobre una tabla cuadrículada y que son probables descendientes del *Ludus latruncularum* romano. La palabra *tafl* significa 'tablero' en nórdico antiguo pero, actualmente, es la palabra usada para referirse al **ajedrez** en islandés moderno.

Algunas versiones de este juego fueron populares en Europa del Norte, por lo menos, desde el 400 d. C. hasta que fueron reemplazados por el ajedrez durante el Renacimiento. A diferencia del **ajedrez**, las figuras del Tafl parten del centro del tablero.

EJEMPLOS DE CAPTURA:



algar

TÚ DECIDES LA HISTORIA

UN VIAJE,
UNA MISIÓN SECRETA
Y TÚ COMO PROTAGONISTA



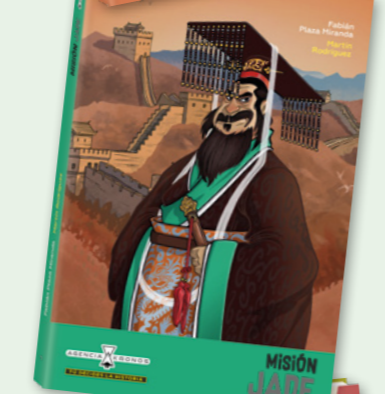
MISIÓN PANDEMIA

Una terrible epidemia arrasa la Edad Media y la gente muere sin saber exactamente qué la provoca. Como agente de Kronos, deberás viajar a esta época y resolver el misterio. Pero, ¡cuidado! ¿Y si no puedes volver?



MISIÓN CARIBE

Los piratas eran feroces y temidos. Entre ellos, Roberts tenía fama de ser tan elegante como despiadado. En su bandera ondeaban unas extrañas y desconocidas siglas. ¡Pide a la Agencia Kronos que te envíe a su época y resuelve el misterio! Pero recuerda: una mala decisión y podrías desaparecer en el tiempo.



MISIÓN JADE

La Agencia Kronos te necesita una vez más. La tumba de Qin Shi Huang, emperador de la primera dinastía imperial de China, esconde importantes misterios. Viaja en el tiempo y ayuda a los arqueólogos e investigadores a descubrir qué está pasando, pero cuida bien tus decisiones. Si fallas, podrías caer en manos de tus enemigos o quedar atrapado en el tiempo.



MISIÓN DRAKKAR

Dos agentes de la Agencia Kronos han sido secuestrados en una apasionante misión que investigaba el descubrimiento de América. ¿Fueron los vikingos los primeros en llegar a este continente? ¡Ayuda a tus compañeros y resuelve el misterio!



MISIÓN JAGUAR

¿Serías capaz de colaborar con un exmiembro de la Agencia Kraken para resolver esta trepidante misión? La Agencia Kronos necesita que viajes a la época maya para saber si existió una importante reina guerrera y conseguir toda la información posible sobre las estatuas Chac Mool.



MISIÓN TRANSILVANIA

La Agencia Kronos te necesita para una nueva misión. Pero esta vez vas a tener que ser muy valiente. Tu compañero Oriol ha sido secuestrado por el conde Drácula. Acepta esta misión y viaja en el tiempo para enfrentarte a todo tipo de seres terroríficos. Oriol y la Agencia Kronos te necesitan. ¿Serás lo suficientemente valiente como para ayudarlos?



MISIÓN CLEOPATRA

¡Te espera una nueva misión! Pero, para tu sorpresa, esta vez te requiere la Agencia Kraken. De hecho, hace tiempo que no sabes nada de tus colegas de Kronos y tienes la mosca detrás de la oreja. Tus antiguos rivales, y sorprendentemente nuevos aliados, necesitan que les ayudes a saber qué ha pasado con sus compañeros, ¡pero también con los tuyos! Y, ya que estamos..., viajar al antiguo Egipto para averiguar cómo murió realmente Cleopatra. ¿Podemos contar contigo?