

ชุดเกม ประกอบด้วย

- กระดานเล็ก - 16 x 16 ช่อง
- กระดานใหญ่ - 20 x 20 ช่อง
- ตัวหมาก (รถถัง) สีขาว 14 ชิ้น และ สีดำ 14 ชิ้น
- ชุดสิ่งกีดขวางเพิ่มเติม และขอบกระดาน
- แผ่นพับแสดงแผนผังสิ่งกีดขวาง และแผนผังว่าง (สำหรับผู้เล่นที่ต้องการออกแบบสิ่งกีดขวางเอง)
- สมุดจด และ หนังสือกฎ

ด้านหนึ่งของกระดานแต่ละแผ่นจะมีแผนผังที่พิมพ์สิ่งกีดขวางไว้ (เป็นการเชื่อมต่อพื้นฐาน) อีกด้านหนึ่งจะเป็นกระดานว่างที่มีแต่ช่องตารางหมากลูก เพื่อให้ผู้เล่นวางสิ่งกีดขวางที่ได้ออกแบบไว้เอง

ประเภทของหมากคือ

รถถังบัญชาการ

Command Light Tank
(CLT)

รถถังเบา

Light Tank
(LT)

รถถังกลาง

Medium Tank
(MT)

รถถังหนัก

Heavy Tank
(HT)

ยานเกราะต่อสู้รถถัง

Tank Destroyer
(TD)

เครื่องยิงลูกระเบิดหนัก

(ปืนครก)

Heavy Mortar
(HM)

การเชื่อมต่อเริ่มต้น 16 x 16

ข้อเสนอแนะสำหรับการเล่นครั้งแรก ควรเริ่มเล่นกระดานเล็กที่มีสิ่งกีดขวางตามการเชื่อมต่อพื้นฐาน ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะเล่นด้วยหมากดังนี้: 2 HT, 3 MT, 4 LT และ 1 CLT

ในตอนเริ่มเล่น หมากจะวางในช่องตามสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ โดยหันหน้าไปยังฝั่งตรงข้ามของกระดาน

สัญลักษณ์ตามประเภทของหมากคือ

HT

MT

LT

CLT

ตำแหน่งเริ่มต้นของหมากขาว

ผู้เล่นฝ่ายขาวจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน ในการเล่นจะสลับกันเดินคนละตา โดยในแต่ละตา ผู้เล่นจะต้องเดินหมากหนึ่งตัวตามที่ผู้เล่นเลือกไว้ (เพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของหมากนั้น) และในตานั้นเฉพาะหมากที่เดินนั้นจึงจะมีสิทธิยิงได้

การเดิน

การเคลื่อนที่

หมากสามารถเคลื่อนที่ด้วยการเดินตรงไปข้างหน้าตามทิศทางของรถถังหรือหมอนอยู่กับที่ การเดินตรงไปข้างหน้าหนึ่งช่องหรือการหมุน 45 องศา จะนับเป็นหนึ่งก้าว ในหนึ่งตา หมากหนึ่งตัวสามารถเคลื่อนที่ได้ทั้งการเดินตรงไปข้างหน้าและการหมุนอยู่กับที่ รถถังแต่ละประเภทจะมีความเร็ว (speed) ที่แตกต่างกัน ซึ่งหมายถึงจำนวนก้าวสูงสุดที่เคลื่อนที่ได้ในหนึ่งตา

ตาราง 1 รถถังหนัก รถถังกลาง รถถังเบา (และรถถังบัญชาการ)

ความเร็ว สูงสุด 3 สูงสุด 4 สูงสุด 5

หมากทุกตัวสามารถเดินถอยหลังได้ แต่ถอยได้เพียงช่องเดียว ในหนึ่งตา (ไม่สามารถถอยร่วมกันกับ การเดินหน้าและการหมุนอยู่กับที่)

หมากสามารถเดินไปบนช่องที่ว่างเท่านั้น ไม่สามารถเดินไปบนสิ่งกีดขวางหรือบนหมากอื่นๆได้ ถ้าหมากหมุนซ้ายและหมุนขวาแล้วกลับมาอยู่ที่ตำแหน่งและทิศทางเดิม จะไม่ถูกนับก้าว (ไม่เสียก้าวเดิน)

การยิง

ในตอนจบของการเดินหมาก หมากที่เดินในตานั้นจะมีสิทธิยิงรถถังของฝ่ายตรงข้าม จากช่องที่หมากอยู่ จะยิงสามารถยิงได้สามทิศทาง - ยิงตรงไปข้างหน้า หรือยิงเฉียงไปทางซ้ายหรือขวา

วิถีกระสุนจะต้องไม่มีอะไรมาขวางระหว่างรถถังที่ยิงและรถถังที่เป็นเป้าหมาย (จะต้องเป็นช่องว่างเท่านั้น) และต้องมีช่องว่างอย่างน้อยหนึ่งช่องระหว่างรถถังทั้งสองคัน หากไม่มีช่องว่างระหว่างรถถังจะไม่สามารถยิงได้

รูปทางซ้ายรถถังกลางขาวเคลื่อนมาในตำแหน่งที่จะยิงรถถังของฝ่ายตรงข้าม

โดยการเดินถอยหลัง รถถังกลางดำเคลื่อนมาในตำแหน่งที่สามารถยิงรถถังขาวได้สามคัน ผู้เล่นจะต้องเลือกยิงได้แค่คันเดียว

ในตัวอย่างทางขวา รถถังหนักขาวไม่สามารถยิงรถถังเบาดำได้เพราะไม่มีช่องว่างระหว่างรถถังทั้งสองคัน

ถ้ารถถังอยู่ในตำแหน่งที่ยิงฝ่ายตรงข้ามได้ แต่ไม่ได้หมายความว่าหมากตัวนั้นจะถูกยิงแล้วถูกทำลายเสมอไป เพราะขึ้นอยู่กับปืนของรถถังที่โจมตีและเกราะและตำแหน่งของรถถังที่ถูกยิงด้วย

เกราะ

รถถังมีเกราะที่ต่างกันตามชั้นส่วนของรถถัง เกราะที่หนาที่สุดจะอยู่ที่ส่วนหน้า เกราะที่หนาน้อยกว่าจะอยู่ที่ส่วนข้าง และเกราะที่บางที่สุดคือส่วนหลัง

เพราะส่วนหน้าจะรับการโจมตีก็ต่อเมื่อถูกยิงตรงเข้ามาที่ส่วนหน้าของรถถัง (ลูกศรดำ) เพราะส่วนหลังจะรับการโจมตีก็ต่อเมื่อถูกยิงตรงเข้ามาที่ส่วนหลังของรถถัง (ลูกศรขาว) เพราะส่วนข้างจะรับการโจมตีถ้าถูกยิงเข้ามาในทิศทางอื่นๆ (ลูกศรเทา)

ค่าเกราะ (พลังป้องกัน)

ตาราง 2 รถถังหนัก รถถังกลาง รถถังเบา (และรถถังบัญชาการ)

เกราะส่วนหน้า 3 2 1

เกราะส่วนข้าง 3 2 1

เกราะส่วนหลัง 3 2 1

ปืน

หมากแต่ละตัวจะมีค่าปืน (พลังโจมตี) แตกต่างกัน

ตาราง 3 รถถังหนัก รถถังกลาง รถถังเบา (และรถถังบัญชาการ)

ปืน 3 2 1

การทำลายหมากฝ่ายตรงข้าม ค่าปืนของรถถังฝ่ายยิงจะต้องสูงกว่าค่าเกราะ (ส่วนหน้า, ส่วนกลาง หรือส่วนหลัง) ของรถถังฝ่ายที่ถูกยิง

อธิบายได้ว่ารถถังประเภทใดจะสามารถทำลายรถถังประเภทเดียวกันได้เมื่อยิงเข้าไปที่ส่วนข้างและส่วนหลังเท่านั้น (เพราะค่าปืนจะเท่ากับค่าเกราะส่วนหน้า จึงไม่สามารถทำลายโดยการยิงเข้าส่วนหน้าได้)

ในรูปทางซ้ายรถถังบัญชาการดำทำลายรถถังกลางขาวโดยโจมตีที่เกราะส่วนหลัง

ในรูปข้างบนรถถังกลางขาวเคลื่อนเข้ามาในตำแหน่งที่สามารถยิงรถถังดำได้ทั้งสองคัน แต่ไม่สามารถทำลายคันใดได้เลยเพราะ ค่าปืนของฝ่ายขาว (2) ไม่มากกว่าค่าเกราะของฝ่ายดำทั้งสองคัน (ดูตาราง)

หมากที่ถูกทำลายแล้วจะวางตะแคงหรือวางหงายไว้บนกระดานในตำแหน่งเดิม ในการเล่นตาต่อๆไป รถถังที่ถูกทำลายจะเป็นอุปสรรคที่ทำให้รถถังคันอื่นๆไม่สามารถเล่นผ่านหรือยิงผ่านได้

การจับเกม

เป้าหมายของเกมคือการทำลายรถถังบัญชาการของฝั่งตรงข้าม

หรือการหลบหนีโดยให้รถถังบัญชาการของฝ่ายตัวเองเคลื่อนที่ผ่านสนามรบไปฝั่งตรงข้ามและเคลื่อนที่ออกจากกระดาน

ผู้ชนะคือผู้เล่นที่สามารถทำภารกิจใดภารกิจหนึ่งได้สำเร็จก่อน

ในรูปด้านล่างรถถังหนักดำเคลื่อนมาในตำแหน่งยิงและสามารถทำลายรถถังบัญชาการขาวได้ ซึ่งเป็นกรจบเกมและชัยชนะเป็นของผู้เล่นฝ่ายดำ

ภาพทางขวาเป็นตัวอย่างซึ่งรถถังบัญชาการขาวออกจากกระดานได้ในก้าวที่สี่ ซึ่งเป็นกรจบเกมและชัยชนะเป็นของผู้เล่นฝ่ายขาว

กฎระบุว่าการเล่นออกจากกระดานไม่สามารถเดินออกแนวทแยงที่มุมของกระดานได้

ด้วยกฎนี้รถถังบัญชาการดำ ตามรูปทางซ้าย ไม่สามารถออกจากกระดานในตานี้ได้

รุก / หนี เมื่อผู้เล่นคนใดเล่นในตาของตัวเองแล้วได้ผลลัพธ์ที่สามารถทำลายรถถังบัญชาการของฝ่ายตรงข้ามในตาหน้าได้ ผู้เล่นคนนั้นจะต้องกล่าวว่า "รุก" และถ้ารถถังบัญชาการสามารถหนีในตาหน้าได้ จะต้องบอกว่า "หนี"

การเชื่อมต่อเริ่มต้น 20 x 20

กฎกติกาสำหรับกระดานนี้จะเหมือนกับกระดานเล็ก นอกจากประเภทของหมากที่อธิบายไปแล้วจะมีหมากอีกสองประเภทที่เพิ่มขึ้นมา คือ ยานเกราะต่อสู้รถถัง และ เครื่องยิงลูกระเบิดหนัก

ยานเกราะต่อสู้รถถัง Tank Destroyer (TD)

ยานเกราะต่อสู้รถถังมีความเร็ว (สูงสุด 4) และค่าเกราะ (2,1,0) เท่ากับรถถังกลาง และมีค่าปืนคือ 4 ที่สามารถยิงได้เพียงทิศทางตรงเท่านั้น (เพราะไม่มีป้อมปืนหมุนได้แบบรถถัง)

เครื่องยิงลูกระเบิดหนัก Heavy Mortar (HM)

เครื่องยิงลูกระเบิดหนักมีค่าเกราะเท่ากับรถถังเบา (1,0,0) ในขณะที่ความเร็วมีค่าเท่ากับรถถังหนัก (สูงสุด 3)

เครื่องยิงลูกระเบิดสามารถยิงได้เพียงทิศทางตรงเท่านั้น และมีค่าปืนเท่ากับ 5

คุณสมบัติหลักของเครื่องยิงลูกระเบิดคือมันสามารถยิงข้ามสิ่งกีดขวางต่างๆหรือหมากที่ยังไม่ถูกทำลายหรือหมากที่ถูกทำลายแล้วได้

ระยะยิงจะจำกัดอยู่ที่ 3, 4 หรือ 5 ช่องจากเครื่องยิงลูกระเบิด ถ้ามีหมากฝ่ายตรงข้ามอยู่หลายตัว

ผู้เล่นจะต้องเลือกยิงหมากเพียงตัวเดียวและจับมันพลิกตะแคง

ในรูปแบบเครื่องยิงลูกระเบิดหนักอยู่ในตำแหน่งที่สามารถทำลายรถถังกลางขาว (ซึ่งอยู่ห่าง 3 ช่อง) หรือยานเกราะต่อสู้รถถัง (ห่าง 5 ช่อง)

ผู้เล่นเป็นผู้เลือกเองว่าจะทำลายหมากตัวใดเพียงตัวเดียว

หมายเหตุ

- การเสมอกันเป็นไปได้ในทางทฤษฎีเท่านั้น
- หมากทุกตัวมีค่าเท่ากัน ในตอนแรกรถถังหนักจะมีค่ามากที่สุด แต่ความเร็วของรถถังเบาจะมีความสำคัญในตอนจบเกมมากกว่าค่าปืนและค่าเกราะ
- เครื่องยิงลูกระเบิดเปลี่ยนรูปแบบการเล่นของเกมน้อยมาก จะไม่มีพื้นที่ที่ปลอดภัย (หลบอยู่หลังสิ่งกีดขวาง) ที่จะรอดพ้นการโจมตีอีกต่อไป
- เกมนี้สามารถเล่นโดยใช้นาฬิกาหมากรุกได้ เวลาที่แนะนำสำหรับกระดานขนาด "16 x 16" คือ 30 นาที สำหรับผู้เล่นแต่ละคน และ 45 นาที สำหรับกระดานขนาด "20 x 20"
- ด้วยวิธีการระบุพิกัด ผู้เล่นจะสามารถบันทึกการการเดินหมากและการเล่นตลอดเกมได้

แผ่นพับ Brochure

ผู้เล่นสามารถเล่นเกมด้วยกระดานที่เชื่อมต่อเริ่มต้นไปได้เรื่อยๆ โดยการเดินแต่ละครั้งจะแตกต่างจากครั้งก่อนๆ นอกจากนั้นยังสามารถใช้สิ่งกีดขวางเพิ่มเติม

นำไปเชื่อมต่อพบกระดานฝั่งที่ว่างเพื่อเชื่อมต่อให้เริ่มเล่นได้แตกต่างจากเดิม การเชื่อมต่อเป็นไปได้มากมายซึ่งจะแสดงบางส่วนไว้ในแผ่นพับแล้ว

ในขณะที่ทำการเชื่อมต่อจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำตามกฎที่เขียนไว้ในแผ่นพับ

ชุดเสริม Expansion

สำหรับผู้เล่นที่ต้องการเพิ่มความสนุก จะมีชุดเสริม (ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของชุดหลักนี้) ซึ่งจะเพิ่มหมากประเภทใหม่ๆ (รถถังหนักพิเศษ, ยานเกราะไล่ล่ารถถัง, รถสะเทินน้ำสะเทินบก, รถเคลื่อนดิน เป็นต้น) เพิ่มประเภทของสิ่งกีดขวางใหม่ๆ (พื้นผิวน้ำ, สิ่งกีดขวางระดับต่ำ เป็นต้น) และกับระเบิด รวมทั้งเพิ่มเป้าหมายการเล่นใหม่ๆ