

FUN SET

Az egyszerű Tank Sakk játékhoz tartozó ötféle tank és kétféle tábla, valamint az üres táblákon építhető számtalan variáció több mint elég, hogy érdekessé tegyék a játékot.

Összességében a Tank Sakk már magában is elég változatos, és elég kihívást rejt ahhoz, hogy hosszú távon is élvezhető legyen, de a Fun Set kibővített változat tökéletes azoknak, akik nem érik be ennyivel. Új kiegészítőket tartalmaz, új pályákkal, feladatokkal, forgatókönyvekkel.

Az alapszabályok megmaradnak, de bevezethetünk néhány újdonságot, amelyekkel a Tank Sakk egyre inkább emlékeztet egy igazi háborús játékra, de mégis megmarad egy absztrakt logikai játéknak, melynek célja, hogy a tankok helyes pozicionálásával és manőverezésével túljárj ellenfeled eszén.

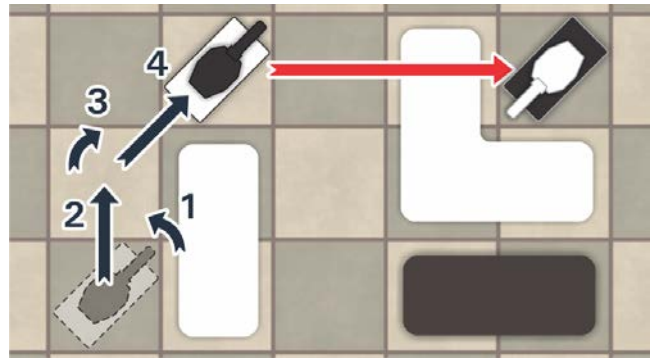
TARTALOM

- Öt újfajta akadályt: 6 gödör (fehér), 16 vízi akadály (átlátszó világoskék), 12 sövény (átlátszó zöld), 12 sarakadály (átlátszó sárga) és 20 fa (zöld korong);
- 15 újfajta jármű minden játékosnak (összesen 44 db);
- Kétfajta aknát: 10 taposóakna (piros korong) és távvezérlésű aknák (két jegyzetömbbel, hogy leírjuk az aknák helyét);
- 24 zászló/antenna
- 2 táblázat a tankok összes tulajdonságával
- Egy brosúra új pályákkal
-

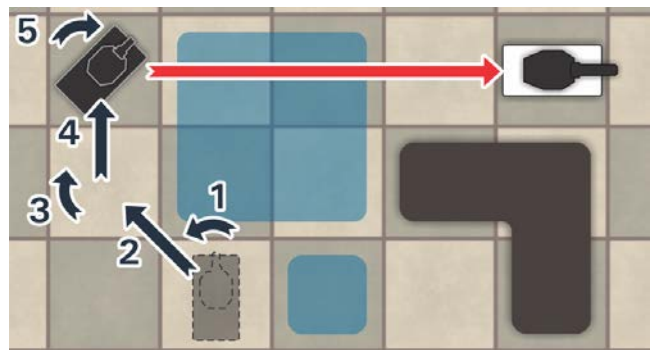
AKADÁLYOK

Az alapjátékban az egyféle akadályt úgy képzeltük el, mint egy magas épület, amin a tankok nem tudnak sem átmenni, sem átlőni. A valóságban vannak olyan akadályok, amin bár áthaladni nem tudnak, el tudnának lőni fölöttük, de vannak olyanok is, amiket el lehet pusztítani azzal, ha átmegy rajta egy harckocsi.

A **GÖDRÖK**, vagy ha úgy tetszik, vékony falak olyan akadályok, amiken nem lehet átmenni, de könnyedén ellőhetünk fölöttük.

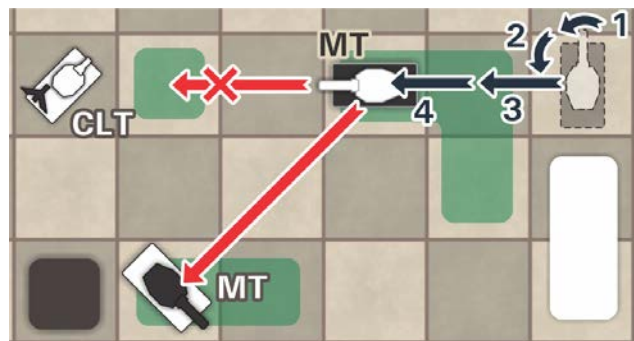


VÍZI AKADÁLYOK, mondjuk folyók, tavak, csatornák, amiken (a Kétéltűt kivéve) egy tank sem képes áthaladni, de természetesen az összes tanktípus képes átlőni fölöttük. Ha a játékos úgy látja jónak, akár szándékosan belevezetheti a tankját (ami ekkor lekerül a tábláról).



A **SÖVÉNY** (esetleg magas bokor, vagy cserje) pontosan a gödör ellentéte. A járművel képesek áthaladni a sövényen, ám ha legalább egy sövény van a két mező között, a tankok már nem lőhetnek át rajta, mivel zavarják a kilátást. Azok a harckocsik, akik a falak fölött is képesek átlőni, természetesen a sövény fölött is átlőhetnek. A sövény nem pusztítható el, miután egy tank áthalad rajta, visszaáll a helyére.

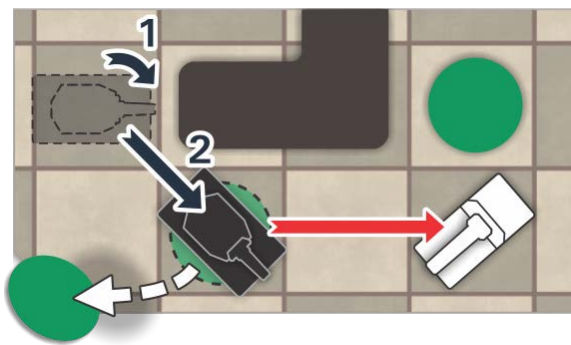
Az alábbi képen a Fekete tank rálőhet a Fehér MT-re, de nem lőhet a Fehér CLT-re, mert a sövény útban van.



A **SÁR** nincs hatással a lövésekre, csak lelassítja a tankokat: ha egy harckocsi olyan mezőre lép, amin sár van, ott mindenképpen megáll. Ha sáros mezőn van, onnan a következő körben is csak egy mozdulatot tehet (egy mező előre, hátra, vagy egy 45°-os fordulat).



A **FÁK** olyan akadályok, amiken sem áthaladni, sem átlőni nem lehet, de a Szupernehéz Tank, a Nehéz Tank (és a Nehéz Buldózer) simán áthajt rajta. Ha egy fa elpusztul, a jármű, amely kidöntötte, abban a körben már nem mozoghat, de még lőhet. A fát jelző zöld korong ezután lekerül a tábláról, az akadály nem létezik többé, a tank pedig a következő körtől pedig újra mozoghat.



ÚJ ELEMEEK

A sima, harcra készült tankok mellé a bővített változatban olyan figurák is bekerültek, amelyeknek egy-egy meghatározott célja van (például aknák eltávolítása, kilőtt tankok eltolása, áthaladás vízen, stb.). Az új járművel mindegyike megtalálható egy külön táblázatban azok összes jellemzőjével.

- A **Szupernehéz Tanknak** (Super-heavy Tank, **ST**) van a legerősebb páncélja (IV-III-II), mellé egy nagyon erős fegyverrel (IV), de ez a jármű a leglassabb (max. 2). Bár nagyon lassan halad, szinte elpusztíthatatlan.

- A **Tankvadász** (Tank Hunter, **TH**) páncélja gyenge (0-0-0), ellenben nagyon gyors (max. 5), és egész jó fegyverrel szerelték fel (II). Ez a harckocsi lehet a legalkalmasabb az ellenfél Parancsnoki Tankjának levadászására.

- A **Rohamlöveg** (Assault Tank, **AT**) közepes sebességgel (max. 4), de erős elülső páncélzattal (III-0-0), egy megfelelő fegyverrel (II). Hátránya, hogy a lövegtorony nem forog, így csak előre lőhet.

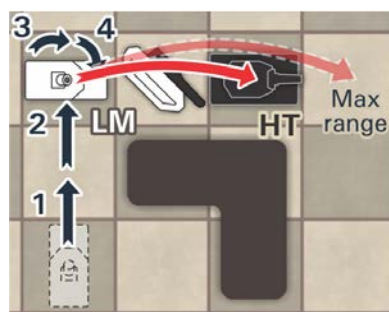
- A **Kétéltű** (Amphibian Tank, **AM**) páncélja és fegyvere is nagyon gyenge (0-0-0, I), de nagyon gyors (max. 5). Ez az egyetlen jármű, amely képes átmenni a vízi akadályokon.



- A **Felderítő Tank** (Recon Tank, **RT**) a leggyorsabb a csatatéren (max. 6), de a fegyvere és páncélzata elhanyagolható (0-0-0, I). Jól használható Parancsnoki Tankként, illetve az ellenfél Parancsnoki Tankjának üldözésére.



- A **Könnyűtüzérség** (Light Mortar, **LM**) átlóhat a közeli akadályok fölött, kettő, vagy három mező távolságban. A páncél gyenge (0-0-0), de gyors (max. 4). A Nehéztüzérségtől eltérően csak közepes fegyverereje van (II), de így is elég veszélyes lehet a rejtőzködő célpontok számára. Csak egyenesen előre lőhet.

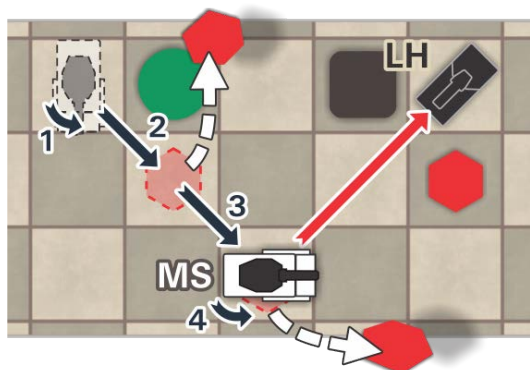


- A **Nehéz Tarack** (Heavy Howitzer, **HH**) egy kisebb ágyú, van némi páncélja (I-I-0), de szinte mozdíthatatlan (max. 2). Cserébe erős fegyverrel szerelték fel (IV), amely képes ellőni a pálya másik végére (7, 8, vagy 9 mezőre). Nagyon hasznos, ha a hátsó vonalon marad.



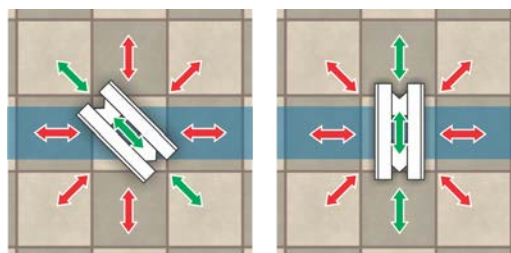
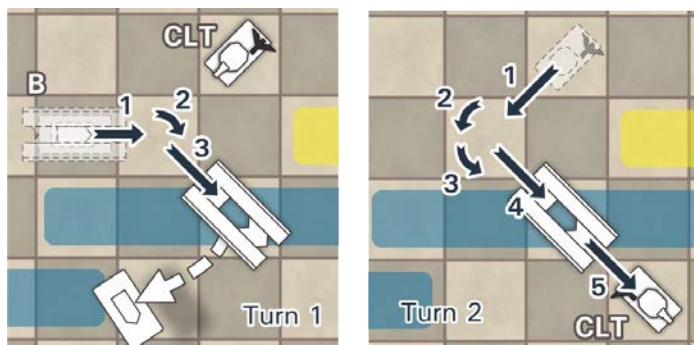
- **Könnyű Tarack** (Light Howitzer, **LH**) képes átlógni az akadályok felett, de csak pontosan 5, 6, vagy 7 mezőre tüzelhet. Tulajdonképpen nincs páncélja (0-0-0), maximum sebessége 3, fegyverereje III.

- Az **Aknakereső Tank** (Minesweeper Tank, **MS**) egy Közepes Tank egy aknacséplővel, amellyel képes elpusztítani az elhelyezett aknákat mindössze azzal, hogy áthajt felettük. Az aknajelző korong ekkor lekerül a játéktábláról. Egy körben az Aknakereső több aknát is eltávolíthat. Az alaptulajdonságai (fegyver, sebesség) megegyeznek a Közepes Tankéval, de a páncélja gyengébb (II-0-0), hogy kompenzálja az aknacséplő súlyát.



- A **Nehéz Bulldózer** (Heavy Bulldoze, **HB**) egy közepes méretű tank, amely elejére erős pengét szereltek arra a célra, hogy odébb tolja az elpusztított harckocsikat, vagy kidöntse a fákat. A Szupernehéz Tankokat kivéve az összes tankot képes eltolni, de fegyvere ettől még erős (III), páncélja pedig csak az oldalán gyengített (III-I-I). Egy körben csak egy elpusztított tankot képes eltolni, és mivel sebessége is max. 3, legfeljebb három mezőre tolhatja tovább a roncsot. Az eltolás mindig egyenesen előre történik. Ha a roncs beleesik egy vízi akadályba, elsüllyed, és lekerül a játéktábláról.

- A **Hídvető** (Bridge Tank, **B**) az egyik olyan jármű, amelynek nincs fegyvere, csupán támogatói szerepet kap - ahogy neve is mutatja, a többi tanknak biztosítja az utat a vízi akadályok felett (szűk folyók, vagy csatornák fölött). Ahogy egy vizes mezőre lép, a figura elkülönül két részre. Az alsó rész (a talp és a test) lekerül a tábláról, a felső rész (híd) pedig a mezőn marad. Ettől kezdve minden figura (még az ellenfél is), kivéve a Szupernehéz Tankokat, átmehetnek rajta. A hídra csak egyenesen előlről lehet felhajtani, a hídon át csak egyenesen előre lehet haladni, és arról szintén csak egyenesen lehet lejönni. Miután elhelyezték, a hidat már nem lehet mozgatni, vagy elpusztítani.



- A **Harckocsi Mentő** (Recovery Vehicle, **R**) a Hídvető mellett a másik olyan jármű, amely nem vesz részt a harcban, nincs fegyvere. Egyetlen feladata, hogy megjavítsa a barátságos tankokat. A procedura így történik:

1) Először R olyan pozícióba kell kerüljön, hogy az elpusztított bajtársa pontosan előtte legyen, szemben vele;

2) A következő lépésben (nem kötelező elvégezni) az elpusztított tank visszatér. Ebben a körben már nem léphet többet sem a gyógyító jármű, sem az újraéledt tank;

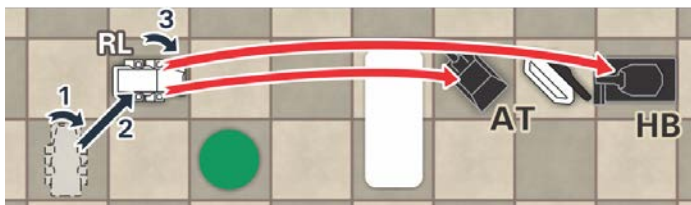
3) Ezután a feléledt tank úgy viselkedik, mintha mi sem történt volna, újra a csata része lesz.



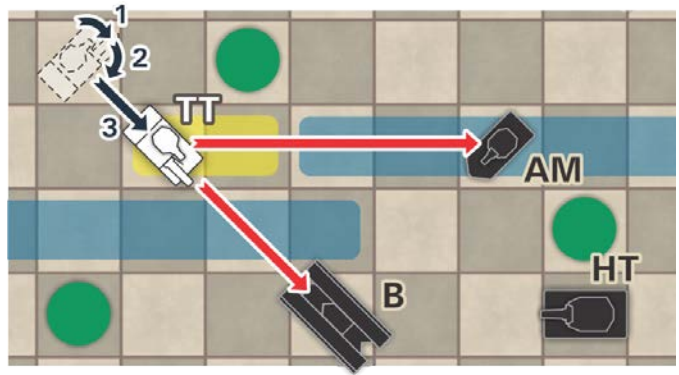
A Harckocsi Mentőnek nincs ágyúja, sem páncélja (0-0-0), de gyors (max. 4).

Opcionális szabály: A játékosok megegyezhetnek, hogy saját Harckocsi Mentőikkel feléleszthessék egymás tankjait, ezen túl sajátjukként használva. Az egyetlen különbség, hogy a rendben lefolyt procedura után egy zászlót kell helyezni a tankra, jelezve, hogy a másik oldalért harcol.

- A **Rakétavető** (Rocket Launcher, **RL**) egy egyszerű, gyorsan mozgatható (max. 4) rakétarendszer, melynek amellet, hogy páncélja gyakorlatilag nincs (0-0-0), limitált lövedéke van, azaz pontosan négy, ezeket hatszögek jelzik, minden lövés után egy visszakerül a dobozba. Előnye a többiekkel szemben, hogy körönként kétszer lőhet, így akár két ellenséget is elpusztíthat! Ez a jármű csak egyenesen előre tüzelhet, képes átlőni az akadályok felett, de csak 4-8 mező távolságra talál el. Rakétaereje V, ő a legerősebb a Nehéztüzérség mellett.



- **Duplacsövű Harckocsi** (Twin-gun Tank, **TT**) egy közepes méretű tank (páncélja II-I-0, sebessége max. 4), aminek két fegyvere van. A főágyú ereje II, és csak előre lőhet, de van egy mellékágyúja is, ereje I, amely forog, és három irányba lőhet vele. Természetesen egyszerre két ellenfélre is tüzelhet.



AKNÁK

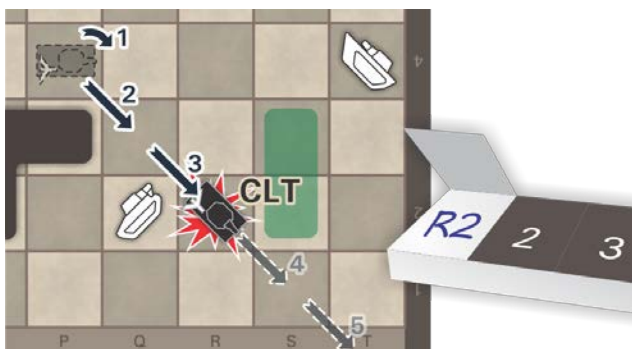
- A **TAPOSÓAKNÁKAT** piros korongok jelölik, mind pontosan egy mezőre helyezve. Egy tank sem mehet át felettük anélkül, hogy elpusztulna, persze kivéve az Aknakereső Tankot (amint azt fentebb írtuk), de mindenki átlőhet föllette. A Taposóaknák opcionálisan használhatók az alapjátékban is nehezítésként, de csakis szigorúan betartva a középpontosan szimmetrikus tábla szabályait!

A játékosok úgy is megegyezhetnek, hogy a játék előtt elhelyezzenek a táblán néhány (legfeljebb öt) aknát saját belátásuk szerint, ekkor nem kötelező szimmetrikusan letenni őket.

Logikus, hogy a legtöbb esetben felesleges elpusztítani egy tankot azzal, hogy behajjt egy taposóaknába, de különleges szituációkban hasznos lehet egy elpusztított tank, mintegy blokként a többi tank védelmére.



- A **TÁVVEZÉRELT AKNÁKAT** nem jelezzük a játéktáblán, helyette mindkét játékos kap egy-egy jegyzetömböt, hogy felírják a három, saját térfelükön választott mező koordinátáját, mint rejtett aknát. Ha az ellenfél egy tankja rálép (akár mozgás közben), a játékosnak lehetősége van aktiválni az aknát. Ekkor bizonyítékként kötelező megmutatni a jegyzetömb e részét.



Az aktiválás nem kötelező, ekkor nem is kell felfedni a felírt koordinátát.

Ha egy tank egy ilyen mezőre lép, de a játék úgy dönt, nem aktiválja az aknát, legközelebb csak akkor teheti meg, amikor a tank mozogni kezd (ha forog, vagy akkor is, ha másik mezőre lépne).

BROSÚRA

Ezzel az öt új elemmel hihetetlen mennyiségű különböző variációt lehet alkotni. Amíg az alapjátékban a legtöbb pálya egyszerű városi környezetre emlékeztet, ezekkel az elemekkel a legkülönbözőbb csatatereteket készíthetjük el. A brosúrában bemutatott lehetőségek a játék kiadására készültek el, de minden játékosunktól szívesen fogadunk új pályaötleteket a **tank.chess.game@gmail.com** címre. Mindegyik sémát megnézzük, és ha jók, közzétesszük a **www.gamesforsage.com** oldalon, a legjobbakat pedig bevalogatjuk a következő nyomtatott verzióba is.



JELMAGYARÁZAT

Magas akadály ; Gödör ; Víz ; Sövény ; Sár ; Fák ; Taposóaknák