

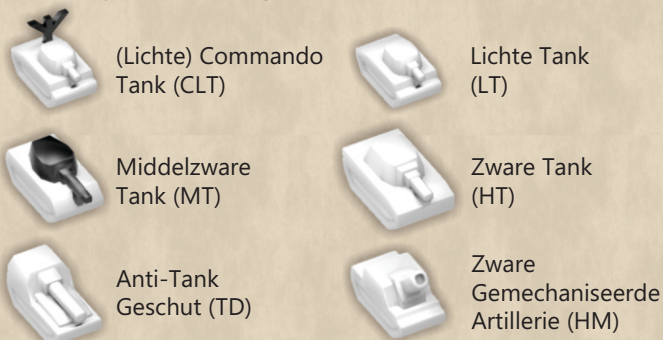
# TANK CHESS

## Spel onderdelen:

- klein bord - 16 x 16 vakken;
- groot bord - 20 x 20 vakken;
- 14 witte en 14 zwarte speelstukken (tanks);
- set extra obstakels en grensdelen;
- informatieblad met opstellingen en blanco vellen;
- notitieblok en regels

Eén kant van elk bord bevat al een opgedrukte set obstakels (Basis opstelling). De andere kant heeft alleen een leeg raster waar spelers zelf obstakels op kunnen plaatsen.

De speelstukken zijn:

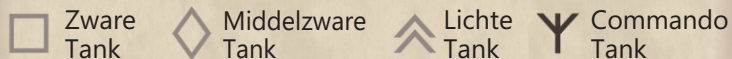


## Basis opstelling 16x16

Het wordt aanbevolen de eerste paar keer te spelen op het kleine bord, met de basis opstelling voor obstakels. De volgende tanks worden daarbij gebruikt: 2 Zwارة, 3 Middelzware, 4 Lichte en 1 Commando Tank per speler.

Voor het spel worden de tanks op de gemarkeerde vlakken gezet, met hun lopen richting de andere kant van het bord.

De symbolen voor de verschillende tanks zijn:



Begin opstelling van de witte stukken



De witte speler begint. Hierna speelt men om en om. Tijdens een beurt moet een speler één van zijn of haar tanks naar keuze bewegen. In die beurt kan ook alleen dat tank vuren.

## Beweging

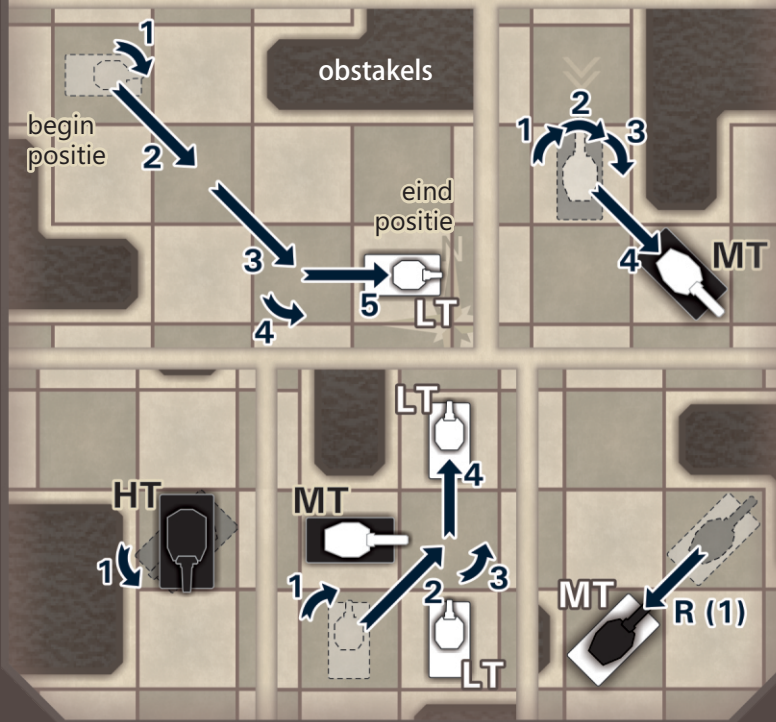
Tanks kunnen recht vooruit bewegen of op de plek roteren. Elke vak dat de tank naar voren wordt bewogen, en elke rotatie van 45 graden telt als 1 stap. In één beurt kan een tank in elke combinatie van rotaties en stappen voorwaarts bewegen, tot een maximum dat verschilt per tank.

Elk type tank beweegt zich op een verschillende snelheid (d.w.z. het maximum aantal stappen in één beweging):

Tabel 1	Zwaar	Middelzwaar	Licht (en Commando)
Snelheid	max 3	max 4	max 5

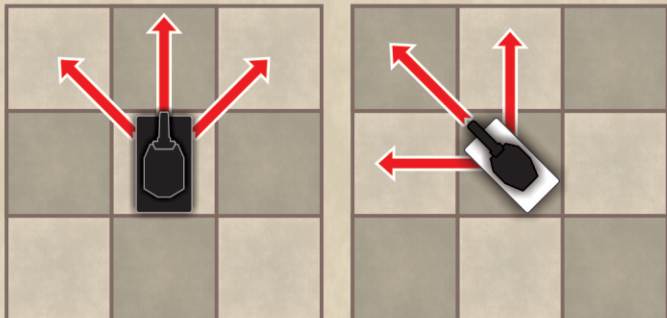
Tanks kunnen ook achterwaarts bewegen, maar slechts één stap recht achteruit, en niet in combinatie met voorwaartse beweging en rotatie.

Tanks kunnen alleen door lege vakken bewegen, niet door obstakels of andere tanks (eigen óf die van de tegenstander). Als een tank alleen op de plaats roteert en terugkomt in dezelfde positie en richting, geldt dit NIET als beweging. Er moet dus daadwerkelijk verplaatsing plaatsvinden.

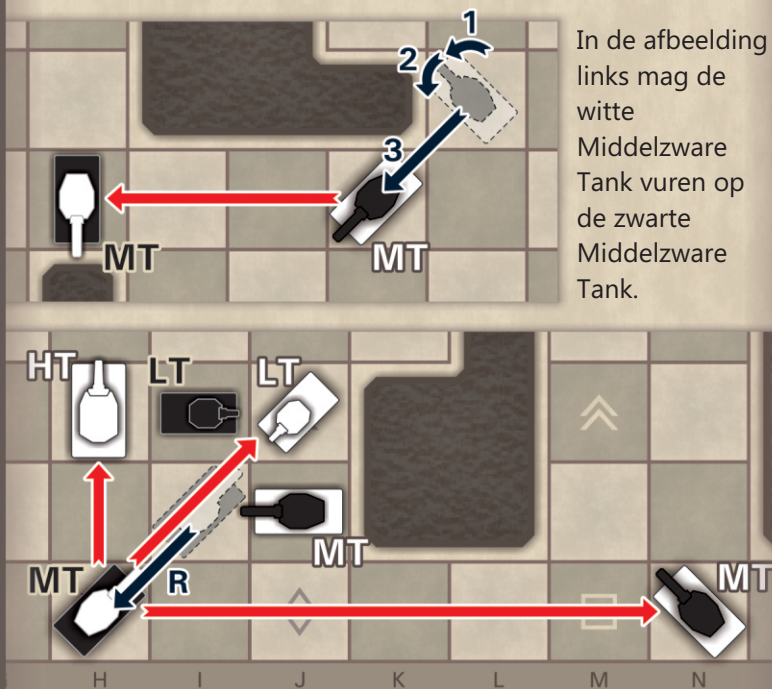


## Vuren

Na het uitvoeren van de beweging mag een tank vuren op een tank van de tegenstander. Vanaf het vak waar de eigen tank is gepositioneerd kan het vuren in drie richtingen - recht vooruit, diagonaal naar links en diagonaal naar rechts:



Er mag niets tussen de tank dat vuurt en het doel staan aan obstakels of andere tanks, en er moet minstens één leeg vak tussen het vurende tank en het doel liggen, anders mag er niet gevuld worden. Voorbeelden:



In de afbeelding links mag de witte Middelzware Tank vuren op de zwarte Middelzware Tank.

Door achterwaarts te bewegen komt de zwarte Middelzware Tank in een positie om te vuren op 3 witte Tanks. De zwarte speler zal moeten kiezen op welke van deze drie doelen hij wil vuren.

In het voorbeeld rechts kan de witte Zware Tank niet schieten op de zwarte Lichte Tank omdat er geen leeg vlak tussen hen is.



Als er op een tank gevuld wordt, betekent dat niet dat het meteen vernietigd is. Dat hangt af van de vuurkracht van de aanvaller, maar ook van de bepantsering en de positie van de tank dat werd beschoten.

## Bepantsering

Tanks hebben verschillende diktes bepantsering op verschillende delen. De bepantsering is het zwaarst op de voorkant, middelzwaar op de zijkanten en het lichtst op de achterkant.

De bepantsering aan de voorkant kan alleen geraakt worden als het schot recht van voren komt (zie de zwarte pijl in de afbeeldingen hieronder). De bepantsering aan de achterkant wordt alleen geraakt bij een schot dat recht van achteren komt (zie de witte pijlen). Wanneer het schot van een andere richting komt, wordt de bepantsering op de relevante zijkant geraakt (zie de grijze pijlen.)



↓ Voorkant      ↓ Zijkant      ↓ Achterkant

De bepantseringswaarden zijn:

Tabel 2	Zwaar	Middelzwaar	Licht (en Commando)
Voorkant	III	II	I
Zijkant	II	I	0
Achterkant	I	0	0

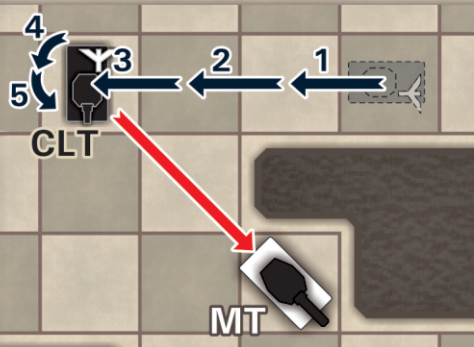
## Kanon

Verschillende tanks hebben ook verschillende waarden voor de vuurkracht van het kanon:

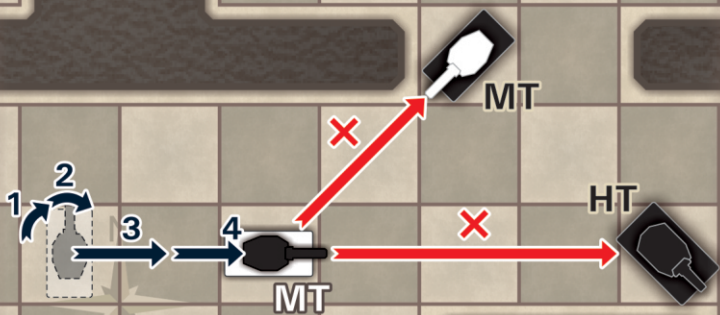
Tabel 3	Zwaar	Middelzwaar	Licht (en Commando)
Vuurkracht	III	II	I

Om een tank van de tegenstander te vernietigen moet de vuurkracht van de vurende tank sterker zijn dan de bepantsering op de kant waar het doel wordt geraakt.

Met andere woorden, een tank kan een ander tank van hetzelfde type alleen vernietigen met een schot op de zij- of achterkant (aangezien de vuurkracht van een tank even sterk is als de bepantsering aan de voorkant.)



In de afbeelding links vernietigt een zwarte Commando Tank een witte Middelzware Tank door te vuren op de achterkant.



In de afbeelding hierboven is de witte Middelzware Tank in een positie gekomen om op twee zwarte Tanks te vuren, maar het kan geen van beide doelen vernietigen omdat de vuurkracht (II) niet hoger is dan de sterkte van hun bepantsering op de kanten die geraakt kunnen worden (zie tabellen 2 en 3.)

Een vernietigde tank wordt op zijn zij gelegd en blijft daar liggen. Voor de rest van het spel telt een vernietigde tank als een obstakel waar andere tanks niet doorheen kunnen bewegen of vuren.

## Einde van het spel

Het doel van het spel is om de Commando Tank van de tegenstander te vernietigen, of om te "ontsnappen" door aan de kant van de tegenstander van het bord af te rijden met je eigen Commando Tank. De winnaar is de speler die het eerst slaagt één van deze twee doelen te verwezenlijken.

In de afbeelding hieronder komt de zwarte Zware Tank in een positie om te vuren op de witte Commando Tank en die te vernietigen. Dat betekent het einde van het spel en winst voor de zwarte speler.



Rechts is een voorbeeld te zien waarin de witte Commando Tank het bord af rijdt in de vierde stap van zijn beweging. Dit is het einde van het spel en winst voor de witte speler.

De regel is dat een Commando Tank niet het bord af kan rijden door diagonaal door de uiterste hoek te rijden.

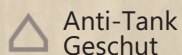
Door deze regel kan de zwarte Commando Tank in de afbeelding links niet van het bord af rijden in deze beurt.



**\* SCHAAK / ONTSNAPPING:** Wanneer een speler tijdens zijn beurt eindigt in een positie waarin men de volgende beurt de Commando Tank van de tegenstander kan vernietigen dient hij of zij duidelijk "SCHAAK" te zeggen. In dezelfde lijn dient men, als men de volgende beurt met de Commando Tank kan ontsnappen aan de andere kant van het bord, duidelijk "ONTSNAPPING" te zeggen.

## Basis opstelling 20x20

Dezelfde regels zijn van toepassing op dit grote bord als op het kleine bord. Naast de typen tanks die eerder zijn beschreven, worden op dit grote bord twee nieuwe tanks geïntroduceerd: Anti-Tank Geschut en Zwارة Gemechaniseerde Artillerie. De symbolen voor deze tanks zijn:



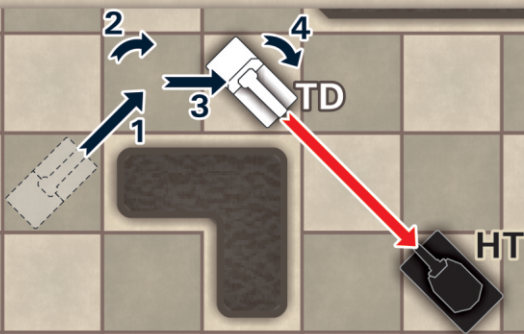
Anti-Tank Geschut



Zwارة Gemechaniseerde Artillerie

### Anti-Tank Geschut

Anti-Tank Geschut hebben dezelfde snelheid (max 4) en bepantsering (II, I, O) als Middelzware Tanks. Hun vuurkracht is IV. Anti-Tank Geschut kunnen alleen recht vooruit vuren (aangezien ze geen geschutskoepel hebben.)



### Zwارة Gemechaniseerde Artillerie

Zwارة Gemechaniseerde Artillerie hebben dezelfde bepantsering als Lichte Tanks (I, O, O) en dezelfde snelheid als Zwارة Tanks (max 3).

Deze tanks kunnen alleen recht vooruit vuren. De vuurkracht van Zwارة Gemechaniseerde Artillerie is V. Hun primaire eigenschap is dat ze over obstakels en andere tanks (actief of vernietigd) heen kunnen vuren.



Hun vuurafstand is beperkt tot - 3, 4 of 5 vakken van de tank af. Als er meer dan één tank van de tegenstander is dat in aanmerking komt voor een aanval moet de speler één van deze tanks kiezen om op te vuren.



In de afbeelding hierboven kwam de zwارة Zwارة Gemechaniseerde Artillerie in een positie om de witte Middelzware Tank (3 vakken verwijderd) of de witte Anti-Tank Geschut (5 vakken verwijderd) te vuren. De speler kiest zelf welke van deze twee tanks wordt vernietigd.

## Opmerkingen

- Remise is alleen theoretisch mogelijk
- Alle tanks zijn even waardevol. Op het eerste gezicht lijken Zwارة Tanks het nuttigst, maar de snelheid van Lichte Tanks is veel belangrijker in het eindspel dan de vuurkracht en bepantsering.
- Zwارة Gemechaniseerde Artillerie veranderen het karakter van het spel aanzienlijk. Er zijn dan geen "veilige" plekken meer (achter obstakels of eerder vernietigde tanks) die onmogelijk te raken zijn.
- Dit spel kan worden gespeeld met een schaakklok. De aanbevolen tijd voor een spel op het kleinere 16x16 bord is 30 minuten voor iedere speler, en 45 minuten voor iedere speler op het grotere 20x20 bord.
- Door een coördinatenstelsel te gebruiken kan het verloop van het spel (net als bij schaken) uitgeschreven worden (voor meer informatie zie de bijgevoegde informatieblad.)

## Informatieblad

Het is mogelijk om ontelbare spellen te spelen met de basisopstellingen zonder ooit eenzelfde spel te spelen. Daarnaast is het mogelijk om met losse obstakels eigen opstellingen te maken op de bijgeleverde blanco zijde van het bord. Op het informatieblad komen sommige van deze ontelbare extra opstellingen terug, terwijl spelers natuurlijk zelf ook opstellingen kunnen maken. Houdt hierbij wel de regels van het spel in het oog die op het informatieblad staan.

## Uitbreiding

Voor spelers die hun spel nog verder uit willen breiden met extra vuurkracht en spelplezier is er een uitbreidingsset (geen onderdeel van deze set.) Deze voegt nieuwe tanks toe (Superzwارة Tanks, Tankjagers, Amfibie Tanks, Bulldozers etc.) en nieuwe typen obstakels (wateroppervlakken, lage obstakels etc.) en mijnen. Ook worden er nieuwe speldoelen geïntroduceerd.