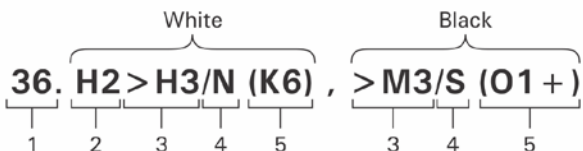


JEGYZETELÉS JÁTÉK KÖZBEN

A játéktábla szélein betűk és számok jelzik a pálya összes mezőjének koordinátáját, ezek a sakkhhoz hasonlóan kerülhetnek a jegyzetbe: előbb a betű, utána a szám. Középen található egy iránytű is, ami eldönti az irányt: N (north - észak), S (south - dél), E (east - kelet), W (west - nyugat). A koordináták és az iránytű segítségével lehetőségünk van az egész játékot leírni, a lenti példa mutatja, hogyan tegyük ezt meg.



1 – Lépés sorszáma

2 – A mozgó tank kezdőkoordinátája

3 – A mozgó tank végkoordinátája

4 – A végcélon álló tank állásának iránya

5 – Zárójelben az ellenfél elpusztított tankja

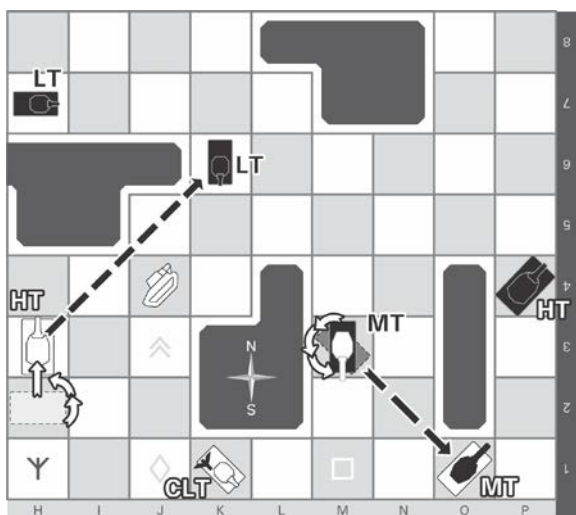
+ (sakk), # (sakk matt), – (menekülés), = (menekülő matt)

Sakk: a következő körben elpusztítható a Parancsnoki Tank;

Sakk matt: a következő körben biztosan elpusztul a Parancsnoki Tank, ez a játék végét jelenti;

Menekülés: a következő körben a Parancsnoki Tank el tudná hagyni a pályát;

Menekülő matt: a következő körben a Parancsnoki Tank mindenképpen elhagyja a pályát, ez a játék végét jelenti;

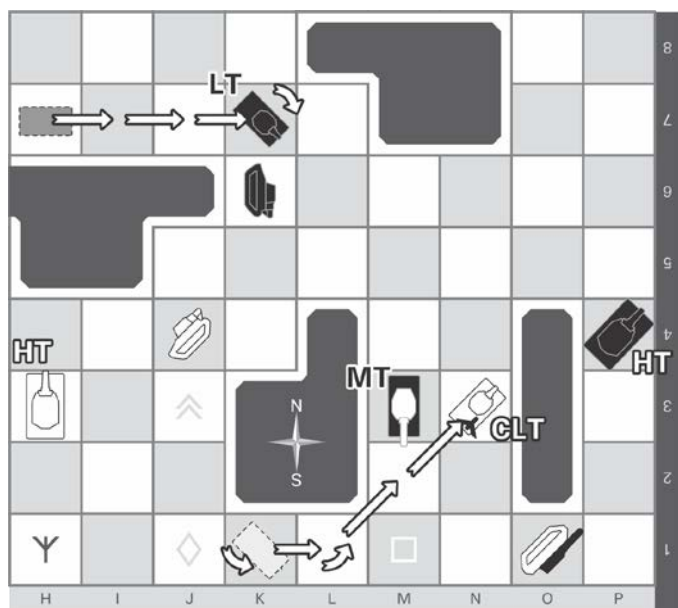


A fenti kép a 36. lépést mutatja. Az előző, 35. körben a Fekete játékos a Könnyű Tankját [LT] a K6-os mezőre mozgatta, és olyan helyzetbe került, amelyből a következő körben el tudná pusztítani ellenfele Parancsnoki Tankját [CLT] (I3-ra lépve). Ez sakk, azonban a fehérnek van néhány lehetősége védekezni: elmozgathatja a Parancsnoki Tankját egy biztonságos helyre, vagy lelőheti ellenfele támadótankját. A második lehetőséget választja, a Nehéz Tankjával [HT] elpusztítja a fekete Könnyű Tankot a K6 mezőn.

Ugyanebben a körben a Fekete játékot elforgatja a Közepes Tankját [MT] az M3 mezőre nézve, így lelőheti a fehér Közepes Tankot, és újra sakkot ad ellenfelének, hiszen a következő körben lelőhetné a Parancsnoki Tankot is.

37. K1 > N3/NE , H7 > K7/SE (#)

Ahhoz, hogy a Fehér olyan helyre lépjen, ahol nincs veszélyben, ellép a Parancsnoki Tankjával az N3-as mezőre. Nos, ez egy rossz lépés volt, mert a Fekete a másik Könnyű Tankjával [LT] H7-ről K7-re lép, és megint sakkot ad. Miután végignézzük az alábbi szituációt, láthatjuk, hogy a Parancsnoki Tank nem tud olyan mezőre lépni, ahol a következő körben ne pusztítaná el a K7-en álló Könnyű Tank, vagy az M3-on álló Közepes Tank. Ugyanígy, a Fehérnek nincs lehetősége elpusztítani a sakkot adó fekete bábút (ahogy az előző körben tette), és nem tudja eltakarni Parancsnoki Tankját egy másik tankkal.



A játék előtt a játékosok felírhatják a tábla méreteit és az akadályrendszert, amit használni fognak. Ha maguknak döntenek el, melyik bábukat használják a játékhoz, azok kezdő koordinátáját is fel kell írni.

Ahogy leírtuk, könnyű az egész játékot feljegyezni, ezáltal a játékosok elkészíthetik saját maguk adatbázisát a játszott partikról. Az izgalmas játékok jegyzetét szívesen várjuk (akár kommentekkel) erre az e-mail címre: tank.chess.game@gmail.com. A legizgalmasabb játékokat a Forsage Games jutalomban részesíti, majd közzéteszi honlapján. Ha a körülmények megengedik, a legjobb játékok a következő brosrúban is megjelenhetnek.

AKADÁLYRENDSZEREK

Egy egyszerű akadályrendszer a tankoknak elég hely jut az előrehaladáshoz, de van elég akadály, vagy tereptárgy ahhoz, hogy elrejtőzzenek. A játékot az teszi izgalmassá, hogy fenntartjuk az e két dolog közti egyensúlyt. Aki épp támad, annak az a fontos, hogy sok irányba lőhessen, aki védekezik, annak pedig az, hogy biztos menedéket találjon, ahonnan megszakíthatja ellenfele támadását.

Az egyszerűbb akadályrendszereket az új játékosoknak ajánljuk, esetleg bajnokságokra, mert az akadályok és azok közti utak egyensúlya elég lehetőséget kínál különböző taktikák kialakítására.

A játék szabályai egyszerűek és rugalmasak, ezért több pályaméretet és még több akadályelrendezési variációt használhatunk. A különböző formájú akadályokat számtalan módon elrendezhetjük a pályán, a következő néhány oldalon néhány ilyen javaslat található, mind a 16x16-os, mind a 20x20-as pályaméretre. Minden tank kezdőpozíciója annak jelével látható a táblán:

Y ^ ◇ □ △ ○

Különböző kezdőfelállásokkal játszva a legtapasztaltabb játékosok is tesztelhetik képességeiket az eddig ismeretlen terepen.

A játék még változatosabbá tételéhez a játékosok maguk is eldönthetik, melyik tankokkal szeretnének játszani az adott csatában. Nem is muszáj ugyanazokat választani, egyedül az számít, hogy ugyanannyi harckocsit használjanak, és legyen köztük egy Parancsnoki Tank. Ebben az esetben a tankokat ugyanúgy a kezdőpozícióra helyezhetik el, de nem kötelező passzolnia az alatta látható szimbólumhoz.

A játék lerövidítéséhez érdemes kevesebb tankkal indulni.

ÓVÁROS (OLD TOWN): Ebben a rendszerben sok a szűk és rövid átjáró. A sok rejtekhelynek köszönhetően a Parancsnoki Tank könnyedén eljuthat a pálya túloldalára, ám a Nehéztüzérség távolról is megakadályozhatja őket ebben.

NYÍLT TEREP (OPEN FIELD): Ebben a felállásban kevesebb akadály található, ellenben sok a szabad hely. Az előrehaladást nagyon meg kell fontolni, mert nincs elég rejtekhely minden járműnek, más szóval itt fontosabb lehet a páncél, mint a sebesség.

ERŐD (FORTRESS): Ezt a rendszert két fal (erőd) határozza meg, a falakon csak néhány keskeny út vezet a közepén található hatalmas nyílt térre. Ha teheted, érdemes Közepes Tankokat használni Parancsnoki Tankok helyett (*).

ÁTLÓK (DIAGONAL): Itt az ellenfelek a tábla két szemközti sarkából kezdenek, ezáltal aki hamar eljuttatja a Parancsnoki Tankját a tábla túloldalának védtelen felére, gyors győzelmet szerezhet.

KETTÉOSZTÁS (SPLIT FORMATIONS): Ebben a rendszerben a seregek két különböző részre oszlanak, a pálya két fele között pedig elég nehézkes az átjutás, ezáltal olyan, mintha folyamatosan egyszerre két csata folya a harctéren.

FAL (WALL): Ha kevés akadály van a pályán, elég nehéz megszökni a Parancsnoki Tankkal, hiszen képtelenség elrejtőzni az ellenfél elől. Ebben a rendszerben a kezdőpozíciók védtelenek, így érdemes hamar biztonságos helyet találni.

VÁR (CASTLE): Fedőlapokat használva a pálya mérete lecsökkenthető (12x16-ra, 20x16-ra, stb.). A lenti példák 12x12-es és 16x20-as méretűek. Mindkét esetben a csata egy öreg vár romjai körül zajlik.

ÜRES LAPOK

SAJÁT MINTÁKHOZ

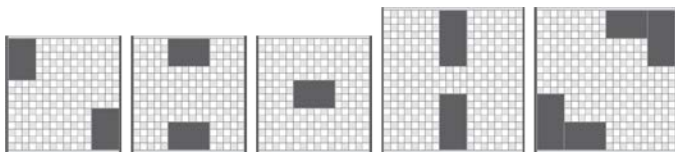
Újabb, egyedi pályákat készíthetsz a jegyzetömbben található üres sablonokra rajzolva. Minden felállásnál ügyelj arra, hogy megfelelően jelöld a tankok típusait és kezdőpozíciójukat! Három alapszabályt kell betartani egy saját akadályrendszer készítésekor:

- 1: A fehér bábuk a tábla déli részén kezdjenek, a feketék északon;

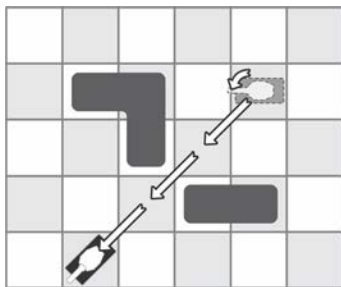
- 2: Az akadályok és a kezdőpozíciók középpontosan szimmetrikusan helyezkedjenek el (ez garantálja az egyenlő feltételeket);

- 3: Az akadályokat úgy kell elhelyezni a kezdőpozíciókhoz képest, hogy az első körben ne lehessen lelőni az ellenfél egyik tankját sem.

A 'Vár' rendszerben láttuk, hogyan használhatjuk a fedőlapokat a pálya lekicsinyítésére. Ezeket a lapokat többféleképpen használhatjuk, erre mutatunk néhány példát:



MEGJEGYZÉS: Ha az akadályok úgy vannak elhelyezve, ahogy az alábbi képen látható, a tankok képesek áthaladni közöttük.



COLOSSEUM: A Colosseumnak fontos jellemzője a közepén található üres tér, amit mindig érdemes kontroll alatt tartani. A 16x16-os táblát egyik Kickstarter támogatónk, Lorenzo Meucci készítette, a 20x20-as pedig ennek alapján készült.

FOLYOSÓK (CORRIDORS): Ezen a pályán jó stratégia lehet a szűk folyosók elzárása. Ha teheted, érdemes a Nehéz Tankok helyett Nehéz Buldózereket használni (*). A 20x20-as pálya megalkotója Chris Hep.

JÁTÉKMÓDOK

EGYFORMA TANKOK: Ha nem akarunk a pálya kinézetén variálni, még mindig színesíthetjük a játékot valami mással. Erre jó példa, ha minden tankot egy választott típusként kezelünk (minden tanknak egyforma tulajdonságai vannak, mint a Könnyű/Közepes/Nehéz Tankoknak, stb.), és persze az egyikük a Parancsnoki Tank. A legdinamikusabb játék az, ha mindegyik harckocsi Könnyű Tankként játszik (és mindegy, milyen bábút használunk). Ebben a játékmódban a defenzív stratégiák kifizetődőbbek, mivel egyik tank sem elpusztítható. Ha mindegyik tank Pusztító, vagy Nehéztüzérség, a páncél jelentéktelen lesz, és bárki bármelyik oldalról elpusztíthatóvá válik. Azt javasoljuk, hogy a játékosok néha-néha játsszanak ebben a játékmódban is, ez ugyanis megköveteli az egyszerű játéktól különböző észjárást. Ez a mód szinte mindegyik akadályrendszerben játszható.

AZ UTOLSÓ ÁLLÓ TANKIG: Gyakorlatilag mindegy, melyik akadályrendszerben próbáljuk ki, a lényeg, hogy az ellenfél minden tankját elpusztítsuk. Ebben a játékmódban nincs Parancsnoki Tank, nincs lehetőség a menekülésre és az efféle győzelemre. Ebben a módban azonban elég gyakori a döntetlen, például, ha az egyik játékosnak egy Könnyű Tankja, a másiknak pedig egy Nehéz tankja marad, a Könnyű Tank sosem tudja elpusztítani a Nehezet, a Nehéz pedig soha nem fogja utolérni Könnyebb ellenfelét úgy, hogy rálőhessen. Ezt a fajta játékot a fiatalabb játékosoknak ajánljuk.

HÁROM MENEKÜLÉSIG: Az előző módhoz hasonlóan itt sincs Parancsnoki Tank, és az akadályrendszert is magunk választhatjuk. A játékosok célja, hogy áttörjenek az ellenfél védvonalán, és elmeneküljenek a pályáról három tankjukkal, hiszen aki ezt előbb megteszi, megnyeri a játékot (Jegyezzük meg, hogy nem feltétlenül kifizetődő gyorsan elmenekülni két tankkal, mert így kevesebb fegyverünk marad a pályán). Ha egyik játékos sem képes rá, az nyer, aki több tankját menekítette ki; ha ez a szám ugyanannyi, a játék döntetlen.

ZÁSZLÓSZERZŐ: Ezt a játékmódot azokon a pályákon játszhatjuk, amiken a középső négy mező üres (nincs rajta akadály). Egy zászlót elhelyezünk pontosan a tábla közepére, a játék célja pedig az, hogy megszerezzük a zászlót, és ha Fehérek vagyunk, az 1-es sorba vigyük vissza, ha Feketék, akkor a 16-osba, vagy a 20-asba (attól függően, mekkora a pálya).

Amikor egy tank a középső négy mező valamelyikére lép, eldöntheti, felkapja-e a zászlót, és ha igen, erősítsük hozzá ehhez a bábuhoz. Egy tank nem lőhet abban a körben, amikor megszerezte a zászlót.

Ha a zászlóhordót lelövik, a zászlót bármelyik csapat megszerezheti. Ahhoz, hogy ez megtörténjen, az elpusztított tankkal szomszédos mezőre kell lépni. Hasonlóan, a zászló bármikor átadható egy csapattársnak: a zászlót átadó tanknak állnia kell, és az azt átvevő tanknak kell egy vele szomszédos mezőre lépnie a köre végén. Annak, hogy összesen hány tanknál lehet a zászló, nincs felső határa.

Egy egyedi variációja lehet a Zászlószervezőnek, hogyha több zászlót helyezünk el a pályán, és az nyer, aki ezekből többet haza tud vinni.

NÉGYJÁTÉKOS MÓD

A játék mérhetetlen rugalmassága még azt is megengedi, hogy egyszerre négyen játsszanak. Mivel a játékosoknak megegyezne a színe, két embernek zászlókat kell erősítenie a tankjához (így a négy játékos: Fehér, Zászlós Fehér, Fekete, Zászlós Fekete). A Parancsnoki Tankokat egy antenna különbözteti meg (a Fehér és Fekete játékosoknál), vagy egy más formájú zászló (a másik két játékos esetében). A kezdőpozíciók és a sorrend a következő oldalon található.

Minden játékos magával játszik és a másik három ellen küzd, a cél pedig a lehető legtöbb tank elpusztítása. Négyjátékos módban a játékot nem lehet meneküléssel megnyerni. A Parancsnoki Tanknak más a jelentősége, ugyanis amíg minden elpusztított tank 1 pontot ér, a Parancsnoki Tank elpusztítása 2-t (az egyik játékosnak le kell írnia ezeket a pontokat).

A játéknak általában akkor van vége, ha már 3, vagy akár mind a 4 játékosnak elfogytak a tankjai, de akkor is véget érhet, ha bár többen maradtak, de a legtöbb tank beszorult valahol a pályán, vagy akármikor, amikor már senki nem tud több tankot elpusztítani.

Minden játékos pontszáma a lelőtt tankok számával egyenlő, akinek pedig a játék végén is maradt bábuja, azt is hozzáadja (ne felejtsük el, hogy a Parancsnoki Tank kettőt ér, mind a lelőtt, mind a fennmaradt tankok esetében). A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Ha van elég időnk, a játékot játszhatjuk akár több körön át, ahol a pontok összeadódnak (például, a játékosok előre megegyeznek, hogy 15 kört játszanak, és aki összesen a legtöbb pontot szerzi, nyer). A pontozás ekkor sem változik.

SAROK (CORNER): A kezdőpozíció mind a négy játékosnak elég biztonságos, habár aki meggondolatlanul lép, hamar veszélybe kerülhet, mert minden oldalról érkező támadás.

FELNÉGVELÉS (FOUR THE GLORY): Az akadályrendszer készítője Marcos Hidalgo. A tankok a harctér szélein foglalnak helyet, és mivel körben végig üresek a mezők, akár már rögtön az első körben piszkálhatjuk a szomszédjainkat.