

TANK CHESSE

EXPANSION

FUN SET

W grze podstawowej Tank Chess mamy pięć typów pojazdów, dwie plansze oraz dodatkowe puste arkusze do tworzenia własnych schematów z użyciem przeszkód. Podstawowa gra Tank Chess gwarantuje wiele wyzwań i świetną zabawę na długi czas, ale dla graczy spragnionych jeszcze większych wrażeń przygotowaliśmy rozszerzenie Fun Set. Zawiera ono nowe elementy i dodatkowe schematy.

Wszystkie podstawowe zasady gry pozostają bez zmian, wprowadzone zostają jednak nowe opcje i możliwości. Z tymi dodatkowymi elementami Tank Chess nieco przypomina realistyczne gry bitewne, jednak esencja gry pozostaje taka sama: przechytrzyć przeciwnika poprzez uważne manewrowanie swoimi pojazdami.

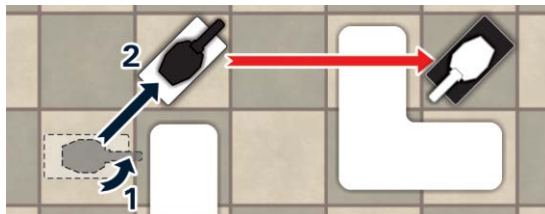
ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

- Pięć nowych typów przeszkód: 6 Przeszkód Niskich (białe), 16 Przeszkód Wodnych (przezroczyste niebieskie), 12 Żywopłotów (przezroczyste zielone), 12 Przeszkód Błotnych (przezroczyste żółte) i 20 Drzew (zielone znaczniki);
- 14 nowych rodzajów pojazdów (łącznie 44);
- Dwa rodzaje min: 10 Min Przeciwczołgowych (czerwone znaczniki) i Miny Zdalnie Sterowane (dwa notatniki do zapisywania ich współrzędnych);
- 2 arkusze z parametrami wszystkich czołgów;
- Broszura z dodatkowymi schematami.

NOWE PRZESZKODY

Przeszkody w Grze Podstawowej reprezentują wysokie budynki, które blokują zarówno ruch jak i linię strzału. W rzeczywistości istnieją przeszkody uniemożliwiające ruch ale pozwalające na prowadzenie ostrzału oraz przeszkody, przez które nie można strzelać jednak da się przez nie przejechać. W zestawie Fun Set znajdziecie również takie rodzaje przeszkód.

PRZESZKODY NISKIE mogą być ścianami, rowami, itp. przez które pojazdy nie mogą przejechać. Ze względu na ich małą wysokość wszystkie pojazdy mogą przez nie strzelać.

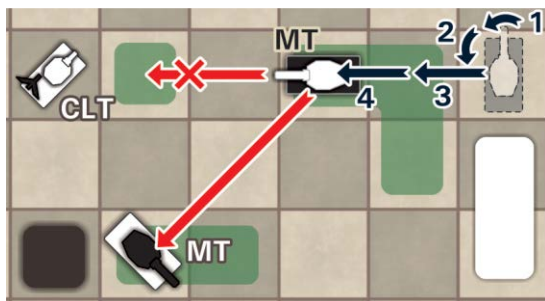


PRZESZKODY WODNE (rzeki, jeziora, kanały) są również nieprzekraczalne dla większości pojazdów (za wyjątkiem Czołgu Pływającego), ale strzelanie ponad nimi jest możliwe dla wszystkich pojazdów. Gracze (jeśli chcą) mogą wjechać pojazdem do wody aby go zatopić (figurka jest usuwana z planszy).



ŻYWOPŁOTY (reprezentujące wysokie zarośla lub krzewy) mają właściwości odwrotne do Niskich Przeszkód. Wszystkie pojazdy mogą się poruszać przez Żywopłoty, jednak nie można przez nie strzelać ponieważ blokują pole widzenia jeśli co najmniej jedno pole pomiędzy pojazdem strzelającym i celem zawiera Żywopłot. Moździerze i Haubice oczywiście mogą strzelać ponad nimi. Żywopłoty nie mogą zostać zniszczone (jak tylko pojazd przejedzie natychmiast podnoszą się wracając do pierwotnego kształtu i położenia).

Na schemacie poniżej: Czarny Czołg Średni (MT) może strzelić do Białego Czołgu Średniego (MT), jednak nie może strzelić do Białego Czołgu Dowodzenia (CLT) z powodu Żywopłotu znajdującego się na linii strzału.

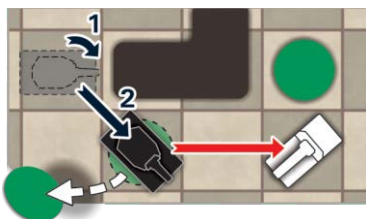


BŁOTO w żaden sposób nie wpływa na strzelanie, jednak spowalnia wszystkie pojazdy: kiedy figurka wjedzie na pole z Błotem natychmiast musi się zatrzymać. Ponadto kiedy figurka znajduje się na polu z Błotem może podczas ruchu wykonać tylko jeden krok na turę (ruch do przodu, do tyłu lub jedna rotacja o 45°).



DRZEWA to przeszkody blokujące zarówno ruch oraz uniemożliwiające strzelanie. Jednak Superciężkie i Ciężkie Czołgi (włączając Ciężkie Buldożery) mogą przewracać drzewa po prostu na nie najeżdżając. Kiedy drzewo jest zniszczone pojazd, który je zniszczył musi się zatrzymać ale wciąż może oddać strzał. Znacznik drzewa usuwany jest następnie z planszy.

W kolejnej turze pojazd może się poruszyć normalnie.



NOWE POJAZDY

Oprócz pojazdów, których głównym zadaniem jest walka, Fun Set zawiera również jednostki do zadań specjalnych (usuwanie min, przesuwanie zniszczonych pojazdów, przekraczanie przeszkód wodnych, itp.). Charakterystyki wszystkich jednostek są opisane w osobnej tabeli (arkusz pomocy).

- Superciężki Czołg (ST) ma najgrubszy pancerz (IV, III, II), bardzo silne działo (IV), ale najniższą prędkość (max. 2). Porusza się bardzo powoli, ale jest prawie niezniszczalny.

- Łowca Czołgów (TH) ma słaby pancerz (0, 0, 0), ale jest bardzo szybki (max. 5) i ma niezłą armatę (II). Może być bardzo skutecznym narzędziem w polowaniu na Czołg Dowodzenia przeciwnika.

- Czołg Szturmowy (AT) ma średnią prędkość (max. 4) i armatę (II), ale silny pancerz przedni (III, 0, 0). Nie ma obrotowej wieży, więc może strzelać tylko do celów znajdujących się na wprost.

- Czołg Pływający (AM) ma słaby pancerz (0, 0, 0) i niezbyt silną armatę (I), ale jest szybki (max. 5). To jedyny pojazd, który może pokonywać Wodne Przeszkody.

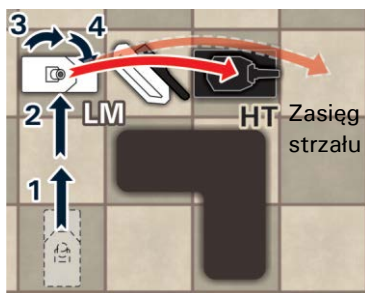


Jeśli Czołg Pływający jest zniszczony na wodzie jego figurka jest usuwana z planszy.

- Czołg Rozpoznawczy (RT) jest najszybszy (max. 6), ale ma słaby pancerz i armatę (0, 0, 0; I). Może być bardzo użyteczny w roli Czołgu Dowodzenia oraz w pościgu za Czołgiem Dowodzenia przeciwnika.

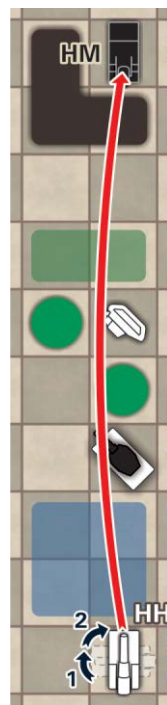


- Lekki Moździerz (LM) może strzelać ponad przeszkodami na odległość 2 lub 3 pól. Pancerz ma słaby (0, 0, 0), ale niezłą prędkość (max. 4). W odróżnieniu od Ciężkiego Moździerza, ma słabsze działo (II), ale wciąż jest niebezpieczny dla celów ukrytych za przeszkodą lub innym pojazdem. Może strzelać tylko na wprost.



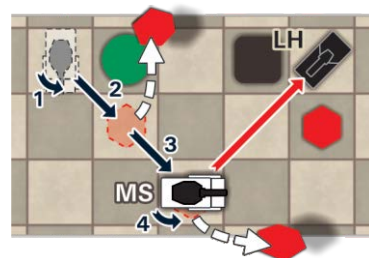
- Ciężka Haubica (HH) ma słaby pancerz (I, I, 0) i niską prędkość (max. 2). Jednak jej działo jest potężne (IV) i może strzelać na wprost ponad przeszkodami na dużą odległość (7, 8 lub 9 pól). Jest najbardziej użyteczna działając z tylnych linii.

- Lekka Haubica (LH) może strzelać ponad przeszkodami na wprost na odległość od 5 do 7 pól. Ma słaby pancerz (0, 0, 0), maksymalną prędkość 3 i działo o sile III.



- Czołg Saperski (MS) to czołg średni ze specjalnym trałem przeciwminowym (niszczy miny wjeżdżając na pola z minami). Znaczniki zniszczonych min są usuwane z planszy. W ciągu jednej tury MS może oczyścić wiele pól z minami. Może strzelać jak inne Czołgi

Średnie (MT), ale jego pancerz boczny jest słabszy (II, 0, 0) z uwagi na dodatkowe obciążenie trałem.

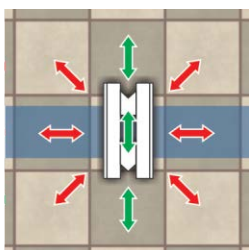
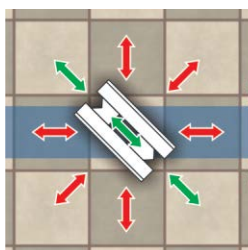
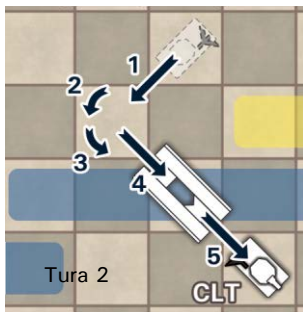
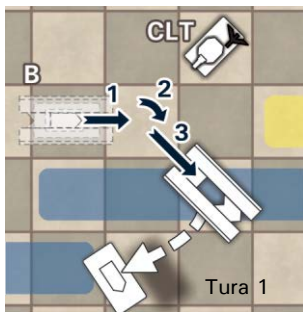


- Ciężki Buldożer (HB) jest rodzajem ciężkiego czołgu wyposażonego w lemiesz do spychania zniszczonych pojazdów. Może zepchnąć każdy zniszczony pojazd za wyjątkiem Czołgu Superciężkiego. Może także strzelać (działo poziom III) ale jego pancierz boczny jest słabszy z powodu dodatkowej wagi lemiesz (III, I, I). Może zepchnąć maksymalnie jeden czołg w ciągu jednej tury na odległość do 3 pól (max. szybkość 3). Spychać można tylko na wprost. Jeśli spychany pojazd zostanie wepchnięty do wody - jest usuwany z planszy (tonie).



- Samobieżny Most Czołgowy (B) jest jedną z dwóch jednostek bez działa, nie może strzelać. Pełni rolę wspomagającą – umożliwia innym pojazdom przekraczanie przeszkód wodnych (wąskich rzek i kanałów). Docierając do przeszkody wodnej figurka

jest dzielona na dwie części. Dolna część (kadłub) jest usuwana z planszy a górna część (most) jest umieszczana na polu z przeszkodą. Od tego momentu wszystkie pojazdy (również przeciwnika) poza Czołgami Superciężkimi mogą skorzystać z mostu aby przekroczyć przeszkodę. Aby to zrobić muszą wjechać na most dokładnie na wprost, a rotacja na moście nie jest dozwolona. Raz rozłożony most nie może być przesunięty ani zniszczony.

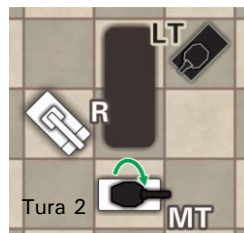


- Wóz Remontowy (R). Obok Samobieżnego Mostu Czołgowego jest to drugi pojazd, który nie może walczyć. Jego zadaniem jest naprawa zniszczonych pojazdów. Naprawa przebiega w sposób następujący:

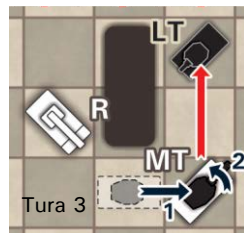
1) W pierwszej turze R zajmuje pozycję aby zniszczony czołg znajdował się dokładnie na wprost od niego;



2) W trakcie jednej z kolejnych tur (niekoniecznie najbliższej), zniszczony czołg jest naprawiany. Naprawiany pojazd jest ustawiany z powrotem na gąsienicach. Na tę akcję trzeba poświęcić całą turę (nie można wykonać ruchu żadnym innym pojazdem);



3) Od tego momentu pojazd jest naprawiony i może znowu ruszyć do boju.



Wóz Remontowy nie ma działa ani panczerza (0, 0, 0) a jego prędkość wynosi 4.

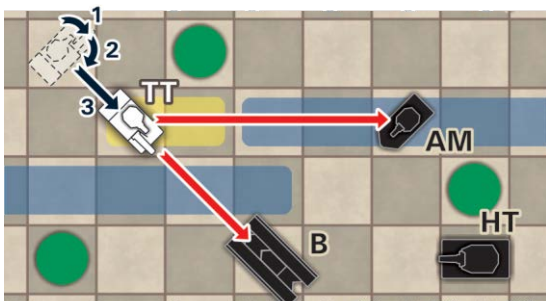
Zasada opcjonalna: gracze mogą uzgodnić, że możliwa jest również naprawa pojazdów przeciwnika, przejęcie ich i używanie jak własnych. W takim przypadku procedura naprawy przebiega jak wyżej z tą różnicą, że na czołgu jest umieszczana flaga oznaczająca przynależność do sił przeciwnika.

- Wyrzutnia Raket (RL) to zestaw pocisków raketowych zamontowany na podwoziu półgąsienicowym. Ma prędkość 3 i słaby pancierz (0, 0, 0). W odróżnieniu od pozostałych jednostek bojowych RL nie ma działa ale rakiety, które działają na innej zasadzie. Ten pojazd może oddać dwa strzały w ciągu jednej tury więc może zniszczyć 2 cele! Strzela tylko na wprost ponad przeszkodami i innymi jednostkami a jego zasięg wynosi od 4 do 6 pól.



Siła ognia rakiet to V (najsilniejsza broń obok działa na Ciężkim Moździerzu).

- Czołg z Dwoma Działami (TT) to rodzaj czołgu średniego (pancerz II, I, 0 ; prędkość 4) który ma dwa działa. Główne działo ma siłę ognia II i strzela tylko na wprost, podczas gdy drugie działo (siła I) jest zamontowane w obrotowej wieży i może strzelać w trzech kierunkach. W ten sposób czołg może strzelać do dwóch celów jednocześnie.

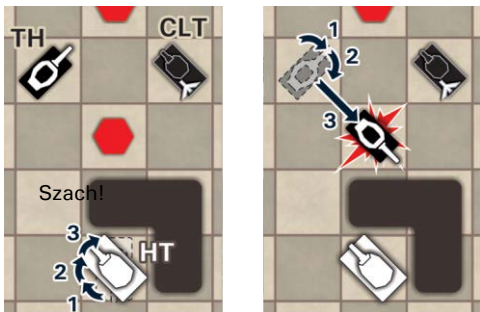


MINY

- MINY PRZECIWCZOŁGOWE są reprezentowane przez czerwone znaczniki (po jednym na danym polu). Każdy pojazd wjeżdżający na pole z miną zostaje zniszczony (za wyjątkiem Czołgu Saperskiego), ale jest możliwe strzelanie ponad minami. Miny można umieścić jako dodatek do ustawienia początkowego lub każdego innego schematu i muszą być umieszczone na północnej i południowej stronie mapy zgodnie z zasadami symetrii środkowej.

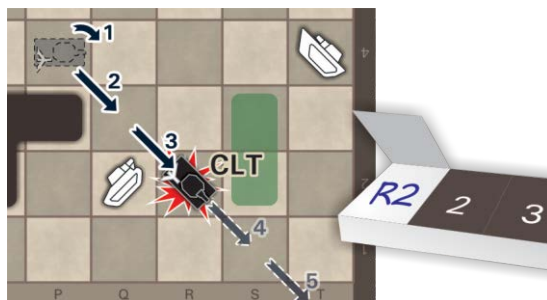
Opcjonalnie gracze mogą rozstawić do 5 min na polach na swojej połowie planszy. W takim przypadku miny nie muszą być rozmieszczone symetrycznie.

Zazwyczaj umyślne zniszczenie własnego czołgu na minie nie będzie dobrym pomysłem, ale w pewnych sytuacjach czołg zniszczony w ten sposób może zapewnić użyteczną ochronę innym własnym jednostkom (schemat poniżej).



- MINY ZDALNIE STEROWANE (RC) nie mają znaczników. Zamiast tego każdy gracz ma notes, w którym może zapisać lokalizację na 3 polach na własnej połowie planszy. Ich umiejscowienie nie jest widoczne dla przeciwnika.

Kiedy pojazd przeciwnika wjedzie na pole z taką miną, gracz ma możliwość aktywowania miny. Jeśli się na to zdecyduje musi pokazać zapisaną lokalizację przeciwnikowi. Zniszczony pojazd zostaje przewrócony i pozostaje na tym polu.



Jeśli jednak gracz nie zdecyduje się na aktywowanie miny nie musi pokazywać lokalizacji zapisanej w notesie. Może w ten sposób zaczekać na inny (cenniejszy) pojazd przeciwnika.

Jeśli przeciwnik zakończy ruch na polu z miną RC a gracz nie zdecyduje się na jej aktywację będzie miał ponownie taką okazję kiedy przeciwnik poruszy ten pojazd ponownie.

BROSZURA

Pięć nowych typów przeszkód z zestawu Fun Set daje nieskończone możliwości tworzenia nowych schematów. Podczas gdy przeszkody z Zestawu Podstawowego symulują raczej środowisko miejskie przeszkody z Fun Set pozwalają na kreację bardzo różnorodnych pól bitwy. W Broszurze zamieściliśmy kilka schematów, ale zachęcamy graczy aby przysyłali własne schematy na adres tank.chess.game@gmail.com. Zamierzamy przetestować najciekawsze schematy a następnie umieścić na naszej stronie www.gamesforsage.com, a najlepsze z nich znajdą się w kolejnym wydaniu Broszury.

SCHEMATY - LEGENDA

