

بسته مکمل

در بازی شطرنج تانکی 5 نوع تانک و دو تخته ی بازی و تعدادی مانع تعبیه شده تا بتوان به اشکال مختلف بازی رو انجام داد.

با این همه، با بازی اصلی و پایه ساعت ها سرگرم می شوید و بازی های چالش برانگیزی خواهید داشت، اما برای کسانی که خواهان هیجان بیشتری هستند، یک بسته مکمل آماده کرده ایم. این بسته شامل تانک ها، چینش ها، ماموریت ها و سناریوهای جدید می باشد.

قوانین اصلی بازی سر جایش هست، فقط چند ویژگی و امکان جدید معرفی می شود. با این قطعات اضافی شطرنج تانکی یک مقدار واقعی تر به نظر خواهد رسید. ولی اصل بازی باقی خواهد ماند و آن این است که از حریفت باهوش تر باشی و مهره ها را در موقعیت های بهتری قرار بدهی و با دقت حرکت کنی.

محتوای بسته مکمل

بسته مکمل شامل موارد زیر می باشد:

- پنج نوع مانع جدید

6 مانع پست (سفید)

16 مانع کانال آب (آبی کم رنگ)

12 تا بوته ی خار (سبز کم رنگ)

12 باتلاق (زرد کم رنگ)

20 تا درخت (سبز)

- 14 نوع خودرو جدید برای هر بازیکن (در جمع 44 قطعه)

- دو نوع مین

10 عدد مین زمینی (قرمز رنگ)

مین کنترل از راه دور – دو دفترچه برای نوشتن مختصات آن ها تعبیه شده است.

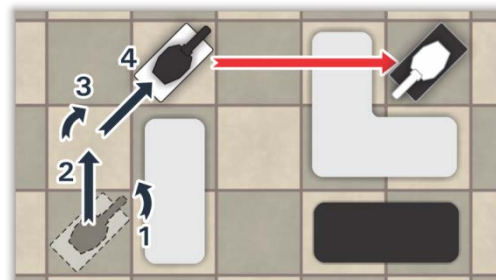
- یک بروشور با نقشه چینش اضافی

- دو جدول مشخصات تمام تانک ها

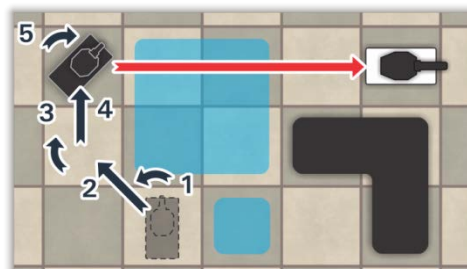
موانع جدید:

در بسته اصلی، موانع نقش ساختمان های بلند را بازی می کنند که تانک ها نه می توانند از آن عبور کنند و نه می توانند از روی آن شلیک کنند. در واقعیت موانعی وجود دارند که نمی توان از روی آن ها عبور کرد ولی می توان شلیک کرد، همچنین موانعی وجود دارند که می توان آن ها را له کرد و از رویشان رد شد، بنابراین در بسته مکمل موانعی هستند که مثل دو حالت ذکر شده عمل میکنند.

- موانع ارتفاع پست: مثل دیوار یا گودال هستند، تانک ها نمی توانند از روی آن عبور کنند ولی همه ی تانک ها می توانند از آن ها شلیک کنند



- موانع کانال آب: عبور از آن ها برای همه تانک ها به غیر از تانک دوزیست غیرممکن است ولی همه می توانند از روی آن ها شلیک کنند. بازیکنان اگر خواستند می توانند تانک ها را به داخل آب ببرند و آن ها را غرق کنند (تانک غرق شده از تخته بازی برداشته می شود)

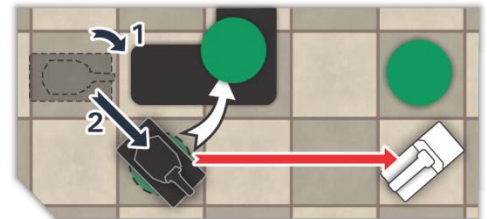


- **بوته خار** (بوته های بزرگ و پرپشت) مشخصات برعکس موانع پست را دارد. همه ی مهره ها می توانند از بوته ها عبور کنند. اگر حداقل یک خانه بین تانک و هدف از نوع بوته خار باشد تانک نمی تواند شلیک کند، چرا که این بوته ها جلوی دید شلیک را می گیرند. اگرچه، خمپاره اندازه ها و توپخانه به همان صورت معمول می توانند از روی بوته ها شلیک کنند. بوته ها از بین نمی روند (بعد از این که تانک از روی آن ها عبور کرد دوباره رشد می کنند)

در تصویر زیر تانک سیاه می تواند تانک سفید MT را بزند ولی تانک فرماندهی سفید را نمی تواند بزند زیرا بوته در خط دید آن قرار گرفته است.

- **باتلاق** روی شلیک تانک ها تاثیری ندارد، اگرچه حرکت تانک ها را کند می کند، وقتی یک مهره به خانه ای میرسد که باتلاقی است، سریعاً متوقف می شود. هر مهره تا زمانی که در باتلاق است در نوبت بعدی می تواند تنها یک حرکت کند (یک خانه رو به جلو یا یک خانه رو به عقب یا یک چرخش 45 درجه).

- درخت: نه می توان از آن عبور کرد و نه می توان از روی آن شلیک کرد. با این وجود تانک های فوق سنگین، سنگین (که شامل بولدزهای سنگین هم می شوند) می توانند با رفتن روی درخت آن را ساقط کنند. تانکی که درخت را از بین برده در آن نوبت نمی تواند گام بیشتری بردارد ولی می تواند شلیک کند. علامت درخت نابود شده از روی تخته برداشته می شود و آن مانع درخت دیگر در بازی وجود نخواهد داشت. در نوبت بعدی، تانکی که درخت را از بین برده بود می تواند به حرکت هایش مثل قبل ادامه دهد.



قطعات جدید

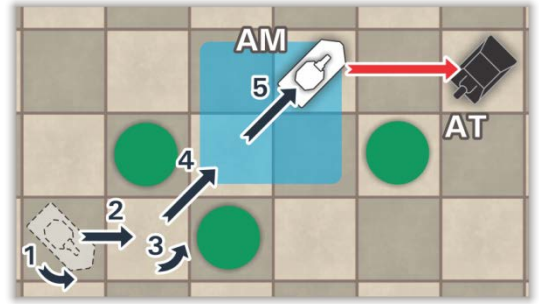
در بسته ی مکمل علاوه بر تانک هایی که وظیفه شان جنگیدن هست تانک هایی وجود دارد که وظیفه خاص دیگری به عهده دارند (مثل مین روبی، هل دادن تانک های منهدم شده، عبور از موانع کانال آب و غیره). تمام مشخصات انواع تانک ها در جدول های جداگانه نشان داده می شوند.

- **تانک فوق سنگین (ST)** قوی ترین زره را دارد (2-3-4) و یک گلوله قوی (4) ولی کمترین سرعت (حداکثر دو گام). خیلی کند حرکت میکند ولی بسیار مخرب است.

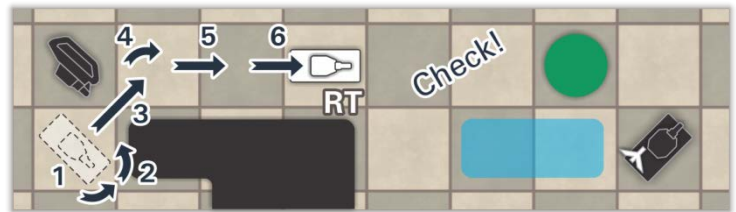
- **تانک شکارچی (TH)** ضعیفترین زره را دارد (0-0-0) ولی خیلی سریع است (حداکثر 5 گام) و یک گلوله نسبتاً خوب دارد (2). این تانک برای شکار تانک فرماندهی حریف بسیار موثر است.

- **تانک قاتل (AT)** سرعت (حداکثر 4 تا) و گلوله (2) متوسطی دارد ولی یک زره قوی در جلو (0-0-3). این تانک برجک چرخان ندارد پس فقط می تواند به جلو شلیک کند.

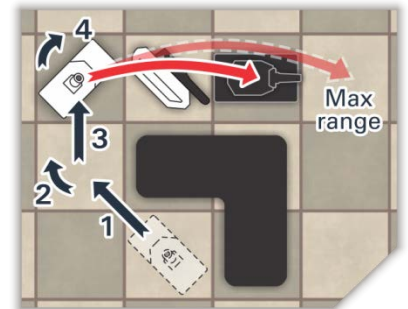
- **تانک دوزیست (AM)** زره بدی دارد (0-0-0) و ضعیفترین گلوله (1) ولی سرعت بالا (حداکثر 5 گام). این تنها خودرویی هست که می تواند از داخل کانال آب عبور کند.



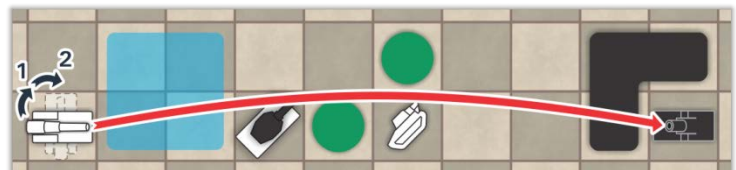
تانک راکون (RT) بالاترین سرعت را دارد (6) ولی ضعیف ترین زره و گلوله (0-0-0 و 1) . بسیار مفید برای شکار تانک فرماندهی حریف است.



- **خمپاره انداز سبک (LM)** در یک محدوده کوتاه می تواند از روی موانع شلیک کند، فقط دو یا سه گام فاصله از خودش. زره ضعیف است (0-0-0) ولی سرعتش بالاست (حداکثر 4 تا). برعکس خمپاره انداز سنگین یک گلوله ضعیف (2) دارد ولی هنوز برای اطرافیاناش خطرناک است. فقط می تواند به در جهت جلوشلیک کند.

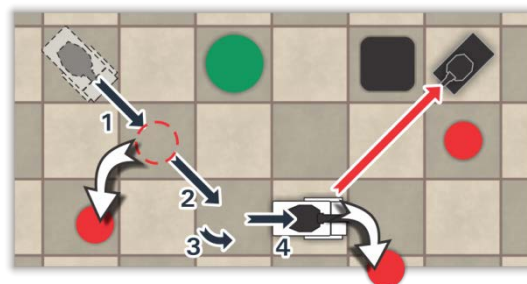


- **توپ سنگین (HH)** زره ضعیفی دارد (0-1-1) و سرعت کم (حداکثر دو گام). ولی یک گلوله قوی (4) و می تواند از فاصله ی دور از روی موانع شلیک کند (7و8و9 گام). وقتی در پشت جبهه باشد بسیار موثر خواهد بود.

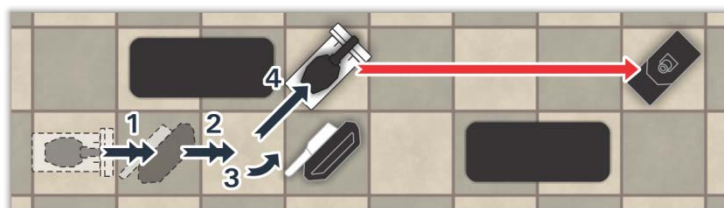


توپ سبک (LH) می تواند از روی موانع شلیک کند ولی فقط می تواند مستقیم شلیک کند، تا فاصله 5 الی 7 گام. زره ندارد و حداکثر سرعتش سه گام هست و قدرت گلوله اش 3 می باشد.

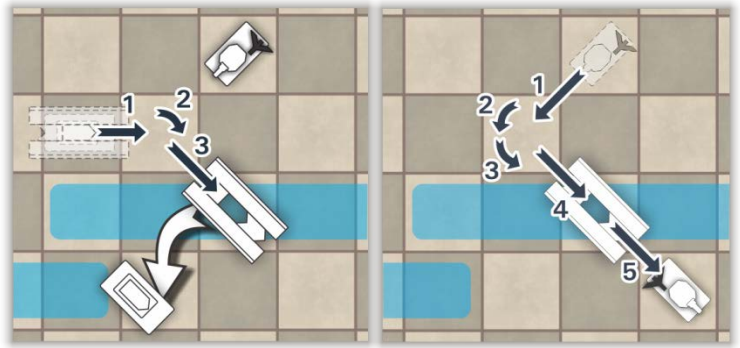
- **تانک مین روب (MS)** یک تانک متوسط است که می تواند با عبور از روی مین ها آن ها را خنثی کند. مین خنثی شده از روی تخته بازی برداشته می شود. در یک نوبت تانک مین روب می تواند چندین مین را خنثی کند. مثل دیگر تانک های متوسط می تواند شلیک کند ولی به خاطر جبران وزن تجهیزات مین روبی زره دو طرفش ضعیف تر است (0-0-2)



- بولدوزر سنگین (HB) یک تانک سنگین است که یک تیغه در جلو دارد تا تانک های منهدم شده را جابجا کند. همه ی تانک ها را به جز تانک فوق سنگین را جابجا می کند. همچنین می تواند مبارزه کند (قدرت گلوله سه) و زره طرفین آن به جهت وزن سنگین تیغه کمتر شده و ضعیف ترند (3 و 1 و 1). این تانک فقط یک تانک منهدم شده را در هر نوبت تا حداکثر سه گام جابجا می کند. هل دادن فقط در یک جهت انجام می شود: جهت رو به جلو. اگر تانک منهدم شده در داخل آب بیفتد از تخته بازی برداشته می شود. (غرق می شود)

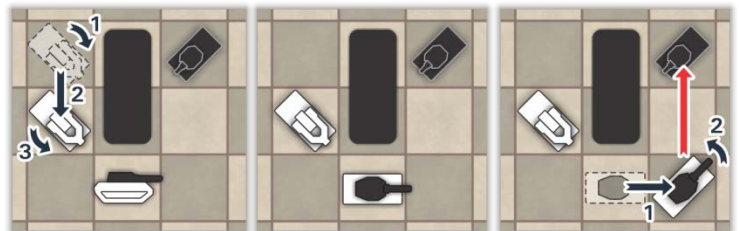


تانک پل (B) یکی از مهرههایی هست که گلوله ندارد پس نمی تواند شلیک کند. یک نقش پشتیبانی دارد، یک راه برای عبور دیگر تانک ها از روی کانال آب ایجاد می کند. با رفتن روی یک خانه که مانع کانال آب دارد به دو قسمت جدا می شود، قسمت چرخ ها جدا شده و از تخته بازی بیرون گذاشته می شوند ولی قسمت پل در بازی می ماند. از حالا به بعد همه ی تانک ها به غیر از تانک فوق سنگین حتی تانک های حریف هم می توانند از روی پل عبور کنند. برای عبور از پل تانک باید در جهت پل قرار گیرد و مستقیم از آن عبور کند. در حال عبور امکان چرخیدن وجود ندارد.



تانک تعمیرکار (R) علاوه بر تانک مهندس که پل را حمل میکند، این دومین نوع از تانک هست که نمی تواند شلیک بکند. کارش تعمیر کردن تانک های منهدم شده ی خودی ست. فرآیند تعمیر در سه نوبت انجام می شود:

- 1- تانک تعمیر کار در کنار تانک منهدم شده ی خودی قرار میگیرد
 - 2- در ادامه (لازم نیست حتما حرکت بعدی باشد) تانک منهدم شده تعمیر می شود و به بازی بر میگردد ولی در این نوبت دیگر نمی توان هیچ حرکتی انجام داد
 - 3- از این به بعد تانک تعمیر شده را می توان استفاده کرد
- تانک تعمیرکار نه گلوله دارد نه زره، و حداکثر سرعتش 4 هست.

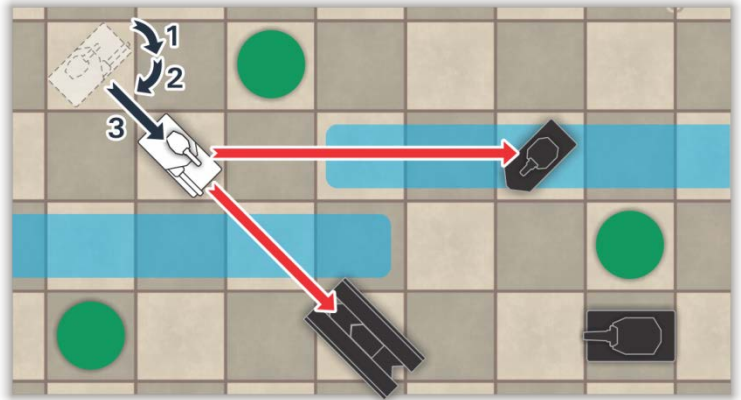


قانون اختیاری: با توافق هر دو بازیکن تانک تعمیرکار می تواند تانک منهدم شده ی حریف را هم با طی فرایند یکسان مثل تانک خودی تعمیر کند ولی بعد از تعمیر، تانک منهدم شده ی حریف به یک تانک خودی تبدیل می شود و باید پرچم خودی بر روی آن نصب شود. از این پس می توان آن تانک را هدایت کرد و هدایت آن از دست حریف خارج می شود.

- **موشک انداز (RL)** یک سیستم ساده ی موشکی است که بر روی یک تانک سوار شده است. سرعت بالایی دارد (4) و زره ضعیف (0-0-0). برخلاف دیگر تانک ها موشک انداز گلوله ندارد ولی موشک هایی دارد که مشخصات خاص خودشان را دارند. این مهره در هر نوبت می تواند دو بار شلیک کند، بنابراین در هر نوبت می تواند دو هدف را منهدم کند. فقط به طور مستقیم شلیک میکند و می تواند از روی موانع و دیگر تانک ها تا 4 الی 8 گام شلیک کند. قدرت تخریب موشک 5 است (قوی ترین گلوله حتی بالاتر از گلوله ی خمپاره انداز سنگین).

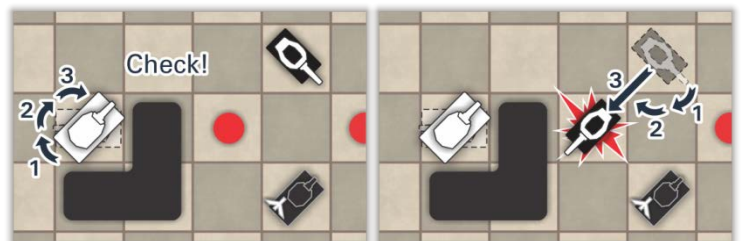


تانک دولول (TT) یک تانک متوسط هست (زره 2 و 1 و 0 و حداکثر سرعت 4) که قابلیت شلیک دو گلوله را دارد. گلوله اصلی قدرت 2 دارد و می تواند فقط مستقیم شلیک کند و گلوله دوم از روی برجک شلیک می کند و قدرتش 1 هست و در هر سه جهت می تواند شلیک بشود. بنابراین می تواند همزمان به دو هدف شلیک کند.



مین ها

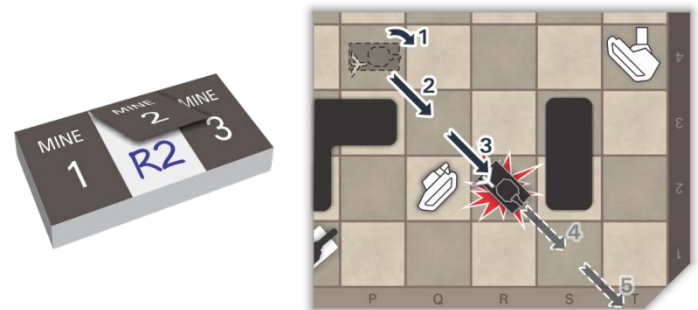
- مین ها با علامت دایره قرمز رنگ مشخص می شوند. تانک ها به جز تانک مین روب نمی توانند از روی آن عبور کنند وگرنه منهدم می شوند ولی همه ی تانک ها از روی آن ها می توانند شلیک کنند. مین ها در چینش اصلی بازی یا هر چینش دیگری به صورت اختیاری در خانه های بالا و پایین تخته قرار می گیرند. در قرار گرفتن مین ها بایستی تقارن نسبت به مرکز تخته حفظ شود.
- بازیکنان می توانند به اختیار خود تا پنج مین را در نیمه زمین خود در هر خانه ای خواستند بچینند. در این مورد لازم نیست تا تقارن چینش حفظ شود. در اغلب موارد منطقی نیست که تانک خودی را با بردن روی مین منهدم کنید، ولی در بعضی موقعیت ها تانک منهدم شده (مهره ی تانک منهدم شده به بغل روی تخته خوابانیده می شود) پوشش خوبی برای دیگر مهره های موجود هستند.



- **مین های کنترل از راه دور** با علامت روی تخته مشخص نمی شوند. در عوض، هر بازیکن یک دفترچه دارد که می تواند مختصات سه خانه از زمین خودش (نصف تخته) را به عنوان مین کنترل از راه دور یادداشت کند، که برای حریف قابل مشاهده نیست.

وقتی یک مهره ی حریف در مسیر حرکتش باز روی خانه ی مین کنترل از راه دور عبور می کند یا به آن خانه وارد می شود، بازیکنی که مین را قرار داده اختیار دارد که مین را فعال کند. اگر بازیکن تصمیم گرفت که مین را فعال کند می بایست مختصات آن را به حریف نشان دهد. تانک منهدم شده باید به بغل در همان خانه خوابانیده شود.

بازیکن می تواند مین را فعال نکند و منتظر بماند تا موقعیت بهتری پیش بیاید و مهره ی مهم تری را منهدم کند، در این صورت لازم نیست مختصات مین را نشان حریف بدهد.



اگر مهره ی حریف بر روی خانه ی مین از راه دور ایستاد و بازیکن مین را فعال نکرد، فرصت بعدی برای فعال کردن مین زمانی است که حریف دوباره آن مهره را حرکت دهد.

بروشور

پنج مانع جدید در بسته مکمل راه حل های زیادی را برای چینش ها متفاوت در نقشه ها به وجود آورده است. در حالی که با موانع حالت اصلی و پایه بازی یک میدان جنگ شهری را می توان ساخت در بسته مکمل میتوان یک جبهه ی جنگی کامل طراحی کرد. ما برای این نسخه نقشه هایی طراحی کرده ایم. و از بازیکنان انتظار داریم نقشه های جالبشان را برای ما ایمیل کنند. Tank.chess.game@gmail.com ما نقشه های جدید را تست می کنیم و اگر خوب بودند آن ها را در سایتمان منتشر می کنیم www.gamesforsage.com و بهترینشان را در نسخه بعدی چاپ میکنیم.

فهرست نقشه ها

موانع بلند، موانع پست، آبی، بوته ای، باتلاقی، درختان، زمین های مین