

STRIDSVAGNSCHACK

Innehåll:

- Liten spelplan - 16x16 rutor
- Stor spelplan - 20x20 rutor
- 14 vita och 14 svarta pjäser (stridsvagnar)
- En uppsättning hinder och avgränsningar
- Broschyr med scheman och protokoll
- Regler

En sida av spelbrädet har förtryckta hinder (grund uppsättning). Andra sidan har bara tomma rutor där ni kan sätta ut hinder själva.

Pjäserna är:



Command Tank (CLT) Light Tank (LT) Medium Tank (MT) Heavy Tank (HT) Tank Destroyer (TD) Heavy Mortar (HM)

Grund uppsättning 16x16

Vi rekommenderar att ni första gången spelar på det mindre brädet, med grunduppsättningen av hinder. Följande pjäser används: 2 heavy, 3 medium, 4 light och 1 command tank för varje spelare.

I början placeras pjäserna på markerade platser, riktade mot motsatta sidan av brädet.

Pjässymbolerna är:

Heavy Tank Medium Tank Light Tank Command Tank

Starting positions of the white pieces



Vit spelare börjar och därefter turas man om. På varje drag måste en pjäs flyttas till en ny ruta och därefter kan endast den flyttade pjäsen avfyra ett skott.

Förflyttning

Pjäserna kan flyttas rakt fram eller rotera. Varje steg framåt till en ny ruta eller 45° rotation räknas som ett STEG. I ett drag kan en pjäs röra sig i en kombination av rotationer och framåtrörelse.

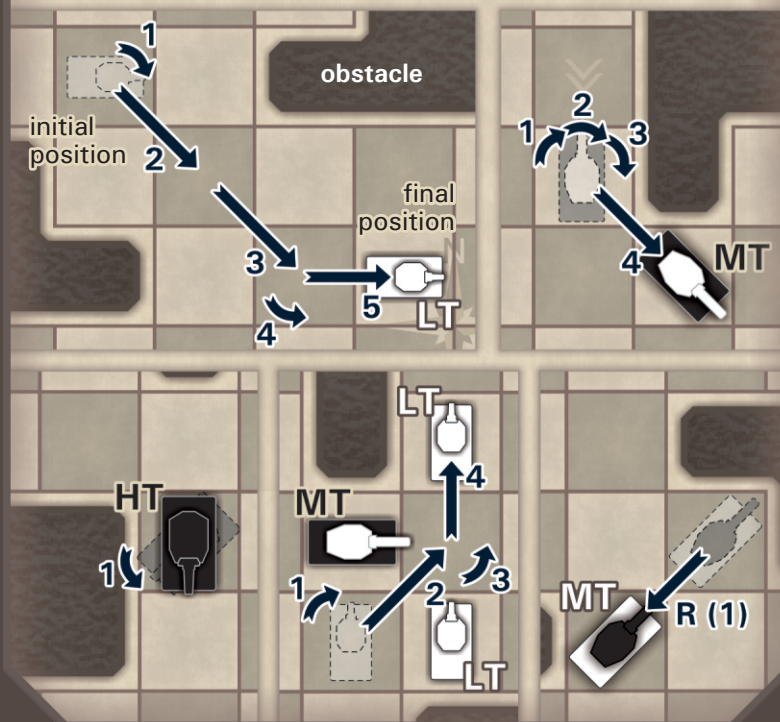
Stridsvagnarna har olika antal maximala steg (speed) de kan göra i ett drag.

Tabell 1	HEAVY	MEDIUM	LIGHT (and COMMAND)
SPEED	max 3	max 4	max 5

Varje pjäs kan också röra sig bakåt, men bara en ruta i ett drag och inte i kombination med rotering och framåtrörelse.

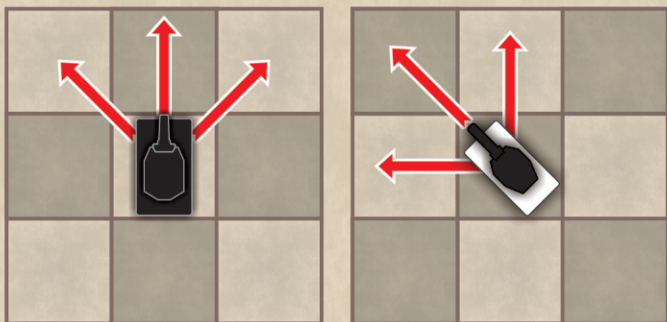
Pjäserna kan endast flytta över tomma rutor, d.v.s. inte över hinder eller andra pjäser. En flyttning räknas inte om pjäsen roterar vänster och sen höger för att komma tillbaka till samma position som innan.

Exempel:

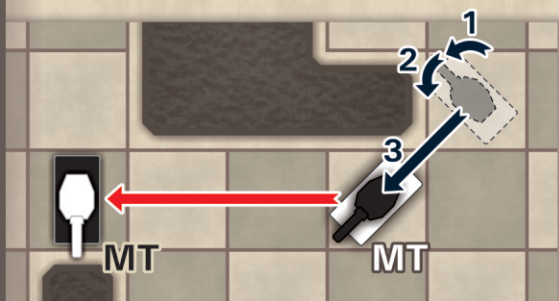


Skytte

Efter en förflyttning så kan pjäsen som flyttades skjuta mot en motståndares stridsvagn. Från rutan där den står så kan den skjuta i 3 riktningar: rakt framåt eller diagonalt framåt åt höger eller vänster



Det får bara finnas tomma rutor mellan stridsvagnen som skjuter och målet. Det måste finnas minst en tom ruta mellan dom, annars är det inte tillåtet. Exempel:



I bilden till vänster så kan vit Medium Tank flyttas till en position för att skjuta på motståndarens stridsvagn.



Efter en baklänges förflyttning så kan svart Medium Tank komma till en position där den kan skjuta tre vita stridsvagnar. Spelaren kan dock bara välja en stridsvagn som mål.

I exemplet till höger så kan inte vit Heavy Tank skjuta på svart Light Tank eftersom det inte finns en tom ruta mellan dem.



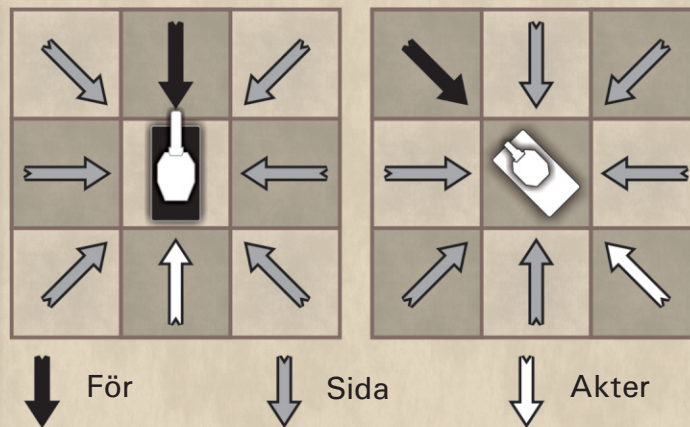
Om en stridsvagn har möjlighet att skjuta på en motståndares pjäs så betyder det inte att målet är helt förstört. Det beror på anfallande stridsvagns vapenstyrka och målets rustning och position.

Rustning

Stridsvagnarna har olika rustningar på olika delar av stridsvagnen.

Rustningen är starkast i fören, mellan på sidorna och tunnast i aktern.

Rustningen i fören blir bara träffad om skottet kommer rakt framifrån (svart pil). Rustningen i aktern blir bara träffad om skottet kommer rakt bakifrån (vit pil). Rustningen på sidorna blir träffade om skottet kommer från något annat håll (grå pilar).



Rustningens styrka är:

Tabell 2	HEAVY	MEDIUM	LIGHT (and COMMAND)
För	III	II	I
Sida	II	I	0
Akter	I	0	0

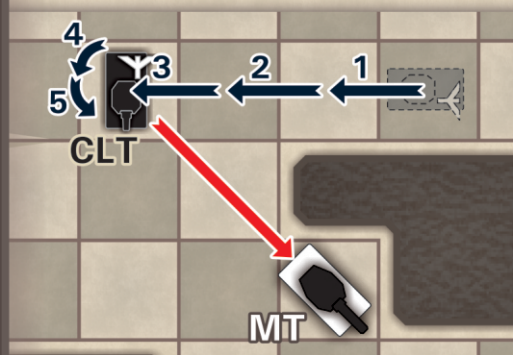
Vapen

Olika pjäser har olika vapenstyrkor

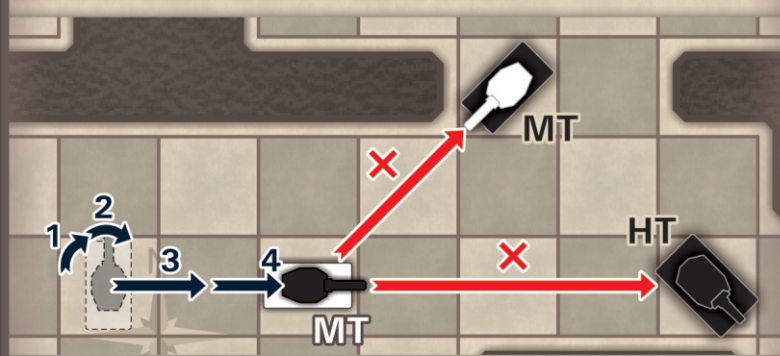
Tabell 3	HEAVY	MEDIUM	LIGHT (and COMMAND)
VAPEN	III	II	I

För att förstöra en motståndares pjäs så måste vapenstyrkan på anfallaren vara högre än rustningsstyrkan på målet där den träffas.

Med andra ord, en stridsvagn av en viss typ kan bara förstöra samma typ om den träffar i sidan eller i aktern. Eftersom vapenstyrkan är samma som förens rustningsstyrka.



I bilden till vänster så förstör den svarta Command Tank den vita Medium Tank efter ett skott i aktern.



I tidigare bild, vit Medium Tank kom i läge för att skjuta på två svarta stridsvagnar, men den kan inte förstöra någon av dem eftersom dess vapenstyrka (II) är inte större än målens rustningsstyrka (se tabellerna)

En förstörd pjäs läggs på sidan och ligger kvar på den platsen. Under fortsättningen av spelet så är förstörda stridsvagnar hinder som inte kan passeras eller skjutas över.

Spelets slut

Spelet går ut på att förstöra motståndarens Command Tank eller att fly med din egen Command Tank på motsatta sidan av spelplanen och ut från spelplanen under sitt drag. Vinner gör den som först lyckas med något av dessa mål.

I följande bild, svarts Heavy Tank kommer till en position för att skjuta på vits Command Tank och förstör den. Detta är slutet på spelet och svart spelare segrar.



Till höger är ett exempel på när vits Command Tank flyttar ut från brädet redan i sitt fjärde steg. Detta är slutet på spelet och vit spelare segrar.

Det är inte tillåtet att gå ut från brädet diagonalt från hörnet.

På bilden till vänster så kan inte svart Command Tank lämna brädet i detta drag.



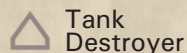
* CHECK / ESCAPE:

När en spelares drag resulterar i att det blir möjligt att förstöra motståndarens Command Tank i nästa drag så måste det uppmärksammas genom att säga CHECK! Också om spelarens Command Tank kan fly i nästa drag så måste det uppmärksammas genom att säga ESCAPE!

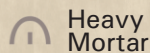
Grund uppsättning 20x20

Samma regler som tidigare, men nu tillkommer två nya pjäser: Tank Destroyer och Heavy Mortar

Symbolerna för dessa pjäser är:



Tank Destroyer

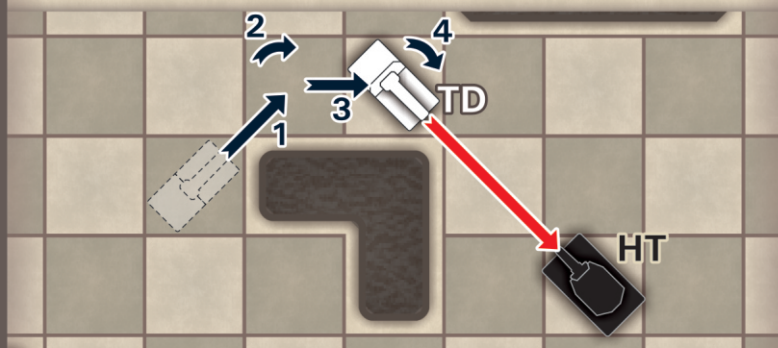


Heavy Mortar

Tank Destroyer

Tank Destroyer har samma antal steg (max 4) och rustningsstyrka (II,I,0) som Medium Tank.

Vapenstyrkan är IV men de kan bara skjuta rakt framåt (de har inga torn)



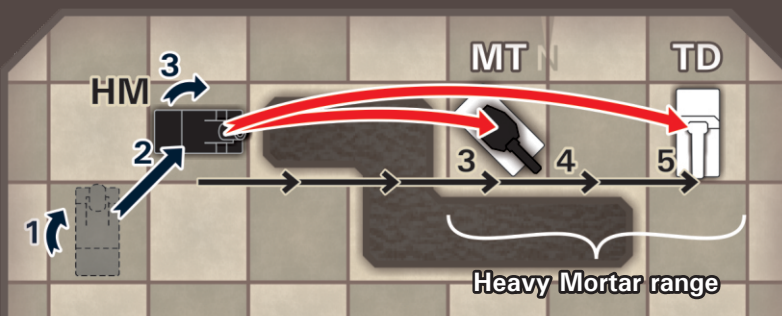
Heavy Mortar

Heavy Mortar har samma rustningsstyrka som Light Tank (I,0,0) medan de har samma antal steg som Heavy Tank (max 3).

Den kan bara skjuta rakt framåt, vapenstyrkan är V. Huvudfunktionen för Heavy Mortar är förmågan att skjuta över hinder och andra pjäser, (både fungerande och förstörda pjäser).



Skottet är begränsat till 3,4,5 rutor från Heavy Mortar. Finns det flera motståndarpjäser på dessa rutor så väljs en av dom som då läggs på sidan.



I tidigare bild så kom svart Heavy Mortar i position för att förstöra vit Medium Tank (som är 3 rutor bort) eller Tank Destroyer (5 rutor bort). Svart spelare väljer vilken pjäs som förstörs.

Anteckningar!

- Oavgjort är bara möjligt i teorin.
- Alla pjäser är värda lika mycket, i början kan Heavy Tank vara mer värdefulla men farten på Light Tank är viktigare mot slutet än vapen och rustningsstyrka.
- Mortar förändrar spelet betänkligt, det finns inga säkra rutor (bakom hinder) som inte kan träffas.
- Spelet kan spelas med schackklocka, vi föreslår 30 minuter per spelare för 16x16 planen och 45 minuter per spelare för 20x20 planen.
- Genom att använda koordinater så kan spelet bokföras , mer detaljer i broschyren.

Broschyren

Det är möjligt att spela oräkneliga antal gånger med grund uppsättningen och varje spel kan bli annorlunda än den tidigare. Förutom det så kan man genom att använda extra hinder göra olika förutsättningar på den tomma spelplanen. Några förslag finns i broschyren och spelarna kan komma på egna varianter. Det är dock viktigt att respektera de regler som står i broschyren angående hur man bygger spelplanen.

Expansion

För spelare som vill ha mer kul så finns det en expansion , ingår inte här. Då tillkommer pjäser som Super Heavy Tank, Tank Hunter, Amphibia, Bulldozer och Minesweeper. Även nya hinder som vatten och minor. Det finns också nya mål att uppfylla.