

"MCMD"



PANZER STRIKE

ZASADY GRY

Każdy typ czołgu ma określony koszt (ostatnia kolumna "value" w tabeli). Ustawcie łączny limit wartości dla całego oddziału i wybierzcie swoje czołgi.



Lekki

Średni

Ciężki

Każdy z graczy wybiera jeden z przeciwległych krańców planszy i ustawia swoje czołgi. Ustawcie figurki na środku kwadratowych pól równoległe do ich krawędzi lub ukośnie (pod kątem 45°).



RUCH

Na początku każdej tury gracz rzuca kostkami. Ilość kostek jest uzależniona od liczby aktywnych czołgów (Dice Table) i można poruszyć 1 czołg za każdą kostkę (można ruszyć mniej czołgów lub w ogóle zrezygnować z ruchu jeśli gracz tak zdecyduje). Jeśli na wszystkich kostkach wypadnie taka sama duża (niebieska) liczba można poruszyć dodatkowy czołg.

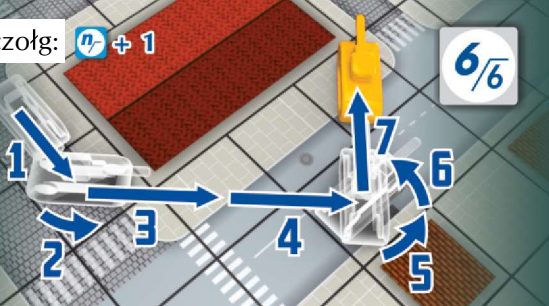
Czołgi różnią się prekością maksymalną. Dla niektórych czołgów duża liczba oznacza liczbę kroków do wykorzystania podczas ruchu, dla innych ta liczba jest modyfikowana zgodnie z kolumną SPEED w tabeli.

Duża liczba



Lekki czołg: + 1

6/6



Ruch czołgiem składa się z sekwencji kroków. Każde przemieszczenie do przodu o jedno pole lub obrót o 45° liczy się jako jeden krok. Ruch do tyłu: można poruszyć czołg o jedno pole do tyłu jednak aby wykonać taki ruch trzeba zużyć wszystkie dostępne w tej turze kroki z danej kostki.

STRZELANIE I PANCERZ

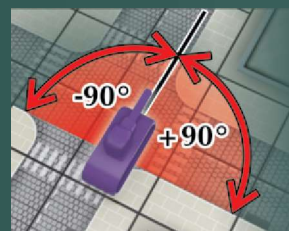
Różne czołgi mają różną wartość pancerza (kolumna "Armour" w tabelach).

W zależności od kierunku z którego czołg jest atakowany używany jest określony parametr pancerza: przód, bok lub tył.

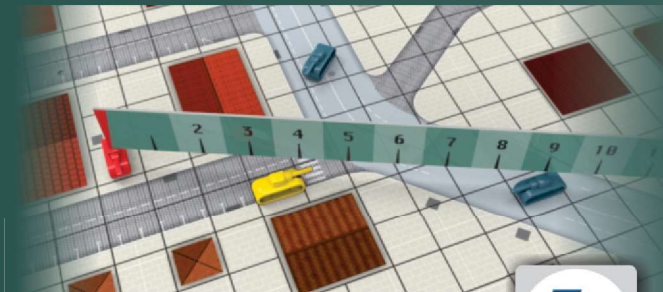


Strzał oddany z pola znajdującego się na linii granicznej oznaczonej strzałką trafią w pancerz boczny (schemat powyżej)

Po zakończeniu ruchu wszystkie czołgi mogą strzelać. Czołgi, które nie ruszały się w tej turze mogą strzelać w dowolnym kierunku (360°). Czołgi, które wykonały ruch mogą strzelać tylko w zakresie +/-90° względem swojej pozycji (włączając pola na linii granicznej 90° line).



Gracze mogą sprawdzić czy dany czołg może trafić w cel oraz ustalić odległość przy pomocy rozkładanej linijki. Trajektoria pocisku musi być wolna od jakichkolwiek przeszkód (takich jak fragment budynku lub aktywny albo zniszczony czołg).



Aby oddać strzał gracz rzuca kostkami w ilości wskazanej w kolumnie "Gun" w tabeli.



Mała liczba

Aby zniszczyć cel, suma małych (czerwonych) liczb wyrzuconych na kostkach (Siła ognia) musi być równa lub większa od sumy odległości od celu (minimalny dystans pozwalający na strzał to 2) i wartości pancerza (przedniego, bocznego lub tylnego). Jeśli cel zostanie zniszczony figurka jest przewracana na bok i pozostaje na planszy (jako przeszkoda).

Zwycięża gracz, który zniszczy wszystkie czołgi przeciwnika.

TABELA A

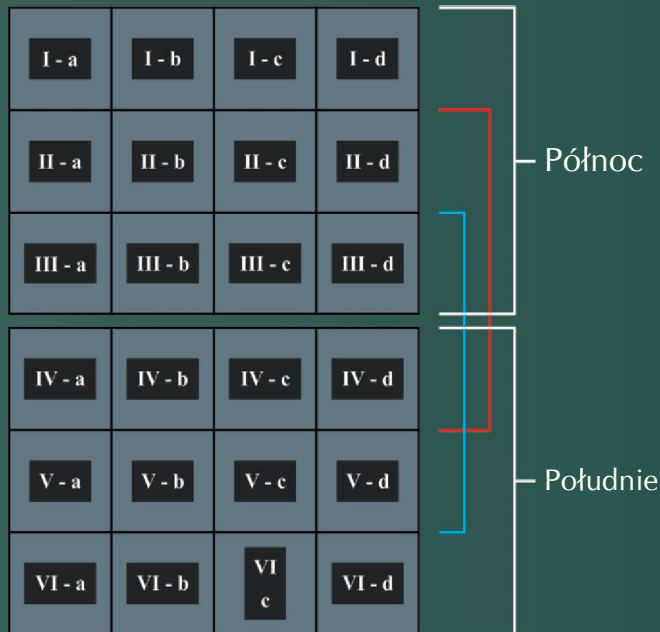
CZOŁG	PRĘDKOŚĆ	PANCERZ			DZIAŁO (siła ognia)	KOSZT (punkty)
		PRZÓD	BOK	TYŁ		
Ciężki	- 2	10	7	4		3
Średni		7	4	2		2
Lekki	+ 1	4	2	1		1

TABELA KOSTEK

Aktywne czołgi	Dostępne kostki
1 - 4	
5 - 8	
9 - 12	
13 +	

INSTRUKCJA SKŁADANIA PLANSZY

Do dyspozycji masz 12 dwustronnych kafli planszy. Możesz grać na części północnej, południowej lub gdzieś pośrodku. Użyj symboli (rysunek poniżej) aby właściwie rozmieścić kafle.



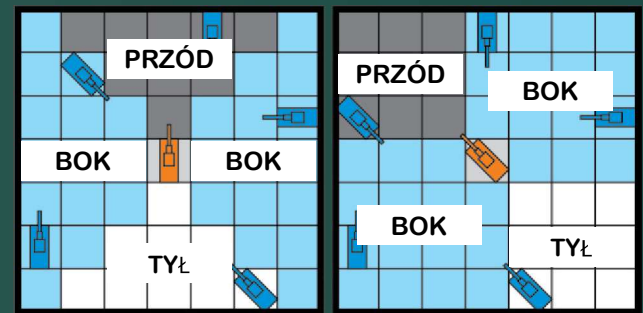
Jeśli masz dwa zestawy gry Panzer Strike możesz ułożyć większą planszę złożoną ze wszystkich 24 kafli.

ZADANIE: ZDOBYCIE FLAGI

Cel w tym wariantcie rozgrywki to zdobycie flagi (lub flag) przeciwnika. Można przygotować symetryczny układ (1 lub 2 flagi dla każdego gracza) lub atak kontra obrona (jeden gracz ma od 1 do 4 flag). Flagi są rozmieszczane na pustych polach. Czołgi mogą strzelać przez pola z flagami ale nie mogą przez nie przejeżdżać. Zdobyte flagi są usuwane z planszy.

Aby zdobyć flagę czołg musi zatrzymać się na polu obok niej, przetrwać następną turę przeciwnika i pozostać na polu obok flagi jedną dodatkową turę. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie wszystkie flagi przeciwnika. W wariantcie atak kontra obrona ustalcie liczbę tur podczas których atakujący musi zdobyć flagi.

SCHEMAT KIERUNKU ATAKU



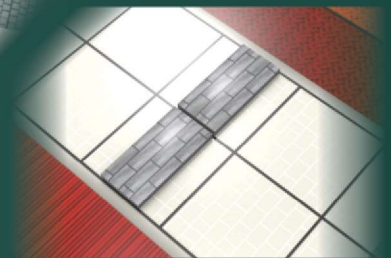
ZASADY OPCJONALNE

Jeśli suma małych (czerwonych) liczb wyrzuconych podczas ataku (siła ognia) jest równa sumie odległość + pancerz wówczas cel jest tylko uszkodzony.



Pod uszkodzonym czołgiem umieszcza się żółty kwadratowy znacznik. Od tego momentu czołg nie może się poruszać (może tylko strzelać).

Barykady mogą być umieszczone na dowolnym polu z ulicą. Czołgi nie mogą się przez nie przemieszczać ani ponad nimi strzelać.



PANZER
STRIKE

France
1944