

TANK CHESS

Componente joc:

- tablă de dimensiune mică – 16x16 căsuțe;
- tablă de dimensiune mare – 20x20 căsuțe;
- 14 piese albe și 14 piese negre (tancuri);
- set suplimentar de obstacole și margini ale tablei;
- broșură cu schematici și file albe;
- carnet de notițe și regulament.

Una din fețele fiecărei table de joc are obstacolele deja tipărite (Setup-ul de bază). Cealaltă față este liberă și permite aranjare obstacolelor de către jucători.

Tipuri de piese:



Tanc de Comandă (CLT) Tanc ușor (LT) Tanc Mediu (MT) Tanc Greu (HT) Distrugător de tancuri (TD) Mortiere (HM)

SCENARIUL DE BAZĂ 16x16

Este recomandat ca primele jocuri să fie jucate pe tabla mai mică, utilizând Scenariul de Bază. Fiecare jucător va utiliza următoarele piese: 2 Grele, 3 Medii, 4 Ușoare și 1 Tanc de Comandă.

La începutul jocului, piesele se așează pe pozițiile indicate și se îndreaptă cu fața spre partea opusă a tablei.

Piesele sunt marcate cu următoarele simboluri:

□ Tanc Greu ◇ Tanc Mediu ▲ Tanc Ușor Y Tanc de Comandă

Starting positions of the white pieces



Albul începe. Jucătorii mută alternativ câte o piesă. Mutarea unei piese este obligatorie. Piesa mutată poate să atace în timpul aceleiași runde.

MIȘCAREA PIESELOR

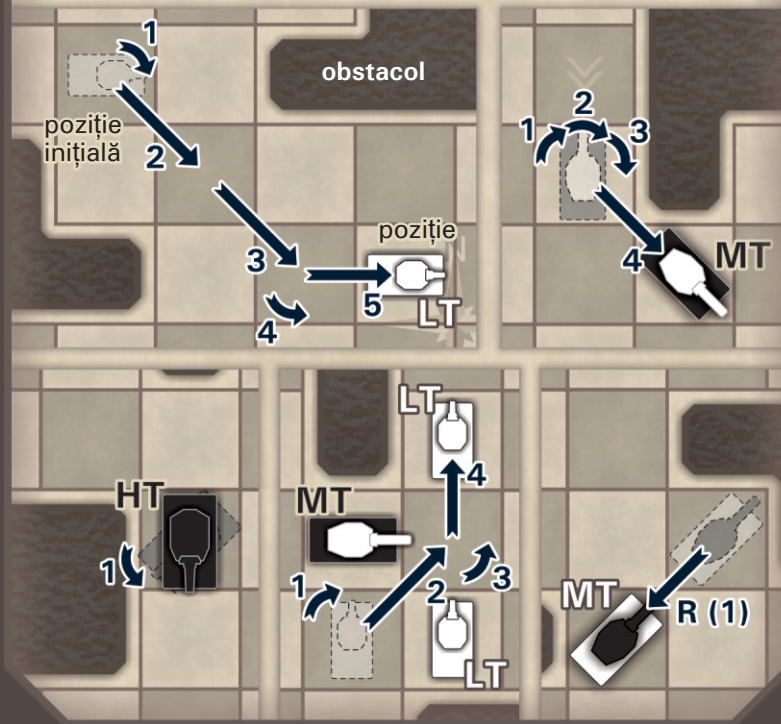
Piesele pot fi mutate direct înainte sau se pot roti pe loc. Fiecare spațiu mutat înainte și fiecare rotire de 45 de grade este considerată un pas. În timpul unei runde o piesă poate executa o combinație de rotiri și mișcări înainte.

Tancurile sunt clasate în funcție de viteză, adică de numărul de pași pe care îl pot executa în timpul unei runde.

Table 1	GREU	MEDIU	UȘOR și COMANDĂ
VITEZĂ	max 3	max 4	max 5

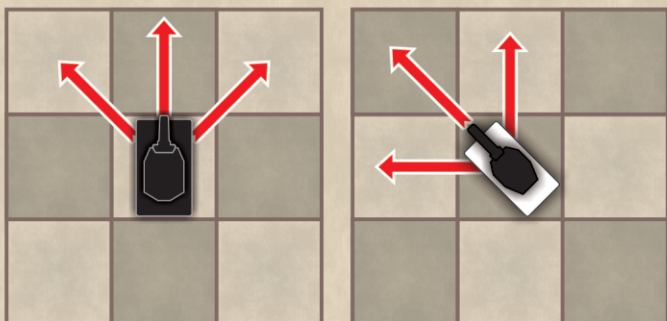
Toate piesele pot muta și în spate dar doar un singur spațiu pe rundă. Mișcarea în spate este singura mutare care poate fi executată în runda respectivă (nu se combină cu deplasarea în față sau cu rotirea).

Piesele se pot muta doar în spații care sunt libere (nu pot trece printr-un spațiu ocupat de un obstacol sau de altă piesă). Rotirea pe loc cu revenire la poziția inițială (practic fără a se aduce nicio modificare situației de pe tabla de joc) nu este considerată o mutare legală (deoarece fiecare jucător este obligat să mute o piesă când îi vine rândul). Exemple:

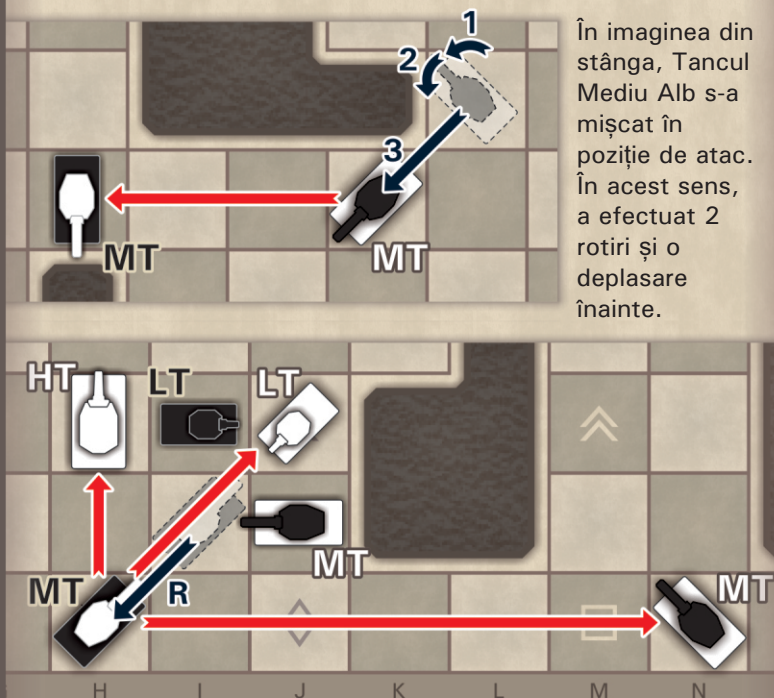


ATACUL

În momentul în care o piesă și-a încheiat deplasarea (și numai atunci) aceasta are dreptul de a ataca o piesă inamică. Din poziția în care se află, tancul poate ataca direct în față sau pe diagonală.



Între atacator și țintă nu trebuie să existe niciun obstacol (teren sau alte tancuri). Între atacator și țintă trebuie să existe cel puțin un spațiu liber, altfel atacul nu poate fi efectuat. Exemple:



În imaginea din stânga, Tancul Mediu Alb s-a mișcat în poziție de atac. În acest sens, a efectuat 2 rotații și o deplasare înainte.

Prin deplasarea în spate, tancul negru ajunge într-o poziție care îi permite să atace cele trei tancuri albe. Jucătorul va putea alege și ataca o singură țintă din cele trei.

În imaginea alăturată, Tancul Alb nu poate ataca Tancul Negru deoarece între ele nu există niciun spațiu liber.

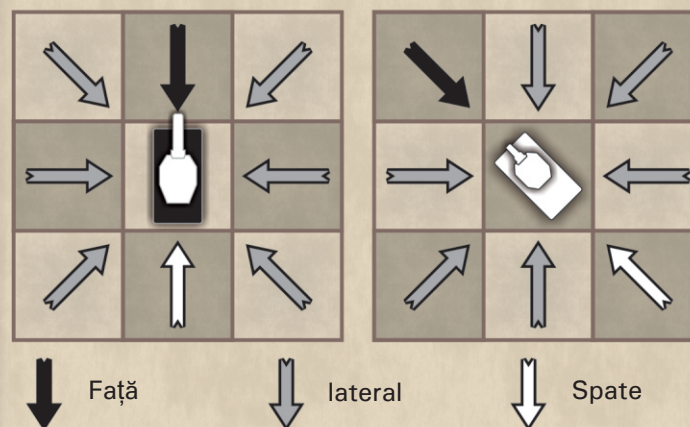


Dacă un tanc se află într-o poziție care să îi permită atacarea unei piese inamice, asta nu înseamnă că ținta va fi automat distrusă. Rezultatul atacului depinde de valoarea tunului atacatorului, de valoarea armurii și poziția tancului atacat.

ARMURA

Tancurile sunt acoperite cu armură. Valoarea acesteia variază, fiind cea mai ridicată în partea din față a tancului, medie pe părțile laterale și scăzută în spate.

Armura frontală poate fi lovită doar în urma unui atac venit direct din față (săgeata neagră). Armura din spatele tancului poate fi lovită de un atac venit direct din spate (săgeata albă). Armura laterală este lovită de atacuri venite din oricare altă direcție (Săgețile gri)



↓ Față

↓ lateral

↓ Spate

Table 2	GREU	MEDIU	UȘOR și COMANDĂ
Față	III	II	I
lateral	II	I	0
Spate	I	0	0

TUN

Valoarea tunurilor variază în funcție de tanc:

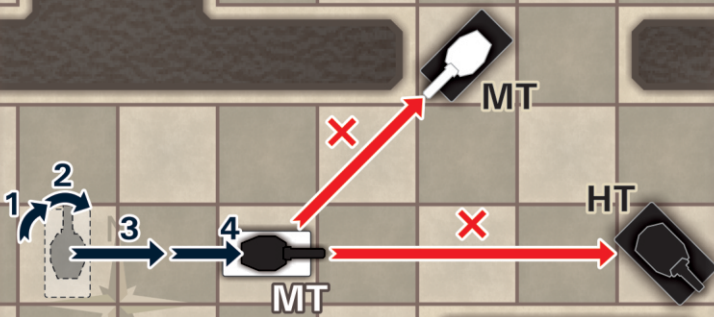
Table 3	GREU	MEDIU	UȘOR și COMANDĂ
Valoare TUN	III	II	I

Pentru a distruge o piesă inamică, valoarea tunului atacatorului trebuie să depășească valoarea armurii țintei (față, lateral sau spate, în funcție de direcția de atac).

Cu alte cuvinte, un tanc poate distruge un tanc de aceeași categorie (Greu, Mediu sau Ușor) doar atacându-l din lateral sau din spate, deoarece valoarea tunului este identică cu valoarea armurii frontale.



În imaginea din stânga, Tancul de Comandă Negru distruge Tancul Mediu Alb ca urmare a unui atac asupra armurii din spate.



În imaginea de mai sus, Tancul Mediu Alb s-a deplasat într-o poziție care îi permite atacarea ambelor tancuri negre, dar nu le poate distruge deoarece valoarea tunului său (II) nu o depășește pe cea a armurii țințelor (vezi tabelul).

Un tanc distrus trebuie întors pe o parte și lăsat pe suprafața de joc în spațiul pe care îl ocupa în momentul în care a fost distrus. Ulterior, tancul distrus va fi considerat obstacol (nu permite trecerea sau atacul).

SFÂRȘITUL JOCULUI

Obiectivul jocului este distrugerea Tancului de Comandă inamic sau "Scăparea" cu propriul Tanc de Comandă. Pentru a "scăpa", propriul Tanc de Comandă trebuie să se deplaseze în afara tablei de joc de pe un spațiu situat în capătul tablei controlat de adversar (partea opusă celei în care Tancul de comandă este poziționat inițial). Jucătorul care îndeplinește primul unul dintre obiective este declarat câștigător.

Imaginea de mai jos prezintă situația în care Negrul câștigă prin distrugerea Tancului de Comandă Alb.



În imaginea alăturată, Albul câștigă "scăpând" cu Tancul de Comandă.



REGULĂ: Tancul de Comandă nu poate "scăpa" prin colțul tablei

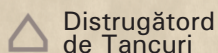
Datorită acestei reguli, Tancul de Comandă Negru din imaginea alăturată nu poate câștiga jocul în timpul acestei mutări.

ȘAH/SCĂPARE: În situația în care un jucător ar putea câștiga jocul în cursul mutării următoare prin distrugerea Tancului de Comandă inamic sau prin "scăparea" cu propriul Tanc de Comandă, respectivul jucător trebuie să informeze adversarul prin anunțul "ȘAH sau SCĂPARE" în funcție de situație.

SCENARIUL DE BAZĂ 20x20

În cadrul acestui mod de joc se aplică aceleași reguli ca și mai sus. În plus față de acestea sunt introduse două piese noi: Distrugătoarele de Tancuri și Mortierele.

Simbolurile pentru aceste piese sunt următoarele:



Distrugător de Tancuri



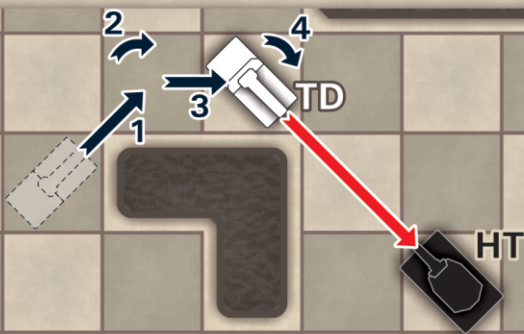
Mortiere

DISTRUGĂTORUL DE TANCURI

Distrugătorul are aceeași viteză (4) și armură (II,I,0) cu Tancul Mediu.

Valoarea tunului Distrugătorului este IV.

Distrugătorul poate ataca doar în față (nu și în lateral).



MORTIERE

Mortierele au aceeași armură ca și Tancurile Ușoare (1,0,0) și aceeași viteză cu Tancurile Grele (max 3).

Pot ataca doar direct în față (similar cu Distrugătorul de Tancuri), iar valoarea tunului lor este V. Principalul avantaj al mortierelor este abilitatea de a ataca peste obstacole (teren, alte tancuri active sau distruse).



Distanța de atac este limitată, Mortierele putând lovi inamici situați la 3,4 sau 5 spații distanță. În situația în care mai multe piese inamice se află în raza de atac a Mortierei, jucătorul care atacă va alege o singură țintă.



În imaginea de mai sus, Mortiera Neagră s-a deplasat într-o poziție din care poate ataca Tancul Mediu Alb *situat la o distanță de 3 spații) sau Distrugătorul Alb (distanță de 5 spații). Jucătorul Negru va alege ținta care va fi distrusă.

MENȚIUNI

- Remiza este posibilă doar la nivel teoretic
- Toate piesele au valori egale. Chiar dacă inițial Tancurile Grele par a fi mai valoroase, viteza Tancurilor Ușoare este mult mai importantă la finalul jocului.
- Introducerea Mortierelor schimbă jocul în mod dramatic, deoarece elimină posibilitatea "ascunderii" în spatele obstacolelor.
- Jocul poate fi jucat pe timp, utilizând un ceas folosit la jocul clasic de șah. Pentru un meci 16x16 timpul recomandat este de 30 minute/jucător, iar pentru un meci 20x20 timpul recomandat este de 45 minute/jucător.
- Mutările pot fi înregistrate de o manieră similară celei utilizate în jocul clasic de șah (detalii în broșură).

BROȘURA

Setup-urile de bază 16x16 și 20x20 permit jucarea unui număr nelimitat de meciuri, fiecare fiind diferit de cel anterior. Pe lângă aceste setup-uri, există posibilitatea utilizării fețelor libere ale tablelor de joc pentru crearea unor scenarii proprii. O parte dintre aceste scenarii posibile sunt prezentate în Broșură, dar jucătorii pot inventa propriile aranjamente. Dacă jucătorii decid să creeze un scenariu, acesta trebuie să respecte regulile prezentate în Broșură.

EXTENSIE JOC

Pentru jucătorii care doresc să exploreze și alte opțiuni, a fost creată o extensie (disponibilă separat). Aceasta aduce în joc noi unități (Tanc Super Greu, Vânător de Tancuri, Amfibie, Buldozer etc.) și noi obstacole (apă, șanțuri, mine etc.)

De asemenea, sunt introduse noi moduri de joc.