

TANK CHESS

EXPANSION

FUN SET

Le jeu Tank Chess comprend cinq types de chars et 2 plateaux simples, avec la possibilité de créer d'innombrables configurations supplémentaires en positionnant des obstacles sur les côtés vierges des plateaux. Le jeu de base Tank Chess procure déjà à lui seul une diversité et un challenge garantis à long terme, mais pour les joueurs qui en veulent encore plus, l'extension Fun Set apporte de nouveaux éléments additionnels et modes de jeu.

Toutes les règles de base restent identiques, avec seulement l'addition de nouvelles possibilités et fonctionnalités. Tank Chess se rapproche alors de certains jeux de guerre plus réalistes, tout en gardant l'objectif principal de surpasser l'adversaire en positionnant et en manipulant vos unités.

LE CONTENU

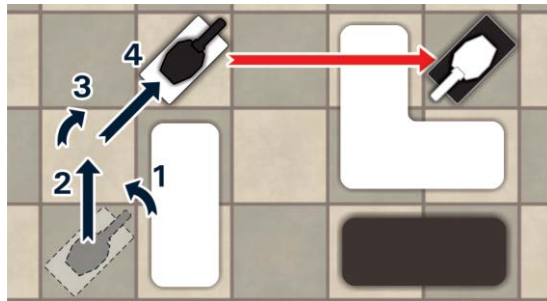
- Cinq nouveaux types d'obstacles : 6 obstacles bas (blanc), 16 surfaces en eau (bleu transparent), 12 haies (vert transparent), 12 obstacles de boue (jaune transparent) et 20 arbres (marqueurs verts) ;
- 14 nouveaux types de véhicules (44 au total) ;
- 2 types de mines : 10 mines terrestres (marqueurs rouges) et mines commandées à distance (avec deux blocs-notes pour écrire leurs coordonnées) ;
- 24 drapeaux / antennes ;
- 2 tables avec les caractéristiques de tous les chars ;
- Une brochure avec de nouveaux modes de jeu.

NOUVEAUX OBSTACLES

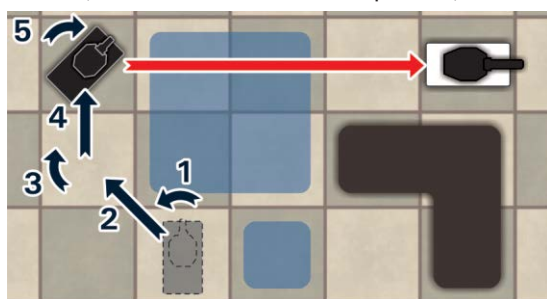
Dans le jeu de base, les obstacles représentent des bâtiments à travers lesquelles les unités ne peuvent ni passer, ni tirer à travers.

L'extension Fun Set introduit des obstacles qui ne peuvent être traversés, mais à travers lesquels on peut tirer, ainsi que des obstacles qui peuvent être détruits en passant par-dessus.

Les **OBSTACLES BAS** peuvent être des murs, des tranchées, etc. à travers lesquels les chars ne peuvent pas passer. En raison de leur faible hauteur, tous les types de chars peuvent cependant tirer à travers.

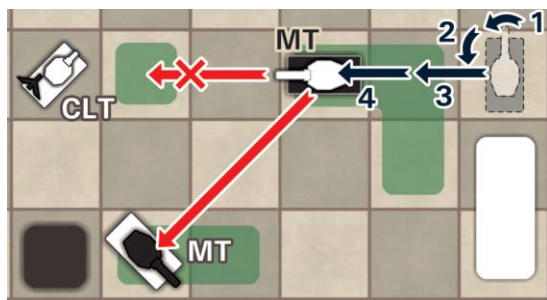


Les **SURFACES EN EAU** (rivières, lacs, canaux) sont aussi infranchissables pour la plupart des chars (excepté les amphibies), mais tirer à travers est possible pour tous les types de chars. S'il le souhaite, un joueur peut délibérément déplacer un char sur une surface en eau et le couler (l'unité est alors retirée du plateau).

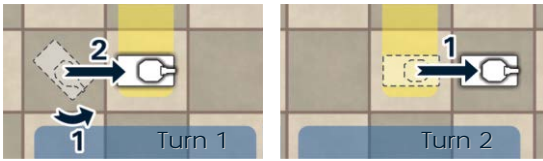


Les **HAIES** (buissons denses ou arbustes) ont des propriétés opposées à celles des obstacles bas. Tous les véhicules peuvent traverser les haies, mais aucun char ne peut tirer à travers car ils bloquent la vue si au moins une des cases située entre l'unité qui tire et la cible contient une haie. Cependant, les mortiers et les obusiers peuvent tirer par-dessus normalement. Les haies ne peuvent pas être détruites (elles se reforment après le passage d'un véhicule).

Dans l'image ci-dessous, le char noir peut tirer sur le MT blanc, mais pas sur le CT blanc (une haie masque la ligne de vue).



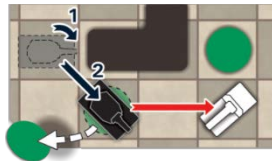
La **BOUE** n'affecte pas les tirs, mais ralentit tous les véhicules. Lorsqu'une unité atteint une case de boue, elle stoppe immédiatement. Tant qu'elle reste sur une case de boue, elle ne peut faire qu'un mouvement par tour (une case vers l'avant, vers l'arrière ou une rotation de 45°).



Les **ARBRES** sont des obstacles qu'on ne peut ni traverser, ni tirer à travers. Cependant les Chars Super Lourd, Lourd et Bulldozer Lourds peuvent renverser un arbre en se positionnant simplement sur l'obstacle.

Lorsqu'un arbre est détruit, le char qui l'a renversé doit stopper son déplacement sur cet emplacement pour ce tour, mais peut toujours tirer. Le marqueur d'arbre correspondant est retiré du plateau et l'obstacle n'existe plus.

Au prochain tour, le char concerné peut se déplacer normalement.



NOUVELLES UNITES

En plus des chars dédiés au combat, l'extension Fun Set introduit aussi des unités avec des rôles spécifiques (suppression de mines, pousser les chars détruits, traversée de surfaces d'eau, etc.). Toutes les caractéristiques des différents modèles sont détaillées dans une table séparée.

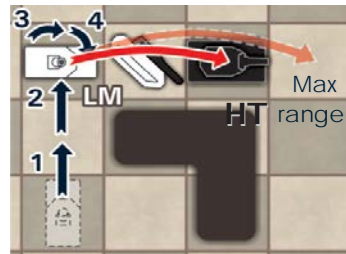
- Le **Char Super Lourd (ST)** possède le blindage le plus solide (**IV-III-II**), un armement très puissant (**IV**), mais la vitesse de déplacement la plus faible (max. **2**). Sa progression est très lente, mais il est presque indestructible.
- Le **Chasseur de Char Rapide (TH)** n'a pas de blindage (**0-0-0**), mais est très rapide (max. **5**) et a un armement correct (**II**). Il peut être très efficace pour chasser le Char de Commandement adverse.
- Le **Char d'Assaut (AT)** a un blindage frontal fort (**III-0-0**), un armement correct (**II**) mais une vitesse moyenne (max. **4**). Il n'a pas de tourelle rotative et ne peut donc atteindre que des cibles situées en face de lui.
- Le **Char Amphibie (AM)** n'a pas de blindage (**0-0-0**) et un armement modeste (**I**), mais une vitesse importante (max. **5**). Il est le seul à pouvoir traverser des surfaces en eau.



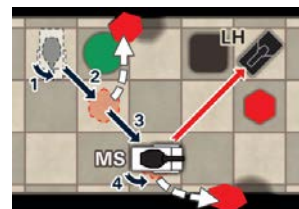
- Le **Char de Reconnaissance (RT)** a la vitesse la plus élevée (**6**), mais pas d'armure et un armement faible (**0-0-0**, **I**). Il peut être cependant très utile dans le rôle de Char de Commandement, ou dans la poursuite du Char de Commandement adverse.



- Le **Mortier Léger (LM)** peut tirer par-dessus des obstacles à courte portée (seulement 2 ou 3 espaces de distance). Il n'a pas de blindage (**0-0-0**), mais sa vitesse est élevée (max. **4**). Au contraire du Mortier Lourd, il a un armement faible (**II**), mais il reste tout de même dangereux pour toutes les cibles à couvert. Il ne peut tirer que sur des cibles situées directement en face de lui.



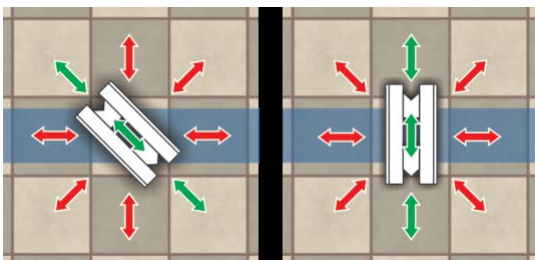
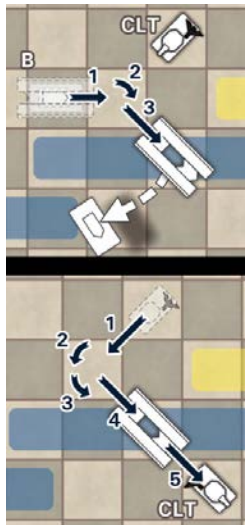
- L'**Obusier Lourd (HH)** possède une vitesse lente (max. **2**), un blindage faible (**I-I-0**), mais un armement puissant (**IV**) qui peut tirer à grande distance par-dessus des obstacles (7, 8 ou 9 espaces). Il est particulièrement utile lorsque positionné en ligne de fond.
- L'**Obusier Léger (LH)** peut tirer par-dessus des obstacles, mais seulement en face de lui et à une distance entre 5 et 7 espaces. Il n'a pas de blindage (**0-0-0**), sa vitesse maximale est de **3**, et son armement aussi de **III**.
- Le **Char Démineur (MS)** est équipé d'un fléau à mines pouvant détruire les mines terrestres (à retirer du plateau) en traversant les espaces où elles sont situées (plusieurs en un tour). Il tire comme tous les autres chars moyens, mais son blindage de côté est plus faible (**II-0-0**), compensant ainsi le poids du fléau.



- Le **Bulldozer Lourd (HB)** est un char lourd équipé d'une lame pour pousser les chars détruits (sauf les Chars Super Lourd). Il peut aussi combattre (Armement de niveau III), mais son blindage de côté est plus faible pour compenser le poids de la lame (III-I-I). En un tour, il ne peut pousser qu'un seul char détruit sur une distance maximale de 3 cases, car sa vitesse max est 3. Pousser ne peut se faire que vers l'avant. Si le véhicule détruit est poussé sur une surface en eau, il coule et il est retiré immédiatement du plateau.



- Le **Char Ponton (B)** est une des unités sans armement. Il ne peut donc combattre et a un rôle de support, procurant aux autres chars un moyen de traverser des obstacles d'eau étroits (rivières simples ou canaux). En arrivant sur une surface en eau, l'unité est séparée en deux parties. La partie basse (coque et chenilles) est retirée du plateau, tandis que la partie haute (ponton) est placée sur l'espace. A partir de ce moment, toutes les unités (y compris adverses), à l'exception des Super Lourds, peuvent utiliser le ponton pour franchir la surface en eau. Cependant l'approche et le franchissement du ponton doit s'effectuer en ligne droite, en marche avant ou arrière (pas de rotation autorisée pendant la traversée du ponton). Après installation, le ponton ne peut plus être déplacé ou détruit.



- Le **Véhicule de Réparation (R)**, comme le Char Ponton, ne participe pas au combat. Sa tâche est de réparer les chars amis détruits. La séquence de réparation se déroule ainsi :

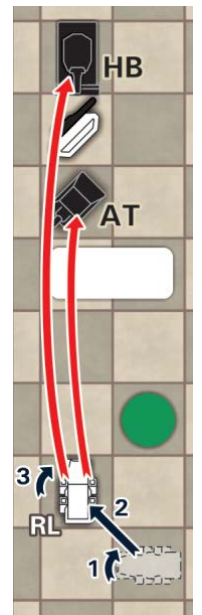
- 1) Au premier mouvement, R se positionne de telle façon que le char ami détruit soit directement en face de lui ;
- 2) Dans un des mouvements suivants (cela ne doit pas forcément être le suivant), le char visé est réparé. Le tour complet est dépensé afin de rendre le char détruit opérationnel à nouveau, et dans ce tour l'unité réparée est replacée à l'endroit (aucun autre mouvement d'aucune des deux unités ne peut alors être effectué durant ce tour) ;
- 3) A partir de ce moment, le char réparé peut à nouveau rejoindre la bataille.



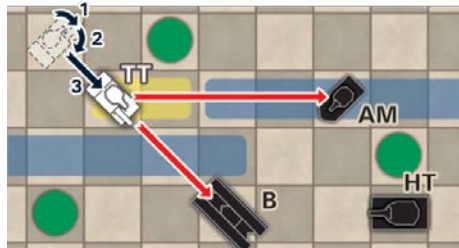
Le Véhicule de Réparation n'a ni armement, ni blindage (0-0-0), et sa vitesse maximale est 4.

Règle optionnelle : Les joueurs peuvent convenir de la possibilité de réparer des unités adverses, et d'ensuite les commander comme les leurs. Dans ce cas, la procédure de réparation est la même que ci-dessus, il est recommandé qu'un drapeau soit placé sur le char réparé pour indiquer sa nouvelle équipe.

- Le **Lanceur de Roquettes (RL)** est un système de missile basique monté sur un véhicule blindé chenillé. Il a une vitesse max de 4, aucun blindage (0-0-0). Au contraire des autres unités de combat, il n'a pas d'armement, mais des roquettes avec leurs propres mécanismes. Il peut tirer deux fois dans un tour pour détruire deux cibles, uniquement en face de lui, mais par-dessus les obstacles et avec une portée comprise entre 4 et 6 espaces. Une roquette a un armement de V (l'arme la plus forte avec le Mortier Lourd).



- Le **Char à Double Canons (TT)** est un char moyen (blindage **II-I-0**, vitesse maximale **4**) qui possède deux canons. L'armement principal a une valeur de **II** et tire directement en ligne droite, tandis que l'armement secondaire (valeur **I**) est monté sur une petite tourelle qui peut tourner et donc tirer dans 3 directions. En utilisant les deux armements, il peut ainsi atteindre deux cibles simultanément.

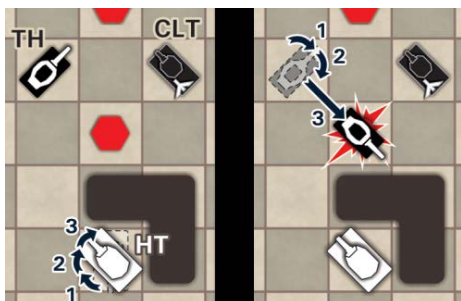


MINES

- Les **mines terrestres** sont représentées par les marqueurs rouges, chacune occupant un espace sur les plateaux côté Déploiement Simple, ou sur n'importe quelle configuration avancée d'obstacles, en respectant par défaut une symétrie centrale par rapport aux côtés nord et sud. Tout char est immédiatement détruit s'il passe sur une mine, à l'exception du Char Démineur. Tous les chars peuvent tirer par-dessus une zone minée.

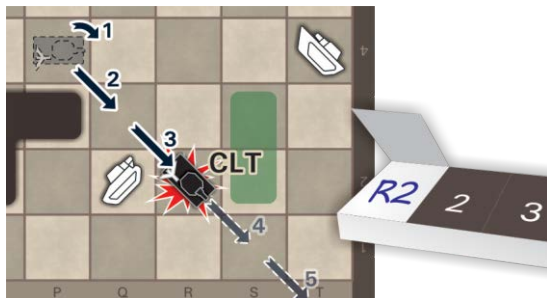
Une option permet à chaque joueur de disposer de jusqu'à 5 mines de son côté sur les espaces de son choix. Il n'est alors pas obligatoire de poser les mines de façon symétrique.

Il est habituellement peu souhaitable de détruire volontairement un de ses chars sur une mine, mais dans certaines situations le char détruit (posé alors sur un de ses côtés) peut procurer une couverture efficace aux autres unités.



- Les **mines commandées à distance** ne sont pas représentées par un marqueur visible. A la place, chaque joueur possède un bloc-notes où ils inscrivent les coordonnées de 3 espaces de leur moitié de terrain contenant ces mines, invisibles par défaut à l'adversaire.

Si un char se positionne sur un de ces mines (même durant son mouvement), le joueur qui a positionné la mine peut décider ou non de l'activer. S'il l'active, il montre les coordonnées de cette mine à son adversaire. L'unité détruite est alors positionnée sur son côté et reste sur l'espace concerné.



Cependant, si le joueur ne souhaite pas activer la mine (parce qu'il préfère par exemple attendre qu'un autre char plus dangereux passe sur cet espace), il n'est pas tenu à cet instant de montrer les coordonnées inscrites sur le bloc-notes.

Si une unité termine son déplacement sur une mine commandée à distance et que le joueur a décidé de ne pas l'activer, la prochaine opportunité de le faire sera lorsque l'unité bougera de nouveau en rotation ou pour sortir de la zone minée.

BROCHURE

Alors que les obstacles de base permettent de représenter principalement des environnements urbains, les cinq nouveaux types d'obstacles de l'extension Fun Set procurent de nombreuses nouvelles possibilités de champs de bataille. La brochure contient de nouvelles configurations les utilisant. Les joueurs peuvent envoyer leurs créations originales sur l'email tank.chess.game@gmail.com. Toutes les configurations reçues seront testées et celles qui sont intéressantes seront publiées sur le site www.gamesforsage.com.

Les meilleures d'entre elles seront aussi intégrées dans une éventuelle prochaine version imprimée de la brochure.

