

TANKKI SHAKIN

lisäosa HAUSKA SETTI

Tankki Shakissa on viisi erilaista tankkityyppiä sekä kaksi peruslautaa, joiden kääntöpuolelle voi rakentaa lukemattoman määrän omia estekaavioita käyttäen erimuotoisia esteitä hyväkseen.

Kaiken kaikkiaan, Tankki Shakin peruspeli riittää takaamaan haasteen ja monipuolisuuden pitkäksi aikaa, mutta niille pelaajille jotka haluavat mennä vielä pidemmälle, on tarjolla Hauska Setti -lisäosa. Se sisältää uusia elementtejä sekä estekaavioita.

Kaikki peruspelin säännöt pysyvät samoina, mutta uusia ominaisuuksia ja mahdollisuuksia tullaan esittelemään edempänä. Näiden lisäelementtien kanssa Tankki Shakki muistuttaa hieman enemmän realistisia sotapelejä, mutta sen olemus pysyy silti samana: Ole vastustajaasi ovelampi sijoittelemalla ja ohjailemalla tankkejasi tarkemmin.

SISÄLTÖ

- Viisi uutta estetyyppiä: 6 matalaa estettä (valkoinen), 16 vesiestettä (läpinäkyvä sininen), 12 pensasaitaa (läpinäkyvä vihreä), 12 mutaestettä (läpinäkyvä keltainen) ja 20 puuta (vihreät merkit).

- 14 uutta ajoneuvoa (yhteensä 44 kappaletta).

- Kahden tyyppisiä miinoja: 10 maamiinaa (punaiset merkit) ja kauko-ohjattavia miinoja (kaksi muistiota koordinaattien kirjoittamista varten).

- 24 lippua/antennia.

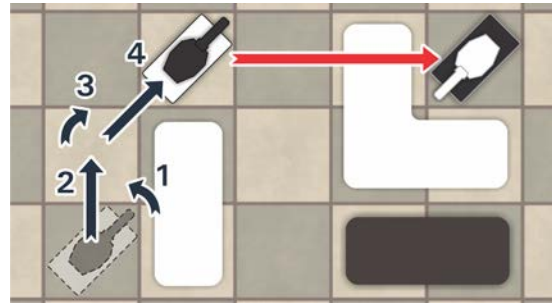
- 2 referenssilehtistä, joissa esiteltynä kaikkien tankkien ominaisuudet.

- Lehtinen, jossa uusia estekaavioita.

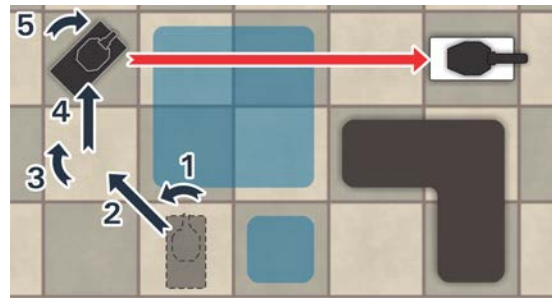
UUDET ESTEET

Peruspelissä esteet kuvaavat korkeita rakennuksia, joiden läpi tankit eivät voi kulkea tai ampua. Todellisuudessa on olemassa esteitä, joita ei voi ylittää, mutta joiden ylitse voi ampua. On myös esteitä, jotka voi tuhota ajamalla niiden ylitse. Tästä johtuen, Hauska Setti tarjoaa näitä kyseisiä estetyyppejä.

- MATALAT ESTEET voivat olla muureja, juoksuhautoja, jne. joiden läpi tankit eivät voi kulkea. Niiden mataluudesta johtuen, kaikki tankkityypit voivat kuitenkin ampua niiden ylitse.

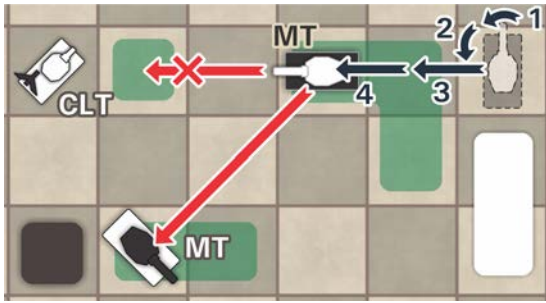


- VESIESTEET (joet, järvet, kanaalit) ovat läpikäsemättömiä lähes kaikille tankeille (paitsi Amfibiotankeille), mutta kaikki tankkityypit voivat kuitenkin ampua niiden ylitse. Jos pelaaja haluaa, hän voi ajaa minkä tahansa tankkinsa veteen ja upottaa sen (tankki poistetaan pelistä).



- PENSASAI DAT (kuvaavat korkeita puskia tai pensaita) ovat ominaisuuksiltaan päinvastaiset mataliin esteisiin verrattuna. Kaikki ajoneuvot voivat kulkea pensasaitojen läpi, mutta yksikään tankki ei pysty ampumaan niiden läpi, sillä ne peittävät näkyvyyden, jos kohteen ja ampujan välissä on ainakin 1 pensasaita. Tykistöt ja haupitsit voivat ampua näiden esteiden yli normaalisti. Pensasaitoja ei voi tuhota (ne palautuvat takaisin alkuperäiseen muotoonsa kun tankki on siirtynyt pois niiden päältä).

Kuvassa alempana: Mustilla tankeilla pelaava voi ampua valkoisen Keskiraskaan tankin, mutta ei valkoista Komentaja tankkia, koska tulilinjan välissä on pensasaita.

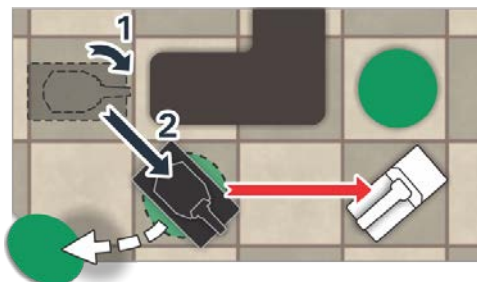


- MUTA ei vaikuta ampumiseen mitenkään, mutta se hidastaa kaikkia tankkeja. Kun ajoneuvo liikkuu mutaiseen ruutuun, se pysähtyy heti. Kun ajoneuvo on mudassa, se voi tehdä vain yhden liikkeen vuoronsa aikana (yksi ruutu eteenpäin, yksi taakse tai 45 asteen kääntyminen).



[Vuoro 1, Vuoro 2]

- PUUT ovat estetyyppi, joiden ylitse ei voi liikkua tai ampua. Tästä huolimatta Super-raskas ja Raskas tankit (sisältäen Raskas raivaustankit) voivat kaataa kyseiset esteet yksinkertaisesti ajamalla niiden ylitse. Kun puu on tuhottu, tankki (joka tuhosi sen) ei voi enää liikkua pidemmälle samalla vuorolla, mutta voi kuitenkin ampua edelleen. Yliajetun puun merkki poistetaan laudalta ja näin ollen estettä ei ole enää olemassa. Seuraavalla vuorolla puun tuhonnut tankki voi liikkua taas normaalisti.



Uudet tankit

Tavallisten taistelevien tankkien lisäksi Hauska Setti tarjoilee myös tankkeja, joilla on jokin tietty tehtävä (miinojen poisto, tuhoutuneiden tankkien puskeminen, vesiesteiden ylittäminen, jne.). Kaikki ominaisuudet ovat esiteltynä erillisessä taulukossa.

- Super-raskas tankki (ST) omaa vahvimman panssarin (IV - III - II), todella tehokkaan tykin (IV), mutta hitaimman nopeuden (max. 2). Se etenee todella hitaasti, mutta on lähes tuhoutumaton.

- Tankinmetsästäjällä (TH) on heikko panssari (0 - 0 - 0), mutta se on todella nopea liikkumaan (max. 5) ja omaa kohtalaisen tehokkaan tykin (II). Se voi olla erittäin tehokas metsästäämään esimerkiksi vastustajan Komentaja tankkia.

- Hyökkäystankki (AT) omaa keskivertonopeuden (max. 4), kohtalaisen tykin (II), mutta kestävän etupanssarin (III - 0 - 0). Sillä ei ole kääntyvää tykkiä, joten se pystyy ampumaan vain suoraan edessään olevia kohteita.

- Amfibiotankki (AM) omaa heikon panssarin (0-0-0) ja heikon tykin (I), mutta kulkee todella nopeasti (max. 5). Se on ainoa tankkityyppi, joka pystyy ylittämään vesiesteet.



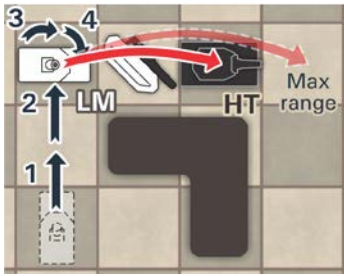
- Tiedustelutankilla (RT) on suurin nopeus (max. 6), mutta heikoin panssarointi ja tykki (0-0-0, I). Siitä voi olla hyötyä Komentaja tankin suojelemisessa tai vastustajan Komentaja tankin metsästämisessä.



[Shakki!]

- Kevyt tykistö (LM) pystyy ampumaan esteiden yli lyhyellä kantamalla; vain kahden tai kolmen ruudun päähän. Panssarointi on olematonta (0-0-0), mutta liikkuminen on

nopeaa (max. 4). Toisin kuin Raskaalla tykistöllä, tällä on keskikokoinen tykki (II), mutta se on silti vaarallinen vastus kaikille kohteille suojien takana. Se pystyy ampumaan vain suoraan eteenpäin.



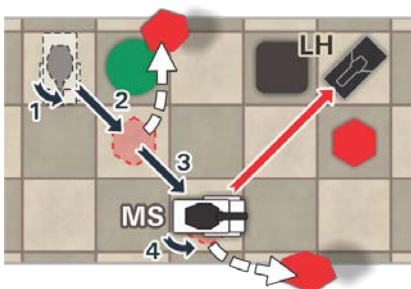
[Maksimikantama]

- Raskas haupitsi (HH) omaa heikon panssaroinnin (I-I-0) ja todella hitaan nopeuden (max. 2). Kaikesta huolimatta, sen tykki on tehokas (IV) ja pystyy ampumaan todella kauas (7, 8 tai 9 ruutua). Se on tehokkaimmillaan takalinjassa ja pystyy ampumaan vain suoraan eteenpäin.



- Kevyt haupitsi (LH) pystyy ampumaan esteiden ylitse, mutta se on rajoitettu ampumaan vain suoraan edessä olevia kohteita, jotka sijaitsevat 5, 6 tai 7 ruudun päässä. Käytännössä katsoen sillä ei ole lainkaan panssarointia (0-0-0), sen maksiminopeus on 3 ja tykin tehokkuus on myöskin III.

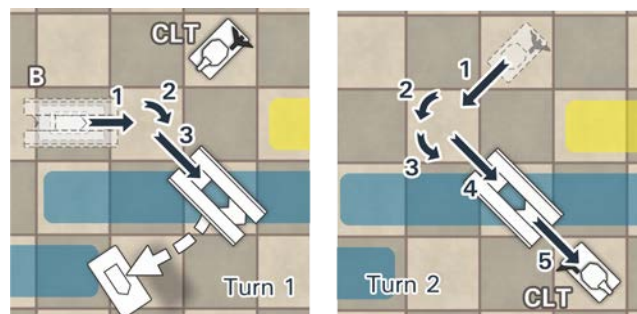
- Miinanraivaajatankki (MS) on keskiraskas tankki miinanraivauslaitteella, jolla voi raivata maamiinoja ajamalla niiden ruutujen ylitse, jossa miinat sijaitsevat. Raivattujen miinojen merkit poistetaan laudalta. Miinanraivaajatankki voi raivata useamman ruudun miinoista yhden vuoron aikana. Sen tykin tehokkuus on sama kuin Keskiraskaalla Tankilla, mutta sivupanssarit ovat hieman heikommät (II-0-0) kompensoidakseen miinanraivauslaitteen painoa.



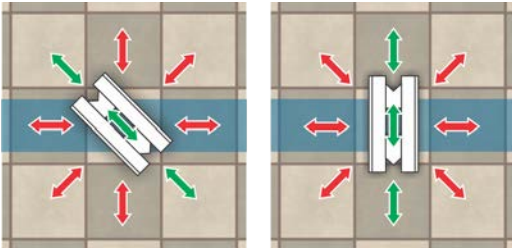
- Raskas raivaustankki (HB) on Raskas tankki varustettuna puskurilla, jolla se voi työntää tuhoutuneita tankkeja. Se voi työntää kaikkia tankkeja, paitsi Super-raskaita. Se pystyy myös taistelemaan tehokkaasti (III), mutta sen sivupanssarit ovat heikot puskurista tulevan lisäpainon vuoksi (III-I-I). Se pystyy työntämään vain yhtä tuhoutunutta tankkia vuoronsa aikana, maksimissaan 3 ruutua (maksiminopeus 3). Työntäminen on rajoitettu vain yhteen suuntaan: suoraan eteenpäin. Jos tuhoutunut ajoneuvo putoaa veteen, se uppoaa ja poistetaan näin ollen pelilaudalta.



- Siltatankki (B) on yksi niistä tankeista, jolla ei ole lainkaan tykkiä, joten se ei myöskään pysty taistelemaan. Sillä on tukijan rooli – se antaa mahdollisuuden muille tankeille vesiesteiden ylitykseen (kapeat joet tai kanaalit). Saapuessaan ruutuun, jossa vesieste sijaitsee, tankki jakautuu kahteen osaan. Alempi osa (runko ja telat) poistetaan laudalta, kun taas ylempi osa (silta) asetetaan takaisin kyseisessä ruudussa olevan vesiesteen päälle. Tästä kohdasta niin omat (kuin myös vastustajan) tankit, paitsi Super-raskaat tankit, voivat käyttää siltaa vesialueen ylittämiseen. Päästäkseen yli, ajoneuvon tulee saapua sillalle suorassa linjassa ja sillalla ollessaan se ei saa kääntyä. Kun silta on asetettu paikoilleen, sitä ei voi enää liikuttaa tai tuhota.



[Vuoro 1, Vuoro 2]



- Elvytysajoneuvo (R). Siltatankin ohella tämä on toinen ajoneuvo, joka ei ota osaa tulitaisteluihin. Sen tehtävänä on korjata omat tuhoutuneet tankit. Korjausjakso menee kutakuinkin näin:

1) Ensimmäisenä liikkeenään Elvytysajoneuvo asettelee itsensä niin, että tuhoutunut oma tankki on suoraan sen edessä;

2) Yhden jäljellä olevan liikkeen aikana (sen ei tarvitse olla heti seuraava) työstetty tankki korjautuu. Koko vuoro käytetään niin, että tuhoutunut tankki käännetään takaisin teloilleen (mitään muita liikkeitä millään muulla tankilla ei voi enää tehdä);

3) Tästä hetkestä lähtien tankki on korjattu ja se pystyy liittymään takaisin taisteluun.

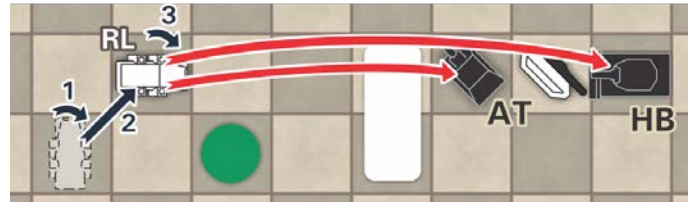


[Vuoro 1, Vuoro 2, Vuoro 3]

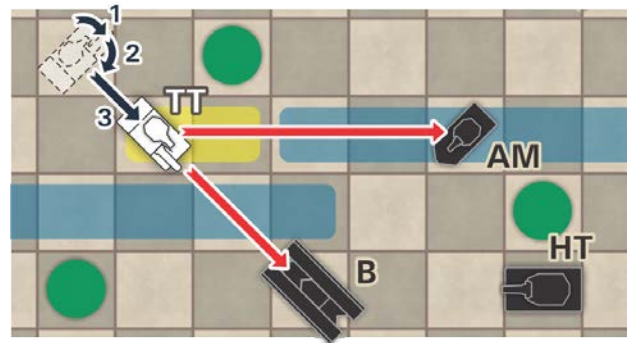
Elvytysajoneuvolla ei ole tykkiä eikä panssaria (0-0-0) ja sen maksiminopeus 4.

Vaihtoehtoinen sääntö: Pelaajat voivat sopia keskenään mahdollisuudesta korjata vastustajan ajoneuvoja, ottaa niiden ohjat ja käyttää niitä kuin omia yksiköitään korjaamishetkestä lähtien. Jos näin sovitaan, korjaustoimenpide on täysin sama kuin yläpuolella, mutta korjatun tankin päälle tulee asettaa lippu, joka kuvastaa sen kuulumista nyt toiselle pelaajalle.

- Raketinheitin (RL) on puolitelavaunu, johon on liitettyinä yksinkertainen rakettijärjestelmä. Sen maksiminopeus on 4 ja se omaa heikon panssaroinnin (0-0-0). Toisin kuin muilla taisteluyksiköillä, Raketinheittimellä ei ole tykkiä, vaan ohjukset, joilla on omat mekaniikat ja ominaisuudet. Tällä ajoneuvolla on kyky ampua kahdesti saman vuoron aikana ja näin mahdollisesti tuhota kaksi kohdetta kerralla! Se ampuu vain suoraan eteenpäin ja esteiden yli. Sen kantama on neljän ja kahdeksan ruudun välillä. Sen rakettien tehokkuus on V (voimakkain ase Raskaan tykistön rinnalla).



- Tupla-tykki tankki (TT) on keskiraskas tankki (panssari II, I, 0, maksiminopeus 4), jolla on kaksi tykkiä. Päätykin tehokkuus on II ja se ampuu vain suoraan eteenpäin, kun taas toinen tykki (tehokkuudeltaan I) on upotettuna pieneen tykkitorniin ja voi näin ollen ampua kolmeen suuntaan. Tämän ansiosta se pystyy ampumaan kahta kohdetta yhtä aikaa.



MIINAT

- Maamiinat ovat esitettyinä punaisin merkein, joista jokainen vie yhden ruudun. Yksikään tankki ei voi ylittää miinoja tuhoutumatta, ellei kyseessä ole Miinanraivaajatankki (kuten jo aikaisemmin esitelty), mutta kaikki tankit voivat ampua niiden ylitse. Maamiinat voi asettaa paikoilleen lisänä perusasetuksiin tai mihin tahansa mukautettuun asetelmaan, ja ne täytyy järjestää niin, että laudan pohjois- ja eteläpuoli ovat symmetrisesti samanlaisia keskenään.

On olemassa myös vaihtoehto, joka antaa pelaajille mahdollisuuden asettaa muutaman miinan (maksimissaan 5) haluamiinsa ruutuihin omalle puolelle pelilautaa. Tässä tapauksessa asetettujen miinojen ei tarvitse olla symmetriassa keskenään.

(Pelaajat voivat sopia keskenään miinojen asettamisesta epäsymmetrisesti; tämä tehdään niin, että pelaajat päättävät keskenään miinojen määrän, jonka jälkeen he asettavat ne vuorotellen omille puoliskoilleen).

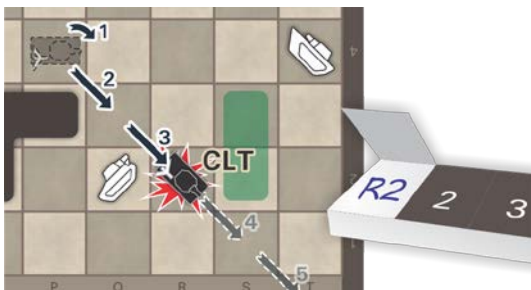
Loogisesti ajateltuna oman tankin ajaminen miinaan ei ole järkevää, mutta tuhoutunut tankki (kyljelleen käännetty) voi tietyissä tilanteissa tarjota hyödyllisen suojan muille omille ajoneuvoille.



[Shakki!]

- Kauko-ohjattuja miinoja ei merkitä merkeillä. Sen sijaan jokaisella pelaajalla on muistio, johon he voivat merkitä kolmen ruudun koordinaatit heidän omille pelilaudan puoliskoilleen, jossa Kauko-ohjatut miinat ovat. Nämä miinat eivät ole näkyvissä vastustajalle.

Kun vastustajan tankki saapuu merkittyyn ruutuun millä tahansa hetkellä liikkeensä aikana, pelaaja, joka asetti kyseisen miinan, voi päättää, haluaako hän laukaista miinan vai ei. Jos hän päättää aktivoida miinan, tulee hänen esittää kyseisen ruudun koordinaatit vastustajalle. Tuhoutunut tankki käännetään kyljelleen ja se pysyy näin kyseisellä ruudulla.



Jos miinan laittanut pelaaja ei halua aktivoida miinaa (esimerkiksi jos hän odottaa toista tankkia, jonka kokee uhkaavammaksi tai tärkeämmäksi sijoittelun kannalta), hänen ei tarvitse näyttää koordinaatteja muistiostaan.

Jos vastustajan ajoneuvo päättää liikkeensä kauko-ohjatun miinan päälle ja pelaaja päättää olla aktivoimatta sitä, seuraava mahdollinen aktivointi on vasta kun vastustaja liikuttaa kyseistä ajoneuvoa uudelleen.

LEHTINEN

Viisi uutta estetyyppiä Hauska Setistä riittävät tuomaan valtavasti uusia mahdollisuuksia uusien ja erilaisten estekaavioiden luomiseen. Siinä missä suurin osa peruspelin estekaavioista edustaa urbaaneja ympäristöjä, Hauska Setin tuoma lisä mahdollistaa entistä monipuolisempien taistelutantereiden ja ympäristöjen luomisen. Lehtisessä on estekaavioita, joita olemme valmistelleet tähän julkaisuun ja toivommekin pelaajien lähettävän omia estekaavioitaan meille sähköpostiosoitteeseen tank.chess.game@gmail.com. Testaamme kaikki saamamme estekaaviot, ja jos ne osoittautuvat hyviksi, me julkaisemme ne verkkosivuillamme osoitteessa www.gamesforsage.com ja parhaimmat niistä tullaan julkaisemaan seuraavassa lehtisen painoksessa.



ESTEKAAVION PALOJEN MERKITYS

Korkea este, Matala este, Vesieste, Pensasaita, Muta, Puut, Maamiinat