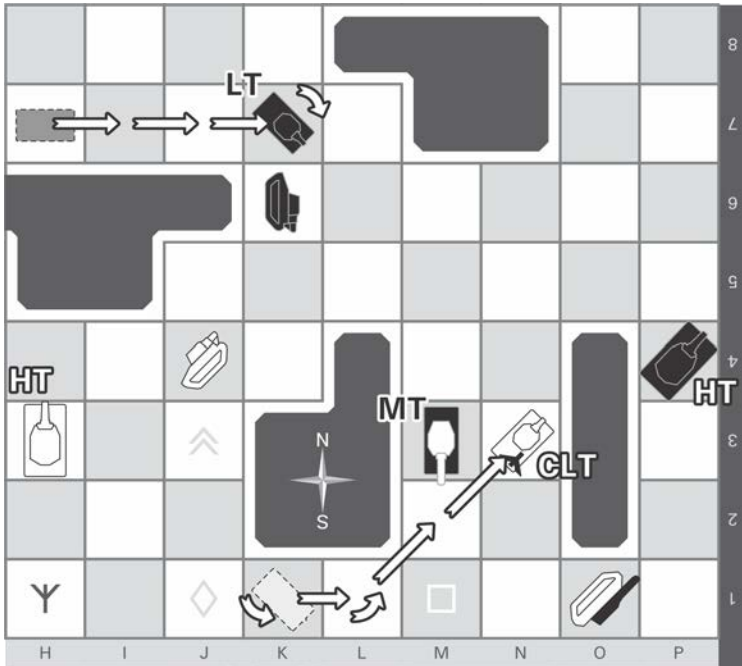


37. K1 > N3/NE , H7 > K7/SE (#)

For at ende i en position hvor den ikke er truet bevæger hvid sin "CLT" til N3. Sort flytter herefter sin "LT" fra H7 til K7 som igen sætter hvid i "Skak". Hvis man kigger ordentligt efter finder vi ud af det faktisk er "Skakmat" da der ikke er nogen steder hvids "CLT" kan bevæge sig til uden en af sorts brikker kan skyde den. Det er heller ikke muligt for hvid at ødelægge de brikker der truer hans "CLT". Derfor betyder det sort vinder!



Før spillet starter skal spillerne skrive størrelsen af brættet ned og hvilken opsætning der bliver brugt. Hvis man selv vælger hvilke brikker man spiller med skal man også skrive de forskellige brikkers startfelter ned.

Som vist er det nemt at skrive et helt spil ned og en dedikeret spiller kan skabe en personlig database af alle personens spil. Vi vil opfordre alle spillere til at sende deres interessante spil til:

tank.chess.game@gmail.com (Husk at kommentere på spillet). De mest interessante spil vil Forsage Games belønne og ligge op på deres side. Hvis omstændighederne er til det vil de mest interessante spil også blive printet i en folder eller lignende.

Skemaer for opsætninger

Grundopsætningen har flere åbne strækninger som brikkerne kan avancere langs, men også nok forhindringer som kan bruges til dækning. Fordelingen af forhindringer og åbne områder er balanceret for at give mest mulig diversitet i spillet. Spillerne har derfor mulighed for at angribe i forskellige akser eller forsvare unikke strategiske punkter for at holde et angreb tilbage.

Når dette er sagt så er grundopsætningen anbefalet for nye spiller og til turneringer, pga. balancen der er indlagt i fordelingen af forhindringer og åbne områder.

Regler i dette spil er simple og fleksible nok så man kan bruge forskellig størrelse bræt og opsætning af forhindringer. Ved selv at placere de løse forhindringer på den blanke side af spillepladen har man mulighed for at skabe utallige måder at spille på. På de følgende sider er der givet eksempler på hvordan man kan lave opsætninger, hver af disse eksempler giver en variant for både 16x16 og 20x20. Start placeringerne for brikkerne er markeret med det tilsvarende symbol:

Ved at spille med forskellige opsætninger kan selv den mest erfarne spiller teste deres evner i ukendt terræn.

For at give spillet endnu mere variation kan spillerne også selv vælge hvilke brikker de bruger i hvert spil. Spillerne behøver ikke bruge de samme brikker, så længe de har en "CLT" og samme antal brikker. Hvis man selv vælger ens brikker skal de placeres på de markerede felter men symbolerne behøver ikke passe overens. Man kan også vælge at en anden brik skal være ens "CLT" man skal bare markere den med "antennen"

Hvis spillerne vil have et kortere spil kan de aftale at spille med færre brikker.

Gammel by

Denne opsætning har mange korte og trænge korridorer. På grund af mængden af forhindringer er sandsynligheden for "Flugt" meget stor hvis der ikke er mure til at beskytte mod dette.

Åben mark

Denne opsætning har få forhindringer og store åbne områder. Fremrykning er noget man skal nøje overveje da der er meget lidt beskyttelse at finde. Med andre ord, pansring kan være meget vigtigere end hastighed.

Fæstning

Denne opsætning bliver kendetegnet ved to vægge med få passager og et centralt åbent område. En anbefalet variation er at bruge en "MT" som "CLT" (*)

Diagonal

Start positioner i denne opsætning er i modsatte hjørner. Et hurtigt forsøg på "Flugt" langs den ubeskyttede flanke er en af de mere sandsynlige måder at vinde på.

Delt formation

Her bliver ens brikker fordelt på hver side af brættet. Der er kun få passager mellem de to sider så i teorien skal man føre to kampe samtidig.

Væggen

Selv uden mange brikker på bordet er "Flugt" højst usandsynligt da der er ingen beskyttelse af finde på den modsatte side af væggen. Start positionerne er meget blottet så det er vigtigt at få flyttet sine brikker i ordentlig beskyttelse.

Slottet

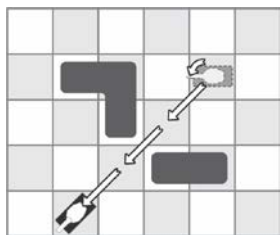
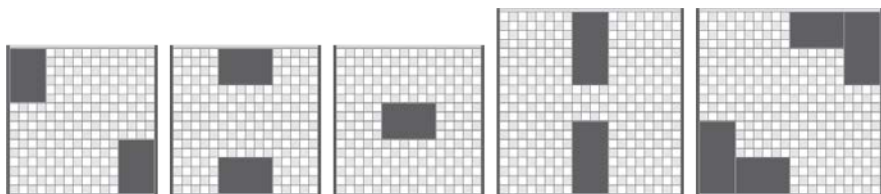
Ved at bruge afgrænsningspladerne reducere man spille området. I denne opsætning spiller man på hhv. 12x12 og 16x20. I begge størrelser forgår kampen omkring ruiner af et slot i midten af brættet.

Egne opsætninger

For at tegne nye opsætninger kan man bruge de blanke ark. Brikkerne og deres start positioner skal være defineret for alle opsætninger. Her er nogle basale regler for at designe dine egne opsætninger:

- 1: Hvide brikker starter på den sydlige del og sorte på den nordlige del
- 2: Forhindringer og start positioner skal være symmetriske (For at skabe de samme vilkår for begge spillere)
- 3: Forhindringer og start positioner skal placeres så man ikke kan ødelægge modstanderes brikker i første træk.

Opsætningen "Slottet" viser en måde man kan bruge afgrænsningspladerne på. De kan også bruges på andre måde som vist på følgende aftegninger:



BEMÆRK: Hvis forhindringer er placeret som vist er det muligt at passere mellem dem.

Du kan sende dine opsætninger til tank.chess.game@gmail.com

Alle interessante opsætninger vil blive lagt op på vores hjemmeside og personen der har lavet dem vil blive krediteret. De bedste opsætninger vil Forsage Games belønne og blive inkluderet i den næste udgave af dette spil.

Under vores Kickstarter kampagne (10 Dec 2017 – 4 Jan 2018) modtog vi allerede nogle interessante opsætninger som vi har tilføjet til denne folder.

Colosseum

Det dominante særpræg ved denne opsætning er det åbne centrale område som skal kontrolleres til en hver tid. 16x16 opsætningen var lavet af Lorenzo Meucci. 20x20 var lavet så det fungerede på samme måde.

Korridorer

I denne opsætning har man mange korridorer og det kan være en effektiv strategi at blokere dem. Hvis du har "HB" tilgængelig kan "HT" blive udskiftet med denne. 20x20 er lavet af Chris Hep.

ALTERNATIVE SCENARIER

- Single type pieces:

- Last man standing: Opsætning valgfri. Man spiller for at ødelægge alle modstanderes brikker. Når man spiller på denne måde er der ikke nogen "CLT" da man ikke kan vinde ved at "flygte". Sansynligheden for at spille uafgjort er stor da f.eks. en "LT" ikke kan ødelægge en "HT" og en "HT" kan formentlig ikke fange en "LT". Denne spillemetode er god til yngre spillere.

- The escape of the three: Som ovenstående er opsætningen valgfri og der er ingen "CLT". For at vinde skal man bryde modstanderens linje og "flygte" med 3 vilkårlige brikker. Den spiller der først "flygter" med 3 brikker har vundet. Hvis begge spillere fejler i dette er det den spiller med flest brikker der vinder, hvis antallet er det samme er det uafgjort.

- Capture the Flag: Opsætningen er valgfri så længe de midterste 4 felter ikke indeholder forhindringer. Et flag bliver placeret nøjagtigt i midten af pladen, punktet mellem de 4 midterste felter.

Målet for spillet er at komme ind til flaget, tage det og få det bragt tilbage til ens egen baglinje (Række 1 for hvid og 16/20 for sort, alt efter størrelsen på brættet)

Når en brik bevæger sig ind på en af de 4 centrale felter kan den vælge at tage flaget fra bordet og placere det på toppen af brikken. En brik som har bevæget sig og taget flaget kan ikke skyde i samme tur. Denne brik skal nu bevæge sig til baglinjen for at vinde spillet. Hvis brikken der har flaget bliver ødelagt kan man samle flaget op ved at bevæge sig ind på et af de omkringliggende felter.

De samme regler gælder hvis man vil give flaget videre til en af ens andre brikker: Brikken med flaget skal være stationær, den modtagende brik skal bevæge sig ind i et af de omkringliggende felter i slutningen af turen.

Der er ingen begrænsninger for hvor mange gange man kan tage flaget eller hvem der kan tage det, det er bare den første brik der bevæger sig ind til flaget.

En variation til spillet er at placere et ulige antal flag på brættet, den spiller der fanger mere end halvdelen vinder spillet.

Fire-spiller variation.

Fleksibiliteten i spillet tillader også at man spiller fire spillere. På grund af man bliver nødt til at dele brikker af samme farve bliver 2 spillere nødt til at montere flag på deres brikker (Så holdene vil være: hvid, hvid med flag, sort, sort med flag). "CLT" brikken bliver repræsenteret med antenner (hvidt og sort hold) og diamant-formet flag (de to andre hold). Start placeringer og tur rækkefølge kan ses på billederne på de efterfølgende sider.

Hver spiller kæmper for sig selv mod alle de andre, målet er at ødelægge flest mulige brikker. I denne variation er det ikke muligt at lave "flugt". "CLT" brikken kan blive ødelagt som alle andre brikker, den eneste forskel er at den er flere points værd. Hver gang en spiller ødelægger en normal brik får personen 1 point, når en "CLT" bliver ødelagt får personen 2 points (en spiller burde skrive points ned for at holde styr på dem).

Spillet stopper normalt når 3 af de 4 spillere ikke har flere brikker tilbage, men det er også muligt det slutter med flere overlevende, hvis for eksempel en brik bliver fanget et sted eller andre måder brikker ikke kan nå hinanden.

Spillere som har overlevende brikker ligger dem til de brikker de har ødelagt, mens alle andres totale points kun er de brikker de har ødelagt. Vinderen er dem spiller med flest points.

Man kan også spille et bestemt antal ture som man aftaler inden spillet går i gang. Points og vinderen bliver afgjort på samme måde.

Hjørne

Start positionerne er rimelig sikker for alle brikker. Det kan dog bliver hurtigt farligt hvis man bevæger sig uforsigtigt da man kan blive skudt på af op til flere modstandere og fra forskellige sider.

Fire om æren

Lavet af Marcos Hidalgo. Start positionerne er sat op langs siderne på brættet. På grund af de åbne sider er det muligt for alle spillere at flankere deres naboer fra starten af spillet.

Omkring de kampkøretøjer der inspirerede spillet

I gammel tid var der kørende maskiner der gav beskyttelse til fodfolket og havde en form for våben (Katapult). Den første prototype af kampvogne var lavet i England i 1915 og blev kaldt "Little Willie". Den første masseproduceret kampvogn var kaldt "Mark I" og blev fremstillet i 1916. For første gang skulle "Mark I" bruges mod tyskerne d 15 november 1916. Under første verdenskrig havde tyskerne lavet en kampvogn kaldet "AB" og Frankrig lavede 3, hvoraf en blev masseproduceret, "Renault FT-17". Den vigtigste funktionalitet af "Renault" kampvognen var det roterende tårn på toppen med en kanon eller maskingevær, et koncept som blev standarden inden for kampvogns design i fremtiden.

Efter første verdenskrig blev det vurderet at kampvogne ville blive brugt i tæt samarbejde med infanteri. Under anden verdenskrig, brugte tyskerne mange innovative taktikker som involverende kampvogne i selvstændigt brug, dette fastgjorde kampvognen som et offensivt værktøj inden for krigsførelse.

De tre vigtigste egenskaber for en kampvogn er beskyttelse, ildkræft og mobilitet. At finde den perfekte balance mellem disse 3 ting er den vigtigste opgave for kampvogns designere.

Der findes ikke nogen specifik klassificering af kampvogne, da alle lande har deres egne kriterier og specifikke modeller. Den mest basale måde at klassificere på er efter vægt, let, mellemtung og tung. Denne metode skal man dog tage med et gran salt da f.eks. den tyske "Panther" er mellemtung, men samtidig tungere end nogle af de allierede tunge kampvogne.

I begyndelsen af krigen havde de fleste lande store antal lette kampvogne, pga. deres svage pansring var de designet til at kæmpe mod infanteri og fungere som opklaring. Den sovjetiske "BT-7" og "T-50" var brugt som inspiration til "LT" (Begge kampvogne giver visuelt en ide om et hurtigt køretøj)

Kampvogne med en balance mellem de 3 egenskaber og mere generelle roller var mellemtunge kampvogne. "Panzer IV" var den eneste kampvogn i den tyske hær som blev produceret gennem hele krigen, mens "T-34" og "Sherman" var de mest masseproduceret. I dette spil repræsenterer "MT" ikke nogen specifik kampvogn, men "T-34" er den største inspiration, da den er et godt eksempel på en balanceret kampvogn med flere roller. Den amerikanske "M3 Lee" blev brugt som inspiration til "TT"*

Efter sammenstød med de vel pansret Franske og Britiske kampvogne begyndte tyskerne på et nyt koncept på en tung kampvogn. Før den var udviklet var deres kampvogne forældet i forhold til de sovjetiske "T-34" og "KV-1" kampvogne. For at kunne imødegå dem blev baren for tunge kampvogne løftet ved produktionen af "Tiger". Senere blev de sovjetiske "IS-1" og "IS-2" produceret som svar på de tyske "Panther". Amerikanerne var også i gang med at udvikle tunge kampvogne men ingen blev brugt under krigen. "HT" er designet efter den vel pansret og tætbyggede "Tiger" kampvogn.

Tyskerne gik skridtet videre inden for tunge kampvogne ved at forøge pansringen markant samt størrelsen og skabte derfor en "super-tung" kampvogn. Ingen af prototyperne blev færdige og konceptet viste sig at være en blindgyde inden for kampvogns design. Inspirationen for "ST"* var "Panzer VIII Maus".

Ser man lidt mere bredt på det er selvkørende haubits også en form for kampvogn. Under hele krigen blev forskellige former for artilleri produceret og klassificeret inden for forskellige kriterier. Den største forskel på denne type og klassiske kampvogne er deres armering. Selvkørende haubits yder støtte over lange afstande og har som regel højkaliber haubits monteret. De har sjældent tårn og da de ikke høre til i fronten, lav pansring. "HH"* er inspireret af den amerikanske "M12" mens den tyske "Wespe" var inspirationen for "LH"*.

Man kan sige at panserjægere ligger et sted mellem kampvogne og selvkørende haubits, baseret på deres konstruktion. I stedet for et tårn har de monteret højkaliber kanon. Deres primære opgave var at yde støtte til kampvogne og infanteri på kort afstand så de havde udmærket pansring. Som panserjægerne fandtes der andre kampvogne som havde monteret haubits og stærk front pansring, nogle eksempler er den tyske "Brumbar" og den sovjetiske "SU-152". "TD" er en kombination af flere kampvogne og ikke nogen specifik. "AT"* er baseret på den tyske "Jagdpanzer 38 Hetzer" (Dog var denne kampvogn en panserjæger)

Amerikanerne lavede også panserjægere men et anderledes design end de tyske og sovjetiske. Den mest unikke blandt dem er "M18 Hellcat". Den havde meget let pansring og var designet til hurtigt at komme i position, skyde målet og komme hurtigt væk igen. Denne type panserjæger med tårn var brugt som inspiration til "TH"*

Amfibiske kampvogne er per definition meget lette og let pansret. De var designet til at kunne passere vand forhindringer. "AM"* er baseret på den amerikanske "LVT(A)".

Der blev produceret mange specialiseret køretøjer på bæltet under anden verdenskrig, mange af disse var ingeniør køretøjer. De var primært baseret på allerede eksisterende undervogne. Ingeniørkøretøjer inkluderer: Bulldozers (BT*, HB*), minerydder (MS*), kraner (R*), brolæggere(B*) og så videre.

"Half-Tracks" var brugt mest af tyskerne og amerikanerne. De havde mange forskellige formål, fra støttefunktioner til direkte kamp. De kunne være armeret med mange forskellige kaliber, mortere selv raketkastere. "LM"* er baseret på den amerikanske "M21 MMC Half-Track" og "RL" er baseret på den tyske "Wurfrahmen 40"

Pansret hjulkøretøjer med 2, 3 eller 4 aksler var produceret i et mindre antal. Grunderet deres høje hastighed var deres primære opgave opklaring. Inspirationen for "RT"* var den amerikanske "M8 Greyhound"

"Sturmtiger" var et specialiseret og unikt køretøj, bygget af tyskerne. Den havde en 380mm raketkaster og utrolig tyk front armering, designet til kamp på korte afstande mod fæstninger og infanteri. "HM" er inspireret af "Sturmtiger" selv om den havde nogle ret anderledes karakteristika.

Brikker markeret med * findes i "Fun Set" udvidelsen til spillet.