

FUN SET

I spillet Tank Chess er der fem typer kampvogne og to spillebræt med grundopsætning, ved selv at placere forhindringer på den modsatte side af spillepladen har man mulighed for at skabe utallige måder at spille på.

Alt i alt, alene med grundspillet kan udfordringerne og variationerne vare lang tid, men for de spillere der vil tage spillet et skridt videre er der "FUN SET" udvidelsen. Den indeholder nye komponenter samt nye skemaer.

Alle grundreglerne forbliver det samme, kun nogle nye funktioner og muligheder bliver introduceret. Med disse ekstra elementer begynder Tank Chess og minde mere om et realistisk krigsspil, men essensen forbliver det samme: udtænke din modstander gennem manøvrering og placering af ens brikker.

INDHOLD

- Fem nye typer forhindringer: 6 lave (hvide), 16 vand (transparent blå), 12 hække (transparent grøn), 12 mudder (transparent gul) og 20 træer (grønne);

- 14 nye typer brikker (44 totalt);

- To typer miner: 10 Landminer (rød polet) og fjernstyrede miner (to notesblokke til at nedskrive koordinater);

- 24 Flag/antenner;

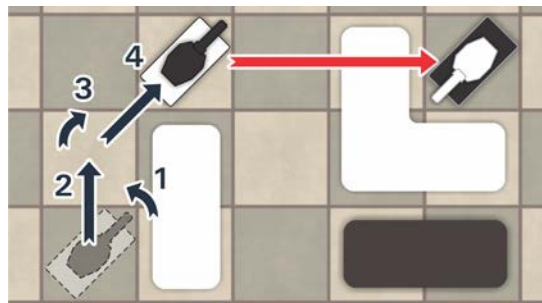
- To tabeller med info på alle kampvogne;

- En folder med ekstra skemaer.

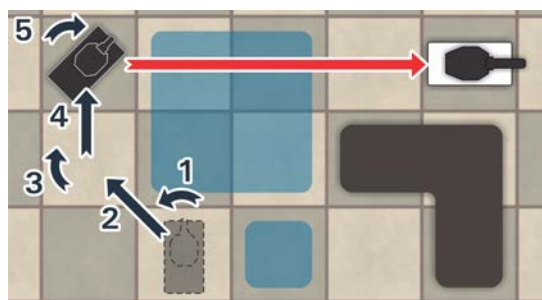
NYE FORHINDRINGER

I grundsættet repræsenterer forhindringerne høje bygninger som brikkerne hverken kan passere eller skyde igennem. I virkeligheden findes der forhindringer man ikke kan passere men godt skyde hen over, samt forhindringer man kan fjerne ved at køre igennem dem. I FUNSET findes disse typer.

- LAVE FORHINDRINGER. (lave vægge, skyttegrave osv) Brikker ikke kan passere men, på grund af deres højde, godt skyde hen over.

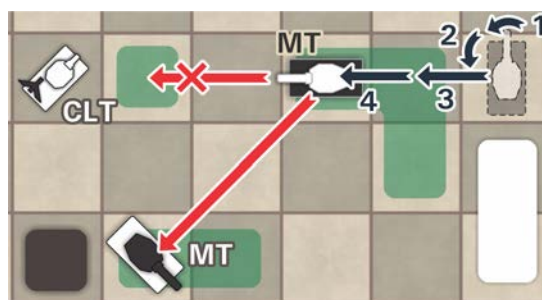


- VAND FORHINDRINGER. (Floder, søer, kanaler) Brikker kan ikke passere (Ud over Amfibisk Kampvogn), men alle brikker kan skyde hen over dem. Hvis en spiller ønsker at bevæge en brik ud i vandet vil den synke til bunden (brikken fjernes fra bordet)

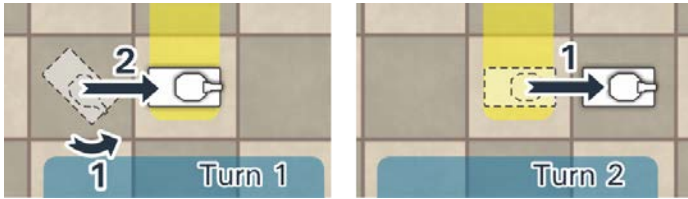


- HÆKKE. (høje buske) Disse forhindringer har den omvendte effekt af "Lave forhindringer". All brikker kan bevæge sig gennem hække, men ingen kan skyde igennem dem da de blokere brikkens synsfelt hvis bare et felt mellem brikken og målet indeholder en hæk. Mortere og haubits kan skyde hen over dem som normalt. Hække kan ikke blive fjernet (de rejser sig op igen efter en brik har passeret)

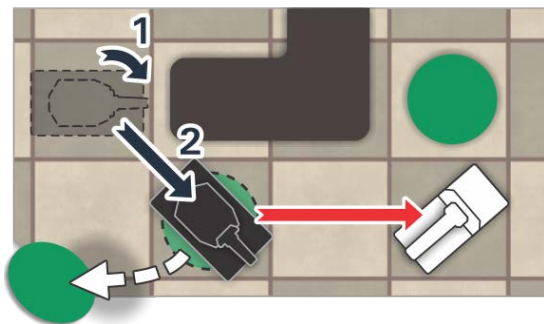
På billedet nedenfor: Sorts brik kan skyde Hvids "MT", men kan ikke skyde Hvids "CLT" da der er en hæk imellem.



- MUDDER. Skud bliver ikke påvirket af mudder men det sænker brikkers evne til at bevæge sig. Når en brik flytter ind i et felt med mudder skal det stoppe med det samme. Derudover når en brik er på et felt med mudder må denne kun lave et ryk per tur (Et felt fremad, tilbage eller 45° rotation)



- TRÆER. De kan hverken passers eller skydes igennem. Men, ST, HT og HB kan ødelægge dem ved at bevæge sig ind i samme felt. Når et træ bliver ødelagt kan brikken der ødelagte den ikke bevæge sig mere den tur, men den kan stadig godt skyde. Fjern træet fra brættet, denne forhindring er nu helt væk fra spillet. Den involverede brik kan bevæge sig normalt den efterfølgende tur.



NYE BRIKKER

Ud over de kampvogne som primært skal slås har FUN SET også brikker som har en specifik rolle (Minerydning, flytning af ødelagte kampvogne, passere vand osv). Alle informationer på de forskellige typer er vist i en separat tabel.

- Super-Tung Kampvogn (ST) har den kraftigste panser (IV – III – II), kraftfuld armering (IV), men den laveste hastighed (max. 2). Den har langsom fremgang men er næsten usårlig.

- Panserjæger (TH) har svag panser (0-0-0), en udmærket armering (II), men er meget hurtig (max. 5). Den kan være yderst effektiv til at jage modstanderens "CLT"

- Storm Kampvogn (AT) har en stærk front pansring (III-0-0), udmærket armering (II) og gennemsnitlig hastighed (max. 4). Den har dog ikke et tårn så den kan kun skyde mål ligeud.

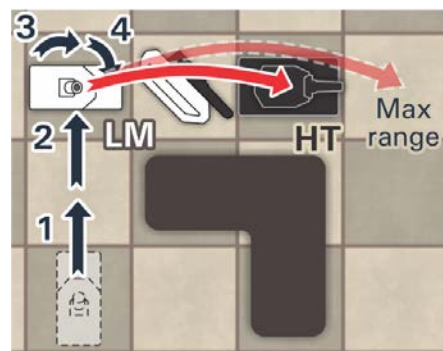
- Amfibisk Kampvogn (AM) har dårlig pansring (0-0-0) en beskedent armering (I) men en høj hastighed (max. 5). Dette er den eneste brik der kan passere vand forhindringer.



- Opklarings Kampvogn (RT) har dårlig pansring (0-0-0), beskedent armering (I) men den højeste hastighed i spillet (max 6). Den kan have en vigtig rolle i at være "CLT" eller være med til at jage modstanderens "CLT"



- Let Morter (LM) har dårlig pansring (0-0-0), en udmærket armering (II) og en høj hastighed (max. 4). Den kan kun skyde kort afstand, 2-3 felter, men det kan være hen over forhindringer. I modsætning til "HM" har den en dårligere armering men er stadig farlig for mål bag beskyttelse. Den kan kun skyde ligeud.

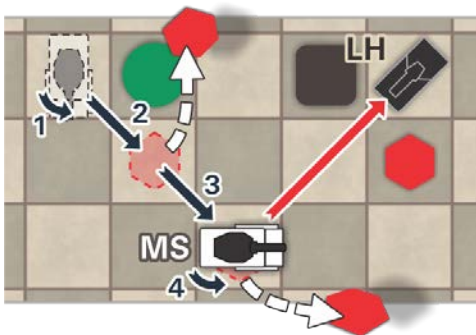


- Tung Haubits (HH) har svag pansring (I-I-0), en kraftfuld armering (IV), men langsom hastighed (max. 2). Den kan skyde hen over forhindringer på stor afstand (7-8-9 felter) så den er mest brugbar på baglinjen.

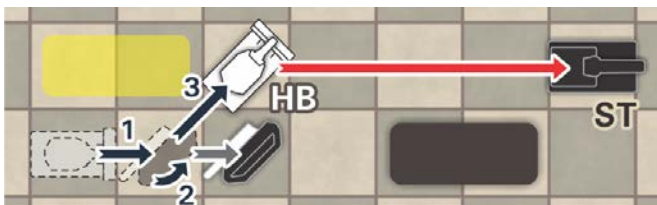


- Let Haubits (LH) har dårlig pansring (0-0-0), en god armering (III) og en beskeden hastighed (max. 3). Den kan kun skyde ligeud og må skyde hen over forhindringer. Den skyd afstand er 5-6-7.

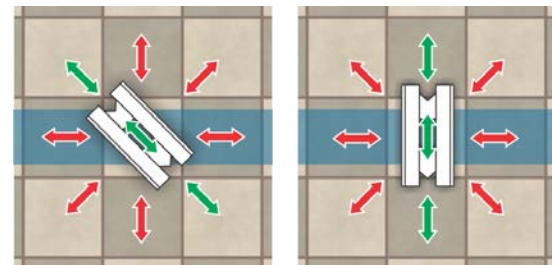
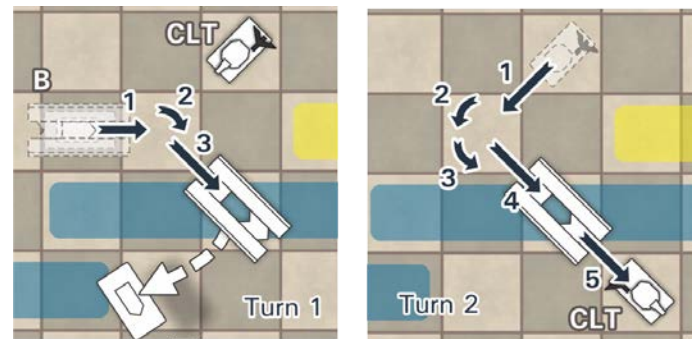
- Minerydder (MS) er en mellem-tung brik med mine-pejl som ødelægger miner ved at køre ind på deres felt. Mine brikken bliver fjernet fra brættet på denne måde. På en tur kan "MS" fjerne flere miner. Den fungerer på samme måde som en "MT" ud over dens pansring er mindsket i siden (II-0-0) for at kompensere for vægten af mine-pejlet.



- Tung Bulldozer (HB) har stærk fortal pansring (III-I-I), en solid armering (III) og beskeden hastighed (max. 3). Den kan dog skubbe alle brikker ud over de tungeste ("ST"). Den er udstyret med en skovel der kan skubbe alle ødelagte brikker ud over "ST". Den må kun skubbe en brik i turen, maksimalt 3 felter. Der kan kun skubbes i en retning, lige ud. Hvis den skubbede brik ender i vand bliver den fjernet fra spillet.



- Brolægger (B) er en brik der ikke har nogen armering, så derfor kan den ikke skyde. Den har udelukkende en støtte-rolle, ved at skabe en bro så andre brikker kan passere vand forhindringer. Når "B" flytter ind i et felt med vand deler man brikken i to, den nederste del fjernes fra spillet og den øverste del placeres på brættet i samme felt. Fra dette tidspunkt kan alle brikker (selv modstanderens), med undtagelse af "ST", bruge denne bro til at passere vand forhindringen. Når en bro benyttes skal det forgå på en lige linje, derudover kan man heller ikke rotere på broen. Når en bro er placeret kan den hverken blive flyttet eller ødelagt.



- Bjærgnings Kampvogn (R). Sammen med "B" kan denne brik heller ikke deltage i kampe. Den har til opgave at reparere ødelagte venlige brikker. Proceduren for at reparere er som følgende:

- 1) Bevæg "R" så den har den ødelagte brik lige foran sig.
- 2) I en efterfølgende tur (ikke nødvendigvis den næste) kan man reparere den ødelagte brik. Hele turen bliver brugt på at reparere den til fuld funktion, så ingen andre brikker kan gøre noget den tur. Placer brikken oprejst igen.
- 3) Fra nu af kan brikken bruges som ny og kan derfor hjælpe i kampen igen. n.

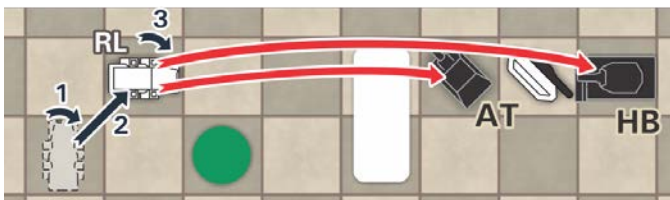


"B" har dårlig pansring (0-0-0), ingen armering og en god hastighed (max. 4)

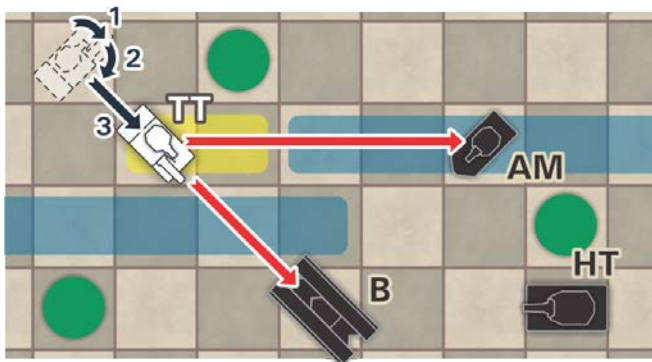
Valgfri Regel: Spillerne kan vælge at spille med muligheden for at reparere modstanderens brikker, og derved kontrollere dem efterfølgende. Proceduren er dem samme som ovenstående med den tilføjelse at man skal placere et af sine flag på brikken så man viser den nu tilhører den modsatte side.

- Raketkaster (RL) har dårlig pansring (0-0-0) ingen normal armering og en god hastighed (max. 4). Den er armeret med raketter som fungerer lidt anderledes end normal armering.

Det specielle ved "RL" er den kan skyde to gange på en tur, og derfor potentielt ødelægge 2 brikker. Den kan kun skyde ligeud i en rækkevidde af 4-8 felter men hen over forhindringer. Dens armerings styrke er blandt de stærkeste (V).



- Dobbeltløbet Kampvogn (TT) har udmærket pansring (II-I-0), special armering og en god hastighed (max. 4) Den er armeret med to kanoner. En der kun kan skyde ligeud (styrke II) og en der er tårnmonteret (styrke I). Den kan derfor skyde på to mål samtidig.

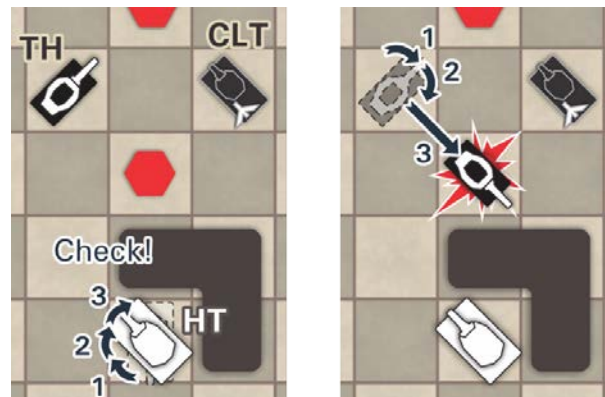


MINER

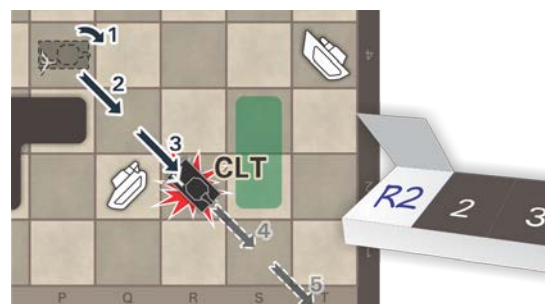
- Miner er repræsenteret af røde markører, som hver i sær fylder et felt. Ingen brikker kan passere en mine uden at blive ødelagt (med undtagelse af "MS" som forklaret ovenover) men alle kan skyde hen over dem. Miner kan blive placeret som tilføjelse til den grundlæggende opsætning eller andre opsætninger og skal placeret symmetrisk på begge sider af brættet.

Man kan vælge at hver spiller kan placere op til 5 miner hver på deres egen halvdel. I dette tilfælde behøver de ikke være placeret symmetrisk.

Det giver ikke altid mening at ødelægge sine egne brikker på miner, men der er nogen situationer hvor det kan betale sig at gøre for at skabe forhindringer for modstanderens skud.



- Fjernstyret miner bliver ikke repræsenteret med en markør. Hver spiller har en notesbog hvor de kan annotere koordinaterne på 3 felter, på deres egen halvdel, hvor der er placeret fjernstyret miner. Disse miner kan derfor ikke ses af fjenden og når han bevæger en brik ind på et felt med en mine kan man vælge at aktivere den. Hvis man aktivere minen skal man vise modstanderen koordinatet på minen og derefter ligge brikken på siden for at vise den er ødelagt.



Husk at man ikke skal aktivere en mine, man kan vælge at vente til et bedre tidspunkt.

Hvis en modstanders brik slutter på en mine man vælger ikke at detonere så er næste chance for at aktivere først når den brik flytter sig igen.

FOLDER

Med 5 nye former for forhindringer giver "FUN SET" kæmpe mulighed for at skabe forskellige opsætninger. Hvor forhindringerne fra grundspillet repræsenterer et bymæssigt område, kan "FUN SET" skabe meget alsidige kamppladser og områder. I folderen er der opsætninger vi har forberedt til "FUNSET" og vi forventer at få flere opsætninger tilsendt vores e-mail tank.chess.game@gmail.com. Vi vil afprøve alle opsætninger og hvis de er gode bliver de lagt op på vores hjemmeside www.gamesforsage.com samtidig vil de bedste blive en del af den næste printede udgave af folderen.



SIGNATURFORKLARING

Høj forhindring ; Lav forhindring ; Vand ; Hæk ; Mudder ;
Træer ; Landminer