

TANK CHESS



パンフレット

Copyright © 2018, 2016
Forsage Games
All rights reserved

棋譜の記録方法について

ゲームボードの周囲には文字と数字が表示されており、盤面の全てのマスの位置座標をこの文字と数字によって示すことができます。この位置座標の表し方はチェスと同じです（文字が先で数字が後）。ゲームボードの中央には方位が分かるよう、コンパスが描かれています（N=北、S=南、E=東、W=西）。位置座標と方位により、対局中の全ての動きを記録することが出来ます。下記の例はどのように一手一手を記録するかステップ毎に説明しています。

白 黒

36. H2>H3/N (K6) , >M3/S (O1+)

1 2 3 4 5 3 4 5

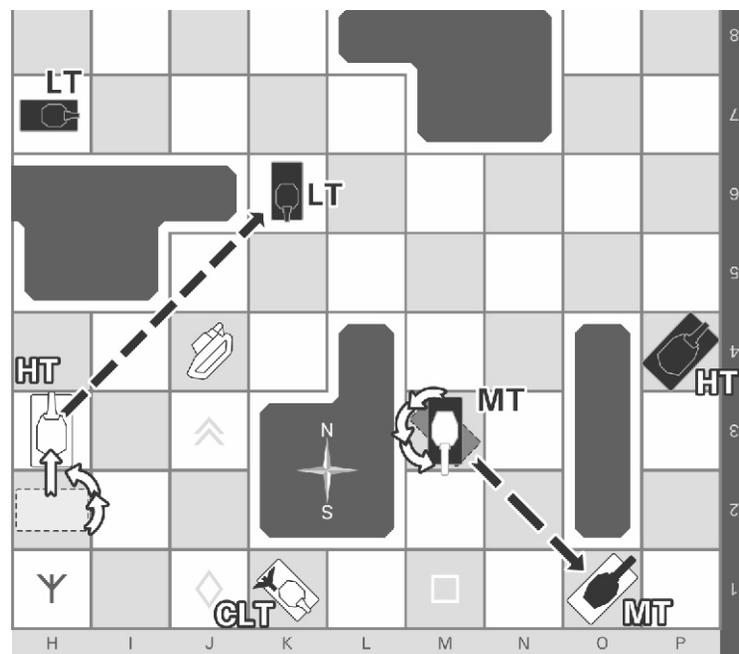
- 1- 手番号
- 2- 動かした駒の最初の位置（駒の動作が旋回のみの場合を除きます）
- 3- 動かした駒の最後の位置
- 4- 動かした駒が最後に向けた方位
- 5- 括弧内：破壊された相手の駒の位置（と場合により記号）：
+（チェック）、#（チェックメイト）、
-（エスケープ）、=（エスケープメイト）

チェック：次の一手で相手の指揮戦車を破壊出来る

チェックメイト：次の一手で相手の指揮戦車を確実に破壊出来る - 終局

エスケープ：次の一手で自分の指揮戦車がボード上から離脱し勝利できる位置にいる

エスケープメイト：次の一手で自分の指揮戦車が確実にボード上から離脱できる位置にある - 終局

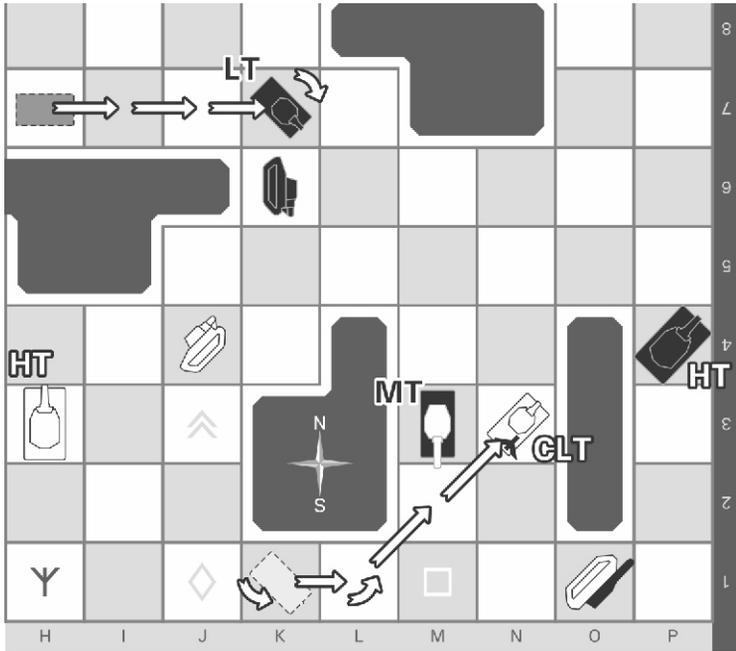


上の図は36手目の全ての動きを表しています。その前の35手目、黒は自分の軽戦車(LT)をK6に移動し次の一手で(I3に移動させることで)白の指揮戦車(CLT)を破壊出来る配置に置き、チェックを宣言しました。白には選択肢(CLTを安全な場所へ移動するか、もしくは黒のLTを破壊するか)があります。白は後者の方法を選択し重戦車(HT)で黒のLTをK6で破壊します。

同じく36手目で、黒はM3のマスに置かれた中戦車(MT)を旋回させO1のマスにいた白のMTを破壊し、再び白のCLTにチェックを宣言します(次の一手でこのMTをM1/SW (M1に移動し南西(SW)の方位を向く)することで、白のCLTを破壊出来るかもしれないからです)。37手目を次のページに示します。

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

破壊されない位置に移動する為、白はCLTをN3に移動します。しかしこれは悪手です。黒はLTをH7からK7に移動させ再びチェックを宣言します。状況を注意深く観察すれば、これは事実上のチェックメイトで黒の勝利であることが判ります！次の一手で白のCLTは黒のLTにK7から、またMTにM3から、そしてHTにP4から狙われており、破壊されないよう安全に避難するマスがありません。また、ここに至る以前の行動で白はチェックを仕掛けた黒の駒を破壊出来ず、白のCLTを他の白の駒で守ることも出来ません。



ゲームを開始する前に、プレイヤーは使用するボードのサイズと障害物の配置を記録しなければなりません。またプレイヤー同士がゲームに使用する駒の種類を決めたら、全ての駒の初期配置マスについても記録しなければなりません。

対局を公開しようと思うなら、対局内容を逐一記録した個人的なデータベースを作る気持ちのある献身的なプレイヤーの手による記録内容の公開がもっとも簡単でしょう。ゲーム開発者である私達も皆さんの面白い対局を（コメント付きで）E-mailで送ってもらえることを心待ちにしております。

E-mail送付先：tank.chess.game@gmail.com

最も面白いと感じたものについてはForsage Gamesより表彰され、HPに公開されます。もし状況が許せば、私達はその対局を小冊子やパンフレット等で紹介するでしょう。

障害物の配置方法

基本的な障害物配置は駒の種類が多様化に合わせ幾つかの方向に派生しますが、駒を保護するものとしては十分な役割を果たしています。障害物と空白マスのバランスが取れていることは、ゲーム展開の多様性に貢献します。プレイヤーが攻撃を決断した場合に様々な方針を選択することが出来ますし、プレイヤーが防御を決断した場合には、攻撃することも含め戦略上重要な場所を確保することが出来ます。

既に説明したとおり、新規プレイヤーが対局する場合やトーナメント戦を行う場合においても、基本的な障害物配置での対局を推奨します。これは開けた通路と障害物配置の良好なバランスが、様々に異なった戦略を選択する機会を与えてくれる為です。

このゲームのルールは単純かつ柔軟である為、異なる大きさのボードや様々な障害物配置に対応できます。空白マスのみのあるボード面に障害物を追加配置することで、あらゆる盤面を創り出すことが出来ます。以降のページで可能な障害物配置例をいくつか紹介しています。16x16マス及び20x20マスのボードどちらにも対応しています。

各種の駒の初期配置は対応する記号で示しています：

Y ^ ◇ □ △ ∩

異なる設定のボードで対局することにより、歴戦のプレイヤーであっても新たな地形で自身の技量を試すことが出来ます。

もっと別のゲームを作ろうとするなら、各プレイヤーはゲームを行う度に自分達の好みに合わせて使用する駒の種類を選択することが出来ます。プレイヤー同士が同じ駒の組み合わせだけを選択する必要はありません。必要な事は各プレイヤーが同数の駒を持ち、その中の1つに指揮戦車を加えることです。この場合、選択した駒は記号の書かれたマスに置かなければなりません。記号と駒の種類が一致する必要はありません。また、指揮戦車として異なる種類の駒を選択しても構いません。対局時に区別できるように、指揮戦車と決めた駒にはそのことを示すアンテナを立てます。

プレイヤー同士が短時間の対局を望む場合は、両者が合意した上で使用する駒の数を減らすことが出来ます。

旧市街

この地形は短く狭い通路で構成されています。遮蔽物が多いので、遠距離から攻撃する迫撃砲のような相手がいないければ指揮戦車が相手陣地を突破し易い地形です。

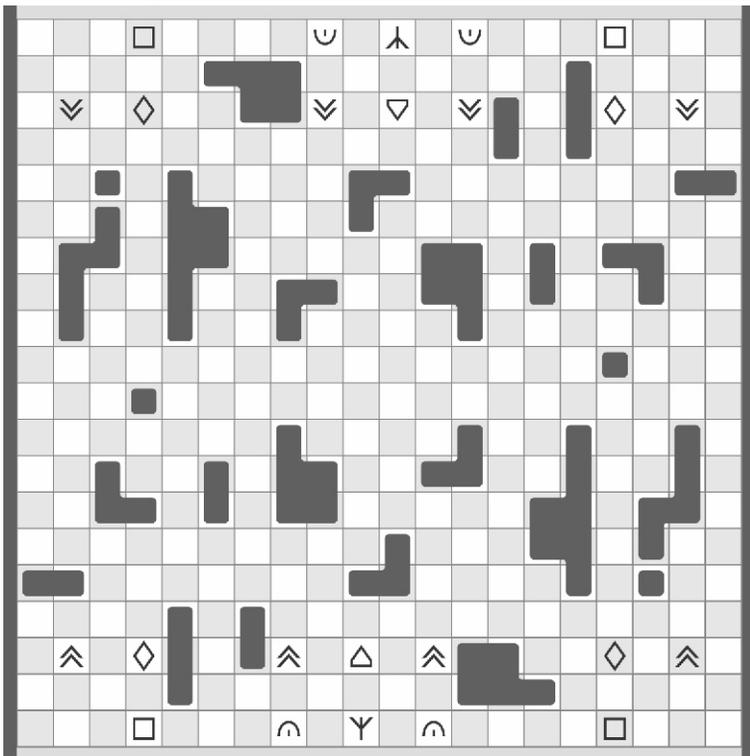
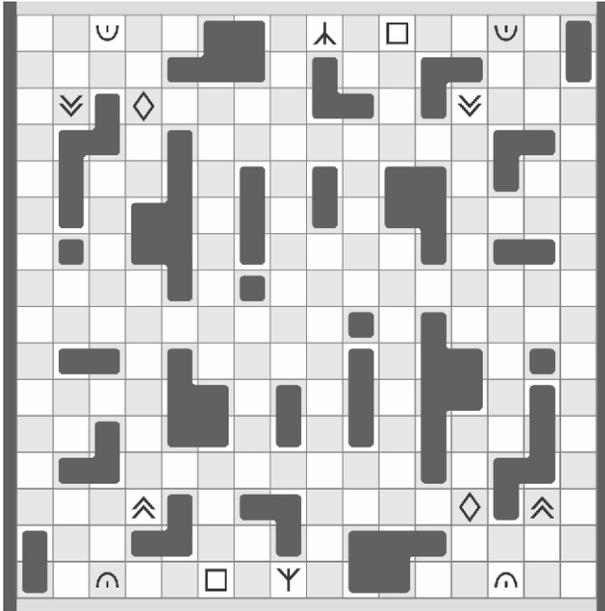
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 2 HM
- Σ: 7

20x20:

- 1 CLT
- 4 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 1 TD
- 2 HM
- Σ: 12



平原

この地形は障害物が少なく空き地が多くなっています。守りとなる障害物が少ないので、駒を進めるに当たっては細心の注意を払う必要があります。言い換えれば、この地形では速度よりも装甲が重要視されます。

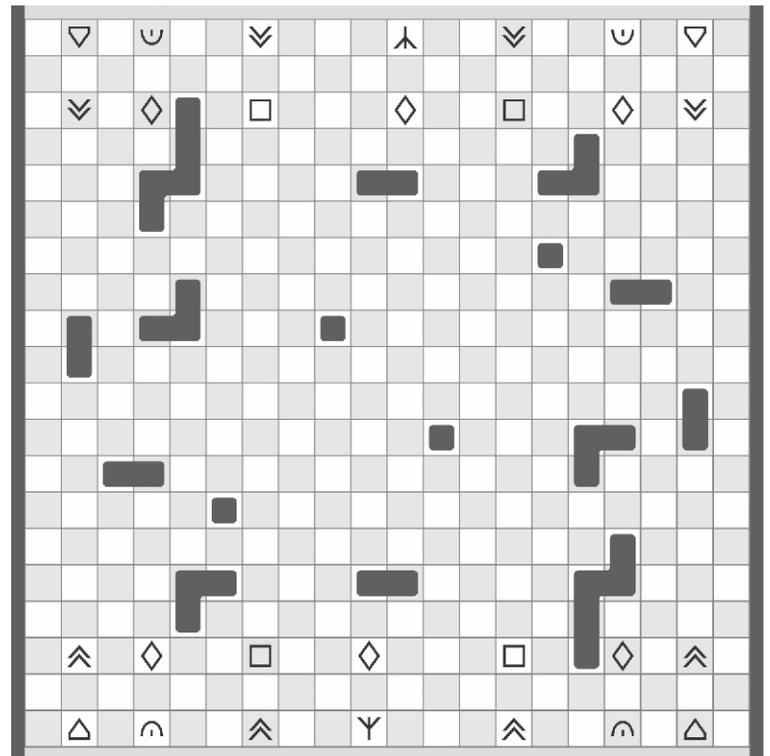
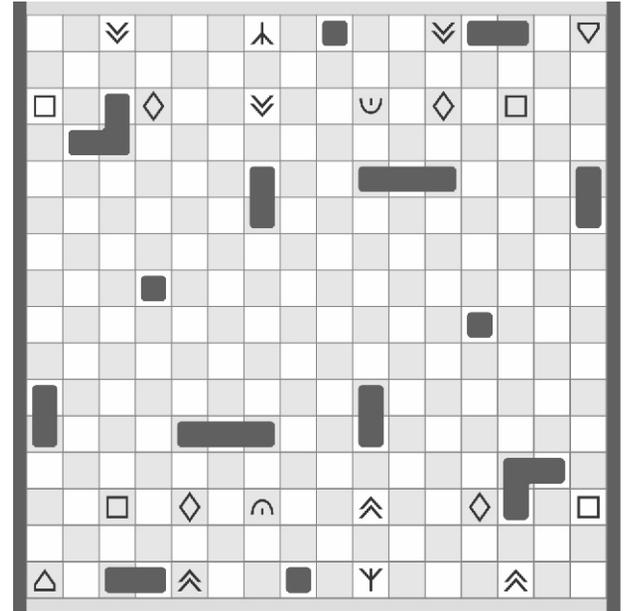
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT
- 3 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 1 TD
- 1 HM
- Σ: 10

20x20:

- 1 CLT
- 4 LT
- 3 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM
- Σ: 14



要塞

この地形はいくつか通路のある二つの障壁（要塞）があることと、中央部分が開けていることが特徴となっています。この設定に手を加えて対局する場合は、指揮戦車として中戦車 (MT) を使用することを勧めます。

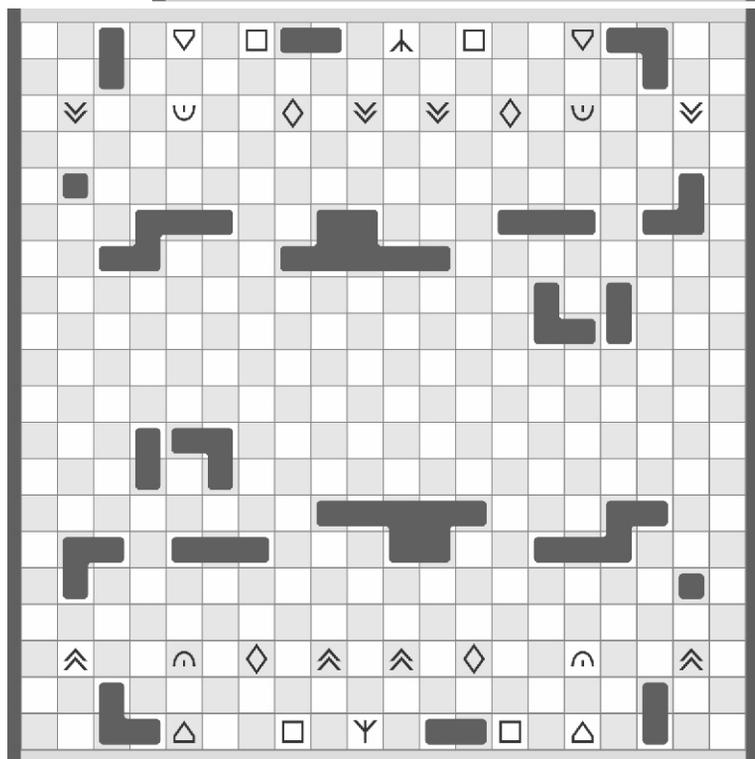
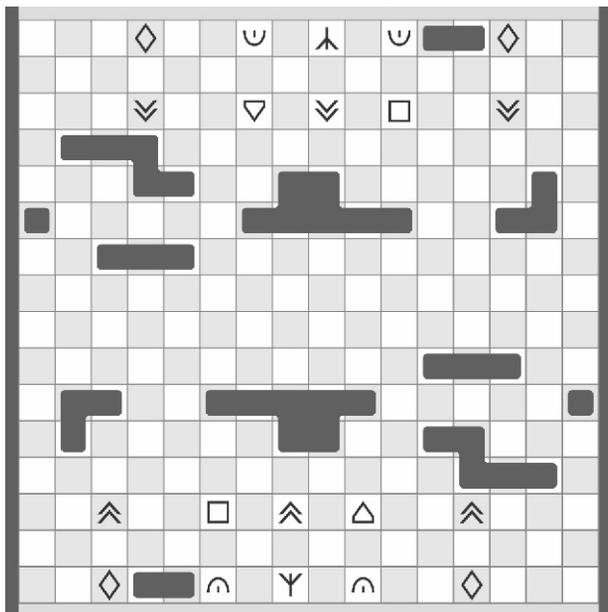
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT*
 - 3 LT
 - 2 MT
 - 1 HT
 - 1 TD
 - 2 HM
- Σ: 10

20x20:

- 1 CLT*
 - 4 LT
 - 2 MT
 - 2 HT
 - 2 TD
 - 2 HM
- Σ: 13



対角線

この地形では、お互いの駒の初期配置が対角の隅になっています。ボード上の相手側の防御の薄い場所へ指揮戦車を急いで逃がそうとしても、対局相手には直ぐに察知されてしまいます。

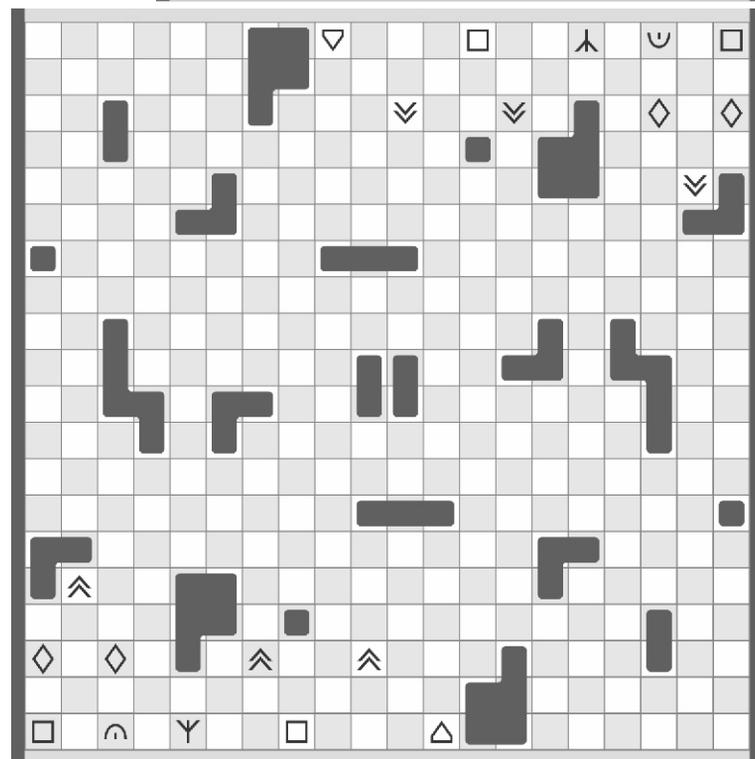
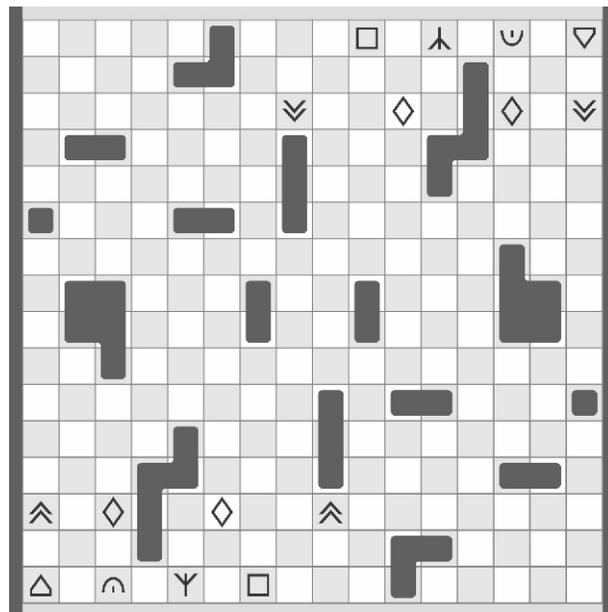
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT
 - 2 LT
 - 2 MT
 - 1 HT
 - 1 TD
 - 1 HM
- Σ: 8

20x20:

- 1 CLT
 - 3 LT
 - 2 MT
 - 2 HT
 - 1 TD
 - 1 HM
- Σ: 10



分割隊形

この地形では、駒が左右に分けられた隊形で編成されています。分けられた二つの隊の間にはごく限られた通路しか無い為、実質的に二つの隊はそれぞれの正面にいる相手と戦うこととなります。

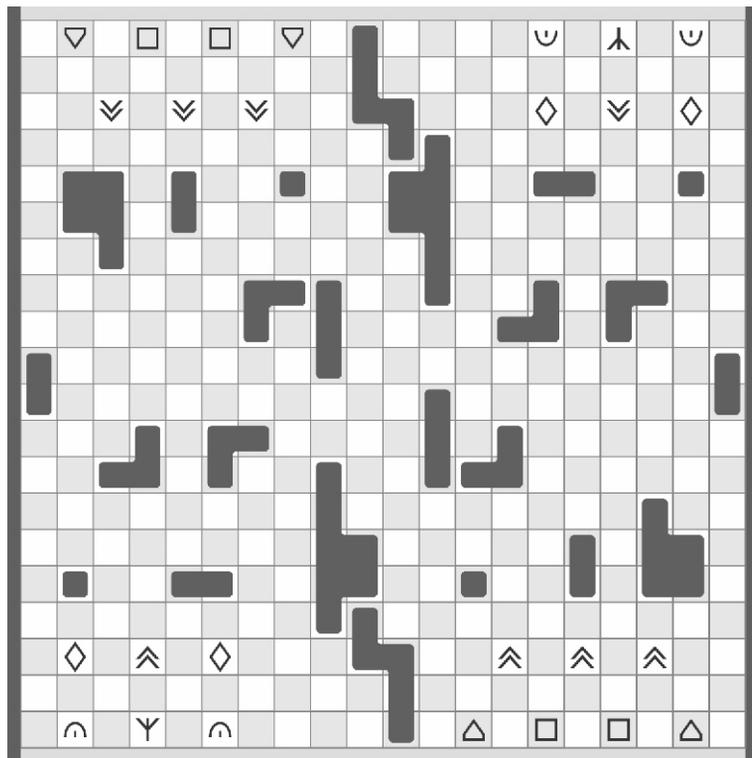
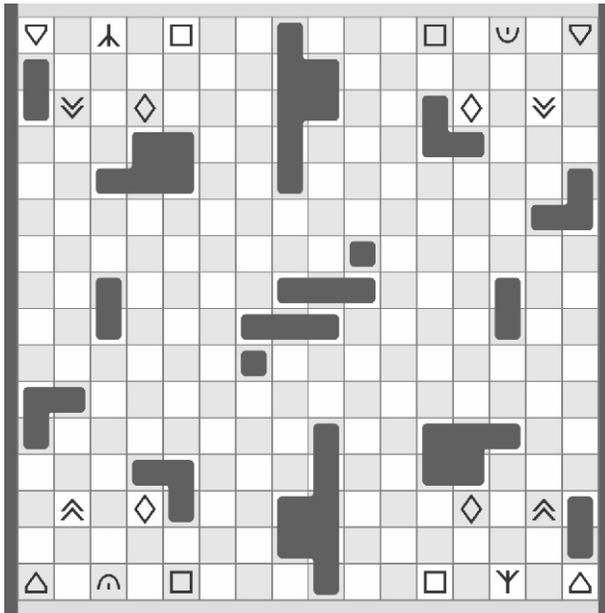
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 1 HM
Σ: 10

20x20:

- 1 CLT
- 4 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM
Σ: 13



防壁

例えば配置された駒の数が少ないとは言え、防壁を越えて来る攻撃から身を守るものが無いので指揮戦車を離脱させることは困難です。初期配置では駒が攻撃の危険にさらされているので、早急に駒を移動させ安全な場所で防御指揮体制を確立しなければなりません。

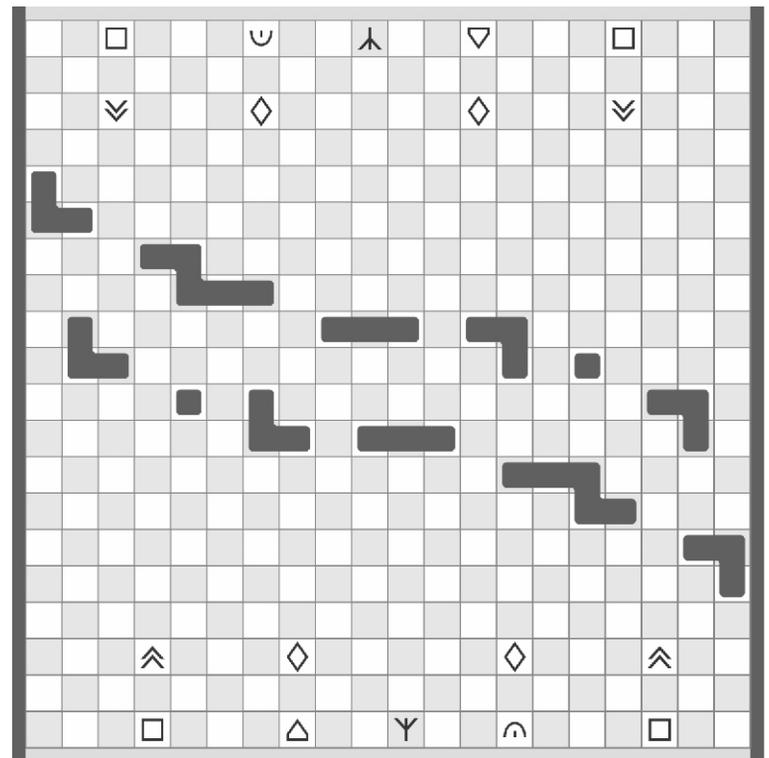
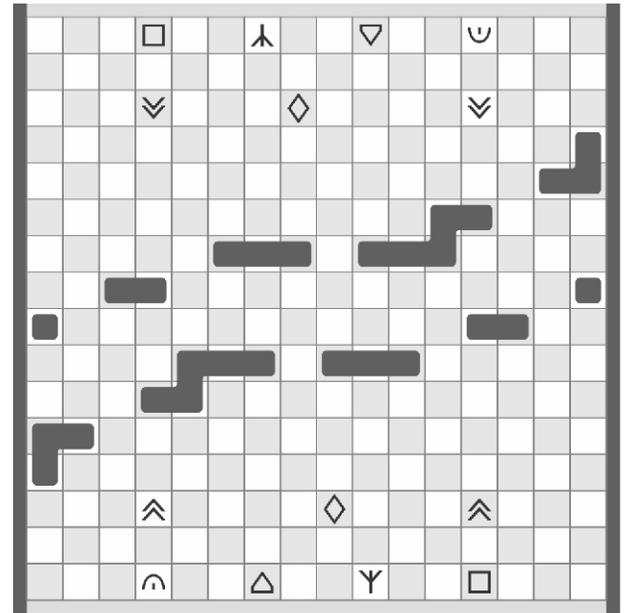
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
Σ: 7

20x20:

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 1 TD
- 1 HM
Σ: 9



城跡

境界シートを使用してボード面積を適切なサイズまで縮小することが出来ます（12x16マス、20x16マス等々）。提示した例では12x12マスや16x20マスのボード面積としています。どちらの場合でも戦闘はボード中央の城跡の周囲で展開されます。

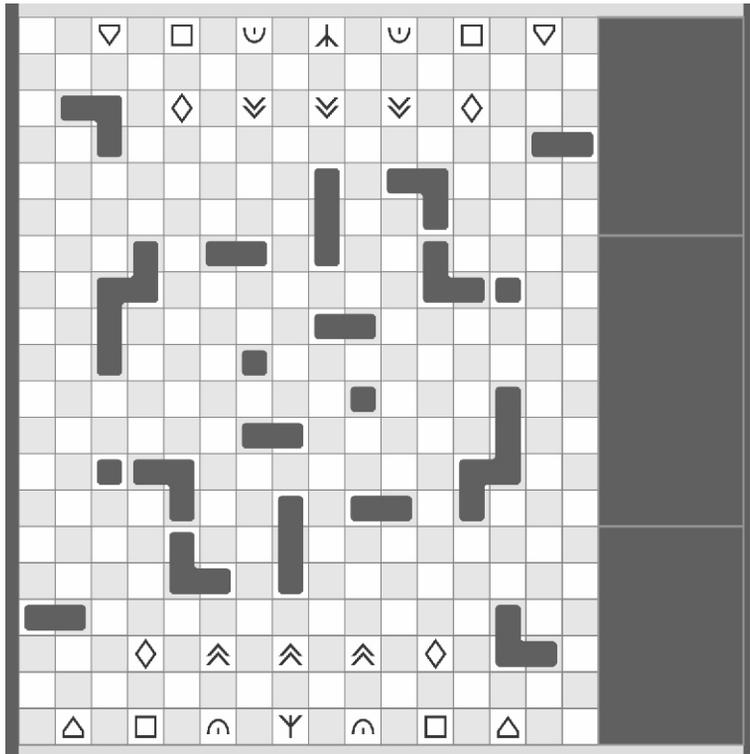
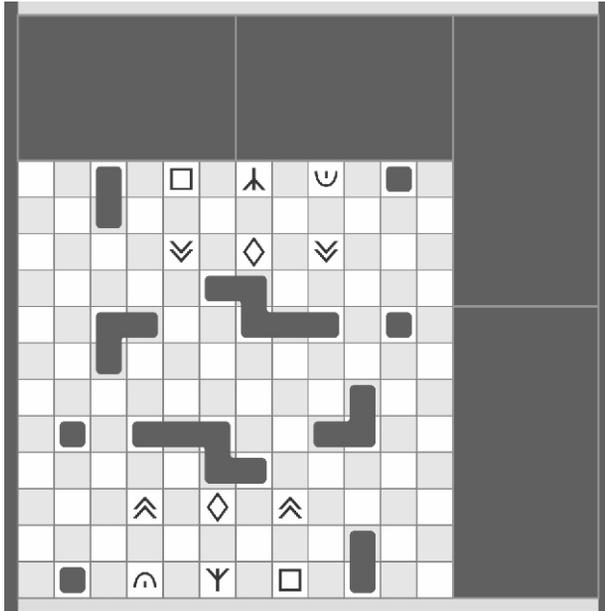
用意する
戦車駒

12x12:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 HM
- Σ: 6

16x20:

- 1 CLT
- 3 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM
- Σ: 12

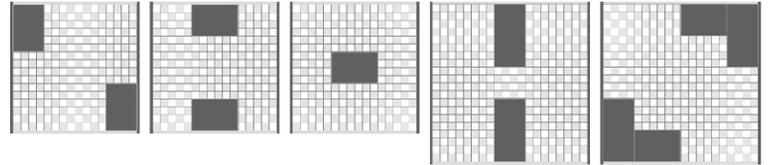


障害物配置設定用の 空白マスシートについて

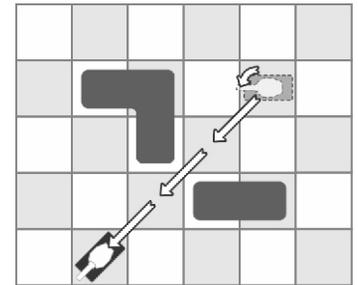
新しい障害物配置設定を作るために空白マスのみ書かれたシートを含んだ記録帳が用意されています。使用される駒の種類と初期配置を設定する毎に決めなければなりません。新しい設定を行う際には以下の基本ルールに従います。

- 1: 白駒の初期配置はボードの南側、黒駒はボードの北側とします。
- 2: 障害物と白黒両駒の初期配置はボードの中心に対して対称的に配置します（両プレイヤーを平等な条件下に置くためです）。
- 3: 障害物と白黒両駒の初期配置はお互いの駒が最初のターンで破壊されないような配置にします。

“城跡”設定では境界シートを使ってボードサイズを狭める方法を提示しています。境界シートは色々な使い方が出来ます。考えられるいくつかの使い方を以下に示します。



注記：障害物が図のような配置であるときは、その間を通過することが出来ます。



貴方の考えた初期配置設定を私達にメールで知らせることが出来ます。 E-mail: tank.chess.game@gmail.com

面白い設定は私達のウェブサイトで公表し、投稿者は称賛されます。特に素晴らしい設定は Forsage Games によって報奨を受け、このゲームの次の版に収められるでしょう。

既に Kickstarter キャンペーン期間（2017.12.10～2018.1.4）やその後で、私達はそのような興味深い初期配置設定をバッカーより受け取っており、このパンフレットにも載せています。

競技場

地形の大きな特徴は開けた中央エリアの存在です。この場所には常に注意を向けておかなければなりません。16x16のボード配置はKickstarter バッカーのLorenzo Meucciにより制作されました。20x20のボード配置は同じ方針に則って作成されています。

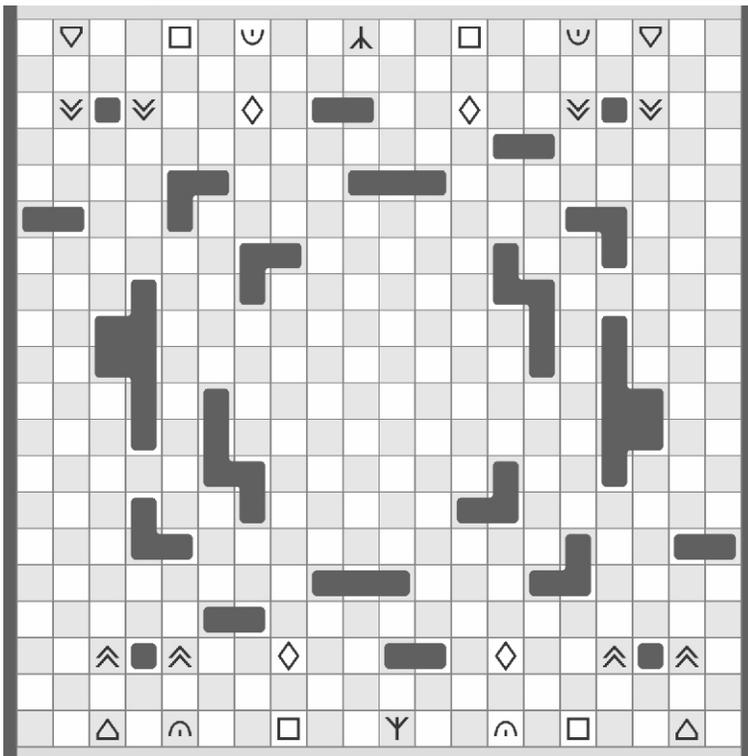
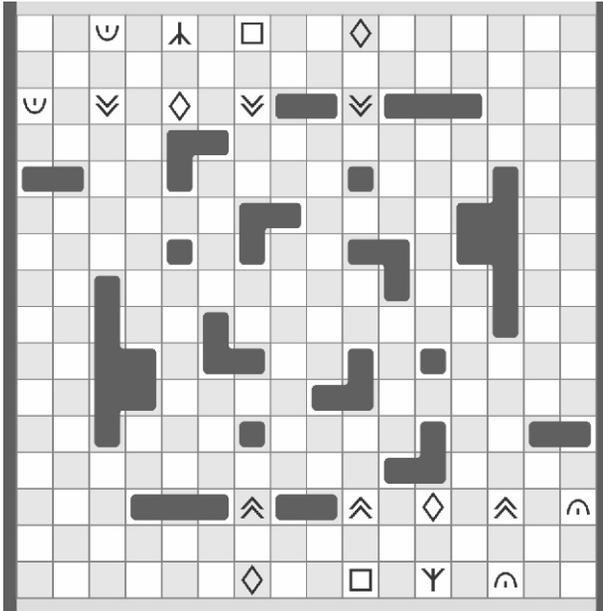
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT
- 3 LT
- 2 MT
- 1 HT
- 2 HM
- Σ: 9

20x20:

- 1 CMT
- 4 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM
- Σ: 13



通廊

この地形は多くの通路による構成が特徴で、効果的な防御戦略により通路を封じることが出来ます。重ドーザー車 (HB*)を持っているなら、これを重戦車 (HT) の代わりに使用することも出来ます。20x20ボード配置の制作者はChris Hepです。

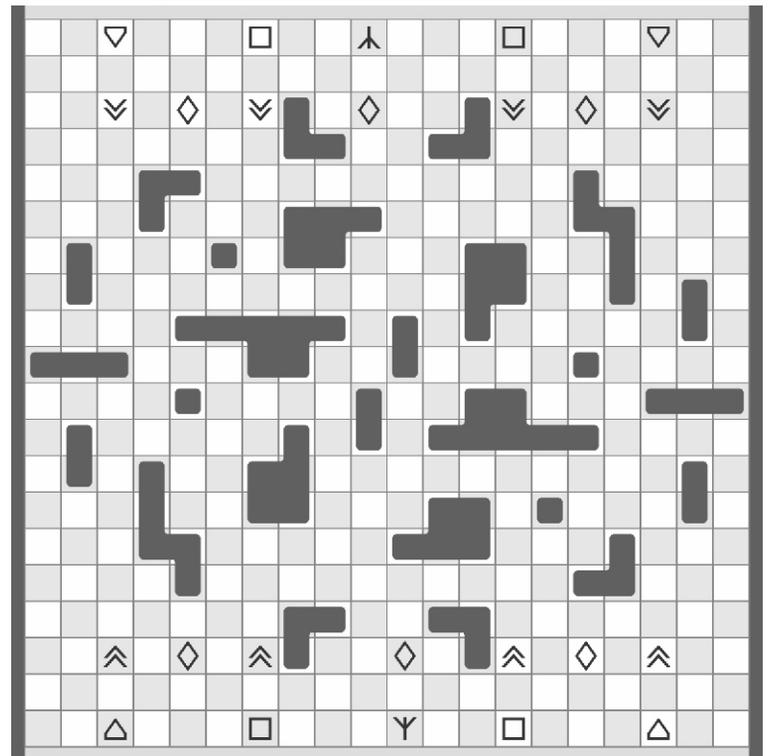
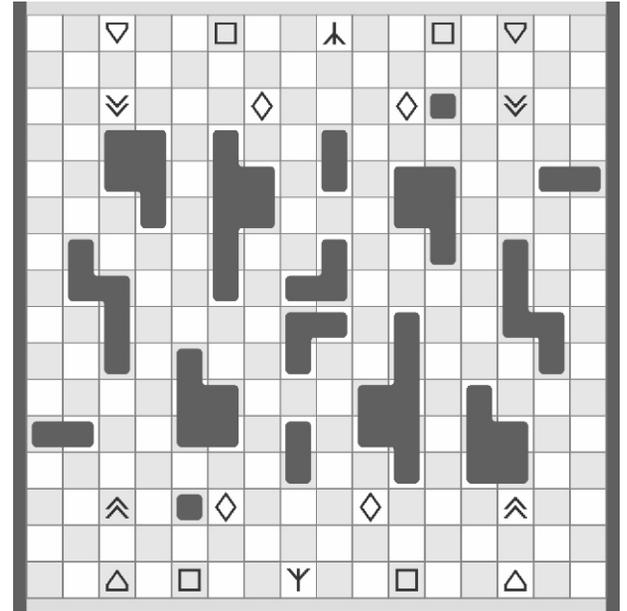
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT*
- 2 TD
- Σ: 9

20x20:

- 1 CLT
- 4 LT
- 3 MT
- 2 HT*
- 2 TD
- Σ: 12



対局方法の変更

駒を一種類のみ使用：このゲームは障害物配置の変更だけではなく、他にも様々な楽しみ方があります。例えば、全ての使用駒を一種類だけに限定（軽戦車(LT)/中戦車(MT)/重戦車(HT)等々のいずれか一種使用）し、その中の一つを指揮戦車とする方法です。もっともダイナミックな対局は全ての駒を軽戦車に統一した場合です（もちろん他の駒でも構いませんが）。この方法で対局する場合には、駒を正面から撃破することが出来ない為に防衛戦術が非常に重要になります。もし全ての駒種類を対戦車自走砲(TD)一種、あるいは自走重迫撃砲(HM)一種に限定した場合には装甲が無意味となる為、全ての駒はどの方向からでも撃破される可能性があり得ます。通常の対局方法とは全く違う思考が必要とされるので、時にはこの方法でプレイすることをお勧めします。なお、どのような障害物配置であってもこの対局方法は適用できます。

殲滅戦：どのような地形であっても、とにかく全ての相手戦車を撃破することが勝利となる方法です。この対局方法においては指揮戦車が存在しません。その為、エスケープ（離脱）による勝利もありません。この対局方法では“引き分け試合”が、比較的良く起こります。例えば、あるプレイヤーの持ち駒が軽戦車(LT)一両のみで、相手の持ち駒が重戦車(HT)一両のみの場合には、軽戦車は重戦車を撃破できず、重戦車もまた軽戦車を射程に捉える事が困難です。この対局方法は特に若年者向きのルールです。

三両の離脱：この対局方法は指揮戦車が不要で、障害物配置も自由です。それぞれのプレイヤーの目標は、敵前線を強行突破していずれか三両の戦車をエスケープ（離脱）させることです。先に三両の駒を離脱させたプレイヤーが勝利します（注意として、先に二両の駒を性急に離脱させることは最良の選択ではありません。その後の試合時間を相手より少ない駒数で戦わなければならないからです）。もし両プレイヤーとも三両の離脱に失敗した場合には、離脱した駒数の多い方が勝者となります。離脱した駒数が同じ場合には引き分けとなります。

旗争奪戦：この対局方法では、ボードの中央4マスが空いて（障害物が無い状態で）いれば、どのボードサイズでもどのような障害物配置でもプレイできます。一つの旗をボードの中心に置きます。このゲームの目標は旗を取り、白チームであればボードの第1列のマスまで運ぶこと、黒チームであれば（ボードのサイズにより）第16列または第20列のマスまで運ぶことです。

駒が中央4マスまで来たらその駒は旗を手に入れるかどうかの選択が可能で、もし手に入れることを選択すれば旗を駒に取り付けます。旗を手に入れるかどうか選択している駒は、そのターンは砲撃出来ません。旗を手に入れた駒を各々の目標の列まで到着させたプレイヤーがその試合の勝者となります。

旗を持った駒が撃破された場合、旗は白黒チームいずれかを問わず他の駒が取ります。撃破された駒から旗を取るためには、他の駒を撃破された駒と隣接したマスに停める必要があります。また旗はその対局中、同じチームの駒にいつでも受け渡すことが出来ます：旗を受け渡す駒はその場に静止し、旗を受け取る駒が隣接したマスにたどり着くことで旗を受け取ります。一回の対局中にどれだけ運ぶ駒が入れ変わっても構いません。

この対局方法の応用例として、旗の数を増やしその全旗数の半分以上を手に入れたプレイヤーを勝者とするルール等が出来ます。

四人対局

タンクチェスの柔軟性の高さの一つとして、四人での対局が可能である点を挙げます。プレイヤー四人の内二人のプレイヤーは駒に旗をつけることで駒の色を分けます（チームの区別としては白、白旗、黒、黒旗の四チームです）。指揮戦車についてはアンテナで区別するチーム（白、黒）、及び他の駒と異なる旗を付けて区別するチーム（白旗および黒旗）になります。初期配置とターン内の順番は次ページの様になります。

各プレイヤーは自チームを率いて戦い、他の三チームに対抗します。最も多く他チームの戦車を撃破することを勝利目標とします。この対局方法では、エスケープによる勝利はありません。指揮戦車は他の駒と同じように撃破されますが、他の駒よりも撃破ポイントが高く設定してあります：撃破された際に指揮戦車以外の駒は1ポイント、指揮戦車駒は2ポイントで集計します（プレイヤーの内、誰か一人が各プレイヤーの合計撃破ポイント数（スコア）とポイント取得の履歴を記録します）。

この対局方法における終局とは通常、四人のプレイヤーの内三人が全ての駒を失った状態になることです。しかし、複数の駒が残っていてもボード上のどこかに閉じ込められた（迫撃砲の射程外にいる）場合や、お互いに撃破することが不可能な状態になっても終局となります。

終局後、撃破されず生き残った駒を持つプレイヤーは、その駒のポイントを手に入れたプレイヤーの駒を撃破した合計撃破ポイント数（スコア）に加算します（生き残った指揮戦車駒についても2ポイントとして計上します）。一方で、手持ちの全駒を失ったプレイヤーは撃破した他プレイヤーの駒の合計撃破ポイント数（スコア）だけを計上します。最終的なポイント数（スコア）の最も高いプレイヤーが勝利します。

もし、対局を始める前に終局とするターン数を全プレイヤー間で合意していれば、そのターンが終了した時点で終局とします（例えば15ターンまで対局を行うと決めていればそこまでの点数を集計します）。ポイント数（スコア）の集計は上記方法と同様に行います。

四隅

全ての駒にとって初期配置はかなり安全な場所です。しかし、他のチームより多方向からの攻撃を受ける可能性があるなので不用心な動きをすればたちまち窮地に立たされる事でしょう。

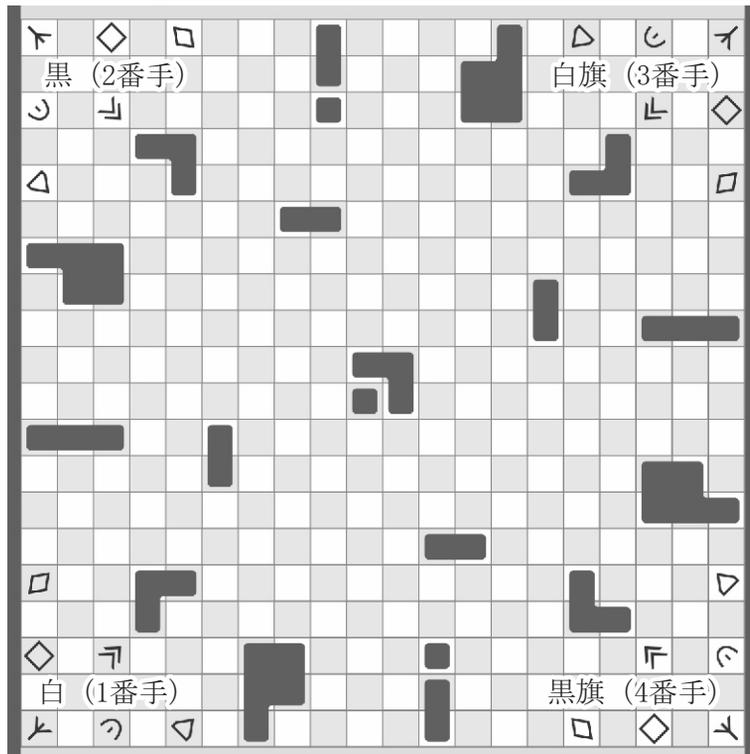
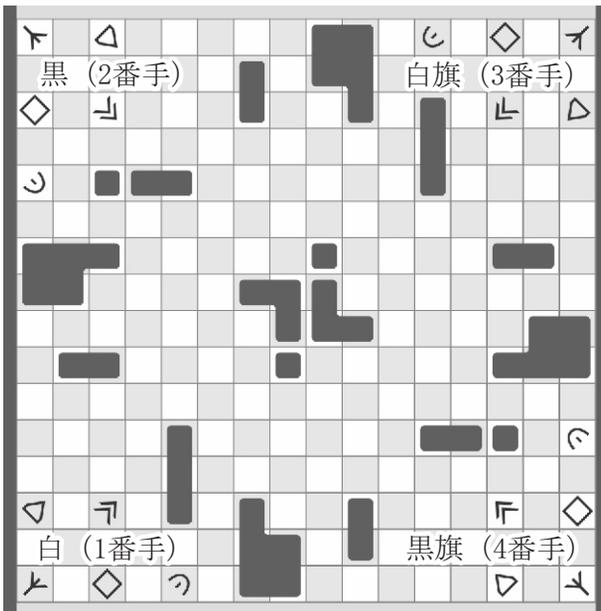
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
Σ: 5

20x20:

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
Σ: 6



荣誉の為に

このボード配置はMarcos Hidalgoにより制作されました。各チームの初期配置はボードの四辺に沿って設けてあります。開放された空白のマスが外周を巡っているので、各プレイヤーは簡単にお互いの陣地に攻め入ることが出来ます。

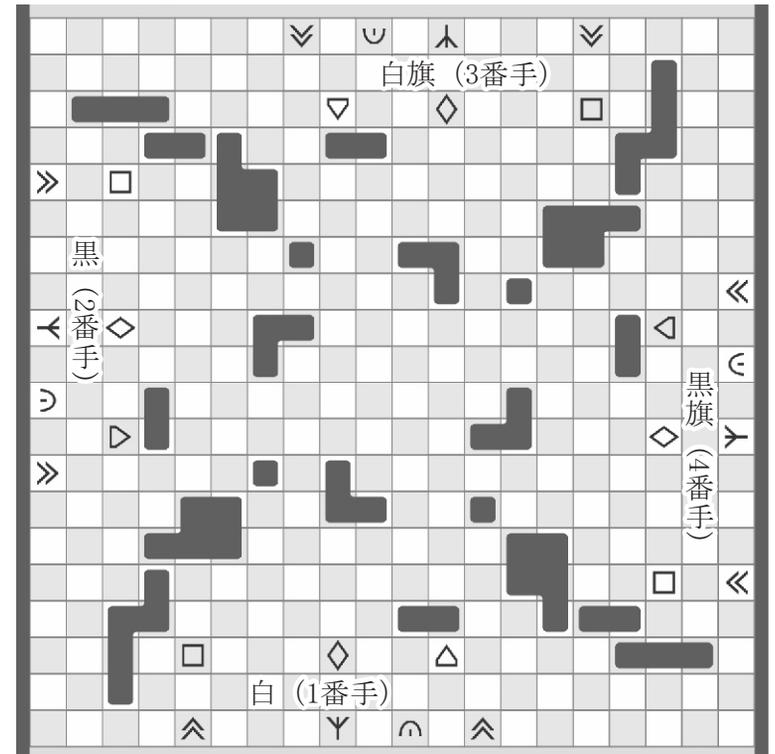
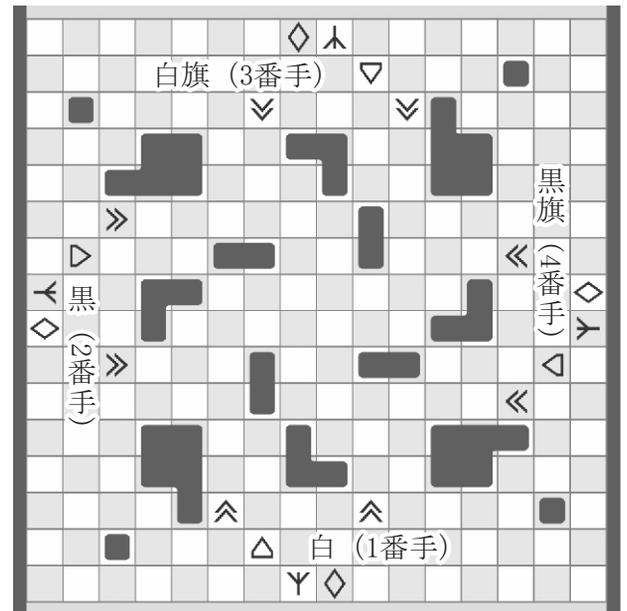
用意する
戦車駒

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 TD
Σ: 5

20x20:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
Σ: 7



タンクチェスを着想させた 数々の戦闘車両たち

古代より歩兵を守る為、あるいは投石器等の武器を搭載する為の移動型兵器が存在しました。戦車の原型は1915年、イギリスにて誕生し Little Willie と名付けられました。最初の量産型戦車は翌年1916年に製造し Mark I と呼称されて、1916年9月15日にドイツに対抗する為に初めて実戦投入されました。一方、第一次世界大戦中にドイツは A7V を製造しました。またフランスでは3種類の戦車を作り、中でも Renault FT-17 は大量生産されました。Renault 戦車の大きな特徴は主砲と機関銃を付けた全周旋回式砲塔の存在で、このコンセプトは戦車のデザインのスタンダードとなりました。

第一次世界大戦後、多くの戦術論者達が歩兵部隊との協同作戦上、戦車の存在が不可欠と唱えました。第二次世界大戦中においてドイツは装甲師団による革新的な用兵戦術を示し、戦車の攻撃兵器としての有効性を決定付けました。

全ての戦車の特徴を決定づける三つの基本的要素は、装甲・火力・機動性です。この三つの要素を上手く組み合わせることが戦車開発者達の主要な任務です。

戦車に特別な種別は存在しない為、各国において独自基準や独特のモデルがありました。基本的な区分としては軽/中/重戦車といった重量による区分です。しかし、これは限定的なものでした。というのも、例えばドイツの Panther は中戦車に分類されますが、連合国側のいくつかの重戦車より重量のある戦車でした。

開戦当初、ほとんどの国では軍用として数多く軽戦車を保有していました。装甲が薄いため、軽戦車の主な役割は歩兵との戦闘や敵陣の偵察でした。ソビエト製 BT-7 と T-50 (砲塔が前方に配置され見た目からも高速車両であることが判ります) がこのゲームの軽戦車(Light Tank :LT)のモデルになっています。

汎用的な役割を与えられ、三つの基本的要素をバランス良く持っているのが中戦車です。Panzer IV はドイツで唯一、第二次世界大戦開戦から終戦まで運用された戦車で (ただしその期間中に最も多く生産された戦車は T-34 と Sherman でした)。T-34 のようなバランスの取れた多目的戦車の代表例はありますが、このゲームにおいて特定のモデルが中戦車(Medium Tank : MT)となっている訳ではありません。一方で、アメリカ製 M3 Lee は双砲塔戦車(Twin-gun Tank :TT)*のモデルになっています。

フランスやイギリス歩兵戦闘車といった装甲の厚い戦車の登場により、ドイツでは新しい重戦車の構想を練ることになりました。構想が実を結ぶまでに、ソビエトの T-34 や KV-1 に対してドイツの戦車は全く旧式の時代遅れであることが明らかとなりました。これらに対抗する為、重戦車の性能水準を引き上げ、Tiger を急いで開発しました。その後、ソビエトは IS-1 と IS-2 の両重戦車を製造し、ドイツの Panther の登場に備えました。アメリカでも重戦車の開発は行われていましたが、大戦中に使われることはありませんでした。見事に装甲と火力を持つ、がっしりとした形状の Tiger がこのゲームの重戦車(Heavy Tank : HT)のモデルとなっています。

ドイツは重戦車の開発をさらに進めて装甲と車両サイズを引き上げた超重戦車を開発しました。プロトタイプが完成することはなく、構想は戦車設計図と共に葬られました。このゲームの超重戦車(Super-heavy Tank : ST)*は Panzer VII Maus がモデルとなっています。

広い見方をすれば、自走砲は戦車の一つです。戦中において多くの種類の自走砲が開発され、様々な異なる基準で分類されました。これらの車両と戦車の基本的な違いは装備の違いに依るものでした。自走砲は戦車 (あるいは歩兵) を遠方から援護する事が任務とされ、大口径の榴弾砲を備えていました。回転砲塔を持たないものもあり、最前線には出ないことから装甲も比較的薄く作られていました。自走重榴弾砲(Heavy Howitzer :HH)*のモデルはアメリカ製 M12 GMC です。また、ドイツ製 Wespe が自走軽榴弾砲(Light Howitzer : LH)*のモデルです。

対戦車自走砲はその構造から判断して、戦車と自走砲の中間に位置付けることが出来ます。回転砲塔の代わりに大口径の砲をシャーシに乗せた戦車の一種です。この戦車の任務は戦車や歩兵の近くにおいて彼らを援護する事であり、その為に相応しい装甲を持っていました。対戦車自走砲と同種の、対戦車砲と強固な前面装甲を備えた車両は駆逐戦車と呼ばれました。対戦車自走砲の例としてドイツ製 Brumbar やソビエト製 SU-152 があります。このゲームの対戦車自走砲(Tank Destroyer : TD)はいくつかの車両から着想しており、特定のモデルはありません。駆逐戦車(Assault Tank :AT)*についてはドイツ製 Jagdpanzer 38 Hetzer をモデルとしています (ただし Hetzer は対戦車自走砲です)。

アメリカの対戦車自走砲はドイツやソビエトのものとは異なるコンセプトで制作されました。最も象徴的な車両は M18 Hellcat です。素早く配置場所に移動し、遠距離から敵戦車を攻撃した後には速やかに離脱する為、装甲は極めて薄く軽量化されていました。この回転砲塔のある対戦車自走砲から戦車駆逐車(Tank Hunter :TH)*を着想しています。

水陸両用戦車は定義上、非常に軽量で軽装甲とされています。基本的な役割は水濠 (船から軍隊を上陸させる際に障害となる川やその他の障壁) を突破する事です。水陸両用戦車(Amphibian Tank :AM)*はアメリカ製 LVT(A) がモデルです。

多様な戦車の種類とは別に、第二次世界大戦中に使用された多くの特殊車両の系譜が存在し、それらは広い意味で全て工兵車でした。工兵車のほとんどは既に存在している車両のシャーシを利用していました。工兵車に含まれるものとしてブルドーザー (重ドーザー車(Heavy Bulldozer :HB)*)、地雷処理車 (地雷処理戦車(Minesweeper Tank :MS)*)、クレーン車 (戦車回収車(Recovery Vehicle :R)*)、舟橋 (架橋戦車(Bridge Tank :B)*) 等があります。

ハーフトラックは主にドイツとアメリカで使われていました。(特にドイツでは) 補助用途から戦闘用まで多目的な用途に使われました。戦闘用車両としては多様な口径の砲、迫撃砲、そしてロケットランチャーまでもが装備されました。自走軽迫撃砲(Light Mortar :LM)*はアメリカ製 M21 MMC Halftrack、多連装ロケットランチャー(Rocket Launcher :RL)*はドイツ製 Wurfrahmen 40 がモデルとなっています。

装輪戦闘装甲車で車輪の心棒が2,3~4軸のものがいくつか開発されました。これらの車両は高速で走行出来る為に主として偵察任務に使用されました。偵察戦闘車(Recon Tank :RT)*はアメリカ製 M8 Greyhound がモデルとなっています。

Sturmtyger はドイツで開発された特にユニークな車両でした。380mm口径のロケット臼砲と分厚い前面装甲を持ち、市街戦や歩兵戦といった近距離戦闘用途に使われました。自走重迫撃砲(Heavy Mortar :HM)は Sturmtyger がモデルですが、全く違った特性に変えています。

※印の車両 (駒) はタンクチェスの”拡張ファンセット “に含まれています。