

## FUN SET

In Tank Chess ci sono 5 tipi di carri e 2 plance base con in aggiunta una plancia di gioco con griglie vuote per creare innumerevoli scenari usando gli ostacoli.

Con la scatola base di Tank Chess la sfida e la diversita' sono garantite per lungo tempo, ma per i giocatori che vogliono andare oltre c'e' l'espansione Fun Set. Questa contiene elementi addizionali oltre a nuovi schemi.

Tutte le regole base rimangono invariate, si aggiungono alcune nuove possibilita' e caratteristiche. Con questi elementi aggiuntivi, Tank Chess ricorda alcuni wargame realistici, ma l'essenza del gioco rimane la stessa: superare in astuzia l'avversario posizionando e manovrando con cura i propri pezzi.

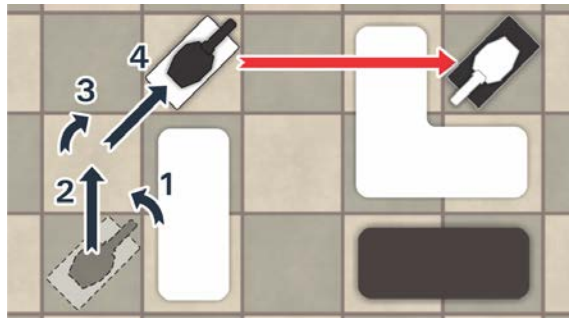
## CONTENUTO

- Cinque nuovi tipi di ostacoli: 6 ostacoli bassi (bianchi), 16 ostacoli acqua (blu trasparente), 12 siepi (verde trasparente), 12 ostacoli fango (giallo trasparente) e 20 alberi (segnalini verdi)
- 14 nuovi tipi di veicoli (44 in totale)
- Due tipi di mine: 10 Mine terrestri (segnalini rossi) e a controllo remoto (2 blocchetti dove scrivere le loro coordinate)
- 24 bandiere/antenne
- 2 fogli con il riassunto delle caratteristiche di ogni carro
- Una brochure con schemi addizionali

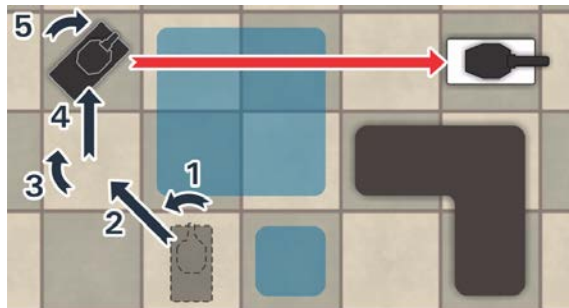
## NUOVI OSTACOLI

Nel gioco base, gli ostacoli rappresentano costruzioni attraverso le quali i carri non possono ne' passare ne' sparare. In realta', ci sono ostacoli che non possono essere attraversati, ma che non impediscono il tiro attraverso di essi cosi' come ci sono ostacoli che possono essere distrutti se un carro ci passa sopra: questi tipi di ostacoli sono presenti nell' espansione Fun Set.

- OSTACOLI BASSI: possono essere muretti, trincee, etc. attraverso i quali i carri non possono passare. A causa della loro bassa altezza, tutti i tipi di carro possono sparare attraverso.

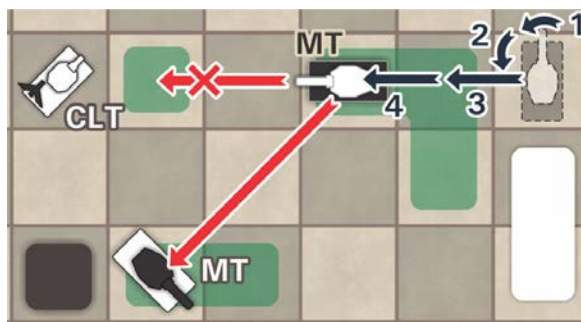


- OSTACOLI D'ACQUA (fiumi, laghi, canali): sono impassabili per quasi tutti i carri (tranne gli Anfibi), ma sparare attraverso di essi e' possibile per tutti i tipi di carro. Se vogliono, i giocatori possono volutamente muovere un carro nell'acqua e farlo affondare (il pezzo e' rimosso dal gioco)

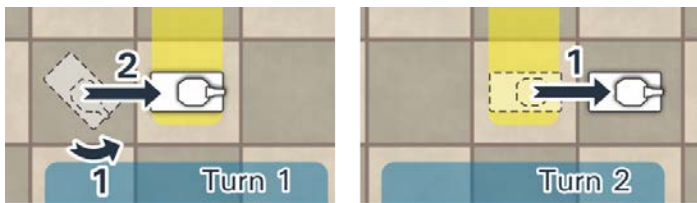


- SIEPI (boscaglia alta e arbusti): hanno le proprieta' opposte agli ostacoli bassi. Tutti i veicoli possono passare sopra le siepi, ma i carri non possono sparare attraverso poiche' bloccano la linea di vista se almeno uno dei quadrati tra il carro che spara e il bersaglio contiene una siepe. Comunque, i mortai e gli howitzer possono sparare attraverso normalmente. Le siepi non possono essere distrutte (ritornano dritte dopo che un carro si e' mosso oltre).

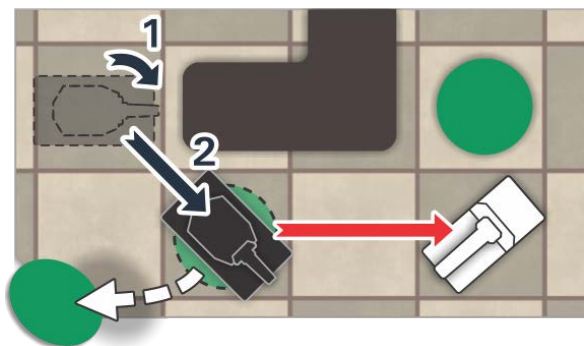
Nell'immagine sotto, il carro del Nero puo' sparare al MT del bianco, ma non puo' sparare al CLT del Bianco perche' la siepe e' nella linea di vista.



- FANGO: non influenza il tiro in alcun modo; comunque rallenta i carri: quando un carro raggiunge un quadrato con il fango sopra, si ferma immediatamente. Inoltre, fin tanto che si trova sopra, puo' muovere solamente di uno spazio per turno (un quadrato avanti, dietro o una rotazione di 45°)



- ALBERI: sono un tipo di ostacolo che blocca il movimento e la linea di tiro. Comunque i carri Super-Pesanti e Pesanti (inclusi i Bulldozer Pesanti) possono abatterli semplicemente attraversandoli. Quando un albero e' distrutto, il veicolo che lo ha abbattuto non puo' muovere oltre nello stesso turno, ma puo' sparare. Il corrispondente segnalino albero e' rimosso dalla mappa e si considera come non piu' esistente. Nel prossimo turno, il veicolo coinvolto puo' muovere normalmente.



## NUOVI PEZZI

In aggiunta ai carri, che avevano come scopo il combattimento, l'espansione Fun Set include anche alcuni pezzi che hanno avuto specifici ruoli (sminatore, rimorchiatore di carri distrutti, attraversare ostacoli acquatici, etc.). Tutte le caratteristiche di questi veicoli sono rappresentati in una tabella separata.

- Carro Super-Pesante (ST): ha l'armatura piu' forte (IV - III - II), un' arma molto forte (IV), ma la velocita' piu' bassa (max. 2). Procedo molto lentamente, ma e' quasi indistruttibile.

- Cacciacarri (TH): ha l'armatura piu' fragile (0 - 0 - 0), ma e' veramente veloce (max. 5) e ha una buona arma (II). Puo' essere molto efficace nell' abbattere il Carro di Comando avversario.

- Carro d' Assalto (AT): ha una velocita' mediocre (max. 4), un' arma (II), ma una armatura frontale forte (III - 0 - 0). Non ha una torretta rotante e quindi puo' sparare solo a bersagli nel suo arco frontale.

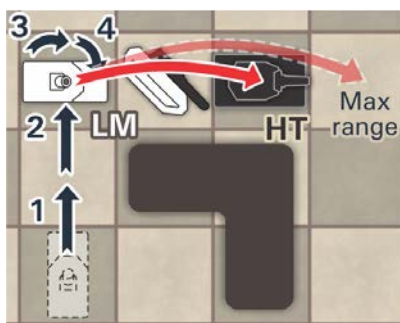
-Carro Anfibio (AM): ha l'armatura peggiore (0-0-0) e un' arma modesta (I), ma ha una velocita' notevole (max. 5). Questo e' l' unico veicolo che puo' passare sopra ostacoli d'acqua.



- Carro Ricognitore (RT): ha la velocita' piu' alta (6), ma l'armatura peggiore e un'arma modesta (0-0-0, I). Puo' essere molto utile nel ruolo di Carro di Comando o per inseguire il Carro di Comando avversario.



- Mortaio Leggero (LM): puo' sparare sopra gli ostacoli a corta distanza (2 o 3 quadrati). L' armatura e' debole (0-0-0), ma la velocita' e' alta (max. 4). A differenza del Mortaio Pesante, ha un arma debole (II), ma e' comunque pericoloso per tutti i bersagli in copertura. Puo' solo sparare dritto davanti.

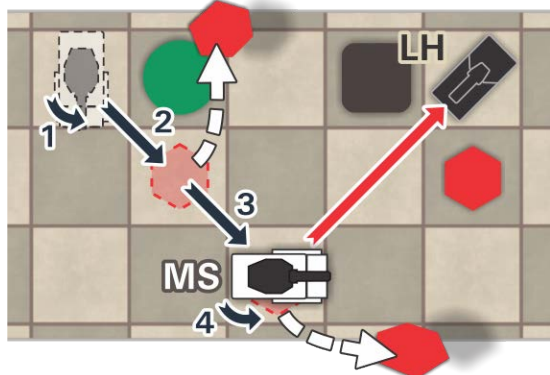


- Howitzer Pesante (HH): ha una armatura discreta (I-I-0) e una bassa velocita' (max. 2). Comunque la sua arma e' potente (IV) e puo' sparare sopra gli ostacoli a grande distanza (7, 8 o 9 quadrati). Il suo utilizzo migliore e' dietro le linee.



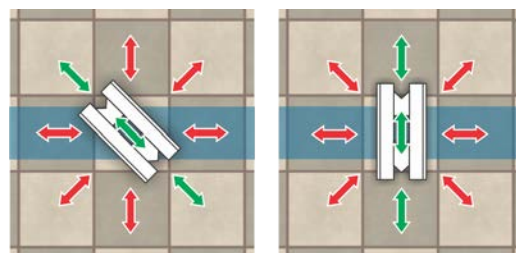
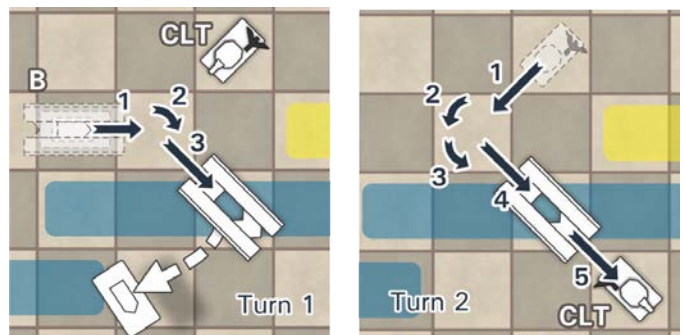
- Howitzer Leggero (LH): puo' sparare sopra gli ostacoli, ma e' limitato a bersagli nell'arco frontale e a una distanza tra 5 e 7 quadrati. Non ha armatura, la sua velocita' e' massimo 3 e l'arma e' di valore III.

- Carro Sminatore (MS): e' un carro medio che puo' distruggere le mine terrestri passando sopra il quadrato che le contiene. Il segnalino delle mine distrutte e' rimosso dal gioco. In un turno puo' eliminare piu' di una mina. Puo' sparare come tutti gli altri Carri Medi, ma l'armatura laterale e' piu' fragile (II-0-0) per compensare il peso dello sminatore.



- Bulldozer Pesante (HB): e' un tipo di carro pesante equipaggiato con una lama per spingere i carri distrutti. Puo' spingere tutti i carri distrutti tranne i carri Super-Pesanti. Puo' anche sparare (arma di livello III) e la sua armatura laterale e' piu' debole a causa del peso addizionale della lama ( III, I, I). Puo' spingere solamente un singolo carro distrutto per turno fino a massimo 3 quadrati (velocita' max. 3). Lo spingere e' limitato a una direzione solamente: dritto davanti. Se il pezzo distrutto cade nell' acqua, allora viene rimosso dal gioco (si inabissa).

- Carro Ponte (B): e' uno dei pezzi di gioco senza armi e quindi non puo' sparare. Ha un ruolo di supporto, permette agli altri carri di attraversare ostacoli d'acqua (canali o fiumi stretti). Quando arriva a un quadrato con un ostacolo d'acqua, il pezzo e' separato in due parti: la parte bassa (il corpo e i cingoli) sono rimossi dal gioco mentre la parte superiore (il ponte) e' piazzato nel quadrato che occupa. Da quel punto, tutti i pezzi (anche avversari), tranne i Carri Super-Pesanti, possono usare il ponte per muovere attraverso l'ostacolo d'acqua. Per fare questo, i veicoli devono arrivare al ponte in linea retta e quando si muove sul ponte puo' solamente andare avanti (non e' permesso ruotare sopra). Una volta piazzato, il ponte non puo' essere mosso o distrutto.



- Veicolo di Recupero (R): oltre al carro che puo' portare il ponte, questo e' un secondo tipo di veicolo che non partecipa al combattimento. Il suo scopo e' di riparare i carri distrutti della propria fazione. La sequenza di riparazione segue queste fasi:



1) Nel primo movimento, R prende posizione in modo che il carro da recuperare sia adiacente nel suo arco frontale;

2) In uno dei seguenti movimenti (non e' necessario che sia subito il prossimo), il carro viene riparato. Il resto del turno e' speso e in quel turno il carro riparato e' rimesso in piedi (nessun altro movimento puo' essere fatto in quel turno);

3) Da quel momento, il carro e' riparato e puo' continuare la battaglia nuovamente ;

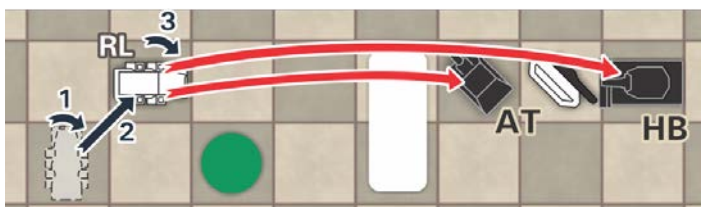


Il Veicolo di Recupero non ha armi o armatura (0-0-0) e la sua massima velocita' e' 4.

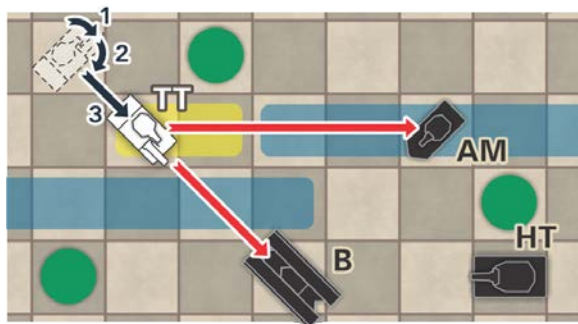
*Regola opzionale: i giocatori possono accordarsi sulla possibilita' di riparare unita' nemiche e prenderne cosi' il controllo come fossero proprie. In questo caso la procedura e' la medesima, il solo cambiamento riguarda il piazzare una bandierina sul carro riparato dopo che e' stato rimesso in piedi per dimostrare il fatto che combatte per la fazione opposta.*

- Lanciarazzi (RL): e' un sistema di razzi montato su un veicolo corazzato semi cingolato. Ha una velocita' massima di 4 e una armatura debole (0-0-0). A differenza di tutte le altre unita' di combattimento, RL non ha un cannone, ma missili che hanno meccaniche e proprieta' differenti.

Questo veicolo puo' sparare due volte per turno e potenzialmente distruggere due bersagli! Spara solamente nel suo arco frontale, puo' sparare sopra gli ostacoli o altri pezzi a distanza tra 4 e 8 quadrati. I razzi hanno forza V (l'arma piu' potente insieme al Mortaio Pesante).



- Carro a Doppia Canna (TT): e' un carro medio (armatura II, I, 0, velocita' max. 4) che ha due canne di fuoco. L' arma principale ha valore II e spara solo in linea retta frontalmente, mentre l'altra ha valore I ed e' montata su una torretta piccola che puo' ruotare e quindi sparare in tre direzioni. In questo modo il carro puo' sparare a due bersagli simultaneamente.

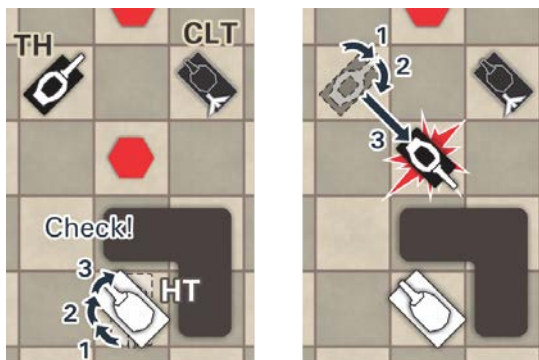


## MINE

- Le mine terrestri sono rappresentate da pedine rosse, ognuna occupante un quadrato. Nessun carro puo' passarci sopra senza essere distrutto (con l'eccezione del Carro Sminatore), ma tutti i carri possono sparare attraverso. Le mine possono essere piazzate in aggiunta allo schema di preparazione base o con ostacoli e devono essere piazzate rispettando le regole di simmetria centrale.

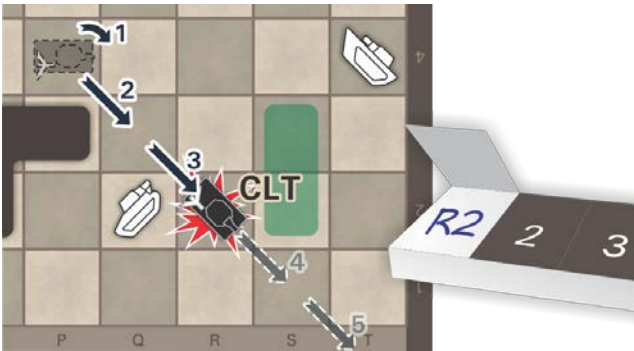
C'e' una opzione che concede a ogni giocatore la possibilita' di installare meno mine (fino a 5) sui quadrati a propria scelta entro la propria meta' della mappa di gioco. In questo caso, le mine non devono necessariamente essere piazzate simmetricamente.

E' logico che in molti casi distruggere intenzionalmente un proprio carro su una mina non e' una mossa saggia, ma in alcune situazioni il carro distrutto puo' fornire una copertura utile per altre unita'.



- Le mine a controllo remoto non sono rappresentate da indicatori. Invece ogni giocatore ha un blocchetto dove annota, in segreto, le coordinate di 3 quadrati nella sua meta' della mappa di gioco che conterranno le mine. Quando un carro nemico entra nel quadrato alle coordinate annotate, il proprietario della mina ha l'opzione di attivarla: se lo fa deve mostrare le coordinate all'avversario. Il pezzo distrutto e' poi messo sul lato e rimane in quel quadrato. Ad ogni modo, se il giocatore non vuole attivare la mina (se aspetta un altro carro che pensa sia piu' pericolo o cruciale) non deve mostrare le coordinate scritte all'avversario.

Se un pezzo dell'avversario finisce il suo movimento su una mina a controllo remoto e il giocatore decide di non attivarla, la prossima prima opportunita' di attivarla sara' quando l'avversario muovera' il pezzo di nuovo.



## BROCHURE

I cinque nuovi tipi di ostacoli dell'espansione Fun Set garantiscono immense opportunita' di creare differenti schemi. Mentre con gli ostacoli del set base la maggior parte degli schemi sono rappresentati in un ambiente urbano, e' possibile ora disegnare ambienti ancora piu' diversi usando gli ostacoli del Fun Set. Nella Brochure, ci sono gli schemi che abbiamo preparato per questa stampa e ci aspettiamo che i nostri giocatori inviino i loro schemi all'email [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com). Metteremo gli schemi ricevuti sotto test e se sono buoni li pubblicheremo sul nostro sito [www.gamesforsage.com](http://www.gamesforsage.com) e i migliori tra questi faranno parte della prossima edizione stampata della Brochure.



Legenda

Ostacolo alto; Ostacolo basso; Acqua; Siepe; Fango; Alberi;  
Mine