

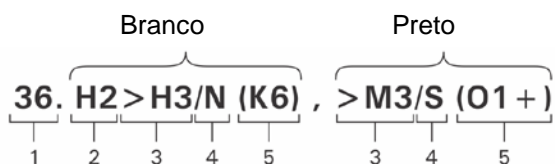
# XADREZ DE TANQUES

## LIVRETO

Direitos Autorais © 2018, 2016  
 Todos os direitos reservados

### REGISTRANDO PARTIDAS

Ao longo das margens do tabuleiro, há letras e números que determinam as coordenadas de cada quadrado (posição) no tabuleiro. As coordenadas são anotadas da mesma maneira como no xadrez: a letra primeiro e depois o número. No meio do tabuleiro, há um símbolo de uma bússola, que ajuda a determinar os pontos cardeais: N (norte), S (sul), E (leste) e W (oeste). Com a ajuda das coordenadas e da bússola, é possível anotar todo o percurso da batalha. O exemplo abaixo explica, passo a passo, como anotar um movimento completo:



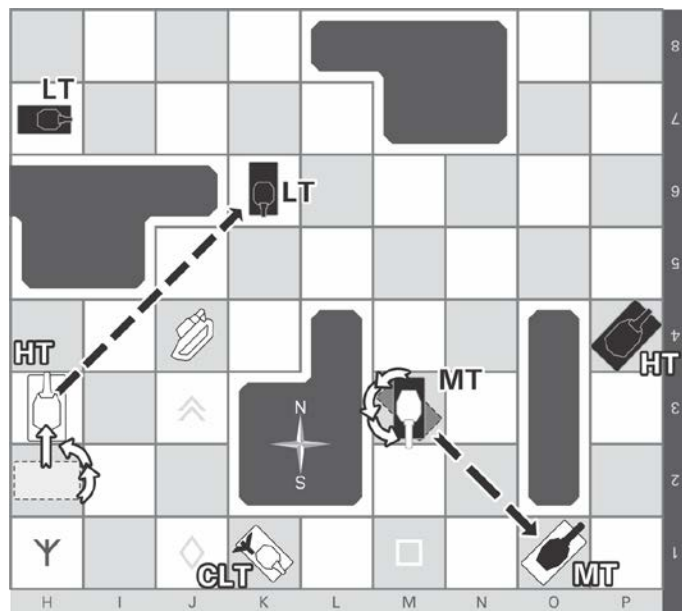
- 1 - Número do movimento;
- 2 - Coordenada inicial da peça movida (omitida se a peça for apenas girada);
- 3 - Coordenada final da peça movida;
- 4 - Orientação da peça na posição final;
- 5 - Entre parênteses: coordenadas da peça do adversário destruída e/ou um dos símbolos:
  - + (xeque), # (xeque-mate), - (fuga), = (fuga-mate).

Xeque: no próximo movimento, o Tanque de Comando do(a) adversário(a) pode ser destruído;

Xeque-mate: no próximo movimento, o Tanque de Comando do(a) adversário(a) certamente será destruído - este é o fim do jogo;

Fuga: em seu próximo movimento, seu Tanque de Comando conseguirá sair do tabuleiro e vencer;

Fuga-mate: em seu próximo movimento, seu Tanque de Comando certamente sairá do tabuleiro - este é o fim do jogo;

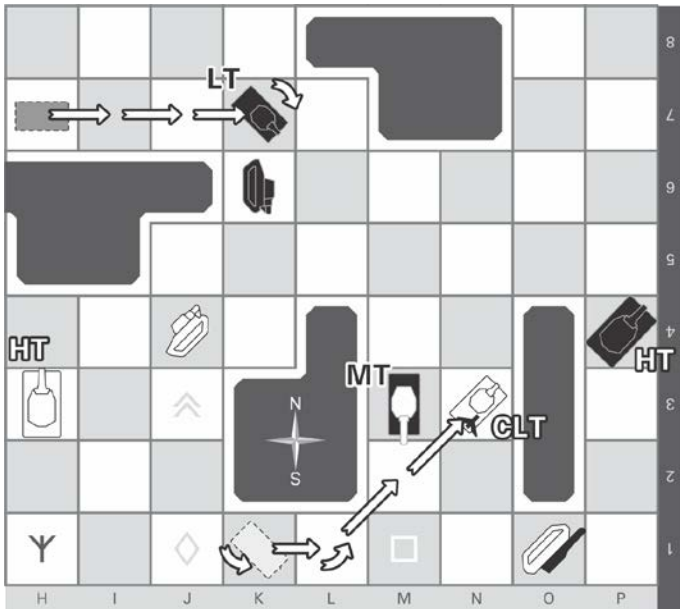


A figura acima mostra a 36ª jogada integralmente. Na jogada anterior, o(a) jogador(a) com as peças pretas moveu seu LT para o quadrado K6 e posicionou-o para destruir o CLT branco na jogada seguinte (dirigindo-se a I3). Trata-se de um xeque. O(a) jogador(a) com as peças brancas tem várias opções: mover seu CLT para um quadrado seguro ou destruir o LT preto. Ele(a) escolhe a segunda opção, e seu HT destrói o LT preto em K6.

Na sua vez, o(a) jogador(a) com as peças pretas gira seu MT no quadrado M3 e destrói o MT branco em O1, colocando em xeque, novamente, o CLT branco (no próximo movimento, este MT pode mover-se para M1/SW, de onde destruiria o CLT branco). A 37ª jogada também é mostrada a seguir:

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

Para chegar a uma posição em que não seja ameaçado, o jogador(a) com as peças brancas move seu CLT para N3. No entanto, este é um movimento ruim, porque o(a) jogador(a) com as peças pretas move seu LT de H7 para K7 e, novamente, o coloca em xeque. Observando atentamente a situação, chegamos à conclusão de que, na verdade, é um xeque-mate, com vitória do(a) jogador(a) com as peças pretas! Não há nenhuma posição para a qual o CLT branco possa escapar com segurança, de modo que não possa ser destruído no próximo movimento pelo LT de K7 ou pelo MT de M3 ou pelo HT de P4. Também não há como o(a) jogador(a) com as peças brancas destruir a peça preta que aplicou o xeque (como na jogada anterior) e nem é possível proteger o CLT branco com outra peça branca.



Antes do início do jogo, os(as) jogadores(as) devem registrar o tamanho do tabuleiro e o esquema de obstáculos que estão usando. Se os(as) jogadores(as) decidirem escolher, por si próprios(as), os tipos de peças com que irão jogar, então as coordenadas iniciais de todas elas também deverão ser anotadas.

Como é mostrado, é fácil registrar toda a partida de maneira que jogadores(as) dedicados(as) possam gradualmente criar uma base de dados pessoal de partidas jogadas. Convidamos todos(as) os(as) jogadores(as) a enviarem suas partidas interessantes (com comentários) para o e-mail: [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com). As mais interessantes serão recompensadas pela Forsage Games e publicadas em sua página. Se as circunstâncias permitirem, as partidas mais interessantes também serão impressas como um panfleto ou livreto.

## ESQUEMAS PARA CONFIGURAÇÕES DE OBSTÁCULOS

As configurações básicas de obstáculos têm várias direções abertas ao longo das quais os tanques podem avançar, mas também obstáculos suficientes para servirem como cobertura. A razão entre a quantidade de obstáculos e a de quadrados vazios é equilibrada, o que ajuda a diversidade dos jogos. Dessa forma, se os(as) jogadores(as) escolherem atacar, eles(as) podem avançar em várias direções e, se optarem por se defenderem, podem assumir posições estrategicamente importantes para conter o ataque.

Dito isto, as configurações básicas são recomendadas para iniciantes e também para torneios, porque o equilíbrio entre os caminhos abertos e os obstáculos oferece muitas oportunidades para diferentes abordagens táticas.

As regras deste jogo são muito simples e flexíveis, por isso é possível usar vários tamanhos de tabuleiro e configurações de obstáculos. Obstáculos adicionais podem ser organizados no lado vazio do tabuleiro em um número infinito de combinações. Os esquemas para algumas das possíveis configurações são mostrados nas páginas a seguir e cada um tem uma variante para cada tabuleiro (16x16 e 20x20). A posição inicial de cada tipo de peça é marcada com o símbolo correspondente:

Y ^ diamond square triangle circle

Ao jogar em diferentes configurações de tabuleiro, até mesmo jogadores(as) experientes podem testar suas habilidades em terrenos desconhecidos.

Para tornar o jogo ainda mais diversificado, os(as) jogadores(as) têm a opção de escolher as peças exatas com as quais querem jogar em cada batalha. Os(as) jogadores(as) não precisam escolher as mesmas peças: a única coisa que importa é que eles(as) tenham o mesmo número de peças e que uma delas seja o tanque de comando. Neste caso, as peças devem ser colocadas nos quadrados marcados, mas o símbolo e o tipo de peça não precisam ser correspondentes. Além disso, você pode escolher um tipo de peça diferente para ser seu tanque de comando: você só precisa conectar a antena a esse tanque específico.

Se os(as) jogadores(as) quiserem jogar um jogo curto, eles podem concordar em jogar com um número menor de peças.

### CIDADE ANTIGA

Essa configuração tem muitas passagens curtas e estreitas. Por causa da quantidade de cobertura, os tanques de comando poderiam facilmente avançar até o lado oposto do tabuleiro se não houvesse nenhum morteiro para impedi-los à distância.

Peças recomendadas:

### CAMPO ABERTO

Essa configuração tem menos obstáculos e muito espaço vazio. Os avanços aqui devem ser cuidadosamente considerados, porque não há cobertura suficiente para as peças. Em outras palavras: nessa configuração, a blindagem pode ser mais importante do que a velocidade.

## FOLHAS EM BRANCO PARA DESENHAR CONFIGURAÇÕES

### FORTALEZA

Essa configuração é caracterizada por duas muralhas (fortalezas) com algumas passagens e por uma área central que não tem obstáculos. Uma variante sugerida para essa configuração é usar tanques médios como tanques de comando (\*).

Peças recomendadas:

### DIAGONAL

Nessa configuração, as posições iniciais das peças estão em cantos opostos. Tentar uma fuga rápida pelo lado desprotegido do tabuleiro com o Tanque de Comando é uma das opções mais prováveis de vitória.

Peças recomendadas:

### FORMAÇÕES DIVIDIDAS

Nessa configuração, as peças são organizadas em duas formações separadas. Há poucas passagens entre as duas partes do tabuleiro que dividem as forças, então, virtualmente, haverá duas batalhas acontecendo simultaneamente.

Peças recomendadas:

### MURALHA

Mesmo sem muitas peças no tabuleiro, escapar com o CLT é difícil porque não há cobertura além da muralha. As posições iniciais estão expostas, por isso você deve, rapidamente, mover as peças para estabelecer um controle defensivo a partir de uma posição segura.

Peças recomendadas:

### CASTELO

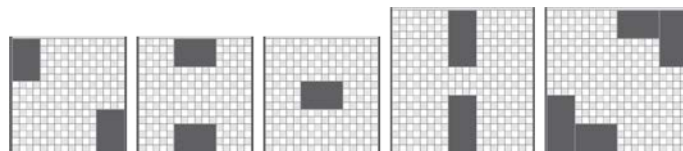
Usando superfícies de borda, os tabuleiros podem ser reduzidos ao tamanho desejado (12x16, 20x16 etc). Os exemplos dados são um quadrado de 12x12 e um retângulo de 16x20. Em ambos, o combate ocorre ao redor das ruínas de um castelo, localizado no centro do tabuleiro.

Peças recomendadas:

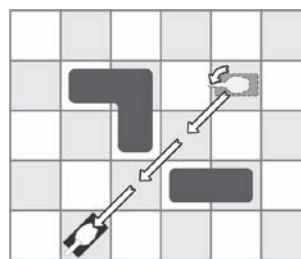
Para desenhar novas configurações de obstáculos, você pode usar o bloco que contém folhas em branco. Os tipos de peças usadas e suas posições iniciais devem ser determinadas para cada configuração. As regras básicas a seguir ao criar uma nova configuração são:

- 1) As posições iniciais das peças brancas estão na parte sul do tabuleiro, enquanto as pretas estão no norte;
- 2) Os obstáculos e as posições iniciais devem estar em simetria em relação ao centro do tabuleiro (para garantir condições iguais para ambos(as) os(as) jogadores(as));
- 3) Os obstáculos e as posições iniciais devem ser dispostos de maneira que não seja possível destruir nenhuma peça adversária durante o primeiro turno.

O esquema "Castelo" mostra como as superfícies de borda podem ser usadas para reduzir o tamanho do tabuleiro. Essas superfícies podem ser usadas de várias maneiras, e algumas das combinações possíveis são mostradas nos esboços a seguir:



NOTA: Se os obstáculos forem colocados como na imagem ao lado, é possível passar entre eles.



Você pode enviar esquemas com suas configurações para o e-mail: [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com).

Todas as configurações interessantes serão publicadas em nosso site e o(a) autor(a) será creditado de acordo. As melhores configurações serão recompensadas pela Forsage Games e serão incluídas na próxima edição deste jogo.

Durante e depois da nossa campanha no Kickstarter (10 de dezembro de 2017 a 4 de janeiro de 2018), já recebemos alguns esquemas de obstáculos interessantes dos patrocinadores que serão apresentados neste livreto.

## COLISEU

A característica dominante desta configuração é uma área central aberta que precisa ser controlada a todo momento. O esquema 16x16 foi feito pelo nosso patrocinador do Kickstarter, Lorenzo Meucci. O esquema 20x20 é feito de acordo com um princípio similar.

Peças recomendadas:

## CORREDORES

Esta configuração se caracteriza por muitos corredores, e bloqueá-los pode ser uma estratégia defensiva eficaz. Se você tiver Escavadeiras Pesadas na sua composição, você pode usá-las ao invés de Tanques Pesados (\*). O autor do esquema 20x20 é Chris Hep.

Peças recomendadas:

# MODIFICAÇÕES NO JOGO

**PEÇAS DE UM ÚNICO TIPO:** Além de diferentes esquemas de obstáculos, este jogo também apresenta grande variedade sob outros aspectos. Por exemplo, os jogos podem ser jogados de tal forma que todas as peças representem um único tipo de tanque (todos os tanques têm as propriedades de Leves / Médios / Pesados etc) e um deles é o Tanque de Comando. Os jogos mais dinâmicos são jogados com todos os tanques sendo Leves (não importando quais peças os representem). Nesse modo de jogo, uma estratégia defensiva é muito eficaz, pois nenhuma peça pode ser destruída pela frente. Se todas as peças representarem Destruidores de Tanques ou Morteiros Pesados, a blindagem não teria sentido, pois todas as peças poderiam ser destruídas de qualquer lado. Nós sugerimos que os(as) jogadores(as) joguem este modo de tempos em tempos, já que requer uma maneira diferente de pensar em comparação com o modo convencional. Este modo pode ser aplicado a quase todos os esquemas de obstáculos.

**O ÚLTIMO TANQUE:** Independentemente da configuração de obstáculos, o jogo pode ser jogado com o objetivo de destruir todos os tanques adversários. Nesse modo, nenhuma peça tem o status de Tanque de Comando, pois não há a possibilidade de escapar para ganhar, e o empate é um resultado relativamente comum. Por exemplo, um jogador fica com um LT, e o outro com um HT: um LT nunca pode destruir um HT, e um HT quase nunca chegará a um LT para atirar nele. Este modo é especialmente adequado para jogadores mais jovens.

**A FUGA DOS TRÊS:** Exatamente como no caso anterior, não há um Tanque de Comando, e o esquema de obstáculos pode ser escolhido livremente. O objetivo de cada jogador(a) é atravessar as linhas inimigas e escapar com três tanques quaisquer. O(a) jogador(a) que conseguir isso primeiro, vence (observe que apressar-se para fugir com os dois primeiros tanques pode não ser a melhor escolha, já que você terá menos tanques com os quais combater a partir de então). Se ambos(as) os(as) jogadores(as) falharem, o(a) vencedor(a) é aquele(a) que fugir com mais tanques; se fugirem com o mesmo número de tanques, é um empate.

**CAPTURE A BANDEIRA:** Esse modo pode ser jogado em qualquer tamanho de tabuleiro e com qualquer esquema de obstáculos que tenha os 4 quadrados centrais desocupados (sem obstáculos). Uma bandeira é colocada exatamente no centro do tabuleiro. O objetivo do jogo é chegar até a bandeira, pegá-la e então carregá-la até um quadrado na linha 1, se for um tanque branco, ou até um quadrado na linha 16 ou 20 (dependendo do tamanho do tabuleiro) se for um tanque preto.

Quando uma peça chega a um dos 4 quadrados centrais, ela tem a opção de pegar a bandeira e, se assim decidir, ela deve ser anexada a essa peça. A peça que se moveu para pegar a bandeira não pode atirar no mesmo turno. Essa peça agora tem o objetivo de ir até a linha devida e, assim, vencer o jogo.

Se a peça que está carregando a bandeira for destruída, a bandeira pode ser pega por outra peça, de qualquer jogador(a). Para pegar a bandeira de um tanque destruído, uma peça precisa terminar seu movimento em um quadrado adjacente a ele. Além disso, a bandeira pode ser passada para outra peça do(a) mesmo(a) jogador(a) a qualquer momento do jogo, sob as mesmas condições: a peça que passa a bandeira precisa estar parada e a peça que a recebe deve chegar a um quadrado adjacente a ela ao final do movimento. Não há limite de quantos tanques podem carregar a bandeira durante uma partida.

Em uma variação desse cenário, pode haver um número ímpar de bandeiras, sendo que vence o(a) jogador(a) que capturar mais da metade delas.

## MODO COM QUATRO JOGADORES(AS)

A enorme flexibilidade do jogo também permite uma variante com 4 jogadores(as). Como os(as) jogadores(as) têm que dividir cores de peças, dois(duas) jogadores(as) têm que colocar bandeiras em seus tanques (então as composições seriam: brancas, brancas com bandeiras, pretas e pretas com bandeiras). Os Tanques de Comando são representados por uma antena (composições brancas e pretas) ou por uma bandeira de formato diferente (as outras duas composições). As posições iniciais e a ordem dos(as) jogadores(as) podem ser vistas nas figuras a seguir.

Cada jogador(a) joga por si e combate todos(as) os(as) outros(as) jogadores(as) e o objetivo é destruir a maioria quantidade de tanques. Nesta variação do jogo, não há vitória por fuga. Os Tanques de Comando podem ser destruídos como qualquer outro tanque, sendo a única diferença é que eles valem mais: a cada vez que um(a) jogador(a) destrói uma peça normal, marca 1 ponto, enquanto a destruição de um Tanque de Comando vale 2 pontos (alguém deve registrar e acompanhar a pontuação).

A partida geralmente acaba quando 3, dos(as) 4 jogadores(as) perdem todos os seus tanques, mas também é possível terminar com vários oponentes sobreviventes se algumas peças ficarem presas em certos locais do tabuleiro (fora do alcance de Morteiros) ou de qualquer outra maneira em que as peças não possam se destruir.

Jogadores(as) que tiverem tanque(s) sobrevivente(s) somam seu número à pontuação pelos tanques destruídos, enquanto a pontuação dos(as) outros(as) jogadores(as) consiste apenas dos pontos que marcaram ao destruir tanques (lembre-se de que os Tanques de Comando sempre valem 2 pontos, inclusive os sobreviventes). O(a) vencedor(a) é o(a) jogador(a) com mais pontos.

Além disso, uma partida pode ser jogada por um determinado número de turnos, definido em comum acordo antes do início da partida (por exemplo, os(as) jogadores(as) podem combinar de jogar 15 turnos e então contar os pontos). A contagem é feita da mesma maneira.

## CANTO

As posições iniciais são bastante seguras para todas as peças. No entanto, elas podem ficar em perigo muito rapidamente se se moverem de forma incauta porque podem ser atacadas por múltiplos(as) adversários(as) e por diferentes lados.

Peças recomendadas:

*White (1st)* = Branco (1º)

*Black (2nd)* = Preto (2º)

*Flag White (3rd)* = Branco c/ bandeira (3º)

*Flag Black (4th)* = Preto c/ bandeira (4º)

## QUATRO PELA GLÓRIA

O autor desta configuração é Marcos Hidalgo. As posições iniciais estão ao longo das bordas do tabuleiro. Como existem linhas abertas ao longo da borda, todos(as) os(as) jogadores(as) podem flanquear imediatamente seus(suas) vizinhos(as).

Peças recomendadas:

## SOBRE OS VEÍCULOS DE COMBATE QUE INSPIRARAM O JOGO

Nos tempos antigos, havia algumas máquinas móveis que ofereciam proteção para a infantaria e, além disso, algumas delas tinham algum tipo de arma (catapulta). O primeiro protótipo de um tanque foi criado na Grã-Bretanha em 1915 e recebeu o nome de *Little Willie*. Os primeiros tanques produzidos em série foram chamados de *Mark I* e foram fabricados em 1916. Pela primeira vez, os tanques *Mark I* foram usados contra os alemães em 15 de novembro de 1916. Durante a Primeira Guerra Mundial, os alemães fizeram um tipo de tanque, chamado *A7B*, enquanto os franceses fizeram três tipos, dos quais o *Renault FT-17* foi produzido em massa. A principal característica do tanque da Renault era uma torre giratória no topo com canhão ou metralhadora, um conceito que se tornou um padrão no design de tanques.

Após a Primeira Guerra Mundial, a maioria dos teóricos militares previu o uso de tanques em estreita associação com a infantaria. Durante a Segunda Guerra Mundial, quando os alemães mostraram táticas inovadoras envolvendo ação independente de tanques, o tanque adquiriu sua plena afirmação como uma arma ofensiva.

Os três parâmetros básicos que determinam as características de todos os tanques são: proteção, poder de fogo e mobilidade. Atingir um equilíbrio entre esses três parâmetros é a principal tarefa dos construtores de tanques.

Não há uma única classificação de tanques, uma vez que cada país possui critérios próprios e modelos específicos. A classificação básica é por peso: são tanques leves, médios e pesados. Mas isso tem que ser feito com ressalvas, pois, por exemplo, o tanque alemão *Panther* é classificado como médio, mas era mais pesado do que alguns tanques pesados dos Aliados.

No início da guerra, a maioria dos países tinha um maior número de tanques leves em suas frotas. Devido a sua blindagem fraca, o principal objetivo dos tanques leves era em combate contra infantaria e para reconhecimento de posições inimigas. Os tanques soviéticos *BT-7* e *T-50* (que visualmente sugerem um veículo rápido por causa de suas torres colocadas para a frente) foram usados como inspiração para o Tanque Leve neste jogo.

Tanques com múltiplas funções e equilíbrio entre os três parâmetros principais foram os tanques médios. O *Panzer IV* foi o único tanque do exército alemão que foi produzido durante toda a guerra, enquanto o *T-34* e o *Sherman* foram os tanques mais produzidos em massa. Neste jogo, o Tanque Médio não representa nenhum tanque específico, embora o *T-34* tenha sido a principal inspiração, já que é o melhor exemplo de tanque multipropósito equilibrado. Por outro lado, o estadunidense *M3 Lee* foi usado como inspiração para o Tanque com Dois Canhões\*.

Depois que encontraram tanques de infantaria franceses e britânicos bem blindados, os alemães começaram a trabalhar em um novo conceito de tanque pesado. Antes de ele ser desenvolvido, seus tanques eram obsoletos contra os soviéticos *T-34* e *KV-1*. Para contê-los, eles elevaram o nível dos tanques pesados e rapidamente desenvolveram o *Tiger*. Mais tarde, os tanques soviéticos *IS-1* e *IS-2* foram criados em resposta ao aparecimento dos *Panthers* alemães. Os estadunidenses também estavam desenvolvendo tanques pesados, mas nenhum deles foi usado na guerra. O Tanque Pesado deste jogo foi inspirado no fortemente blindado e armado *Tiger*.

A Alemanha deu um passo adiante no desenvolvimento de tanques pesados, aumentando significativamente a blindagem e o tamanho dos tanques e, assim, criando tanques super pesados. Nenhum dos protótipos foi concluído e o conceito não vingou nos projetos de tanques. A inspiração para o Tanque Super Pesado\* foi o *Panzer VII Maus*.

Em um sentido mais amplo, a artilharia autopropulsada também é um tipo de tanque. Durante toda a guerra, vários tipos de artilharia autopropulsada foram produzidos e puderam ser classificados de acordo com diferentes critérios. A diferença básica entre esses veículos e os tanques em um sentido clássico está no armamento. A artilharia autopropulsada fornece apoio, para tanques (ou infantaria), de longas distâncias, e geralmente é equipada com obuseiros de grande calibre. Geralmente não têm uma torre giratória e, como não estão na linha de frente, a blindagem é relativamente fina. Como modelo para o Howitzer Pesado\*, foi usado o estadunidense *M12 GMC*, enquanto o alemão *Wespe* foi usado como inspiração para o Howitzer Leve\*.

Pode-se dizer que os destruidores de tanques situam-se entre os tanques e a artilharia autopropulsada, a julgar pela sua construção. Ao invés de uma torre giratória, canhões de calibre maior foram instalados nos chassis de certos tipos de tanques. Seu propósito era fornecer apoio a tanques e infantaria a curta distância, então eles geralmente tinham uma blindagem razoável. Semelhantes aos destruidores de tanques, havia veículos com obuseiros instalados para fogo direto com uma forte blindagem frontal, chamados de tanques de assalto. Alguns exemplos são o alemão *Brumbar* e o soviético *SU-152*. O Destruidor de Tanques deste jogo é uma combinação de vários veículos, e não um modelo específico. O Tanque de Assalto\* é baseado na aparência do alemão *Jagdpanzer 38 Hetzer* (embora o *Hetzer* fosse um destruidor de tanques).

Os estadunidenses produziram destruidores de tanques, mas em um conceito diferente dos alemães e dos soviéticos. O mais emblemático deles é o *M18 Hellcat*. Era muito finamente blindado e foi concebido para posicionar-se rapidamente, atirar nos tanques inimigos de longe e então fugir em alta velocidade. Este tipo de destruidor de tanques com torre é usado como inspiração para o Caça-Tanques\*.

Tanques anfíbios são, por definição, muito leves e levemente blindados. Sua tarefa básica é superar obstáculos aquáticos (rios, ou outras barreiras quando desembarcando tropas dos navios). A principal inspiração para o Tanque Anfíbio\* foi o estadunidense *LVT(A)*.

Além dos diversos tipos de tanques, muitos veículos especializados com esteira (ou lagarta) foram empregados durante a Segunda Guerra Mundial, os quais, em um sentido mais amplo, são tanques de engenharia. Eles são quase sempre construídos sobre os chassis de tipos já existentes. Tanques de engenharia incluem: escavadeiras (Tanque-Escavadeira\* e Escavadeira Pesada\*), varredor de minas (Tanque Varredor de Minas\*), guindastes (Veículo de Recuperação\*), pontes flutuantes (Tanque Lançador de Ponte\*) e assim por diante.

Semi-lagartas foram usadas principalmente nos exércitos alemão e estadunidense. Elas tinham uma variedade de propósitos, de auxiliar a combate (especialmente na Alemanha). As variantes de combate eram equipadas com canhões de vários calibres, morteiros e até mesmo lançadores de foguetes. O Morteiro Leve\* é baseado no estadunidense *M21 MMC Halftrack* e o Lançador de Foguetes\*, no alemão *Wurfrahmen 40*.

Veículos blindados de combate com rodas contendo 2, 3 ou 4 eixos foram produzidos em menor número. Devido às suas altas velocidades, eles eram usados principalmente para missões de reconhecimento. A inspiração para o Tanque de Reconhecimento\* foi o estadunidense *M8 Greyhound*.

O *Sturmtiger* era um veículo específico e único, construído pelos alemães. Tinha um lançador de foguetes de 380 mm e uma blindagem frontal muito espessa, designado para combates a curta distância contra fortificações e infantaria. O Morteiro Pesado é inspirado no *Sturmtiger*, apesar de ter características bastante diferentes.

\* Estes veículos (peças) estão incluídos na expansão "Pacote Diversão" deste jogo.