

# 坦克大作战

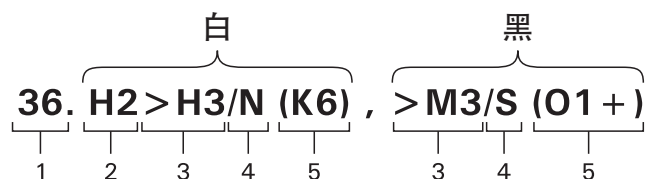


## 笔记本

Copyright © 2018, 2016  
Forsage Games  
All rights reserved

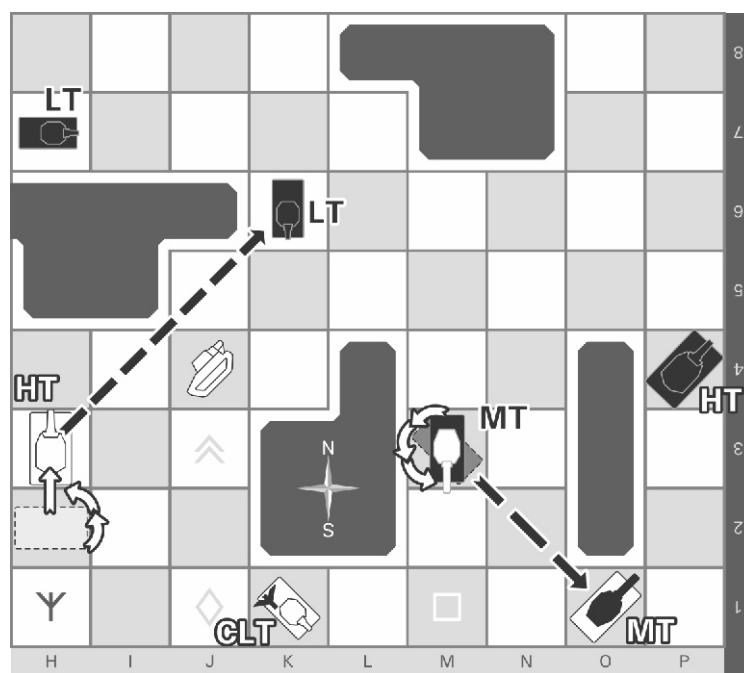
### 游戏标记

游戏板的边缘标记着号码与字母，好让玩家能够像下棋一样辨认每个格子。游戏板中央有个指南针，标记着东 (E)，南 (S) 西 (W) 北 (N)。通过标记与指南针，坦克棋里的每一个棋步都可有详细记录。例子如下：



- 1-棋步
- 2-棋子的启发点
- 3-棋子的终结点
- 4-棋子面对的方向（东南西北）
- 5-敌方的棋子（被击败或是以下条件）  
+（将），#（将死），-（逃），=（绝对逃离）

将：敌方指挥坦克可能下一步被摧毁  
将死：敌方指挥坦克死定了，游戏结束  
逃：我方指挥坦克可能下一步逃离战场  
绝对逃离：我方指挥坦克下一步一定逃离战场，游戏结束

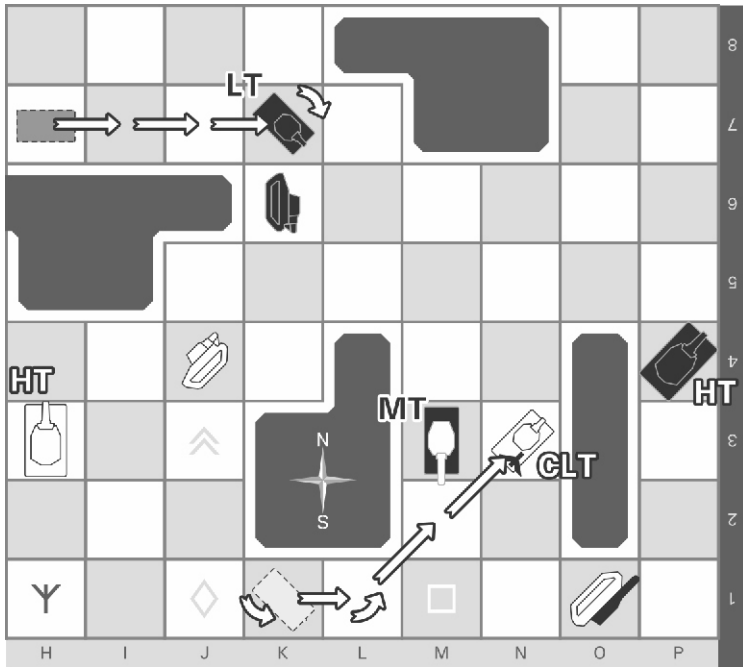


以上插图展示第36棋步。黑玩家在第35棋步把轻型坦克移到了K6，下一步（第36步）可以移到I6后歼灭白玩家的指挥坦克。这就是将。白玩家有两个选择，一是把指挥坦克移到一个安全的敌方，一是把黑玩家的轻型坦克歼灭。白玩家选择攻击敌方，用重型坦克歼灭在K6的轻型坦克。

黑玩家旋转在M3的中型坦克，抢指在O1的白中型坦克。在这一步，黑玩家再次将白玩家的指挥坦克，因为中型坦克能够在下一步移到M1/SW，可以进一步歼灭敌方的指挥坦克。

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

为了保护己方的指挥坦克移，白玩家移到N3。但是，这一步棋下错了。黑玩家把另一个轻型坦克从H7移到K7，将死了白玩家。白指挥坦克无处可逃，黑玩家在K7的轻型坦克，M3的中型坦克和P4的重型坦克都可以攻击白指挥坦克。白玩家并不能够歼灭所有威胁也不能够有效的阻挡敌方的攻击。黑玩家获胜，将死了白玩家。



游戏开始前，如果玩家想要记录游戏过程，就必须记录战场（游戏板）的大小，运用的障碍与每一个坦克棋子的原点。

依据我们呈现的例子，玩家们可以看见游戏记录并不是一件难事。我们要借此机会邀请玩家们投稿，把你们经典的游戏透过电邮发给我们。我们将奖励独特，经典的游戏，并也会在我们的网页公布这些记录，与大家共同分享。我们也有可能把这些经典记录印成小册子。

电邮：[tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com)

## 障碍设置

在基本障碍设置，有很多移动空间，坦克可以迅速向前冲刺或选择在障碍物后躲避。此外，在这设置，障碍物和空格之间的比例是平衡的，棋手通过此设置可以选择多方向进攻，也可以尝试打防守战。这增加了游戏的战略性。

我们推荐基本设置16x16给新棋手和锦标赛棋手，因为空格/路径和障碍物之间是平衡的。在战略上，新棋手可以慢慢尝试，选手们则能够用同样的设置来竞争。

游戏规则非常简单灵活，棋手可以选择使用不同大小的棋盘和障碍物设置。空板上可以排放额外障碍物（板上没有印刷障碍物的空格），这让棋手可以有无数的组合。以下我们介绍一些设置为例，16x16和20x20板有不同的设置。每种坦克类型的初始位置都标有相应的符号。



为了让游戏更加多样化/有趣，棋手可以选择他们想要在每场战中使用的坦克。唯一需要遵守的游戏规矩是两个棋手需有同数量的坦克，其中一个一定要是指令坦克。在这种情况下（自选坦克），坦克必须被放置在标记的正方形上，但符号和坦克类型不必匹配。

如果棋手想玩简短的游戏，他们可以使用较少的坦克。

## 老镇

这个设置有很多狭窄的通道（街道）。没有太多的长道。由于屏障的数量，如果没有重迫击炮进行远程攻击，指挥坦克可以很容易地突破对方防线，直达胜利点。

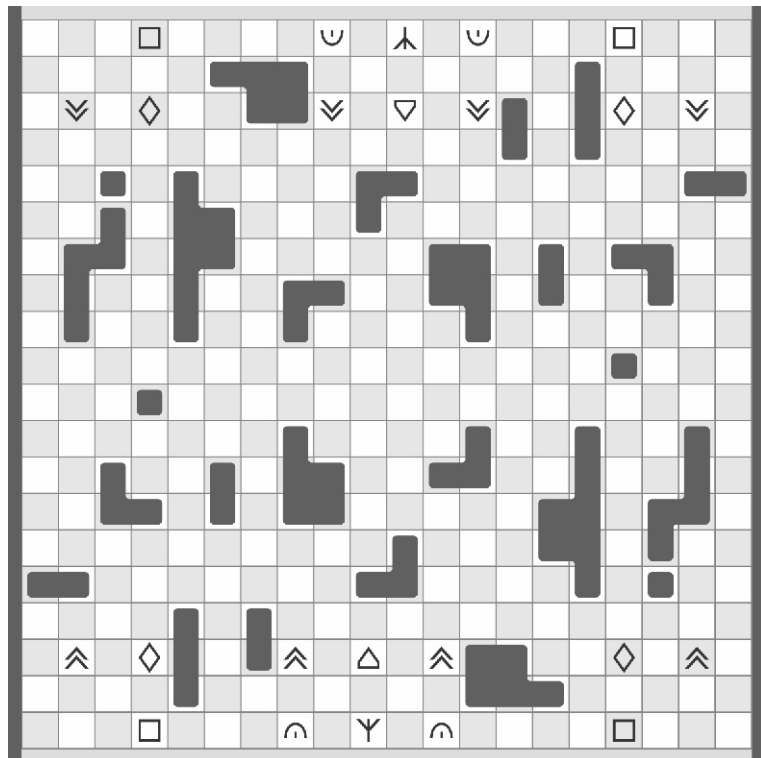
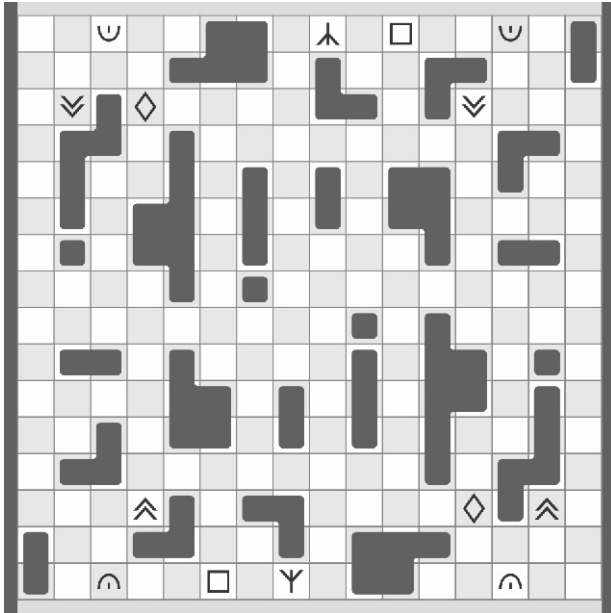
我们推荐：

**16x16:**

- 1 CLT  
- 2 LT  
- 1 MT  
- 1 HT  
- 2 HM  
 $\Sigma$ : 7

**20x20:**

- 1 CLT  
- 4 LT  
- 2 MT  
- 2 HT  
- 1 TD  
- 2 HM  
 $\Sigma$ : 12



## 荒野

这个设置有很少的障碍和很多空间。在这里因为没有足够的屏障，所以进行攻击前应该仔细考虑。在这战场，装备上的装甲比速度更重要。

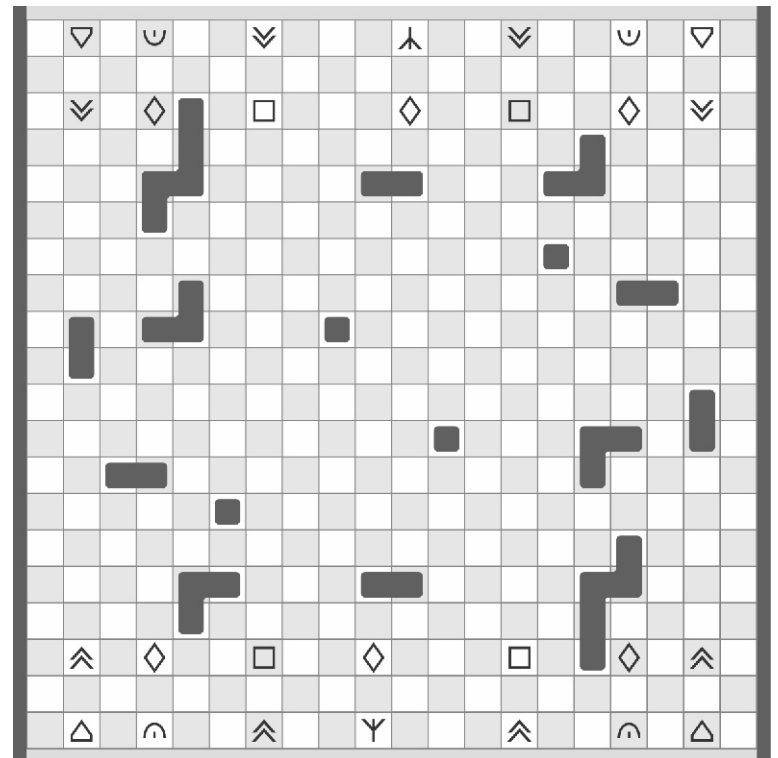
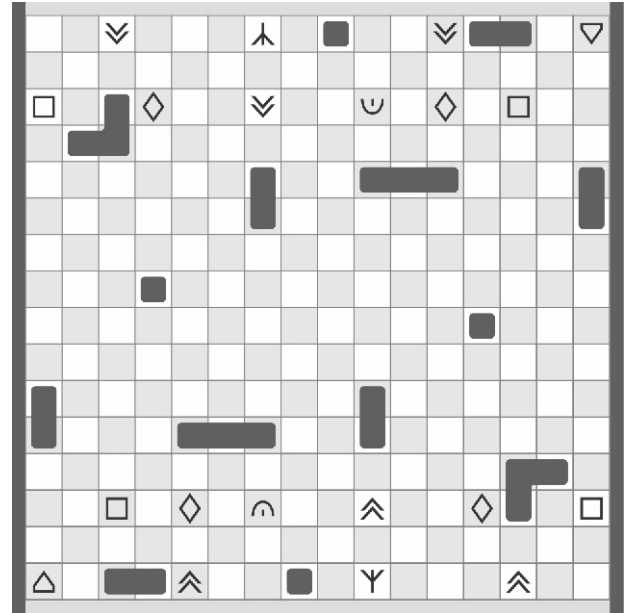
我们推荐：

**16x16:**

- 1 CLT  
- 3 LT  
- 2 MT  
- 2 HT  
- 1 TD  
- 1 HM  
 $\Sigma$ : 10

**20x20:**

- 1 CLT  
- 4 LT  
- 3 MT  
- 2 HT  
- 2 TD  
- 2 HM  
 $\Sigma$ : 14



## 堡垒

这种设置的特点是有两个墙（堡垒），几个通道，在中央区域没有障碍。由于要突破对手的“堡垒”并不是一件简单的事情，这设置使到打防守战非常有效。

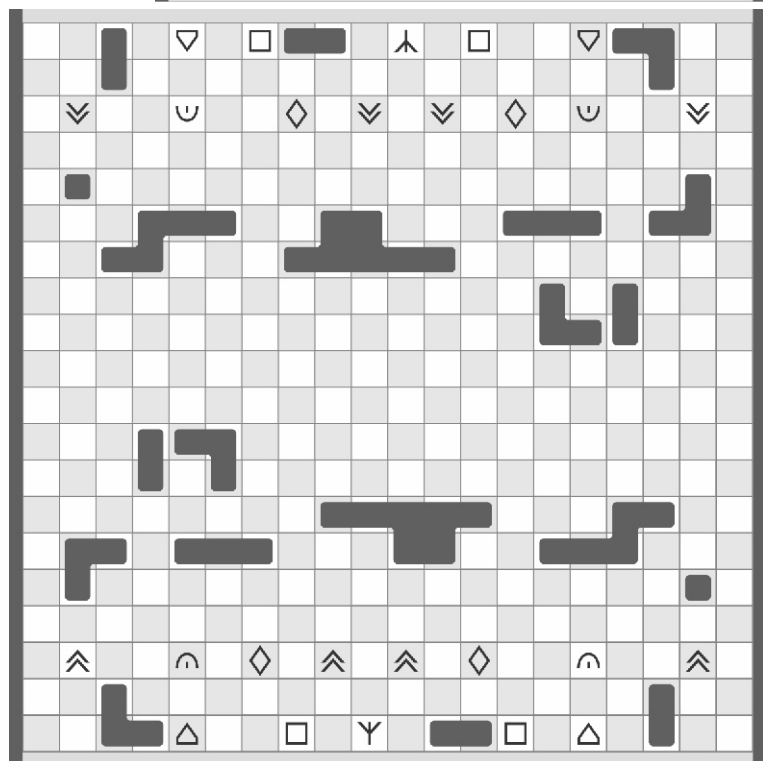
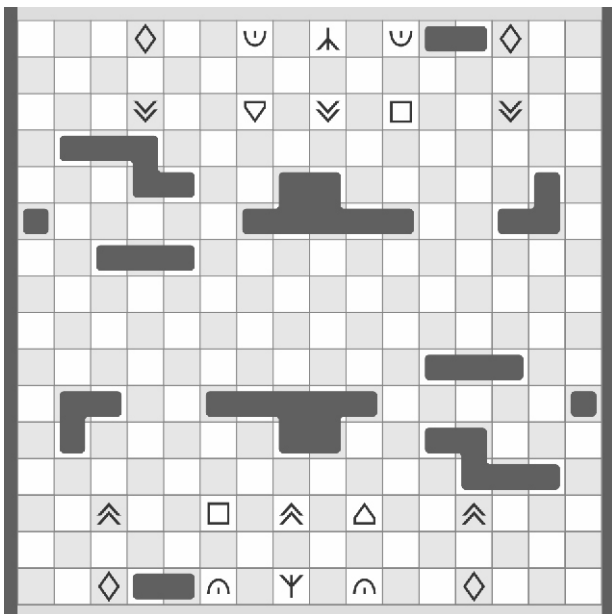
我们推荐：

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



## 对角战

在这个设置中，坦克的开始位置在各方的对角。这个战场好比像一场逃命游戏，首先突破对方重围的指挥坦克将取得胜利。

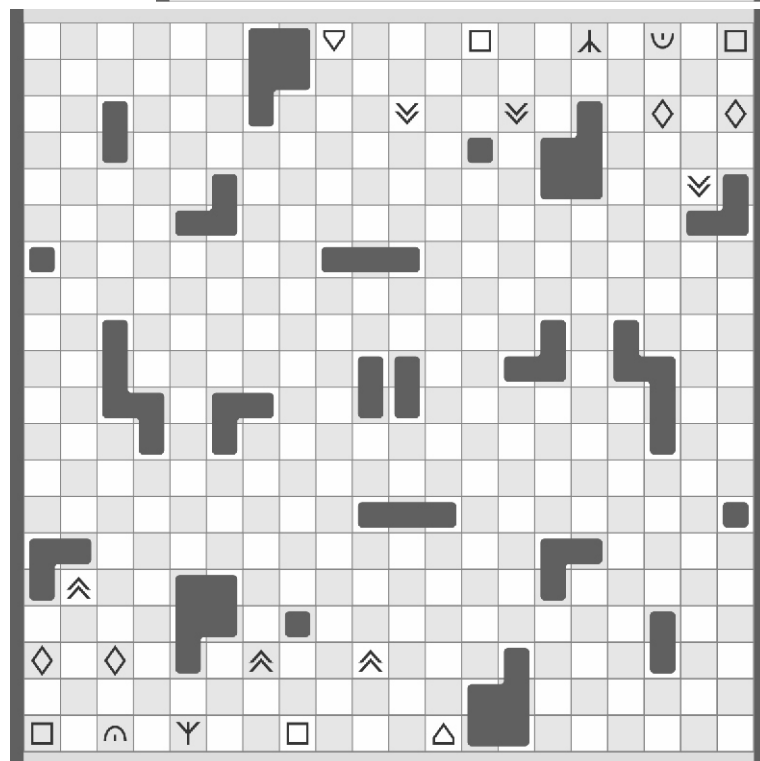
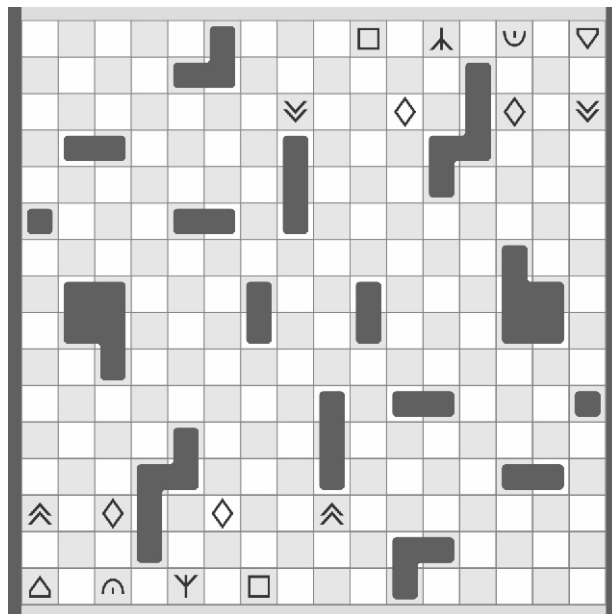
我们推荐：

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



## 分裂军团

在这个设置中，坦克被组织成两队。战场基本被几个大障碍分散，所以时时刻刻都会有两场战争共同进行。

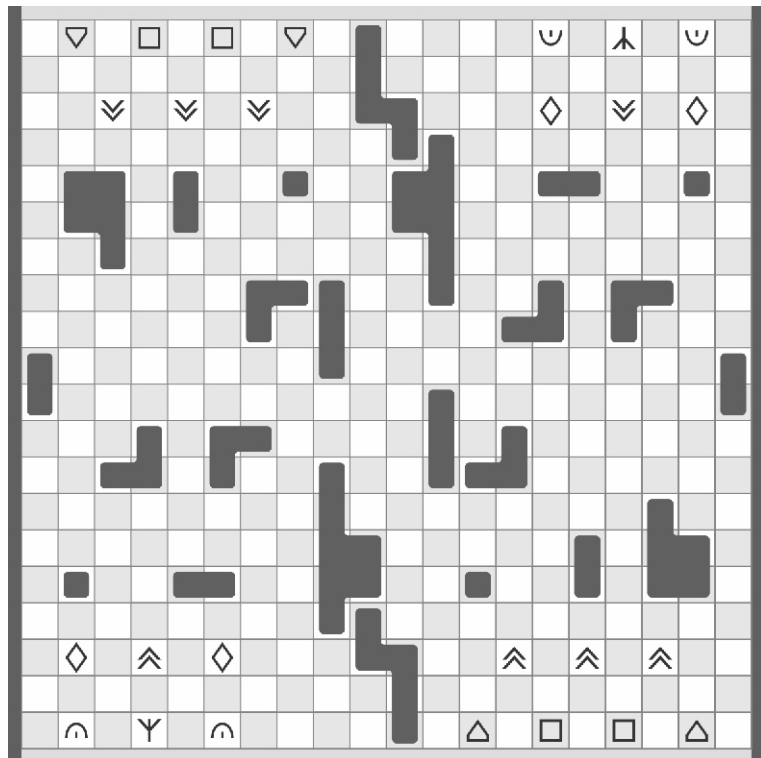
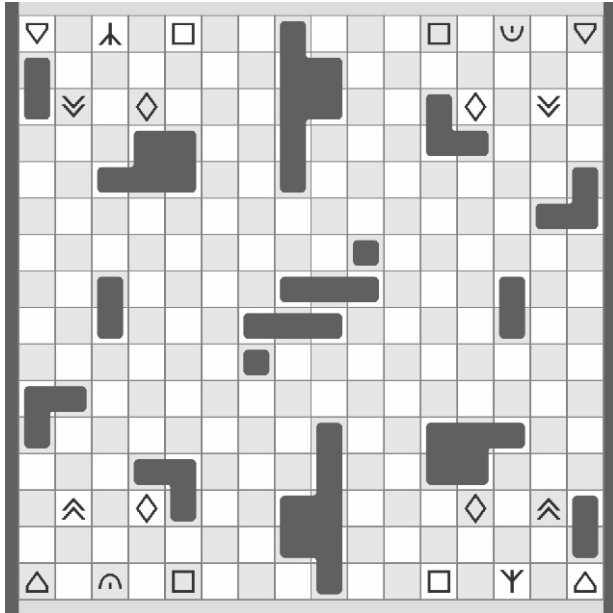
我们推荐：

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 10

20x20:

- 1 CLT
- 4 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM
- $\Sigma$ : 13



## 高墙

这个设置虽然只含有少量的坦克，指挥坦克要逃亡不是一件易事。这是因为在越过高墙后坦克将失去安全躲避的地方。

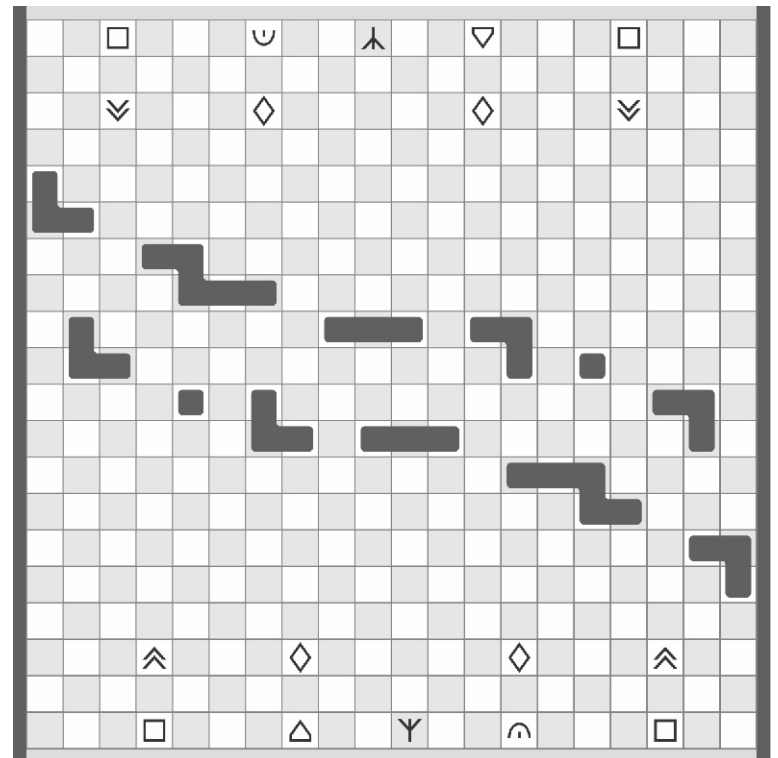
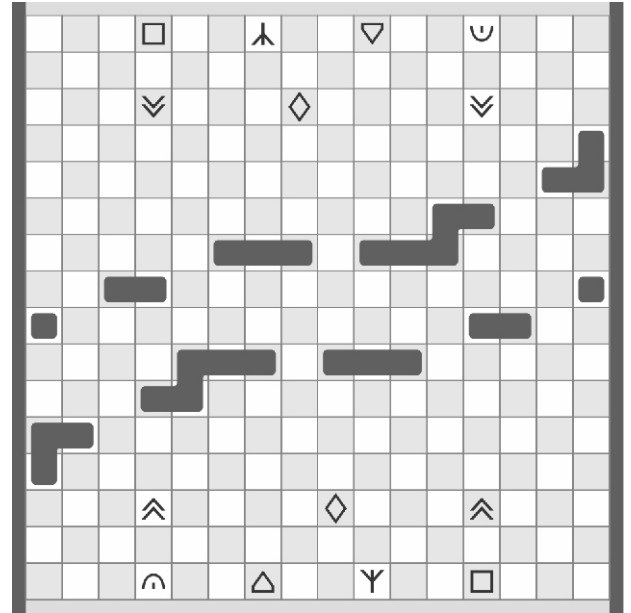
我们推荐：

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 7

20x20:

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 9



## 城堡

战场可以被缩小到所需的尺寸（12x16,20x16等等）。以下的例子是12x12和16x20正方形。在这两种情况下，战斗都在棋盘中央城堡的废墟围绕发生。

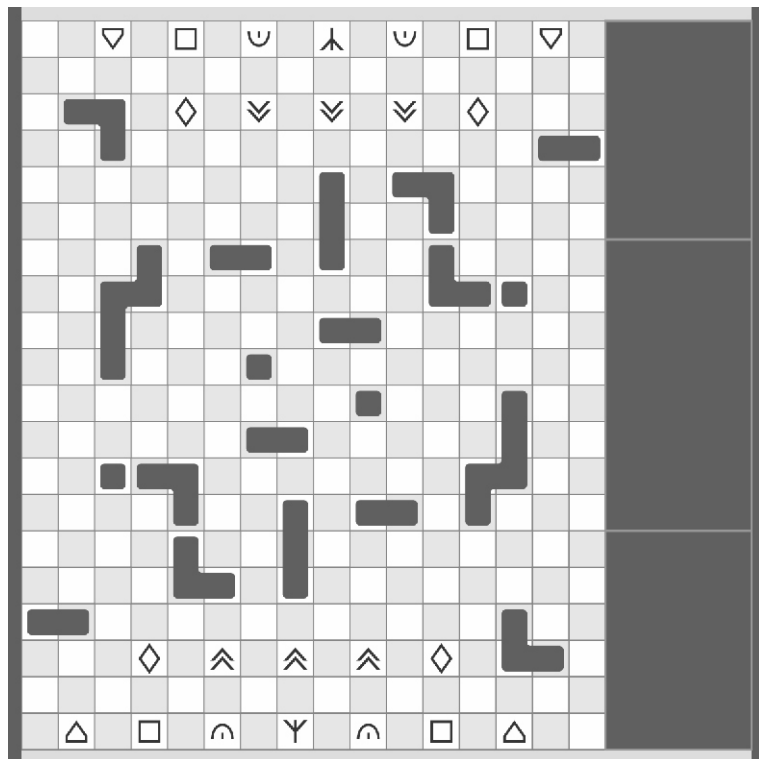
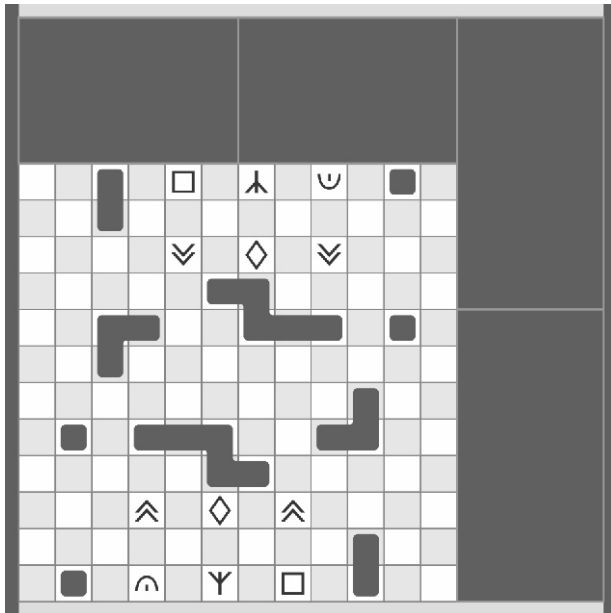
我们推荐：

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

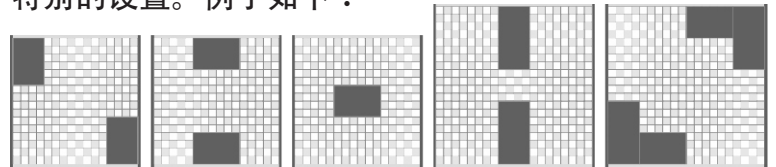


## 自由设置

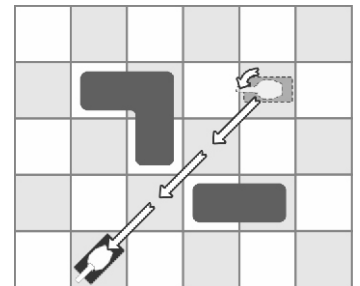
棋手可以通过我们供给的笔记本，自己设置新的障碍战场。每个设置应有坦克类型与它们的起点。创建新设置时要遵循的基本规则是：

- 1：白色坦克的最初位置在棋盘的南部，黑色坦克在北部；
- 2：障碍和起点位置必须是中心对称的（这是为了给予双方同样的条件）；
- 3：棋手不可使用障碍物阻挡对方的起点。各自的坦克在第一回合都必须能够移动。

城堡设置显示如何把边缘拿走，进一步设计一些特别的设置。例子如下：



注：坦克可以越过如此设置的障碍（看图）



您可以将您的设置发送到我们的电子邮箱：  
[tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com)。

我们将在网站上公布所有有趣的设置和该作者。我们也会奖励最好的设置，并把纳入这个游戏的下一个版本。在我们 10/12/2017- 4/1/2018 的众筹活动后，我们成功获得一些有趣的设置，并已把这些投稿融入了这个小册当中。

## 罗马竞技场

这个设置注重中央控制，能够控制好中央的棋手将占据较大的优势。Lorenzo Meuci 设计16X16的战场，20X20的设置是依据同样的理念。

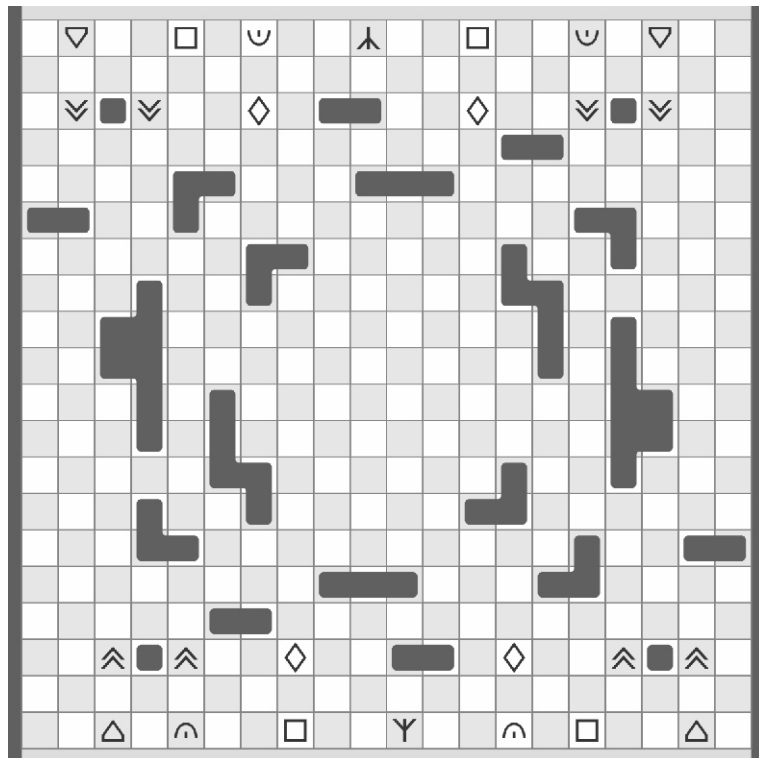
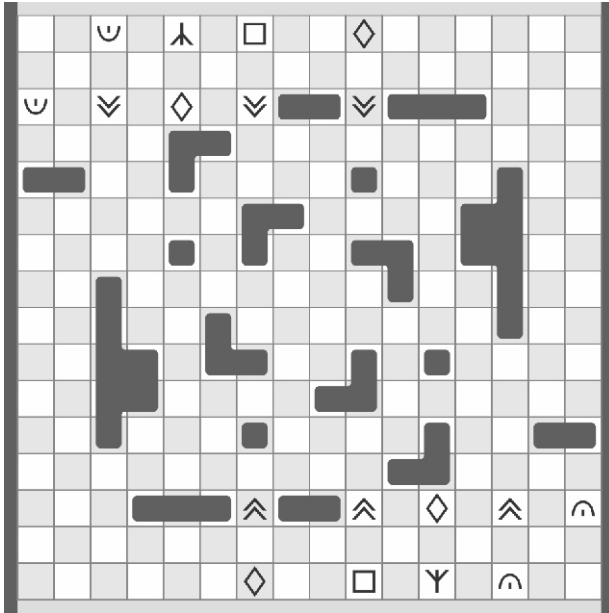
我们推荐：

**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



## 走廊

这个设置有很多走廊，棋手若要取胜，必须有效地阻挡所有进出口，以防守战取胜。棋手若有推土坦克，可以用之取代重型坦克。Chris Hep 设计20X20的战场。

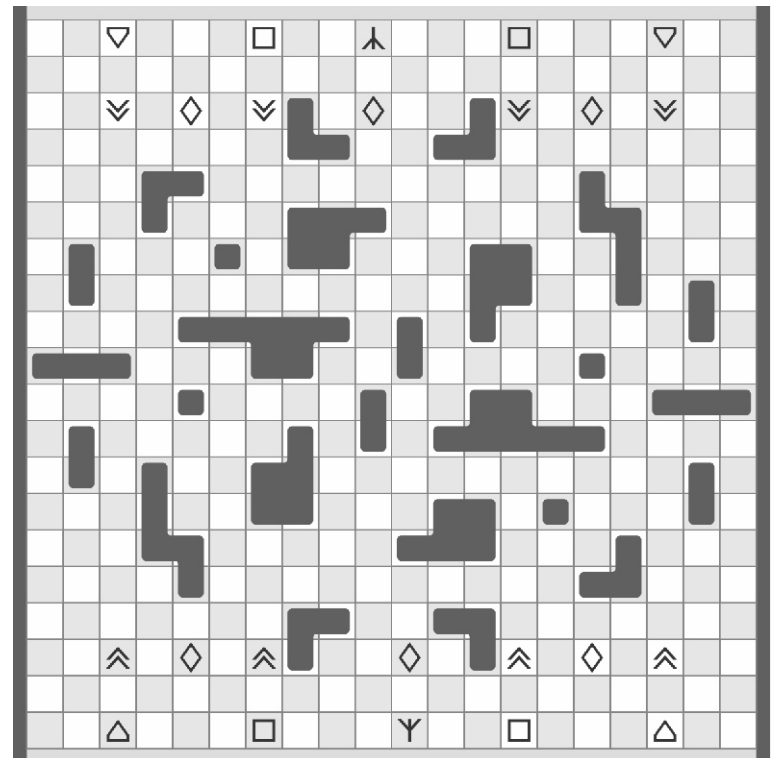
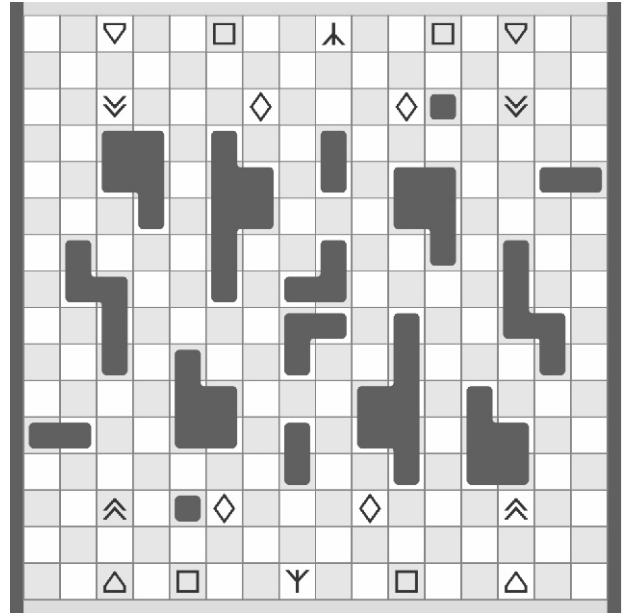
我们推荐：

**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



## 坦克棋其他规则（另类玩法）

### 1.) 单一坦克

棋手除了可以运用不同的战场设置，也可以只选择在游戏中且使用一种坦克。举个例子，所有坦克都是轻型坦克（所有坦克模型可以被当作是轻型坦克，但其中一个轻型坦克必须是指令坦克）。这一个局势有另类的挑战，棋手们可以专注打防守战，因为轻型坦克不能被正面歼灭。

如果棋手选择全面使用坦克歼击车或重迫击炮，那么游戏就会成为对攻战，因为坦克的防御装甲已派不上用场。我们建议棋手偶尔使用单一坦克，你们将会见识坦克棋不同的一面。

### 2.) 生存者

这个模式没有指令坦克。棋手互斗直到其中一方完全被歼灭。和局可能会经常发生。这是因为一部分的坦克无法互相抵制，举个例子，一个轻型坦克不可能歼灭超级重型坦克，超级重型坦克因行动缓慢，也不能够成功围剿轻型坦克。

### 3.) 集体逃亡

这个模式也没有指令坦克。棋手将尝试突破对方的底线，先有三个坦克成功逃亡的棋手取胜。如果游戏结束后任然没有棋手成功，拥有最多坦克成功逃亡的棋手取胜。

### 4.) 夺旗

棋手在战场中央置放各自的旗帜。白棋手需要把旗帜带回自己的底线（1号线），黑棋手则带回16或20号线（依据战场大小）。任何坦克都可以夺取旗帜，如果夺旗坦克不幸被摧毁，旗帜留在坦克倒下的格子，不论敌方或己方都可以来夺旗。坦克一旦成功夺旗，必须在停止行动，直到下一个回合才可以继续逃亡。棋手们可以在夺旗模式选择置放不同数量的旗帜，夺取最多旗帜的棋手获胜。

## 四玩家规则

- 所有棋手都有相同数量的坦克。

- 每个棋手都有一个指令坦克。

- 其中一个白色坦克棋手需在所有的坦克都插值蓝旗（除了指令坦克插值紫色旗帜）。白坦克分为白队与蓝队。

- 其中一个黑色坦克棋手需在所有的坦克都插值红旗（除了指令坦克插值黄色旗帜）。黑坦克分为黑队与红队。

- 我们的图例显示这些坦克的起点。

- 没有同盟，每个棋手将独立取胜。

- 游戏总共有20回合（棋手可以另外建议）。

- 每个回合：所有棋手移动各自的其中一个棋子一次。

- 棋手在开始游戏之前应该确定游戏顺序（通过四方协议）。

- 游戏目标是尽可能地摧毁最多的坦克，避免自己的损失。在四人互斗模式，棋手不能够与指令坦克逃离战场的方式取胜。

- 每当一名棋手摧毁对手的坦克，他/她得到一分。指令坦克值两分。

- 20回合后，游戏结束，各自记分。总得分：摧毁坦克所获分数+还生存的坦克分数：每个还生存坦克值一分（指令坦克值两分）。



## 角落

这个设置提供棋手各自的安全角落。但是坦克一旦离开了安全区，可能迎来多方面攻击。因此，棋手需要小心策划，才能赢得游戏。

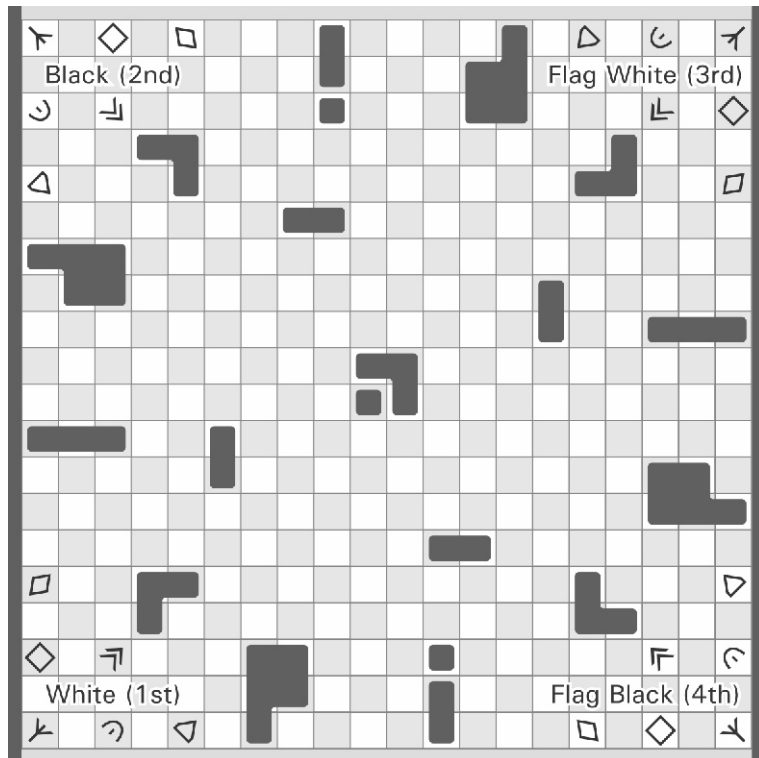
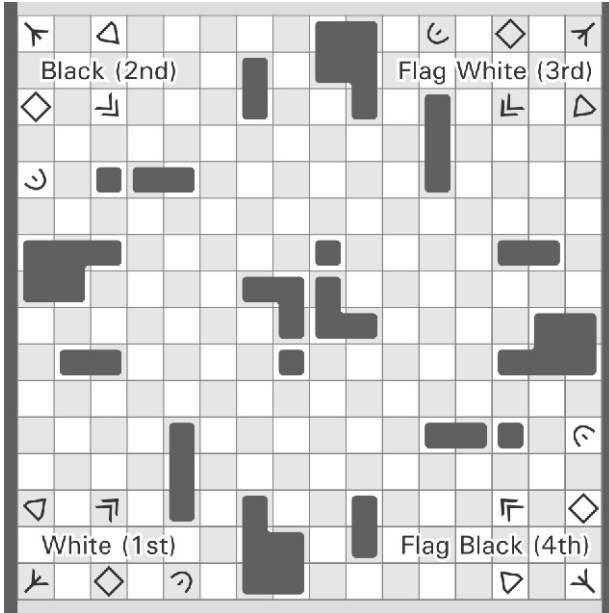
我们推荐：

16x16:

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 5

20x20:

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 6



## 荣誉之战

这个设置适合四个棋手。由于战场的边缘都是空荡的，任何棋手都可以即刻夹攻对手。棋手可自由组成暂时联盟，或尝试坚守。Marcos Hildago 设计这战场。

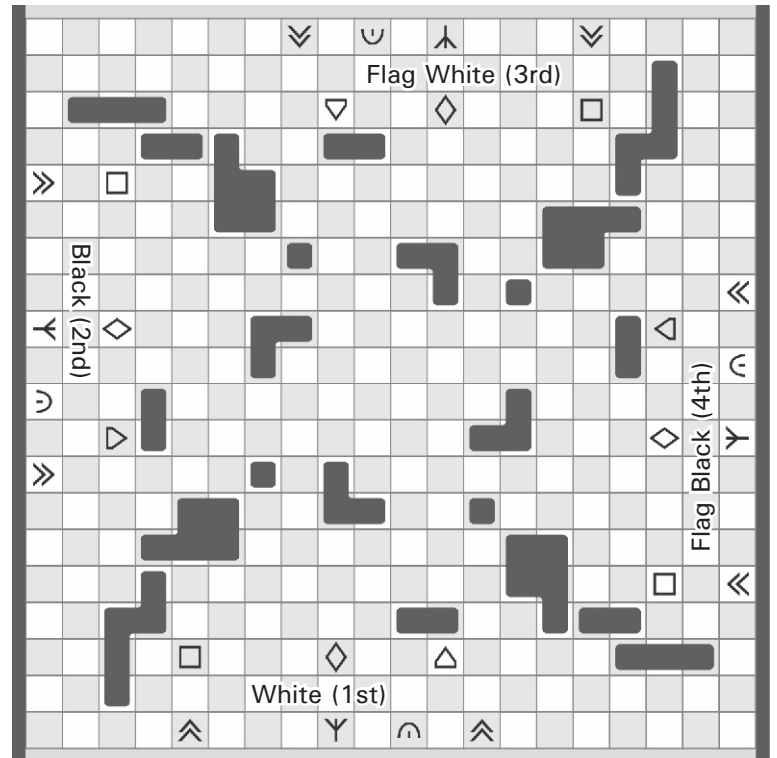
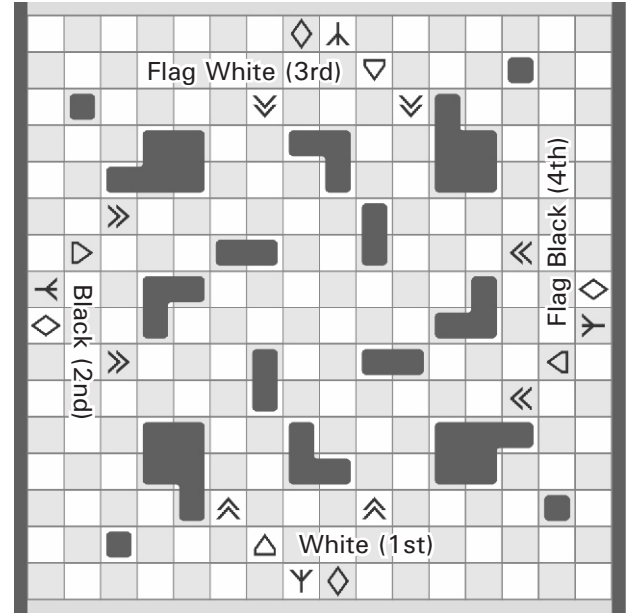
我们推荐：

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 TD
- $\Sigma$ : 5

20x20:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 7



## 坦克棋的启发（史上战车）

自古以来，不同时代的战场上都有不同的仪器/机械，这些仪器不但保护着士兵，它们也随着时代慢慢演变，有了自己的武器（弹射器），到了今天，我们见识到了摩登坦克。

摩登坦克的原型开发源于1915年，英国成功建造小威利。在1916年，英国大量建造坦克，取名为马克1号。这些坦克在11月15号，1916首次进入战场，与德国交战。德国在第一次世界大战时建造了A7B来面对英国的马克1号。法国也同时建造了三种坦克，其中Renault FT-17最有名，因为着法国坦克的炮口可以在位旋转，加强了战略价值。

世界一战后，大部分军事家预测坦克将与步兵亲密合作，同时间进入战场。但是在世界二战的时候，德国成功地把坦克独立派入战场。从此以后，坦克开始独立操作，成为了军队重要的进攻武器。

坦克三个基本参数是：防御装甲，攻击火力与移动能力。一个好坦克拥所有参数，既能够防守，也能进攻，在需要是能有效撤退。坦克没有独特的分类系统，因为每一个国家都有自己的标准与模型。所以，最简单的分类是依据坦克的重量来分配。比如，轻型，中型与重型坦克。偶尔这种分类会有例外。举个例子，德国的豹坦克被归类为中型，但是豹坦克比联盟军的重型坦克还要重。

二战刚开始的时候，参与国家大多数都使用轻型坦克。这些坦克只有微弱的防御装甲，所以只适合攻击步兵与侦察敌方位。苏联BT-7与T-50轻型坦克是坦克棋轻型坦克的参考。

中型坦克有较普遍的用途，可攻可守。德国大量制造Panzer IV，而联盟军大量制造T-34与Sherman坦克。T-34是坦克棋中型坦克的参考，\*美国的M3 Lee坦克则是我们双炮坦克的参考。

见识了法英优秀的坦克后，德国开始发展另一个更有威力的重型坦克，Tiger坦克就因此诞生了。当Tiger坦克还在生产线时，苏联的T-34与KV-1给德军带来了巨大的挑战。Tiger坦克是我们重型坦克的参考。当然苏联也不甘示弱，进一步发展了IS-1与IS-2来面对德军新坦克。美军也设计了重型坦克，但这些坦克没在二战时派上用场。

此外，德军也尝试发展比Tiger坦克更有威力的超级重型坦克，它们使用更厚的防御装甲，制造了更大型的坦克。虽然德军的野心很大，但这些超级重型坦克不适合在战场上开动，所以设计并不成功。\*我们超级重型坦克的设计参考了德军的Panzer VII Maus。

除了了较传统的坦克，迫击炮也可以被归类为坦克。世界一战与二战的时候，这些武器开始面世，并被归类为另一种坦克。基本上，这些迫击炮与传统坦克最大分别是它们各自的武器装备。迫击炮主要功能是给与军队远距离火力支援，要达到这目的，大型榴弹炮成为了主要武装。迫击炮在后线，不需要厚防御装甲，也不需要能够旋转的炮杆。\*我们重迫击炮的设计参考美军的M12-GMC，轻迫击炮则参考德军的Wespe。

坦克歼击车处于传统坦克与迫击炮之间。它们拥有较大的枪杆，主要功能是支援步兵与坦克。突击坦克是其中一种强化的坦克歼击车，它们有榴弹炮与强大的防御装甲，突击坦克例子包括德军的Brummbar和苏联的SU-152。坦克棋里的坦克歼击车把不同的例子融入设计，并没有像其他坦克参考一个特定的例子。\*我们的突击坦克参考德军的Jagdpanzer 38 Hetzer。

美军也造坦克歼击车，但它们的设计概念与其他国家不同。美军最独特的设计是M18 Hellcat，着坦克能够快速前进，进攻然后快速撤退；牺牲厚防御装甲来换取速度。\*我们的坦克猎人参考美军的M18 Hellcat。

两栖坦克通常都只有微薄的防御装甲，所以属于轻型坦克。它们的基本功能越过水障碍（比如河，把军队从船上带到陆地等等）。\*我们参考美军的LVT（A）。

除了各种类似的坦克以外，各国军队也使用了一些特别的交通工具，这些工具在战场上都发挥了一些独特的作用。严格来说，这些战车都是从民间用具改良过来的。我们参考的例子包括：\*推土机（推土坦克/重型推土坦克），扫雷器（扫雷坦克），起重机（救援车）与浮桥（桥箱/桥式坦克）。

德军与美军也在战场上使用半履带车。这些工具辅助军队，偶尔会直接参与战斗。能够参与战斗的半履带车装有枪杆，迫击炮，有些甚至带上火箭发射器。\*我们的轻炮车参考美军的M21 MMCHalftrack而火箭车则是参考德军的wulfram 40。

有2, 3或4轴的轮式装甲车能够快速在战场移动，大部分都被排为侦察用具。我们的\*侦察坦克参考美军的M8 Greyhound。

德军也制造了一个特殊的战车- strumtiger。这坦克拥有380MM的火箭发射器与非常厚的防御装甲，因此，它非常适合近距离战斗，专攻堡垒与步兵军队。我们的\*重型榴弹炮参考这个特殊的战车。

\*这些坦克只在我们的趣乐扩张版套装。