



TANK CHESS

Dragan Lazović &
Predrag Lazović

Contenuto del gioco:

- mappa piccola - 16 x 16 spazi;
- mappa grande - 20 x 20 spazi;
- 14 carri bianchi e 14 carri neri;
- ostacoli e superfici di confine;
- brochure con schemi precompilati e bianchi;
- segna note e il regolamento.

Un lato di ogni mappa ha stampato un insieme di ostacoli per la modalita' base. L' altro lato ha solo spazi vuoti per poter piazzare gli ostacoli a piacimento.

La tipologia dei pezzi e' la seguente:



Carro di Comando (leggero) (CLT) Carro Leggero (LT) Carro Medio (MT) Carro Pesante (HT) Distruggi Carro (TD) Mortaio Pesante (HM)

PREPARAZIONE 16x16

E' raccomandato, per le prime partite, l'utilizzo della mappa piu' piccola con la disposizione degli ostacoli prestabilita.

I seguenti pezzi sono utilizzati (per ogni giocatore):

2 Carri Pesanti, 3 Carri Medi, 4 Carri Leggeri e 1 Carro di Comando. I pezzi sono posti sulla mappa nei rispettivi spazi e direzionati verso il lato opposto.

I simboli relativi ai pezzi da piazzare sono i seguenti:

□ Carro Pesante ◇ Carro Medio ≧ Carro Leggero Y Carro di Comando

Posizioni di partenza dei pezzi bianchi



Il giocatore bianco inizia per primo. I turni sono alternati. In ogni turno un giocatore deve muovere uno dei suoi pezzi a sua scelta per cambiarne la posizione. In quel turno solo il pezzo che ha mosso puo' sparare.

MOVIMENTO

I pezzi possono muovere in linea retta o ruotare sul posto. Ogni movimento in avanti di uno spazio o una rotazione di 45° conta come una mossa. In un turno un pezzo puo' muovere in una combinazione di rotazioni sul posto e movimenti in avanti.

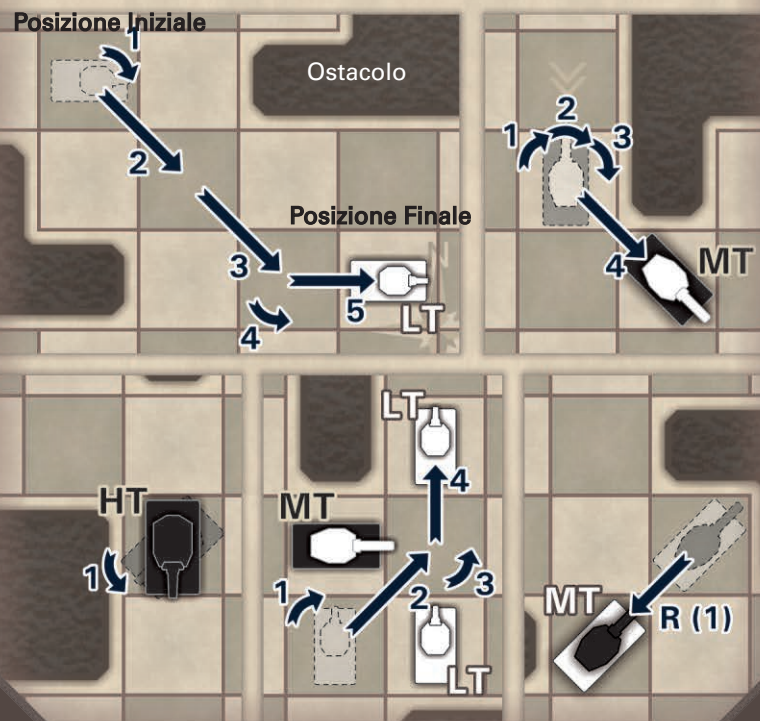
I carri differiscono nella loro velocita', per esempio il massimo numero di mosse in un movimento sono le seguenti:

Tabella 1	HEAVY	MEDIUM	LIGHT and COMMAND
SPEED	max 3	max 4	max 5

Qualsiasi pezzo puo' anche muovere all'indietro, ma solo di uno spazio per turno (e non in combinazione con un movimento in avanti e rotazione sul posto).

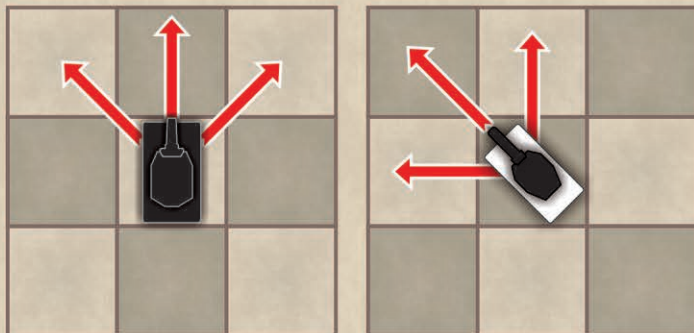
I pezzi possono muovere solo attraverso spazi vuoti, non attraverso ostacoli o altri pezzi. Un movimento NON conta se il pezzo ruota per ritornare nella stessa posizione e direzione!

Esempi:

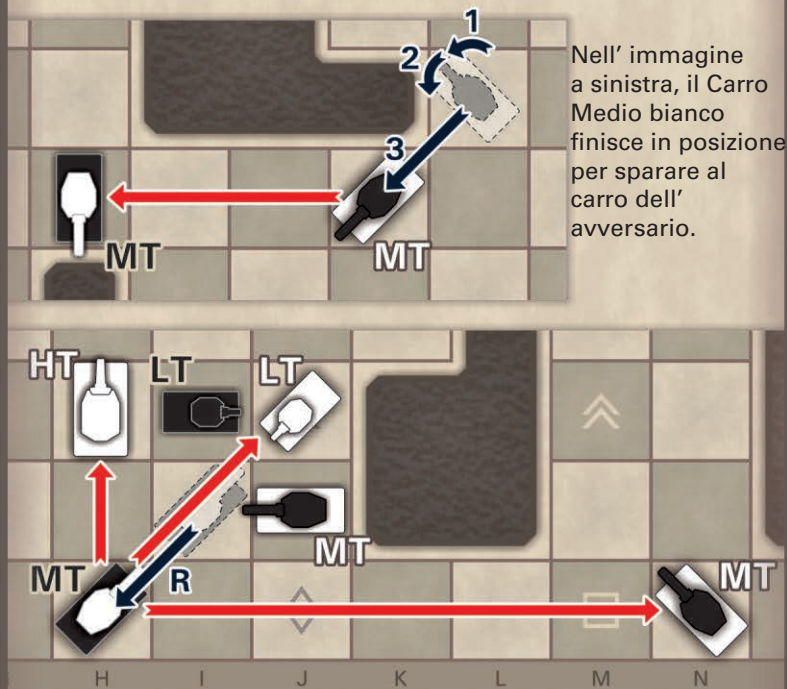


SPARARE

Alla fine del movimento, un pezzo che ha mosso questo turno ha il diritto di sparare a un carro dell'avversario. Dallo spazio dove e' locato, un carro puo' sparare in tre direzioni: dritto davanti, diagonalmente a sinistra o a destra:



Non ci deve essere nulla tra il carro che spara e il carro bersaglio (solo spazi vuoti). Ci deve essere almeno uno spazio vuoto tra di loro altrimenti il tiro non e' permesso. Esempi:



Nell'immagine a sinistra, il Carro Medio bianco finisce in posizione per sparare al carro dell'avversario.

Muovendosi all'indietro, il Carro Medio nero arriva in posizione per sparare a tre carri bianchi. Il giocatore deve scegliere solo un pezzo come bersaglio.

Nell'esempio a destra, il Carro Pesante bianco non puo' sparare al Carro Leggero nero perche' non ci sono spazi vuoti tra di loro.

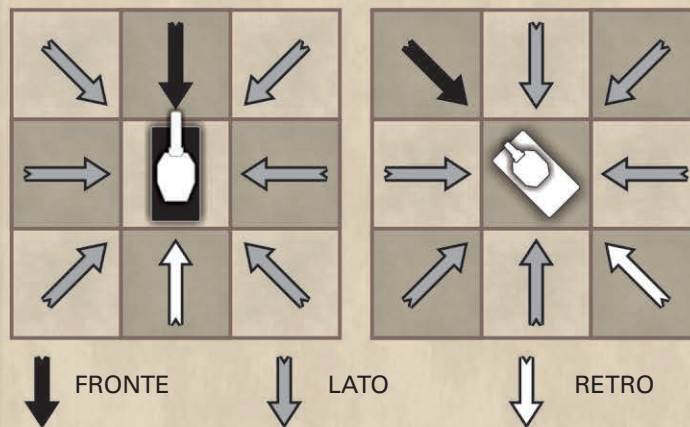


Se un carro arriva in una posizione idonea per sparare a un pezzo dell'avversario, non significa che il pezzo sia distrutto automaticamente. Questo dipende dall'arma dell'attaccante, ma anche dall'armatura e dalla posizione del carro bersaglio.

ARMATURA

I carri hanno un valore di armatura diversa in base alle parti del carro. L'armatura piu' spessa e' sul davanti, media sui lati e la piu' sottile sul retro.

L'armatura frontale riceve un colpo solo se il tiro arriva direttamente dal fronte (freccia nera nell'esempio sotto). L'armatura posteriore riceve un colpo solo se il tiro arriva direttamente dal retro (freccia bianca nell'esempio sotto). L'armatura laterale riceve un colpo solo se il tiro arriva da qualsiasi altra direzione (freccie grigie nell'esempio sotto).



I valori di armatura sono:

Tabella 2	PESANTE	MEDIO	LEGGERO e COMANDO
FRONTE	III	II	I
LATO	II	I	0
RETRO	I	0	0

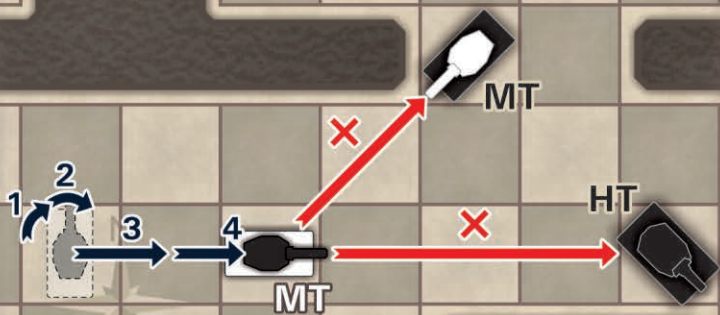
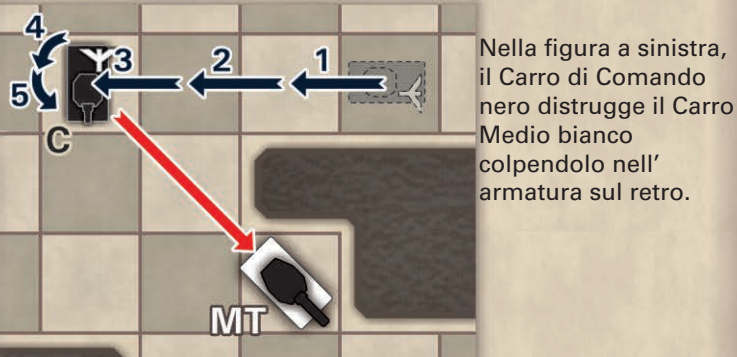
CANNONE

Pezzi differenti hanno valori del loro cannone diversi:

Tabella 3	PESANTE	MEDIO	LEGGERO e COMANDO
CANNONE	III	II	I

Per distruggere un pezzo dell'avversario, il valore del cannone del carro che sta attaccando deve essere piu' alto del valore di armatura (frontale, laterale e posteriore) del carro bersaglio.

In altre parole, un tipo di carro puo' distruggere lo stesso tipo solo con un attacco verso il lato o il retro (perche' il valore del cannone e' lo stesso del valore della loro armatura frontale).



Nella figura sopra, il Carro Medio bianco e' in posizione per sparare a due carri neri, ma non puo' distruggere nessuno di loro perche' il suo valore di cannone (II) non e' piu' grande del valore di armatura dei bersagli (vedi le tabelle).

Un pezzo distrutto e' coricato di lato nella casella dove si trova. Nel corso della partita verra' considerato come uno ostacolo invalicabile per il movimento e per il tiro.

FINE DELLA PARTITA

Lo scopo della partita e' distruggere il Carro di Comando dell'avversario o "fuggire" con il proprio Carro di Comando attraverso il lato opposto della mappa uscendo fuori con il suo movimento. Il vincitore e' il giocatore che per primo riesce in uno di questi due obiettivi.

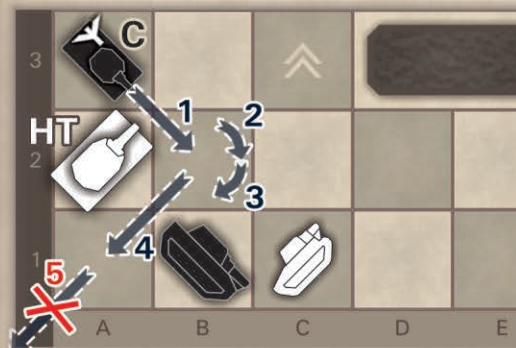
Nell'immagine sotto, il Carro Pesante nero arriva in posizione per sparare al Carro di Comando bianco e lo distrugge. Questa e' la fine della partita e la vittoria del giocatore Nero.



Nell'esempio a destra, il Carro di Comando bianco esce dalla mappa con la sua quarta mossa. Questa e' la fine della partita e la vittoria per il giocatore Bianco.



In aggiunta, non puo' uscire dalla mappa attraverso l'angolo della mappa (diagonale).



A causa di questa regola, il Carro di Comando nero, nell'esempio a sinistra, non puo' uscire dalla mappa nel turno corrente.

* **SCACCO / FUGA:** quando il giocatore di turno verifica che e' possibile distruggere il Carro di Comando nel prossimo turno, deve dichiarare chiaramente "SCACCO!". Inoltre, se il Carro di Comando puo' "fuggire" nel prossimo turno, si deve sottolinearlo dichiarando "FUGA!".

PREPARAZIONE 20x20

Le regole per giocare con questa mappa sono le medesime. Due nuovi pezzi sono introdotti: il Distruggi Carro e il Mortaio Pesante.

I simboli di questi pezzi sono:



Distruggi Carro

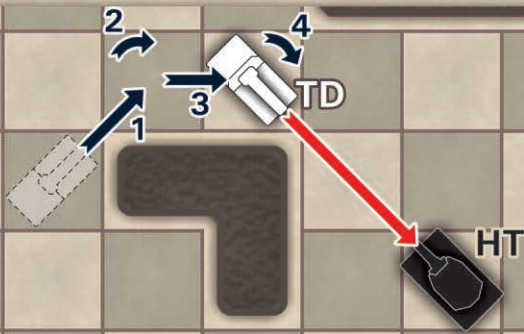


Mortaio Pesante

DISTRUGGI CARRO

I Distruggi Carro hanno la stessa velocita' (massimo 4) e armatura (II, I, 0) del Carro Medio.

I loro cannoni hanno valore IV. I Distruggi Carro possono sparare solo dritto davanti (non hanno la torretta).



MORTAIO PESANTE

I Mortai Pesanti hanno la stessa armatura dei Carri Leggeri (I, 0, 0), mentre la velocita' e' la stessa del Carro Pesante (massimo 3).

Possono sparare solo dritto davanti. Il cannone ha valore V. La particolarita' dei Mortai e' l'abilita' di sparare sopra gli ostacoli o sopra i carri (attivi o distrutti).



La distanza del colpo e' limitata a 3, 4 o 5 spazi dal Mortaio. Se ci sono piu' pezzi avversari in questi spazi, il giocatore deve scegliere solo uno dei pezzi da distruggere (coricare sul lato).



Nell'immagine sopra, il Mortaio Pesante nero arriva in posizione da dove puo' distruggere il Carro Medio bianco (che e' distante 3 spazi) o il Distruggi Carro (distante 5 spazi). Il giocatore sceglie un pezzo da distruggere.

NOTE

- Un pareggio e' possibile solo in teoria.
- Tutti i pezzi valgono lo stesso. A prima vista il Carro Pesante sembra valere di piu', ma la velocita' del Carro Leggero e' molto piu' importante verso la fine della partita rispetto ai cannoni o all'armatura.
- I Mortai cambiano molto le strategie. Non ci sono piu' posti "sicuri" (dietro gli ostacoli) che sono impossibili da colpire.
- Per questo gioco e' possibile usare un orologio per scacchi. Il tempo suggerito per la mappa 16x16 e' 30 minuti per giocatore, 45 minuti per la mappa 20x20.
- Usando una notazione a coordinate, e' possibile scrivere tutta la storia della partita (maggiori dettagli nella brochure).

BROCHURE

E' possibile giocare tantissime partite sulla mappa base e ognuna puo' essere diversa dalla precedente. Oltre a questo, usando gli ostacoli aggiuntivi e' possibile creare scenari differenti usando il lato della mappa pulito. Tra tutti i possibili schemi, alcuni sono presenti nella brochure e i giocatori hanno la possibilita' di inventare i loro scenari come vogliono (rispettando le regole riportate nella brochure).

ESPANSIONE

Per i giocatori che vogliono divertirsi ancora di piu', e' disponibile una espansione (non parte di questa scatola). Questa aggiunge nuove tipologie di pezzi (Carro Pesante Superiore, Cacciacarri, Anfibio, Bulldozer etc.) e nuovi tipi di ostacoli (acqua, ostacoli bassi etc.) e mine. Inoltre sono introdotti nuovi obiettivi.