

FUN SET

I spelet Tank Chess finns det 5 typer av stridsvagnar och 2 grundläggande spelplaner, dessutom finns det tomma spelplaner för att möjliggöra skapande av otaliga varianter av spelplaner med hjälp av olika hinder.

Sammantaget, bara med Tank Chess i sig så är utmaningen och variationen garanterad att räcka länge, men för spelare som vill ha ännu mer så finns Fun Set expansionen. Den innehåller ytterligare delar samt många nya uppställningar. Alla spelets grundläggande regler är desamma med bara några nya introducerade funktioner och möjligheter. Med dessa tillägg så påminner Tank Chess om några realistiska krigsspel, men kärnan av spelet förblir det samma: att överlista din motståndare genom att strategiskt positionera och flytta dina pjäser (d.v.s. pansarvagnar).

INNEHÅLL

Fun Set expansionen innehåller:
Fem nya typer av hinder

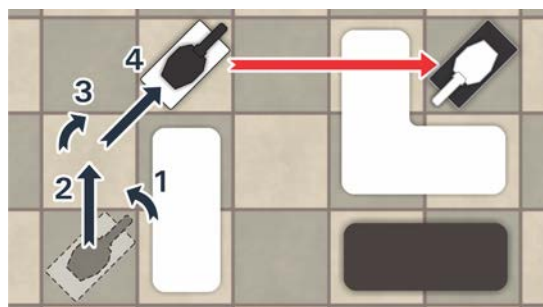
Låga hinder (6 st vita)
Vattenhinder (16 st genomskinliga blåa)
Häckar (12 st. genomskinliga gröna)
Lerhinder (12 st. genomskinliga gula)
Träd (20 st. gröna)

-14 nya typer av fordon för varje spelare (44 totalt)
-Två typer av minor: 10 landminor (röda brickor) och fjärrkontrollerade minor (två block för att skriva ner deras koordinater)
-24 flaggor/antenner
-2 referensblad med fordonens beskrivning
-En broschyr med tilläggsarrangemang

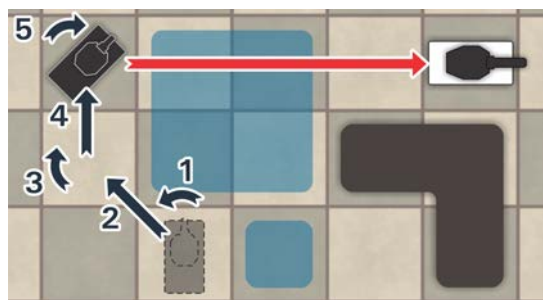
HINDER

I grundsatsen så representerar hindren höga byggnader där stridsvagnar varken kan passera eller skjuta. I verkligheten så finns hinder som inte kan passeras men skjutas över och dessutom hinder som kan förstöras genom att köra över dem, därför finns hinder i Fun Set som representerar dessa typer.

- LÅGA HINDER kan vara murar, diken o.s.v. där stridsvagnar inte kan passera men p.g.a. deras låga höjd så kan alla typer av stridsvagnar skjuta över dem.

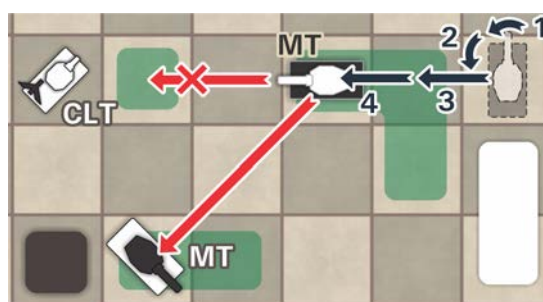


- VATTENHINDER (Vattendrag, sjöar, kanaler) är också ofarbara för nästan alla stridsvagnar (förutom Amphibians), men skjuta över dem är möjligt för alla typer av stridsvagnar. Om spelaren vill så kan man frivilligt köra ner sitt fordon i vatten och sänka den (den tas då bort från spelplanen)



- HÄCKAR (Höga buskar och dylikt) har motsatta egenskaper jämfört med låga hinder. Alla fordon kan passera häckar men ingen tank kan skjuta igenom eftersom siktet är blockerat om minst en ruta mellan anfallande tank och målet består av en häck. Dock kan Mortar och Howitzer skjuta över dem som vanligt. Häckar kan inte förstöras, (de reser sig igen efter att ha blivit överkörda)

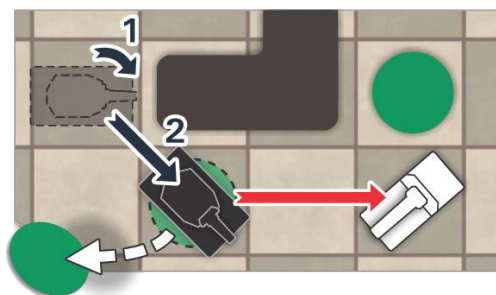
I bilden nedan: Svarts tank kan skjuta på den vita MT, men inte skjuta på den vita CLT eftersom siktet är blockerat av häcken



- LERA påverkar inte skottförmågan på något sätt, men den får alla fordon att sakta ner. När ett fordon når en ruta med lera så stannar den omedelbart. Därefter så länge fordonet är på en ruta med lera så kan den bara gå ett steg per drag (ett steg framåt eller bakåt eller en vridning på 45°)



- TRÄD är en typ av hinder som inte kan passeras eller skjutas över. Men stridsvagnarna Superheavy, Heavy och Bulldozer kan fälla trädet genom att enkelt köra över det hindret. När ett träd är förstört så kan inte fordonet som förstörde det fortsätta flytta i det draget men den kan fortfarande skjuta. Trämarkören tas sedan bort från spelplanen och hindret finns inte mer. I nästa drag kan det inblandade fordonet flyttas som vanligt.



NYA PJÄSER

Till stridsvagnarna som används för striden så ingår i Fun Set även pjäser som har specifika roller (minröjning, flytta förstörda Stridsvagnar, ta sig över vattenhinder o.s.v.) Alla dessa egenskaper av de olika typerna finns att se i en separat tabell

- Super-heavy Tank (ST) har den starkaste rustningen (IV - III - II), Väldigt starkt vapen (IV), men långsam fart (max. 2). Den tar sig fram väldigt långsamt men är nästan oförstörbar.

- Tank Hunter (TH) har svag rustning(0 - 0 - 0), men är väldigt snabb (max. 5) och har ett medelbra vapen (II). Den kan vara väldigt effektiv när den jagar motståndarens Command Tank

- Assault Tank (AT) har medel fart (max. 4), stark rustning i fronten (III - 0 - 0) och ett medelvapen (II). Den har inte ett roterande torn så den kan bara skjuta på mål som är rakt framför.

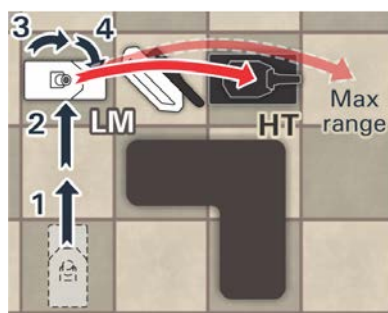
- Amphibian Tank (AM) har svag rustning (0-0-0) svagt vapen (I), men snabb toppfart (max. 5). Detta är det enda fordonet som kan ta sig över vattenhinder



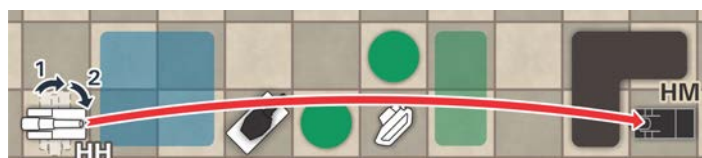
- Recon Tank (RT) har den snabbaste farten (6), men svag rustning och vapen (0-0-0, I). Den kan vara väldigt användbar som Command Tank eller i jakten på motståndarens Command Tank



- Light Mortar (LM) kan skjuta över hinder med kort räckvidd, som mest når den två eller tre rutor bort. Rustningen är svag (0-0-0), men farten är hög (max. 4). Till skillnad från Heavy Mortar så har den ett medelvapen (II) men är fortfarande farlig för alla mål som skyddar sig, den kan bara skjuta rakt framåt.

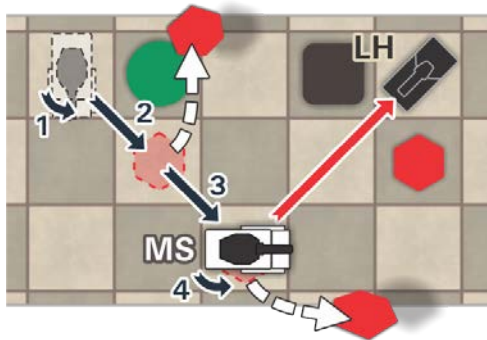


- Heavy Howitzer har dålig rustning (I-I-0) och låg fart (max. 2). Dock så är vapnet kraftfullt (IV) och den kan skjuta över hinder på långt håll (7,8 eller 9 rutor). Den är som mest användbar när den står i bakre leden.

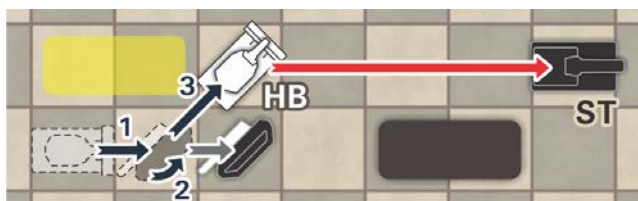


- Light Howitzer (LH) kan skjuta över hinder, men begränsas till mål som är rakt framför och på ett avstånd av 5-7 rutor. Den har nästan ingen rustning (0-0-0), dess fart är max 3 och vapenstyrkan är också III

- Minesweeper tank (MS) är en mellanstor stridsvagn med en minröjare som kan förstöra landminor genom att helt enkelt passera genom rutorna med minor. Markörerna av de förstörda minorna tas sedan bort från spelplanen. I ett drag kan MS passera flera rutor med minor, den kan också skjuta som andra mellanstora stridsvagnar, men sidorustningen är svagare (II-0-0) för att kompensera vikten av minröjaren

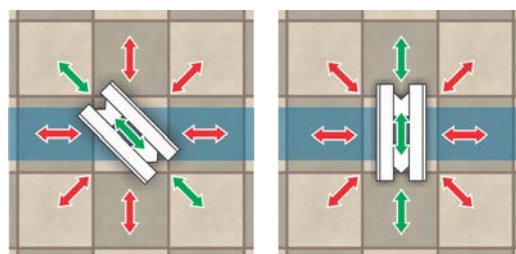
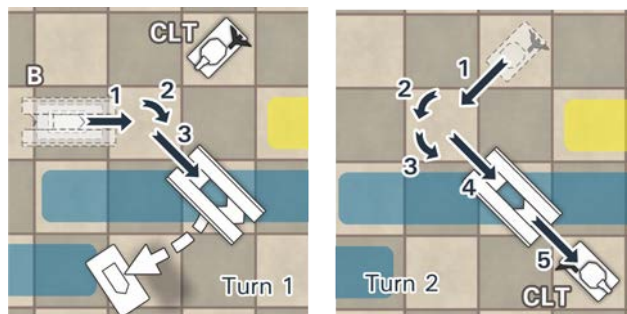


- Heavy Bulldozer (HB) är en typ av tung stridsvagn som är utrustad med en skovel för att knuffa undan förstörda stridsvagnar. Den kan knuffa alla förstörda stridsvagnar förutom Superheavy. Den kan också strida (III vapen) och dess rustning är svagare på sidan p.g.a. vikten på skoveln (III-I-I) I ett drag kan den bara knuffa en ensam förstörd stridsvagn maximalt 3 rutor, eftersom den också har max 3 i fart. Knuffandet görs alltid rakt framåt. Om den förstörda stridsvagnen faller ner i ett vattenhinder så tas den bort från spelplanen (den sjönk)



- Bridge Tank (B) är en pjäs i spelet som inte har något vapen så den kan inte strida, Den används som stödstyrka, den hjälper andra stridsvagnar att passera vattenhinder (smala bäckar och kanaler). Genom att komma till en ruta med vattenhinder så delas spelpjäsen i två delar, den lägre delen (skrovet och hjulen) tas bort från spelplanen och den övre delen (bryggan) placeras

på den rutan med vattenhindret. Därefter så kan alla pjäser förutom SuperHeavy, även motståndarens, använda bryggan för att passera vattenhindret. För att köra över bryggan måste stridsvagnen komma rakt framifrån och på bryggan får man inte rotera, endast köra rakt fram. Har man en gång lagt ut en brygga så kan den inte flyttas eller förstöras.



- Recovery Vehicle (R). Förutom den stödstyrkan som bär på bryggan så är detta den andra typen av fordon som inte deltar i striderna. Dennas uppgift är att reparera sina egna förstörda stridsvagnar. Det gör man på följande sätt:

- 1) I första draget, R intar en position så att den egna förstörda stridsvagnen är precis framför.
- 2) I något följande drag (Behöver inte vara direkt efter) så lagas stridsvagnen, hela draget spenderas på reparationen så att stridsvagnen kan fungera igen och därefter placeras den på rätt köl igen (inget annat drag med någon annan pjäs kan göras då)
- 3) Från den stunden så är stridsvagnen reparerad och kan fortsätta strida igen

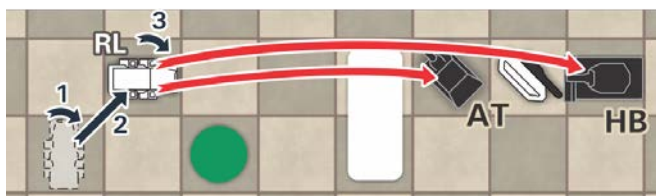


Recovery Vehicle har inget vapen och ingen rustning (0-0-0) och dess fart är max 4.

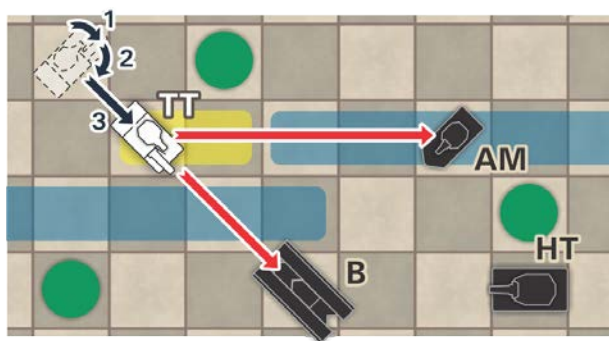
Alternativ regel: Spelarna kan komma överens om möjligheten att reparera fiendens enheter, ta kontroll över dom och sedan använda dom som sina egna efter det. Om man gör det så görs reparationen som beskrivits ovan och den enda ändringen är att en flagga måste placeras på den reparerade stridsvagnen för att visa att den strider för motståndarens sida.

- Rocket Launcher (RL) är ett enkelt missilsystem monterad på ett Halvbepansrat fordon. Den har max fart 4 och svag rustning (0-0-0). Till skillnad från andra stridsenheter så har RL inget vapen men missiler som har några olika funktioner och egenskaper.

Detta fordon kan skjuta två gånger i ett drag, och möjligen förstöra 2 mål, den skjuter bara rakt framåt , över hinder och andra pjäser och den når 4 till 8 rutor. Missilens styrka är V (Det starkaste vapnet tillsammans med Heavy Mortar)



- TWIN-GUN TANK (TT) är en typ av mellanstor stridsvagn (rustning II,I,0, och max fart 4) som har 2 kanoner. Huvudkanonen har styrka II och skjuter endast rakt framåt, medan den mindre (styrka I) är monterad på ett litet torn som kan rotera och därför skjuta i tre riktningar. På så sätt kan den skjuta på två mål samtidigt



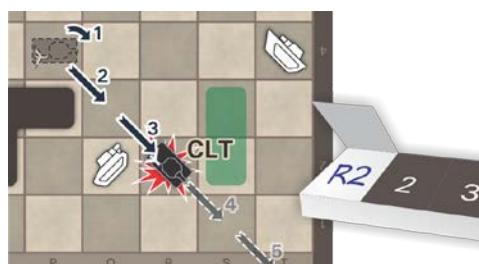
MINOR

- Landminor representeras av röda markörer, och varje mina tar upp en ruta. Ingen stridsvagn kan passera över en mina utan att förstöras , förutom minröjaren (som redan beskrivits) , men alla stridsvagnar kan skjuta över den. Landminor kan placeras som ett tillägg till grundspelet eller till någon annan spelkarta och måste arrangeras på norra och södra sidorna så att det blir symmetriskt, som övriga hinder.

Det är uppenbarligen oftast en dålig idé att med flit förstöra sina pjäser, men ibland kan en förstörd stridsvagn (med plastpjäsen liggande på sidan) ge skydd åt andra enheter



- Fjärrkontrollerade minor representeras inte av markörer. Istället så har varje spelare ett anteckningsblock där de kan notera koordinaterna på 3 rutor på sin del av spelplanen som innehåller de fjärrkontrollerade minorna , och de är inte synliga för motståndaren. När en motståndares stridsvagn kommer till en sådan ruta , så kan spelaren välja att aktivera minan. Om han väljer att göra det så visar spelaren koordinaterna för just den rutan för motståndaren. Den förstörda pjäsen läggs sedan på sidan och stannar kvar på den rutan. Om spelaren väljer att inte aktivera minan (kanske för att vänta in ett farligare eller mer kritiskt hot senare) så behöver inte koordinaterna visas från blocket. Om en motståndares fordon slutar sitt drag på en fjärrkontrollerad mina och spelaren väljer att inte aktivera den, så kan den minan inte aktiveras förrän motståndaren flyttar sitt fordon igen



BROSCHYREN

Så många som fem nya typer av hinder från Fun Set ger enorma möjligheter att skapa olika hinder. Medan hindren i grunduppsättningen utgör de flesta alternativen från en stadsmiljö, så är det möjligt att designa de mest olika slagfält och miljöer med hjälp av hindrena från Fun Set. I broschyren finns det de planer vi har förberett för den här utgåvan, och vi förväntar oss att våra spelare ska skicka sina varianter till mailen tank.chess.game@gmail.com. Vi kommer att testa alla mottagna varianter och om de är bra, publicerar vi dem på vår hemsida www.gamesforsage.com, och de bästa kommer att ingå i nästa tryckta utgåva av broschyren.



Varianter

Höga hinder, Låga hinder, Vatten, Häckar, Lera, Träd, Landminor