

این بسته بازی شامل موارد زیر است:

- تخته کوچک : ۱۶ * ۱۶
- تخته بزرگ : ۲۰ * ۲۰
- ۱۴ تا تانک سفید و ۱۴ تا تانک سیاه
- برچسب موانع و صفحات حاشیه ای اضافی
- بروشور همراه با نقشه و برگه های سفید
- دفترچه یادداشت و دفترچه ی قوانین

موانع در یک طرف صفحه بازی چاپ شده اند ولی طرف دیگر صفحه بازی خالی از موانع هست و شما می توانید موانع را با سلیقه خودتان بچینید.

انواع تانک ها بدین شرح است:

					
تانک سبک فرماندهی	تانک سبک	تانک متوسط	تانک سنگین	تانک تخریب چی	خمپاره انداز سنگین
CLT	LT	MT	HT	TD	HM

چینش اصلی ۱۶ * ۱۶

پیشنهاد می شود که دورهای اول بازی را با صفحه کوچک و چینش پیش فرض موانع شروع کنید تا کم کم با قوانین بازی آشنا شوید و بعدا مثل یک حرفه ای بازی کنید.

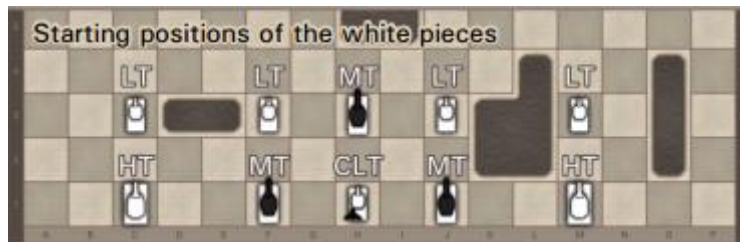
در این بازی هر بازیکن ده تانک دارد: ۲ تانک سنگین، ۳ تانک متوسط، ۴ تانک سبک و یک تانک فرماندهی.

در شروع بازی هر تانک بر روی آرم خود و روبه بازیکن حریف قرار می گیرند.

آرم ها به این صورت هستند:

	تانک سنگین		تانک متوسط		تانک متوسط		تانک فرماندهی
---	---------------	---	---------------	---	---------------	---	------------------

وضعیت اولیه ی مهره های بازیکن سفید:



بازیکن سفید اولین حرکت را انجام میدهد و بعد از آن نوبت بازیکن سیاه است و تا آخر بازی نوبت بین بازیکن سفید و سیاه رد و بدل می شود. در هر نوبت حتما باید بازیکن حرکتی را انجام دهد تا موقعیت مهره اش عوض شود و فقط میتواند یک مهره را حرکت دهد و فقط می تواند از مهره ی حرکت کرده شلیک کند.

انواع حرکات

هر مهره می تواند مستقیم حرکت کند یا بچرخد. هر حرکت رو به جلو به اندازه یک خانه و یا چرخش به اندازه ی ۴۵ درجه یک گام محسوب می شود. در هر نوبت مهره می تواند ترکیبی از حرکت رو به جلو و یا چرخش درجا را داشته باشد.

سرعت حرکت تانک ها متفاوت است. جدول زیر حداکثر گامی که هر تانک می تواند حرکت کند را نشان می دهد:

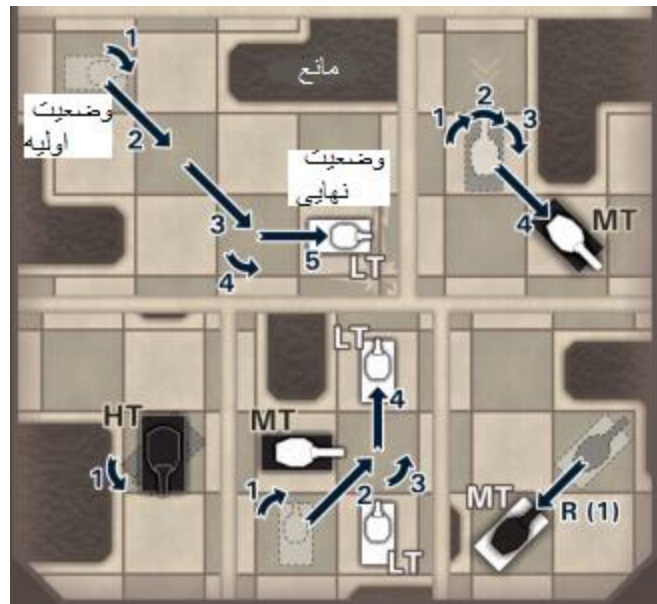
جدول 1

نوع تانک	سنگین	متوسط	سبک () و فرماندهی
حداکثر سرعت	۳	۴	۵

در هر نوبت ، مهره فقط می تواند یک خانه دنده عقب بیاید که این حرکت با دیگر حرکت ها (چرخش و حرکت رو به جلو) قابل ترکیب نیست.

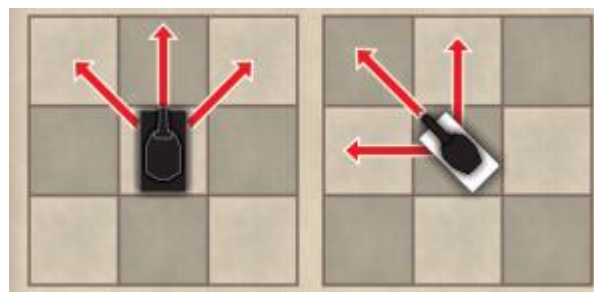
مهره ها فقط می تواند از خانه های خالی عبور کنند و از روی موانع و دیگر مهره ها نمی توانند حرکت کنند.

اگر مهره در جای خودش ساعتگرد یا برعکس بچرخد طوری که به حالت اولش برگردد انگار هیچ حرکتی انجام نداده و حساب نمی شود. مثال:



قوانین شلیک کردن

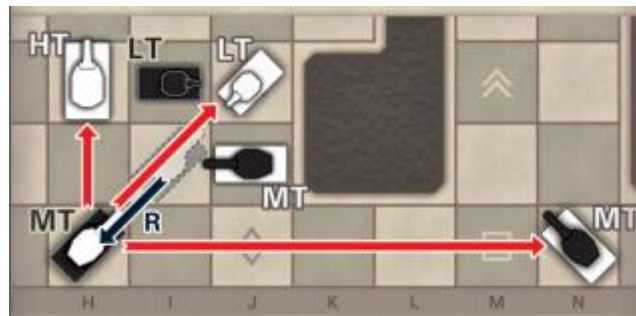
در پایان هر حرکت مهره ای که حرکت کرده است حق آن را دارد که به یک مهره ی دشمن شلیک کند. تانک از نقطه ای که قرار دارد می تواند یکی از سه جهت زیر را برای شلیک انتخاب کند: روبرو ، مایل به چپ و مایل به راست



بین تانک شلیک کننده و تانک هدف هیچ تانک دیگری یا مانعی نباید وجود داشته باشد و حداقل یک خانه بینشان فاصله باشد وگرنه اجازه شلیک وجود ندارد.



در تصویر سمت چپ، تانک متوسط سفید خود را در وضعیتی قرار می دهد تا تانک متوسط حریف را هدف قرار دهد



در تصویر بالا ، تانک متوسط سیاه با یک خانه عقب نشینی می تواند سه هدف را در تیررس خود قرار دهد که البته تنها یک تانک حریف را برای شلیک انتخاب می کند.

در تصویر سمت راست، تانک سنگین سفید نمی تواند به تانک حریف شلیک کند چرا که بین آن ها فاصله ای وجود ندارد.



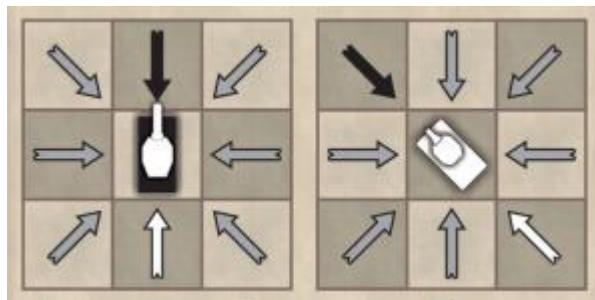
اگر تانکی در موقعیتی قرار گرفت که می توانست به مهره ی حریف شلیک کند به این معنا نیست که مهره ی حریف نابود شده است. نابود شدن یک مهره بستگی به قدرت شلیک کننده و قدرت زره مهره ی هدف دارد.

زره

تانک ها در قسمت های مختلفشان زره های متفاوتی دارند. در جلوی تانک قوی ترین زره قرار دارد، زره های کناری متوسط هستند و زره پشت ضعیف ترین زره است.

زره جلو فقط وقتی از روبرو به تانک شلیک می شود مورد اصابت قرار می گیرد (فلش مشکی). زره پشتی فقط وقتی از پشت به تانک شلیک شود مورد اصابت قرار می گیرد (فلش سفید). اگر از جهات

دیگر غیر از جلو و عقب به تانک شلیک شود، زره های کنار مورد اصابت قرار می گیرند (فلش های خاکستری)



↓	جلو	↓	کنار	↓	پشت
---	-----	---	------	---	-----

میزان دفاع زره ها :

	سنگین	متوسط	سبک (و تانک فرماندهی)
زره جلو	۳	۲	۱
کنار	۲	۱	۰
پشت	۱	۰	۰

Page 3

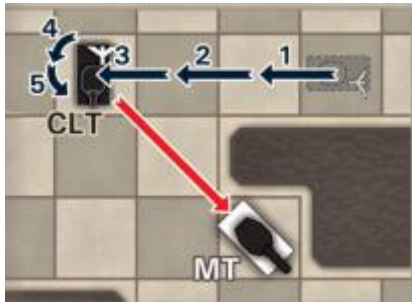
گلوله

هر تانک گلوله ی خود را دارد که قدرت تخریب آن ها در شلیک متفاوت است:

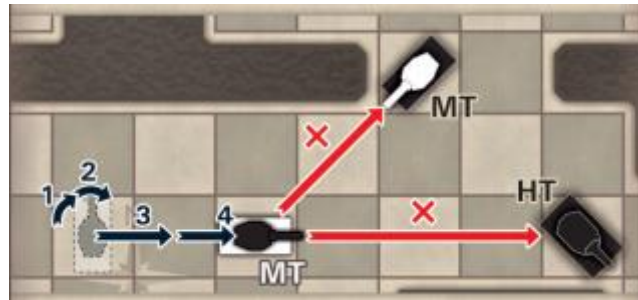
	سنگین	متوسط	سبک (و تانک فرماندهی)
قدرت تخریب گلوله	۳	۲	۱

برای اینکه مهره ی حریف نابود شود باید قدرت تخریب گلوله شلیک کننده از قدرت دفاع زره مهره ی هدف قرار گرفته بزرگتر شود.

به عبارت دیگر یک تانک تنها می تواند از پشت یا کنار تانک هم رده ی خود را نابود کند (چرا که قدرت تخریب گلوله از قدرت دفاع زره جلو بیشتر نیست)



در تصویر سمت چپ، تانک فرماندهی سیاه تانک متوسط سفید را از پشت هدف قرار میدهد و نابود میکند.



در تصویر بالا، تانک متوسط سفید در موقعیتی هست که دو تانک مشکی در تیررس او قرار دارند ولی نمی تواند هیچ کدام از آن ها را نابود کند چون قدرت گلوله اش (۲) از قدرت دفاع زره تانک های مشکی بیش تر نیست.

یک تانک نابود شده در جایش می ماند و به بغل خوابانده می شود . در ادامه بازی این تانک نابود شده مثل یک مانع عمل می کند و دیگر تانک ها از روی آن نمیتوانند شلیک یا عبور کند.

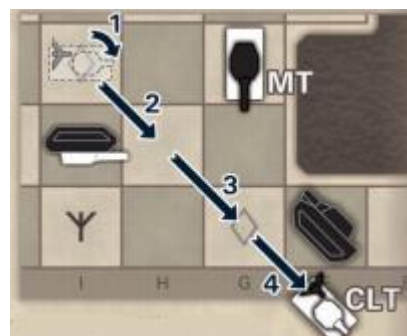
پایان بازی

برنده بازی کسی است که تانک فرماندهی حریف را نابود کند یا تانک فرماندهی خود را از طرف زمین حریف از تخته ی بازی خارج کند و اصطلاحاً زمین بازی حریف را تصاحب کند.

در تصویر بعدی تانک سنگین سیاه در موقعیتی قرار میگیرد که می تواند به تانک فرماندهی سفید شلیک کند و آن را نابود کند. اینجا پایان بازی است و برنده ، بازیکن مهره های سیاه است.



تصویر سمت راست مثالی است که تانک فرماندهی سفید در چهار گام از سمت زمین بازیکن سیاه از تخته خارج شده و زمین بازی سیاه را تصرف کرده است. این پایان بازی و پیروز بازیکن مهره های سفید است.



قانون تصرف : تانک فرماندهی نمی تواند از گوشه ترین خانه از تخته خارج شود و زمین بازی حریف را تصرف کند.



در تصویر سمت چپ، به خاطر قانونی که گفتیم تانک فرماندهی سیاه در این حرکت اجازه ندارد از گوشه ی تخته خارج شود.

* کیش / تصرف : وقتی بازیکن در موقعیتی قرار می گیرد که در نوبت بعدش می تواند تانک فرماندهی حریف را از بین ببرد باید بگوید : کیش! همچنین اگر بازیکن بتواند در نوبت بعدی اش زمین حریف را تصرف کند و تانک فرماندهی خود را از تخته بازی خارج کند باید بگوید : تصرف !

PAGE 4

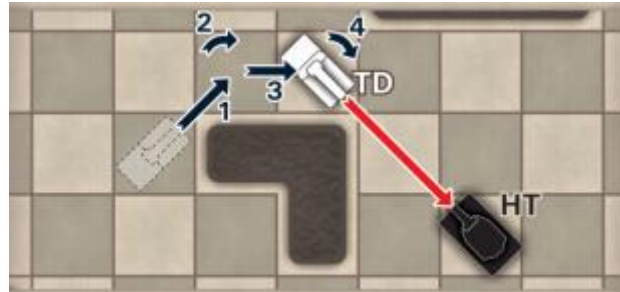
چینش اصلی صفحه ۲۰* ۲۰

همان قوانینی که گفتیم در مورد این نوع بازی هم صادق است. علاوه بر آن دو نوع مهره ی جدید هم داریم : تانک تخریب چی و خمپاره انداز سنگین

△	⤵
تانک تخریب چی	خمپاره انداز سنگین
TD	HM

تانک تخریب چی

تانک تخریب چی سرعت و زره هم اندازه با تانک متوسط دارد (سرعت حداکثر ۴ گام و دفاع زره در جلو ۲، در کنار ۱ و از پشت صفر) ولی قدرت گلوله ی آن ۴ است. تانک تخریب چی فقط مستقیم شلیک میکند (برجک ندارد) .



خمپاره انداز سنگین

زره خمپاره انداز سنگین مثل تانک سبک هست (زره جلو ۱ و زره کنار و عقب صفر) ولی سرعتش مثل سرعت تانک سنگین است (حداکثر ۳ گام).

فقط مستقیم می تواند شلیک کند و قدرت گلوله اش ۵ است. مهم ترین ویژگی خمپاره انداز این است که می تواند از روی موانع یا تانک های نابود شده شلیک کند.



محدوده ی شلیک خمپاره انداز ۲، ۴ یا ۵ فاصله از خود خمپاره انداز است. اگر چند مهره ی حریف در تیررس خمپاره انداز باشند باید فقط یکی را برای شلیک انتخاب کند.



در تصویر بالا خمپاره انداز سیاه در موقعیتی قرار دارد که می تواند تانک متوسط سفید را که سه خانه فاصله دارد یا تانک تخریب چی سفید را

که ۵ خانه فاصله دارد را نابود کند. بازیکن سیاه باید فقط یکی را برای شلیک و نابود کردن انتخاب می کند.

نکات

مساوی شدن فقط در تئوری وجود دارد، عملاً بازی هیچ وقت مساوی نمی شود و حتماً یک برنده دارد.

اگر دقت کنید همه ی مهره ها یک اندازه می ارزند! در نگاه اول به نظر می رسد تانک سنگین با ارزش تر است ولی سرعت تانک سبک در تعیین برنده ی بازی مهم تر از زره و گلوله است!

خمپاره اندازه‌ها رفتار بازی را خیلی عوض می کنند. با وجود آن‌ها دیگر هیچ جای امنی برای مخفی شدن (مثلاً پشت موانع) وجود نخواهد داشت.

این بازی را می توانید با ساعت شطرنج بازی کنید. زمان پیشنهادی برای هر یک از بازیکن‌ها در بازی ۱۶ * ۱۶ سی دقیقه و برای بازی ۲۰ * ۲۰ چهل و پنج دقیقه است.

با استفاده از جهت‌های روی نقشه (شمال غرب جنوب شرق) می شود تمام حرکت‌های بازی را روی کاغذ نوشت. (توضیحات بیشتر در بروشور)

بروشور

بازی‌های غیرتکراری بسیاری را می توان با چینش اصلی بازی کرد. علاوه بر این حتی می توان با موانع بیشتر چینش اصلی را تغییر داد. این کار را می توانید در سمت خالی صفحه بازی انجام دهید. یک سری چینش دیگر غیر از چینش اصلی در بروشور وجود دارد. البته خود شما هم می‌توانید چینش‌های دیگری پدید بیاورید ولی حتماً قوانینی که گفته شد را رعایت کنید.

توسعه

برای کسانی که دوست دارند بیشتر تفریح کنند یک بسته ی توسعه یافته تر وجود دارد. مهره‌های جدید معرفی می شوند (مثل تانک بسیار سنگین، تانک شکارچی، بلدزر و ...) موانع جدید معرفی می شوند (دریاچه، گودال، مین‌ها و ...) همچنین اهداف جدیدی برای بازی تعریف می شوند.