

TANK CHESS

拡張

FUN SET

タンクチェスでは5種類の戦車と2種類の障害物配置済みの基本ボードを使ってゲームが出来ますが、基本ボードの裏側にある空白マスだけのボードに自由に障害物を配置することで数え切れないほど多くの異なった場面設定が出来ます。タンクチェスの基本セット単体でも十分な挑戦し甲斐と多様なゲーム展開を長期にわたり保証しますが、より一層の楽しみを求めるプレイヤーの為にこの拡張ファンセットがあります。このセットには追加の要素と共に多くの障害物配置設定が入っています。

新しい特徴と可能性をいくつかご紹介しますが、ゲームの基本ルールは変わりありません。これらの追加要素によって、タンクチェスがあなたの駒を注意深く配置・行動させて相手を打ち負かすというゲームの本質を持った、少々リアルなウォーゲームの中の一つであると改めて気付かされます。

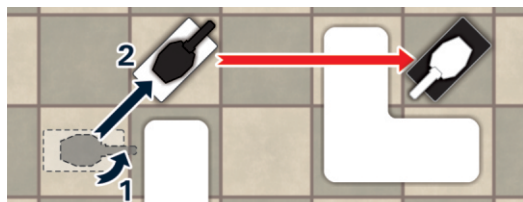
内容物

- 5種類の新しい障害物：6個の低い障害物（白色）、16個の水面障害物（半透明の青色）、12個の垣根（半透明の緑色）、12個の泥地（半透明の黄色）、そして20個の樹木（緑色のマーカー）
- 14種類の新しい車両（全44個）
- 2種類の地雷：10個の地雷（赤いマーカー）と遠隔操作地雷（設置座標を記入する為のメモ帳2冊）
- 2枚の全戦車の特性を示したリファレンスシート
- 障害物配置例が書かれたパンフレット

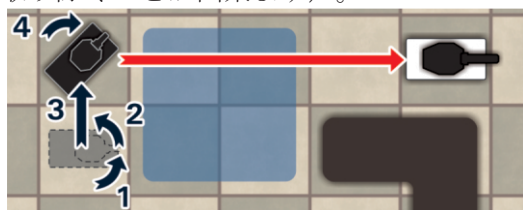
新しい障害物

基本セットにおいては、障害物は高層物のみで戦車は通過出来ずまた砲撃を受けることもありませんでした。しかし現実的には、障害物の通過は出来なくてもその頭上を砲撃したり、砲撃を通すために破壊される障害物がありました。そこで拡張ファンセットではそのような障害物を用意しました。

低い障害物は壁、塹壕などで戦車は通過することが出来ませんが、背が低いので全ての戦車の砲撃を通すことが出来ます。

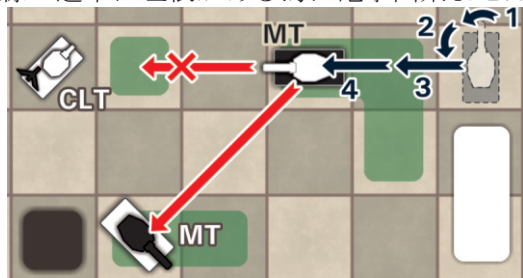


水面障害物（川、池、運河）はほとんど全ての戦車（水陸両用戦車は除く）が通過できませんが、全ての戦車の砲撃を通すことは出来ます。またプレイヤーが望めば、あらゆる戦車駒を意図的に水面に移動させ水没させることが出来ます（駒を盤上から取り除くことが出来ます）。



垣根（低木や生け垣を模した物）は低い障害物より存在感があります。全ての車両は垣根を乗り越えることが出来ますが、垣根は視界を奪う為に最低一マスの垣根が間にある車両への砲撃が出来ません。しかし垣根に入っている車両への砲撃は可能です。また、迫撃砲や榴弾砲は垣根を越えて通常通り砲撃できます。垣根は破壊出来ません（車両が乗り越えても元通りに戻ります）。

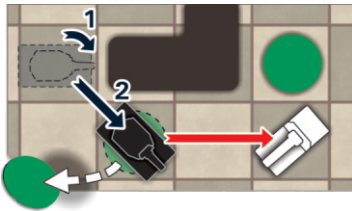
下図参照：黒の中戦車は白の中戦車を砲撃出来ますが、白の指揮戦車については視線の途中に垣根がある為に砲撃出来ません。



泥地は砲撃に関しては何も影響する事はありませんが、全ての戦車を減速させます：泥地に入った戦車駒はそこで移動を止めなければなりません。さらに言えば、泥地に入っている駒は1ターンに一つの行動しか出来ません（前進・後退は1マスだけ移動、旋回は45度だけしか出来ません）。



樹木は通過したり砲撃を通したり出来ない障害物です。しかし、超重戦車、重戦車と重ドーザー車は樹木のあるマスを通するだけで倒すことができます。樹木を倒した場合、その車両は同ターン内でさらに進んだり旋回することは出来ませんが、砲撃を行うことは出来ます。倒された樹木はなくなったとみなされ、樹木のマークはボード上から取り除かれます。次のターンからは樹木を倒した車両は通常通り行動できます。



新しい駒

戦車が存在する主な目的は戦う事ですが、ファンセットの駒には特別な役割（地雷処理、破壊された戦車の移動、水面を渡る等）を持つものがあります。様々なタイプの役割は別表（リファレンスシート）に示しています。

- **超重戦車(ST)**は最強の装甲値(IV-III-II)と強力な砲撃力(IV)を持ちますが、極めて速度の低い(最高2ステップ)戦車です。歩みは鈍重ですが破壊されることはほとんどありません。

- **戦車駆逐車(TH)**は装甲値に関しては弱い(0-0-0)ですが、とても速く(最高5ステップ)標準的な砲撃力(II)があります。相手の指揮戦車を効率良く追跡出来ます。

- **駆逐戦車(AT)**は速度(最高4ステップ)と砲撃力(II)は普通ですが、強力な前面装甲値(III-0-0)を持っています。回転砲塔ではないので正面の駒だけ砲撃出来ます。

- **水陸両用戦車(AM)**は貧弱な装甲値(0-0-0)と控えめな砲撃力(I)ですが高速度(最高5ステップ)です。水面障害物を通過出来る唯一の車両です。

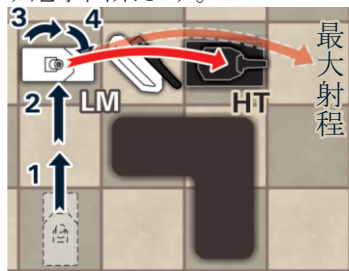


水陸両用車(AM)が水面上で撃破された時、ゲームボード上から取り除かれます。(沈んでしまうので障害物として残りません)

- **偵察戦闘車(RT)**は最も高速度(最高6ステップ)ですが貧弱な装甲値(0-0-0)と砲撃力(I)です。指揮戦車の役割として有能で、相手の指揮戦車の追跡にも役立ちます。



- **自走軽迫撃砲(LM)**は2~3マスの短距離について障害物を越えて砲撃できます。装甲値は貧弱(I-0-0)ですが速度は速い(最高4ステップ)戦車です。重迫撃砲とは異なり低い砲撃力(II)ですが、砲撃範囲の全ての駒に対して危険な存在です。正面方向のみ砲撃出来ます。

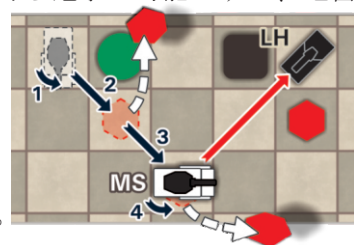


- **自走重榴弾砲(HH)**は貧弱な装甲値(I-I-0)で低速度(最高2ステップ)です。しかし、砲撃力(IV)は強力で正面方向へ極めて遠距離(7~9マス)まで障害物を越えて砲撃できます。後衛としてはもっとも有能です。

- **自走軽榴弾砲(LH)**は障害物を越えて砲撃出来ますが、砲撃できる方向は正面に限られ砲撃可能範囲は5~7マスの間です。基本的に装甲値は無く(0-0-0)、速度は(最高3ステップ)で砲撃力は(III)です。



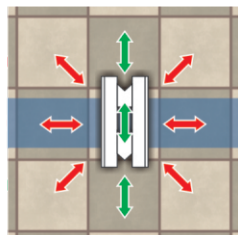
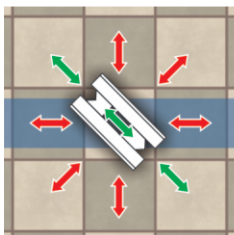
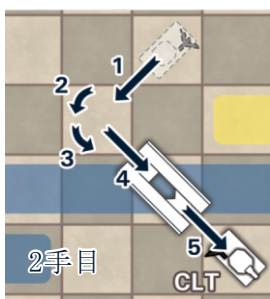
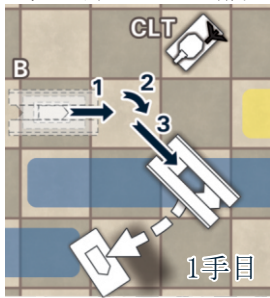
- **地雷処理戦車(MS)**は地雷のあるマスを通するだけで地雷を除去できるフレイルを持った中戦車です。除去された地雷マークはボード上から取り除かれます。同ターン内において、地雷処理戦車は複数の地雷を除去できます。他の中戦車のように砲撃力(II)を持ち砲撃が可能ですが、地雷処理フレイルの重量がある為に側面装甲値が弱く(II-0-0)なっています。また速度(最高4ステップ)です。



- **重ドーザー車(HB)**は重戦車の一つで、ブレードを使って破壊された戦車を押すことができます。超重戦車を除く全ての破壊された戦車を押すことができます。砲撃力(III)で砲撃も可能ですが、ブレードの重量がある為、側面装甲値が弱く(III-I-I)なっています。1ターンにつき破壊された戦車駒を一つだけ、速度(最高3ステップ)の為、最大3マス分押すことが可能です。重ドーザー車が戦車を押すことができる方向は正面方向に限られます。破壊された駒を押して水面に入れた場合、その駒は沈んだものとしてボード上から除去します。



- **架橋戦車(B)**はこのゲームにおいて砲を持たない二種類の駒の一種です。その為、砲撃は出来ません。水面障害物(狭い川や運河)に他の戦車が通過するための橋を架けるという役割を持っています。水面障害物のあるマスに来た時に、駒は二つのパーツに分かれます。下部パーツ(車体)はボード上から除去され、上部パーツ(橋梁)はそのマスに残ります。その場所から(相手の駒を含め)超重戦車を除く全ての駒が、橋梁を通り水面障害物を通り通過することが出来ます。通過するためには車両は橋梁の正面から向き合う必要があります。橋梁を移動中は真っ直ぐに進むことしか出来ません(旋回出来ません)。橋梁は一度設置されると、破壊されるまで動くことは出来ません。速度(最高3ステップ)で装甲値は(I-I-I)です。



- **戦車回収車(R)**は砲撃能力の無い第二の車両で、クレーンを積んだ工兵車です。破壊された自軍の戦車を修復することがこの戦車の任務です。修復の手順は以下のようになっています:

1) 最初の移動で、戦車回収車を破壊された自軍の戦車が正面に来るように動かします。

2) 対象の戦車を修復する為、次のターンに修復を行います(移動後すぐ次のターンに連続して行わなければならない訳ではありません)。1ターンを費やして破壊された戦車を修復し、修復された駒を立て直します(戦車の修復の為、このターン中には全ての駒を動かさません)。

3) 修復された戦車は次のターンから戦線に復帰できます。

戦車回収車は砲を持たず装甲もありません(0-0-0)。速度(最高4ステップ)です。

追加ルール: 対局するプレイヤー同士の間により破壊した相手の駒を修復することが出来、修復した時点よりその駒を鹵獲戦車として指揮することが出来ます。この場合の修復方法は上記と同様ですが、修復した戦車は復帰後より異なるチームのものであることが分かる様に旗を付けます。

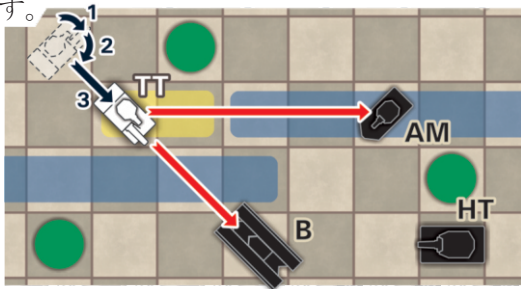


- **多連装ロケットランチャー(RL)**は半装軌車にロケット弾発射装置を備えたものです。速度(最高3ステップ)で貧弱な装甲値(0-0-0)です。他の戦闘車両とは異なり多連装ロケットランチャーは砲を持たず、代わりに異なる属性を付帯したロケット弾を備えています。それは1ターンに2回ロケット弾を発射出来るので、2つの標的を同時に破壊出来る事です! 正面方向にのみ障害物や他の駒を越えて攻撃可能で、攻撃可能距離は4マスから6マスの間です。



ロケット弾の砲撃力は(V)です(重迫撃砲の砲撃力と並んで最も強力な兵器です)。

- 双砲塔戦車(TT)は二つの砲を備えた中戦車で装甲値(II-I-0)、速度(最高4ステップ)です。主砲は砲撃力(II)で正面にしか砲撃できません。副砲は砲撃力(I)を持つ小型の回転砲塔で正面と左右斜め前方方向の三方向に向けて砲撃可能です。その為、この戦車は同時に二つの標的に砲撃できます。



地雷

- 地雷は赤いマーカーとして表され、1マスに1つ設置できます。(既に紹介済みの)地雷処理戦車を除き、全ての戦車は地雷を破壊しなければその上を通過できません。砲撃できる全ての戦車が地雷を砲撃し破壊できます。地雷はゲーム開始直前か障害物配置時に、ルールに則り中央のマスを挟み南北両側に対称的に配置しなければなりません。

プレイヤー同士の合意で幾つかの(最大5個まで)地雷をボードの自陣側半分自由に配置する方法を選択することも出来ます。この場合地雷をボード中央に対して対称的に配置する必要はありません。

大抵の場合、自分の戦車を故意に地雷で爆破するといった様な行動は論理的には良い手とはされませんが、場合によっては破壊された戦車(横倒しにした駒)で他の駒を有効に保護することもあるでしょう。



- 遠隔操作地雷はマーカーで表されません。代わりに、それぞれのプレイヤーはメモ帳にボードの自陣側半分の内3マスに設置した遠隔操作地雷の座標を相手に見えないように記します。

相手の戦車が遠隔操作地雷を設置したマスに来た時(行動中のどのタイミングでも)、プレイヤーは地雷を作動させるかどうか選択することになります。もし作動させるなら、プレイヤーはマスに侵入した相手に(作動させるマスの)地雷の設置座標を明記したメモを見せなければなりません。



破壊された駒は横倒しにしてそのマスに残します。

しかし、プレイヤーが設置した地雷をそのタイミングで作動させようと思わない場合には、メモ帳の座標を見せる必要はありません。相手の別の駒を目標として狙っている時、この決断は理にかなっています。

相手の駒の行動が遠隔操作地雷の作動により破壊されて終了した場合や、プレイヤーが地雷を作動させない事を選択した場合、再び地雷を作動させることが出来る機会は次のターン以降に相手が駒を移動させようとした時になります。

パンフレット

5種類に及ぶ新しい障害物を拡張ファンセットで提供することで、新たな障害物配置設定を創造する素晴らしい機会を得ることになりました。基本セットの障害物だけでも都市環境を表現する主だった配置を表現できますが、拡張ファンセットの障害物を用いることでより多くの戦場や環境をデザインすることが出来ます。パンフレットによって今回のリリースの為に用意した障害物配置設定を提示していますが、私達はプレイヤーの皆さんが考えた案をEメール(送付先: tank.chess.game@gmail.com)でご提供戴ける事をお待ちしております。ご提供戴いた障害物配置設定をテストし、面白い設定については私達のウェブサイト上(www.gamesforsage.com)にて公表します。その中でも特に優れた設定については次に発行するパンフレットに載せたいと思っています。

記号一覧

