



TANK SAKK

Dragan Lazović &
Predrag Lazović

A játék tartalma:

- kis tábla - 16 x 16 mező;
- nagy tábla - 20 x 20 mező;
- 14 fehér és 14 fekete tankfigura
- néhány akadály és határoló lap a további pályákhoz;
- brosúra a pályamintákkal és kitölthető sablonokkal;
- jegyzetomb és szabálykönyv;

Minden játéktábla egyik oldalán előre nyomtatott akadályok vannak (alapfelállítás). A másik oldal üres, a játékosok maguknak állítják össze a pályát.

Tanktípusok:



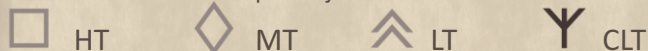
Parancsnoki Harckocsi (CLT) Könnyű Harckocsi (LT) Közepes Harckocsi (MT) Nehéz Harckocsi (HT) Pusztító (TD) Nehéz-tüzérség (HM)

ALAPFELÁLLÁS 16x16

Ajánlott az első játékokat a kisebb táblán, alapfelállásban játszani, az előre beállított akadályokkal. Ekkor minden játékosnak 2 Nehéz-, 3 Közepes-, 3 Könnyű- és 1 Parancsnoki tankja van.

A játék kezdetekor helyezük a tankokat a megfelelő mezőkre, az ellenfél irányába nézve.

A különböző típusok jelölései:



A fehér tankok kiindulási pozíciója



Fehér kezd, a játékosok felváltva lépnek, minden körben kötelező pontosan egy tank pozícióját megváltoztatni, adott körben pedig csak ez az egy tank lőhet.

MOZGÁS

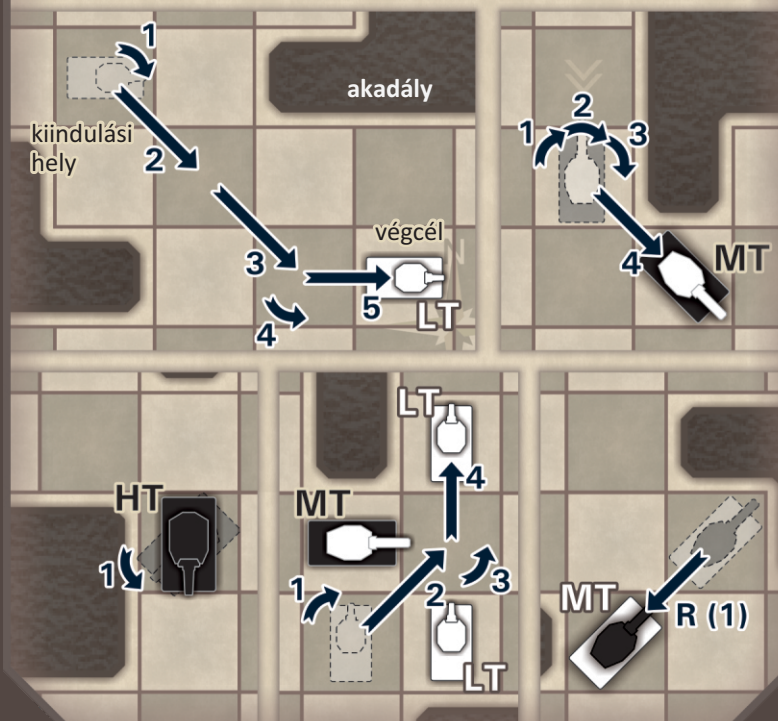
A tankok előre mozoghatnak, vagy egy helyben foroghatnak. Minden egy mezőnyi előrehaladás, vagy 45°-kal való forgatás egy lépésnek felel meg. Az előrelépést és forgást kedvükre kombinálhatják a játékosok.

A tankok eltérnek sebességükben, azaz az egy mozgás alatt legfeljebb megtehető lépések számában.

1. táblázat	NEHÉZ	KÖZEPES	KÖNNYŰ & PARANCSNOKI
SEBESSÉG	max 3	max 4	max 5

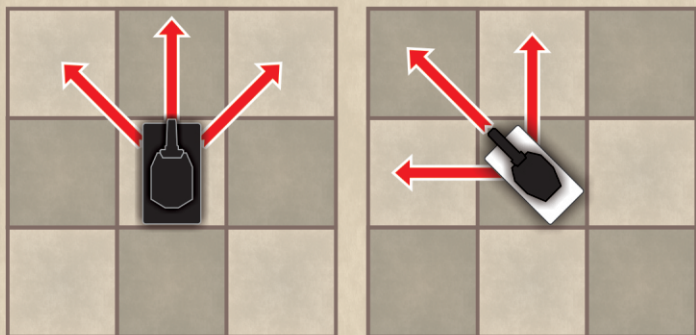
A tankok hátra is léphetnek, de minden körben csak egy mezőt, anélkül, hogy előrehaladnának, vagy forognának.

A tankok csak üres helyekre léphetnek, akadályok és más tankok fölött nem haladhatnak át. NEM számít mozgásnak, ha a tank az eredeti pozíciójába jut vissza egy jobbra-, majd egy balra forgással.

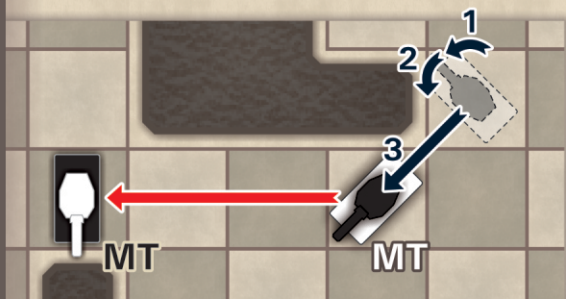


LÖVÉS

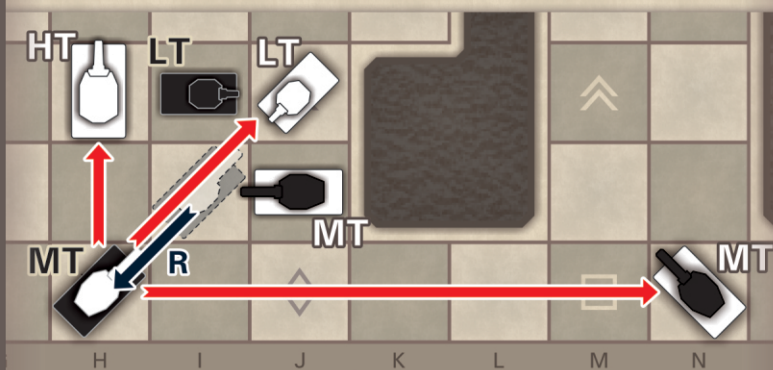
A tank a mozgása végén jogosult arra, hogy az ellenfél tankjára lőjön. Arról a mezőről, amelyiken áll, három irányba lőhet: egyenesen előre, vagy 45°-ban jobbra, illetve balra.



A támadó és a célpont között legalább egy üres helynek kell lennie, illetve nem lehet közte akadály, vagy másik tank, ez esetben ugyanis a lövés nem engedélyezett.



Ezen a képen a fehér Közepes Tank úgy lépett, hogy mozgása végén lőhessen az ellenfélre.



A hátramozgással a fekete Közepes Tank olyan mezőre lépett, ahonnan három tankra is lőhet. Ekkor a játékosnak választania kell egy célpontot, amit megtámad.

A jobboldali példán a fehér Nehéz Tank nem lőhet a fekete Könnyű Tankra, mert nincs közöttük üres mező.

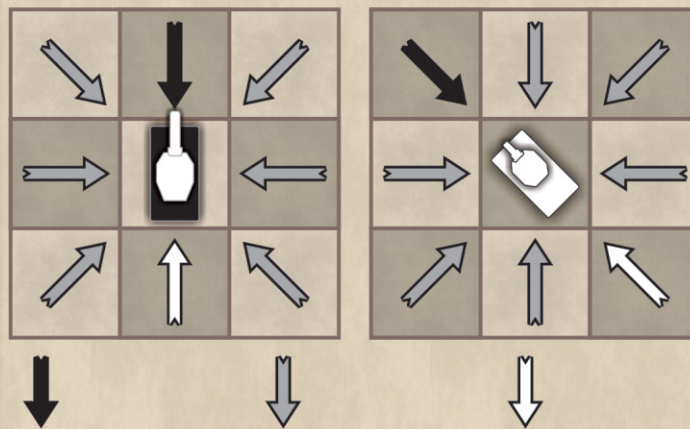


Ha egy tank lövő pozícióba lép, még nem jelenti azt, hogy rögtön elpusztítja az ellenfél tankját, ez ugyanis függ a támadó fegyvererősségétől, illetve a célpont páncéljától is.

FEGYVERZET

A tankok különböző részein eltérő vastagságú a páncél, így a tank az elején a legbiztosabb, az oldalán vékonyabb, hátulról pedig szinte védtelen.

A tank eleje csak akkor kap lövést, ha az éppen egyenesen arra érkezik (fekete nyíl), a hátsó rész pedig ugyancsak akkor sérül, ha pontosan abba az irányba lőttek rá (fehér nyíl). Akármelyik másik irányból érkező lövés a tank oldalát éri (szürke nyilak).



Különböző tankok páncéljainak vastagsága:

2. táblázat	NEHÉZ	KÖZEPES	KÖNNYŰ & PARANCSNOKI
ELÖLRŐL	III	II	I
OLDALRŐL	II	I	0
HÁTULRŐL	I	0	0

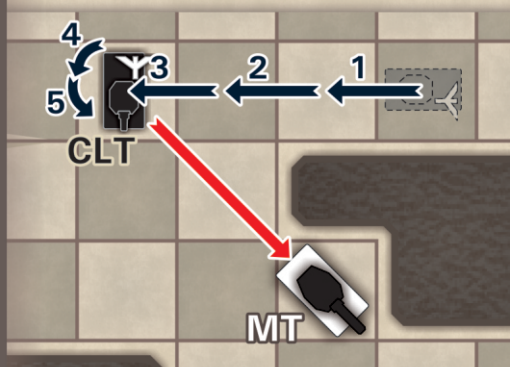
FEGYVERZET

Különböző tankoknak eltérő fegyvererejük van:

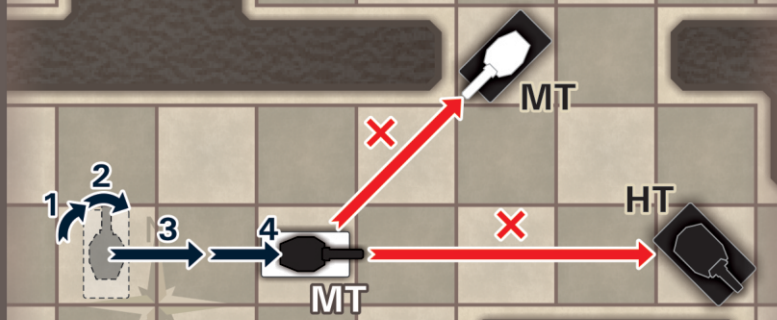
3. táblázat	NEHÉZ	KÖZEPES	KÖNNYŰ & PARANCSNOKI
ERŐ	III	II	I

Az ellenfél tankjának elpusztításához a támadó tank fegyvererejének nagyobbak kell lennie a célpont védelmi értékénél, attól függően, hol találja el.

Ez azt jelenti, hogy egy azonos típusú tankot csak oldalról, vagy hátulról pusztíthatunk el, mivel a tank elején a páncél védelmi ereje egyenlő a fegyver támadóerejével.



Mivel a bal oldali képen a fekete Parancsnoki Tank hátulról találja el a fehér Közepes Tankot, így elpusztíthatja.



A fenti képen a fehér Közepes Tank olyan mezőre lépett, ahonnan két fekete tankra is lőhetne, de mivel a fegyvere nem erősebb a célpontok páncéljánál, nem pusztíthatja el őket.

Az elpusztított tankokat fordítsuk az oldalukra! Innentől a játék végéig ott maradnak, és akadályként funkcionálnak.

A JÁTÉK VÉGE

A játék célja, hogy elpusztítsuk az ellenfél Parancsnoki Tankját, vagy a saját Parancsnoki Tankunk mozgatásával "elmeneküljünk" a csataterrről az ellenfél oldalán. Ha valamelyik játékos teljesíti az egyik célt, győz.

Az alábbi képen a fekete Nehéz Tank olyan mezőre lép, ahonnan kilövi ellenfele Parancsnoki Tankját, ezzel megnyerve a játékot.



A jobboldali példán azt látjuk, ahogy a fehér Parancsnoki Tank elmenekül a csataterrről, már a negyedik lépésével (habár akár ötöt is léphetett volna), ez a fehérek győzelmét jelenti.



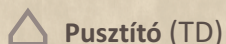
A tank nem menekülhet ki a pálya sarkán, azaz a bal oldalt látható helyzetben még nem győzhet a fekete játékos.

* **SAKK / MENEKÜLÉS:** Ha egy játékos a lépésével megteremti az esélyét annak, hogy a következő körben elpusztítsa ellenfele Parancsnoki Tankját, "SAKK!" felkiáltással figyelmeztetnie kell ellenfelét! Ugyanígy, ha valaki a következő körben elmenekülhet, figyelmeztesse játékostársát "MENEKÜLÉS" felkiáltással!

ALAPFELÁLLÁS 20x20

Erre a játéktérre is az előbb leírt szabályok érvényesek, azokon kívül pedig bemutatkozik két új tanktípus, a Pusztító és a Nehéztüzérség.

A kezdéskor szerepet játszó szimbólumaik a játéktáblán:



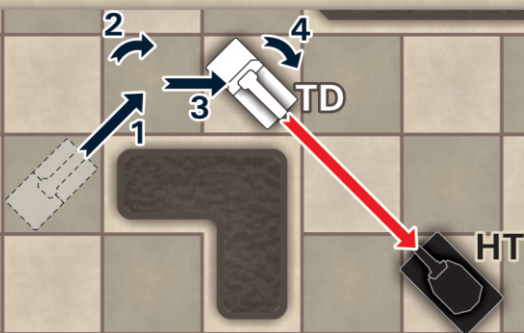
Pusztító (TD)



Nhéztüzérség (HM)

PUSZTÍTÓ

A Pusztító olyan gyors (**max 4**) és védett (**II, I, 0**), mint a Közepes Tank, de fegyverereje **IV**. Hátránya, hogy csak egyenesen előre lőhet (nem forog a lövegtorony).



NEHÉZTÜZÉRSÉG

A Nehéztüzérség páncélzata (**I, 0, 0**) megegyezik a Könnyű Tank védelmével, sebessége pedig (**max 3**) a Nehéz Tank gyorsaságával. Csak egyenesen előre lőhet, fegyverereje **V**. A harckocsi képes átlőni az akadályok felett, valamint akár az aktív, vagy a korábban elpusztított tankok fölött is.



A hatótávolsága korlátolt: 3, 4, vagy 5 mezőre képes lőni. Ha ezeken a helyeken több ellenfél is tartózkodik, a játékos választja ki, melyik tankot pusztítja el, és fordítja az oldalára.



A fenti képen a fekete Nehéztüzérség olyan mezőre lépett, ahonnan rálőhet a fehér Közepes Tankra (3 mezőre), vagy a fehér Pusztítóra (5 mezőre). A fekete játékos kiválasztja, melyiket szeretné elpusztítani a kettő közül.

EGYEBEK

- Döntetlen csak elméletben létezik.
- Minden tank ugyanannyit ér. Első pillantásra azt hihetjük, a Nehéz Tank lehet a legfontosabb, de a Könnyű Tank sebessége sokkal fontosabb lesz a játék végéhez közeledve, mint a védelem, vagy a lövő erő.
- A Nehéztüzérség különösképp megváltoztatja a játék karakterét, ugyanis velük nincsenek "biztonságos" helyek az akadályok közelében, ahol nem lehet kilőni a tankunkat.
- A játékhoz használható sakkóra. Javasolt idő játékosonként 30 perc a "16x16"-os táblán, 45 perc a "20x20"-ason.
- A koordináták felírásával visszakövethető a játék menete (részletek a brosúrában).

BROSÚRA

Az alapfelállásokon kívül végtelen számú, az előzőektől eltérő csatatéren játszhatunk a mellékelt akadályokkal és határoló lapokkal elkészített pályákon. A számtalan lehetőség mellett a brosúrában található néhány példa, de a játékosoknak van lehetősége saját pályák megalkotására is. Az egyéni pályákon is törekedjünk a szabályok pontos betartására.

KIEGÉSZÍTŐK

Akik ennél is többre vágynak, keressék a kiegészítő szettek (ez a doboz ezt nem tartalmazza), ezekben különleges tankokkal (Szupernehéz Harckocsi, Tankvadász, Kétéltű, Buldózer, stb.), új típusú akadályokkal (vizes területek, gödrök, stb.), aknákkal és új végcélokkal találkozhatnak.