

# FUN SET

Het spel Tank Chess bevat vijf soorten tanks en twee basis spelborden, en lege spelborden voorzien van een lijnenstelsel om je in staat te stellen talloze opstellingen te maken met obstakels.

Al met al zijn uitdaging en veelzijdigheid voor de lange termijn gegarandeerd met alleen de Tank Chess Basis Set, maar voor spelers die extra spelplezier zoeken is er Fun Set uitbreiding. Het bevat extra onderdelen en vele nieuwe opstellingen. Alle basisregels blijven hetzelfde, met maar een paar nieuwe regels en mogelijkheden die geïntroduceerd worden. Met die extra onderdelen begint Tank Chess een beetje te lijken op een realistisch wargame, maar de essentie van het spel blijft nog steeds hetzelfde: je tegenstander te slim af zijn door je spelstukken slim te positioneren en manoevreren.

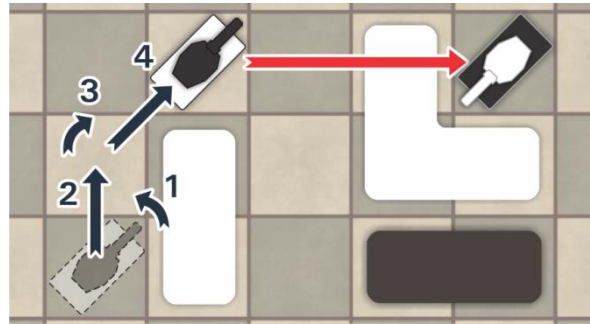
## De inhoud

- Vijf nieuwe typen obstakels: 6 lage obstakels (wit), 16 water obstakels (transparant blauw), 12 heggen (transparant groen), 12 modder obstakels (transparant geel) en 20 bomen (groene fiches);
- 14 nieuwe typen voertuigen (in totaal 44 spelstukken);
- Twee typen mijnen: 10 landmijnen (rode fiches) en op afstand bediende mijnen (twee kladblokken om hun coördinaten te noteren);
- 24 vlaggen/antennes;
- 2 referentiebladen met de karakteristieken van alle tanks;
- Een brochure met extra schema's.

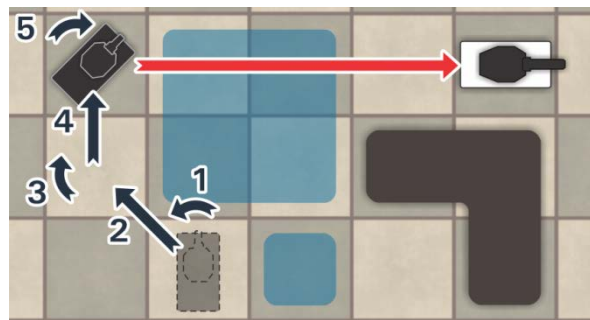
## NIEUWE OBSTAKELS

In de Basis Set stellen de obstakels hoge gebouwen voor waar Tanks niet doorheen kunnen bewegen of vuren. In de realiteit zijn er obstakels waar niet doorheen kan worden bewogen, maar waar wel overheen kan worden geschoten, en ook obstakels die kunnen worden vernietigd door er dwars doorheen te rijden, dus de Fun Set bevat onderdelen om die soorten obstakels in het spel te kunnen brengen.

LAGE OBSTAKELS kunnen muren, sloten enz. zijn waar een tank niet doorheen kan bewegen. Door hun lage hoogte kunnen alle soorten tanks er echter wel overheen vuren.

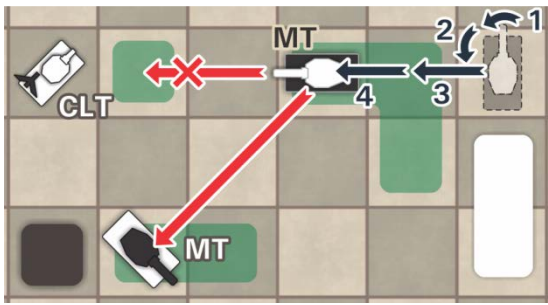


WATER OBSTAKELS (rivieren, meren, kanalen) zijn ook obstakels geen enkele tank (met uitzondering van amfibische tanks) overheen kan bewegen, maar elke soort tank kan over ze heen vuren. Als een speler dat wil, kan men met opzet een eigen tank het water in rijden en laten zinken (het spelstuk wordt verwijderd van het bord.)



HEGGEN (die haagjes of hoge struiken voorstellen) hebben tegenovergestelde karakteristieken ten opzichte van lage obstakels. Alle voertuigen kunnen door heggen bewegen, maar geen tank kan door heggen heen schieten omdat ze het zicht beperken wanneer er minstens één vakje met een heg obstakel erop ligt tussen de vurende tank en het doelwit. Mortieren en Houwitsers kunnen echter gewoon over heggen heen schieten. Heggen kunnen niet worden vernietigd (ze veren gewoon terug nadat een tank er overheen is gereden).

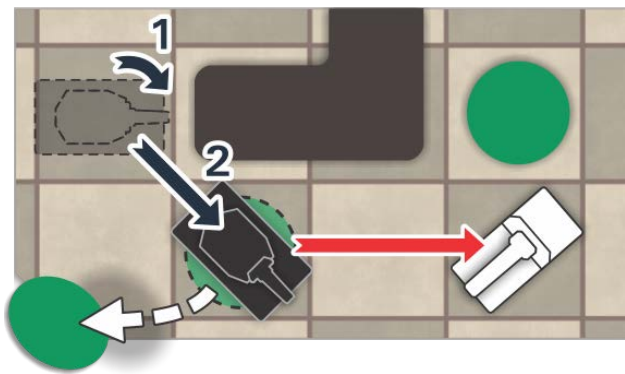
In de afbeelding hieronder: de tank van Zwart kan vuren op de MT van Wit, maar kan niet vuren op de CLT van Wit omdat het heg obstakel het zicht wegneemt.



MODDER heeft geen invloed op vuren; echter, het vertraagt alle tanks: wanneer een spelstuk een vak bereikt met een modder obstakel, stopt het meteen. Daarbij kan het maar één vak per beurt bewegen zolang het spelstuk op een vak begint met een modder obstakel (één vak naar voren, naar achteren of één rotatie van 45°).



BOMEN zijn een soort obstakel waar normaal gesproken niet doorheen kan worden bewogen of geschoten. Echter, de Superzware en Zware Tanks (inclusief Zware Bulldozers) kunnen een boom ruimen door er simpelweg overheen te bewegen. Wanneer een boom wordt vernietigd kan het voertuig dat over de boom beweegt niet verder bewegen deze beurt, maar het kan nog steeds vuren. Het betreffende boom obstakel wordt vervolgens verwijderd van het bord en bestaat niet meer. In de volgende beurt kan het voertuig dat de boom ruimte weer bewegen zoals normaal.



## NIEUWE SPEELSTUKKEN

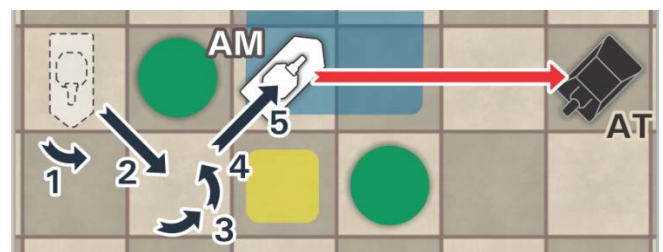
Naast de tanks met als hoofddoel het vuurgevecht, bevat de Fun Set ook spelstukken met een specifieke rol (mijnenvegen, wegduwen van vernietigde tanks en bomen, water obstakels oversteken, etc.). Alle eigenschappen van de verschillende nieuwe soorten tanks staan in een aparte tabel.

- De Superzware Tank (ST) heeft de zwaarste bepantsering (IV - III - II), een zeer sterk kanon (IV), maar de laagste snelheid (max. 2). Hij komt langzaam vooruit, maar is bijna onvernietigbaar.

- De Tankjager (TH) heeft een zwakke bepantsering (0 - 0 - 0), maar is heel erg snel (max. 5) en heeft een redelijk kanon (II). Hij kan zeer effectief zijn in het jagen op de Commando Tank van de tegenstander.

- De Aanvalstank (AT) heeft een middelmatige snelheid (max. 4) en kanon (II), maar een sterk frontaal pantser (III, 0, 0). Hij heeft echter geen roterende geschutskoepel, dus hij kan alleen vuren op doelen die recht voor hem liggen.

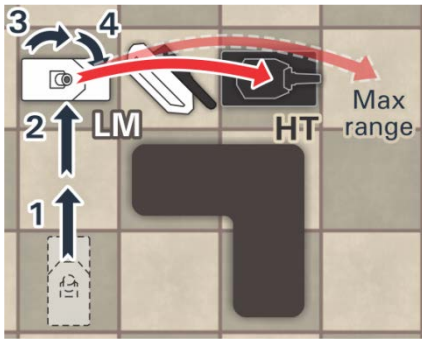
- De Amfibische Tank (AM) heeft een zwakke bepantsering (0-0-0) en een bescheiden kanon (I), maar een hoge topsnelheid (max. 5). Dit is het enige voertuig dat over water obstakels kan bewegen.



- De verkenningstank (RT) heeft de hoogste snelheid (6), maar een zwakke bepantsering en kanon (0-0-0, I). Hij kan heel handig zijn in de rol van Commando Tank of in de achtervolging van de Commando Tank van de tegenstander.



- De Lichte Mortier (LM) kan op korte afstand over obstakels heen vuren op doelen op slechts twee of drie vakken afstand. Zijn bepantsering is zwak (0-0-0), maar zijn snelheid is hoog (max. 4). In tegenstelling tot de Zware Mortier heeft hij een zwak kanon (II), maar hij is nog steeds gevaarlijk zelfs al heeft zijn doel dekking genomen. Hij kan alleen recht naar voren vuren.

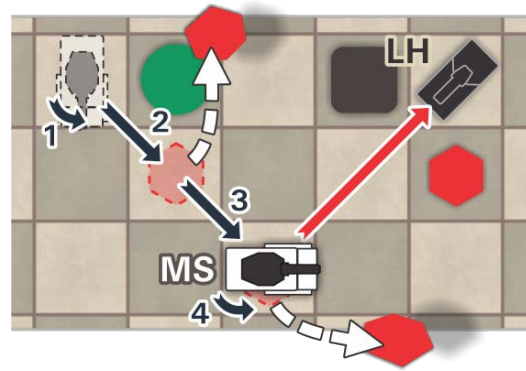


- De Zware Houwitser heeft een slechte bepantsering (I-I-0) en een lage snelheid (max. 2). Echter, zijn kanon is krachtig (IV) en kan over lange afstand over obstakels heen vuren (7, 8 of 9 vakken). Hij komt het best tot zijn recht achter in de linies.

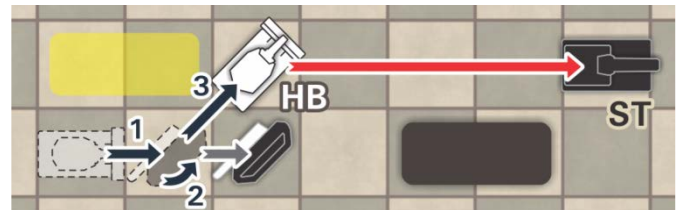


- De Lichte Houwitser (LH) kan over obstakels heen vuren, maar kan alleen doelen raken die recht voor de LH liggen, en op een afstand van 5-7 vakken. Hij heeft geen echte bepantsering (0-0-0), zijn maximale snelheid is 3 zijn kanon is ook van niveau III.

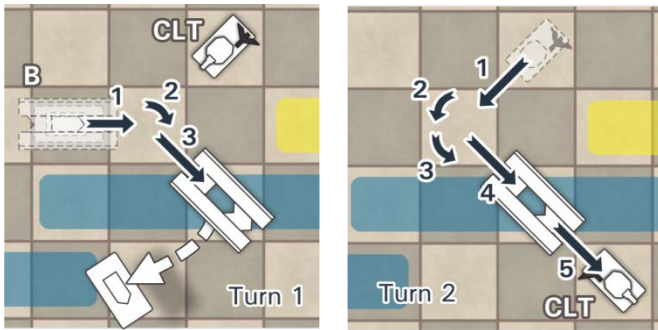
- De Mijnevenger (MS) is een middelzware tank met anti-mijn kettingen die landmijnen kunnen vernietigen door simpelweg door het vak te bewegen dat mijnen bevat. De mijnenmarkering wordt vervolgens verwijderd van het bord. In één beurt kan de MS meerdere vakken met mijnen ruimen. Hij kan vuren zoals alle andere middelzware tanks, maar zijn bepantsering aan beide zijden is zwakker (II-0-0) om het gewicht van het anti-mijn systeem te compenseren.



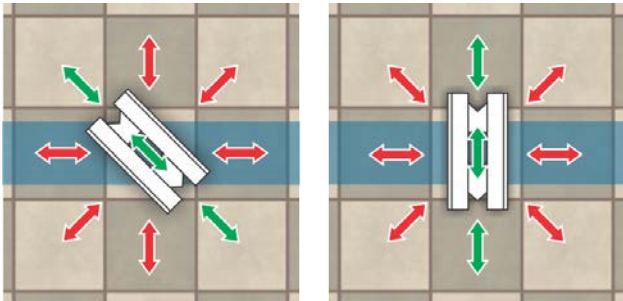
- De Zware Bulldozer (HB) is een zware tank uitgerust met een metalen blad om vernietigde tanks uit de weg te duwen. Hij kan alle vernietigde tanks duwen behalve Superzware Tanks. Het kan ook prima vechten (niveau III kanon), en de bepantsering aan de zijkanten is zwakker door het extra gewicht van het blad (III, I, I). In één beurt kan hij maar één vernietigde tank een maximum van 3 vakken duwen (max. 3 speed). Duwen kan alleen recht vooruit. Als het vernietigde spelstuk daardoor in contact zou komen met een water obstakel wordt het meteen van het bord verwijderd (het zinkt.)



- De Bruggenlegger (B) is één van de spelstukken in het spel die geen kanon hebben, dus het kan niet dienen in een vuurgevecht. Het heeft een ondersteunende rol – het geeft andere tanks een manier om over water obstakels te bewegen. Wanneer de Bruggenlegger bij een vak komt met een water obstakel, wordt het spelstuk in twee delen gesplitst. Het onderste deel (de romp en de rupsbanden) worden verwijderd van het bord, terwijl het bovenste deel (de brug) op het water obstakel wordt geplaatst. Vanaf dat moment kunnen alle spelstukken (ook die van de tegenstander!) behalve de Superzware voertuigen die brug gebruiken om over het water obstakel te bewegen. Om dat te doen moeten de spelstukken het water obstakel in een rechte lijn benaderen en tijdens het bewegen over het water obstakel moeten zij dezelfde richting in blijven rijden (er mag niet gedraaid worden op de brug.) Eenmaal neergelegd kan een brug niet worden bewogen of vernietigd.



*Optionele regel: De spelers kunnen afspreken dat ook vijandige speelstukken kunnen worden gerepareerd, waarna de reparerende speler het speelstuk verder kan gebruiken alsof het van hem/haar is. Wanneer men dit afspreekt is de procedure hetzelfde als hierboven beschreven, er dient alleen een vlag te worden geplaatst op het gerepareerde vijandige voertuig zodat duidelijk is dat het overgenomen is.*

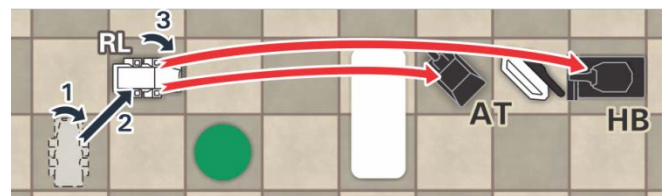


- De Raket Lanceerinstallatie (RL) is een raketsysteem op een gepantserd voertuig voorzien van zowel banden als rupsbanden. Hij heeft een maximale snelheid van 4 en zwakke bepantsering (0-0-0). In tegenstelling tot alle andere gevechtseenheden op het bord heeft de RL geen kanon maar raketten met hun eigen spelregels en eigenschappen. Dit voertuig kan twee keer in één beurt vuren, en dus mogelijk twee doelen vernietigen! Hij vuurt alleen recht vooruit, kan over obstakels heen vuren en de afstand waarop hij kan raken is tussen de 4 en 8 vakken.

- Bergingsvoertuig (R). Naast de Bruggenlegger is dit het tweede soort voertuig dat geen gevechtsrol heeft. Zijn taak is om je eigen speelstukken die zijn vernietigd te repareren. Een voertuig repareren gaat als volgt:

De kracht van de raketten is V (het zwaarste wapen naast het kanon van de Zware Mortier.)

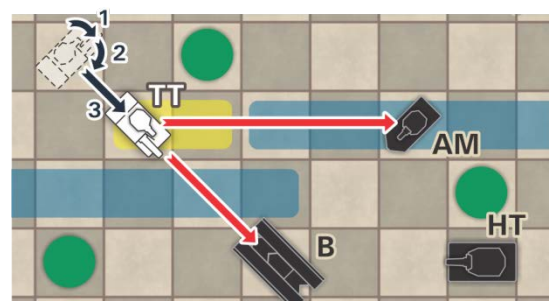
1) In de eerste zet neemt de R een positie in waarbij het te repareren voertuig recht voor het Bergingsvoertuig ligt;



2) In één van de volgende zetten (dat hoeft niet per se de volgende te zijn) wordt het betreffende voertuig gerepareerd. Dit duurt de gehele beurt en de R kan dus niets anders doen. Ook het gerepareerde voertuig kan geen andere actie nemen dan weer terug op zijn (rups)banden worden gezet;

- De Dubbelloops Tank (TT) is een middelzware tank (bepantsering II-I-0, maximale snelheid 4) met twee kanonnen. Zijn hoofdkanon heeft een waarde van II en schiet alleen recht vooruit, terwijl het secundaire kanon (waarde I) ingebouwd is in een kleine geschutskoepel die kan roteren en daarom in drie richtingen kan vuren. Op die manier kan hij op twee doelen vuren in één beurt.

3) Vanaf de volgende beurt geldt het voertuig weer als actief en kan het verder vechten.



Het Bergingsvoertuig heeft geen bepantsering of kanon (0-0-0) en zijn maximale snelheid is 4.

## MIJNEN

- Landmijnen worden voorgesteld met rode fiches die elk één vak bedekken. Voertuigen kunnen niet over een vak met landmijnen bewegen zonder vernietigd te worden, behalve de Mijnenveger (MS) zoals eerder beschreven. Alle voertuigen met een wapen kunnen er echter overheen vuren. Landmijnen kunnen worden geplaatst in aanvulling op een basis opstelling of elke andere opstelling van obstakels en moeten worden geplaatst aan de noord- en zuidkanten waarbij de regel van centrale symmetrie in gedachten wordt gehouden.

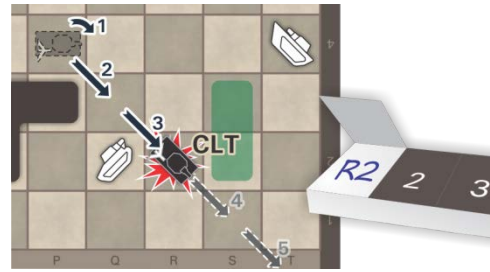
Optioneel kunnen spelers maximaal 5 mijnen op vakken op hun eigen helft plaatsen. In dat geval hoeven de mijnen niet symmetrisch te worden geplaatst.

Het is in de meeste gevallen geen goed idee om je eigen voertuigen te vernietigen maar in sommige gevallen kan een vernietigd voertuig (op zijn zijde geplaatst) handig dekking geven aan andere voertuigen.



- Op afstand bestuurd mijnen worden niet voorgesteld met een fiche op het bord. Elke speler heeft een notitieblok waarop men kan aangeven op welke 3 vakken op hun eigen helft de op afstand bestuurd mijnen liggen. Deze zijn dus niet zichtbaar voor de tegenstander.

Wanneer een vijandig voertuig ergens gedurende zijn beweging op een vak komt waarop eerder is genoteerd dat het op afstand bestuurd mijnen bevat, heeft de speler die de mijnen er neerlegde de keus om ze te activeren. Als men hiervoor kiest, moet de speler de genoteerd coördinaten ter verificatie tonen aan de tegenstander. Het vernietigde speelstuk wordt vervolgens zoals normaal op de kant gelegd en blijft in dat vak.



Echter, als de speler er niet voor kiest om de mijnen te activeren (er is een ander speelstuk dat men liever wil proberen te vernietigen met de mijnen) hoeft men de coördinaten niet te onthullen.

Als een spelstuk van de tegenstander zijn beweging eindigt op een op afstand bediende mijn eindigt en de speler die de mijn heeft geplaatst er niet voor kiest om de mijn te activeren, dan is de eerstvolgende mogelijkheid om de mijn te activeren pas wanneer (als) de tegenstander het spelstuk opnieuw beweegt.

## BROCHURE

De 5 nieuwe typen obstakels uit de Fun Set zorgen voor enorm veel extra mogelijkheden bij het maken van nieuwe obstakelschema's. Met de obstakels uit de Basis Set is het met name mogelijk een stedelijke omgeving na te bootsen in de meeste huisgemaakte schema's, maar met de obstakels uit de Fun Set kunnen veel uiteenlopende slagvelden en omgevingen worden neergezet. In de Brochure staan de schema's die we hebben voorbereid voor deze uitgave, en we verwachten van onze spelers dat ze hun huisgemaakte schema's sturen aan ons op [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com). We zullen alle ontvangen schema's testen en als ze goed zijn zullen ze worden gepubliceerd op onze website [www.gamesforsage.com](http://www.gamesforsage.com), en de beste schema's zullen in de volgende gedrukte uitgave van de brochure komen.



## SCHEMA LEGENDA

Hoog obstakel; Laag obstakel; Water; Heg; Modder; Bomen; Landmijnen