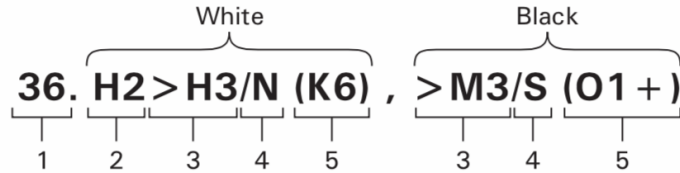


# TANK CHESS

BROCHURE

## บันทึกการเล่นเกม (Annotating Games)

ที่ขอบกระดานจะมีตัวอักษรและตัวเลขเพื่อใช้ระบุพิกัดของช่องบนกระดาน ซึ่งพิกัดและการบันทึกการเดินจะคล้ายกับหมากรุก: ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรและตามด้วยตัวเลข และที่กลางกระดานจะมีสัญลักษณ์เข็มทิศเพื่อช่วยบอกจุดสำคัญ: N (เหนือ), S (ใต้), E (ตะวันออก), W (ตะวันตก) เมื่อนำพิกัดและเข็มทิศมาใช้ร่วมกัน จะสามารถบันทึกการเดินได้ตลอดทั้งเกม ตัวอย่างด้านล่างอธิบายวิธีการบันทึกการเดินทีละขั้นตอนนี้



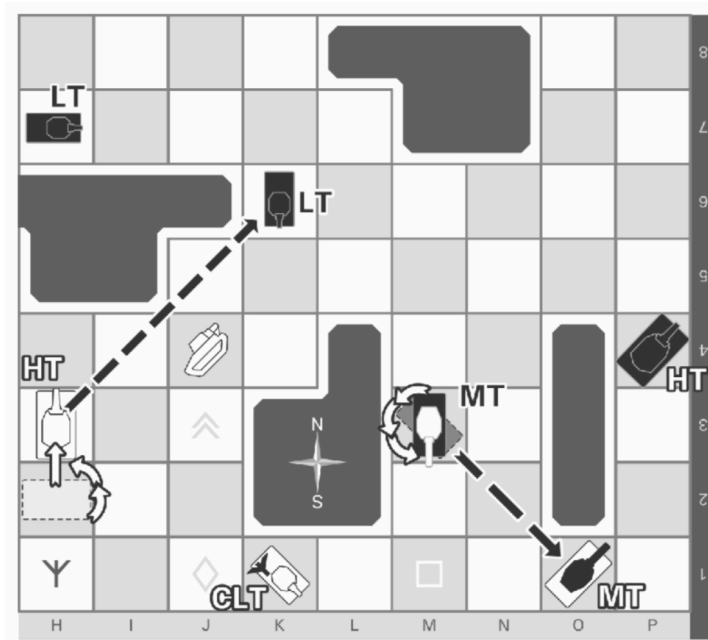
- 1 – ลำดับการเดิน (หรือหมายถึง ตาเดินที่)
- 2 – พิกัดเริ่มต้นของหมากที่เดิน (หากเป็นการหมุนจะเว้นว่างไว้)
- 3 – พิกัดสุดท้ายของหมากที่เดิน
- 4 – ทิศทางของหมากในตำแหน่งสุดท้าย
- 5 – ในวงเล็บ: พิกัดของหมากฝั่งตรงข้ามที่ถูกทำลาย และ/หรือ สัญลักษณ์ใดสัญลักษณ์หนึ่ง:  
+ (check รุก), # (checkmate รุกฆาต), - (escape หลบ), = (escapemate หลบรอด)

**Check (รุก):** ในตาถัดไป มีโอกาสที่จะทำลายรถถึงบัญชาการของฝั่งตรงข้าม

**Checkmate (รุกฆาต):** ในตาถัดไป จะสามารถทำลายรถถึงบัญชาการของฝั่งตรงข้ามได้แน่นอน – ถือว่าจบเกม

**Escape (หลบ):** ในตาถัดไป รถถึงบัญชาการของฝั่งเรา มีโอกาสที่จะเดินออกจากกระดานและเป็นผู้ชนะ

**Escapemate (หลบรอด):** ในตาถัดไป รถถึงบัญชาการของฝั่งเรา สามารถที่จะเดินออกจากกระดานได้แน่นอน – ถือว่าจบเกม

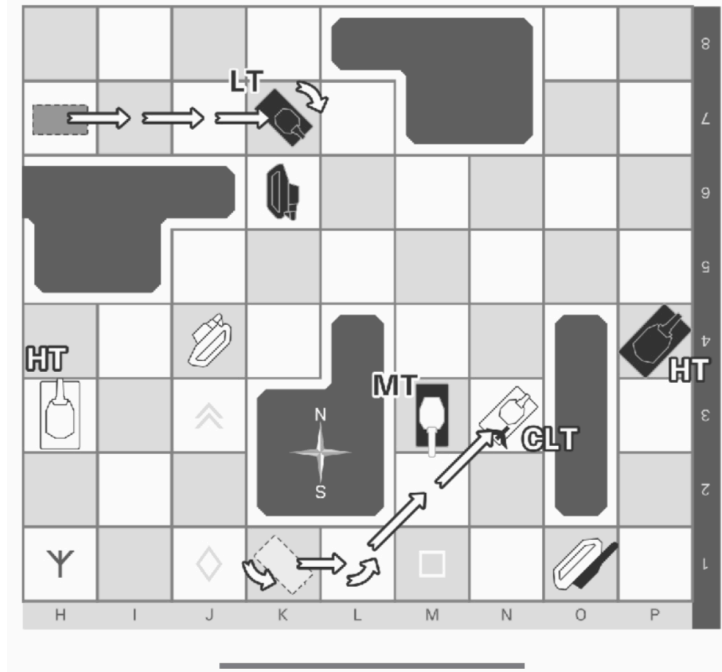


รูปด้านบนแสดงการเดินในลำดับที่ 36, ย้อนไปในการเดินลำดับที่ 35 ฝ่ายดำเดิน LT ไปที่ K6 โดยในตาถัดไปจะเดินต่อไปที่ I3 แล้วจะสามารถทำลาย CLT ของฝ่ายขาวได้ (ถือเป็นการรุก) ซึ่งฝ่ายขาวมีทางเลือกหลายทาง: คือเดิน CLT ไปช่องที่ปลอดภัย หรือทำลาย LT ของฝ่ายดำทิ้ง, การเดินลำดับที่ 36 – ฝ่ายขาวตัดสินใจทางเลือกที่สองเพื่อทำลาย LT ของฝ่ายดำที่ K6

ในลำดับการเดินที่ 36 ของฝ่ายดำ ฝ่ายดำหมุน MT ที่ช่อง M3 ไปทิศใต้ แล้วทำลาย MT ของฝ่ายขาวที่ O1 ทั้งยังสามารถรุก CLT ของฝ่ายขาวได้อีกครั้ง (เพราะในตาถัดไป MT ฝ่ายดำจะเดินต่อไปที่ M1/SW - หันไปทิศตะวันตกเฉียงใต้ ซึ่งจะสามารถทำลาย CLT ฝ่ายขาวได้) โดยลำดับการเดินที่ 37 แสดงอยู่ในหน้าถัดไป

### 37. K1 > N3/NE , H7 > K7/SE (#)

เพื่อให้อยู่ในตำแหน่งที่ไม่ถูกคุกคาม ฝ่ายขาวเดิน CLT ไปที่ N3 แต่กลับเป็นการเดินที่ผิดพลาด เพราะฝ่ายดำเดิน LT จาก H7 ไป K7 และรุกฝ่ายขาวอีกครั้ง เมื่อสังเกตสถานการณ์เราได้ข้อสรุปว่าเป็นการรุกฆาต และฝ่ายดำเป็นผู้ชนะ เพราะไม่มีช่องไหนให้ CLT ฝ่ายขาวเดินไปโดยไม่ถูกทำลายในตาถัดไป โดย LT ฝ่ายดำที่ K7 หรือ MT ฝ่ายดำที่ M3 หรือ HT ฝ่ายดำที่ P4 และฝ่ายขาวไม่มีทางทำลายหมากฝ่ายดำที่กำลังรุกอยู่ และไม่มีหมากฝ่ายขาวตัวไหนที่จะมาคุ้มกัน CLT ฝ่ายขาวได้



ก่อนเริ่มเกม ผู้เล่นควรจดขนาดของกระดานและแผนผังของสิ่งกีดขวางไว้ ถ้าผู้เล่นตกลงกันว่าจะเลือกประเภทของหมากต่างจากที่กำหนดไว้ ก็จะต้องจดพิกัดของตำแหน่งเริ่มต้นของหมากทุกตัวด้วยเช่นกัน

จากที่แสดงให้เห็น การจดลำดับการเล่นทั้งเกมสามารถทำได้ง่าย และผู้เล่นที่มีความสนใจสามารถรวบรวมเก็บไว้เป็นฐานข้อมูลการเล่นได้ เราขอเชิญชวนให้ผู้เล่นทุกคนส่งบันทึกเกมที่น่าสนใจ (พร้อมความคิดเห็น) มาที่ email: [tank\\_chess\\_game@gmail.com](mailto:tank_chess_game@gmail.com) เกมที่น่าสนใจที่สุดจะได้รับรางวัลจาก Forsage Games และ นำไปแสดงไว้บน website และหากโอกาสเอื้ออำนวย เกมที่น่าสนใจที่สุดจะถูกจัดพิมพ์เป็น booklet หรือ brochure ด้วย

## แผนผังสำหรับการจัดวางสิ่งกีดขวาง

การจัดวางสิ่งกีดขวางชั้นพื้นฐานจะมีพื้นที่เปิดเพื่อให้รถถังเคลื่อนที่ได้มาก แต่ก็มีสิ่งกีดขวางมากพอที่จะใช้เป็นกำแพง อัตราส่วนระหว่างสิ่งกีดขวางและพื้นที่ว่างจะมีความสมดุล ซึ่งจะช่วยให้เกมมีความหลากหลาย หากผู้เล่นเลือกที่จะโจมตีก็สามารถที่จะบุกได้จากหลายทิศทาง และถ้าเลือกที่จะป้องกันก็สามารถใช้ตำแหน่งสำคัญทางยุทธศาสตร์เพื่อยับยั้งการโจมตี

กล่าวได้ว่าการจัดวางชั้นพื้นฐานเหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นเล่นและสำหรับการแข่งขัน เพราะความสมดุลระหว่างพื้นที่โล่งและสิ่งกีดขวางเปิดโอกาสให้ใช้แนวทางและยุทธวิธีที่หลากหลาย

กฎการเล่นเกมที่ง่ายและยืดหยุ่น จึงสามารถเล่นโดยใช้ขนาดกระดานและรูปแบบของสิ่งกีดขวางที่แตกต่างกันได้ การจัดเรียงสิ่งกีดขวางเพิ่มเติมสามารถทำบนกระดานด้านที่ว่างด้วยรูปแบบที่ไม่จำกัด แผนผังการจัดวางบางรูปแบบได้แสดงให้เห็นในหน้าถัดๆ ไป และแต่ละรูปแบบจะแสดงการจัดวางบนกระดานทั้งสองขนาด (16 x 16 และ 20 x 20) โดยตำแหน่งเริ่มต้นของหมากแต่ละประเภทถูกกำหนดไว้ด้วยสัญลักษณ์ ดังนี้ ♣ ♠ ♢ ♣ ♠ ♣

ผู้เล่นที่มีประสบการณ์สามารถทดสอบความสามารถของตัวเองด้วยการเล่นบนกระดานที่มีการจัดวางที่แตกต่างหลากหลายรูปแบบได้

เพื่อเพิ่มความหลากหลายให้มากขึ้นในการเล่น เกม ผู้เล่นสามารถเลือกหมากที่ต้องการเล่นในแต่ละกระดานได้ และผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่จำเป็นจะต้องเลือกหมากประเภทเดียวกัน สิ่งสำคัญคือจำนวนหมากทั้งสองฝ่ายจะต้องเท่ากันและจะต้องกำหนดหมากหนึ่งตัวให้เป็นรถถังบัญชาการด้วย ซึ่งในการจัดวางหมากบนกระดาน หมากที่เลือกมาเล่นจะต้องวางในช่องที่มีสัญลักษณ์ระบุไว้ เพื่อให้เป็นตำแหน่งเริ่มต้นของหมากนั้น แต่ประเภทของหมากที่จะวางบนกระดานไม่จำเป็นต้องตรงกับสัญลักษณ์บนกระดาน และผู้เล่นแต่ละคนสามารถเลือกหมากที่ต่างกันให้เป็นรถถังบัญชาการของตัวเองได้ โดยติดตั้งเสาอากาศเข้าไปที่หมากเพื่อระบุว่าเป็นรถถังบัญชาการ

ถ้าผู้เล่นต้องการเล่นเกมที่สั้น ผู้เล่นสามารถตกลงกันเพื่อใช้จำนวนหมากที่น้อยลงได้

## OLD TOWN

การจัดวางกระดานนี้มีช่องทางเดินที่แคบและสั้นอยู่เป็นจำนวนมาก ด้วยจำนวนที่กำบังที่มีอยู่ช่วยให้รอดถึง  
 ปัญหาการสามารถเล็ดลอดไปยังขอบกระดานฝ่ายตรงข้ามได้ง่าย โดยเฉพาะเมื่อไม่มีป็นครกไว้คอยป้องกันจากระยะไกล

Recommended pieces:

**16x16:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 2 HM
- Σ: 7

**20x20:**

- 1 CLT
- 4 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 1 TD
- 2 HM
- Σ: 12



## FORTRESS

การจัดวางกระดานนี้มีลักษณะเป็นกำแพงสองกำแพง (เหมือนบ้อมปราการ) ที่มีช่องทางเดินอยู่ไม่มากและมีพื้นที่โล่งตรงกลางกระดานที่ไม่มีสิ่งกีดขวาง ข้อเสนอแนะสำหรับการเล่นที่แตกต่าง (variant) คือใช้ รถถังกลาง เป็น รถถังบัญชาการ (\*)

Recommended pieces:

**16x16:**

- 1 CLT \*
- 3 LT
- 2 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 2 HM

Σ: 10

**20x20:**

- 1 CLT \*
- 4 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM

Σ: 13

## DIAGONAL

การจัดวางกระดานนี้ มีตำแหน่งเริ่มต้นของหมากอยู่ในมุมตรงกันข้าม ทางเลือกหนึ่งในการชนะกระดานนี้คือ พยายามที่จะให้รถถึงบัญชาการหลบหนีไปทางกระดานที่ไม่มีกรบป้องกัน

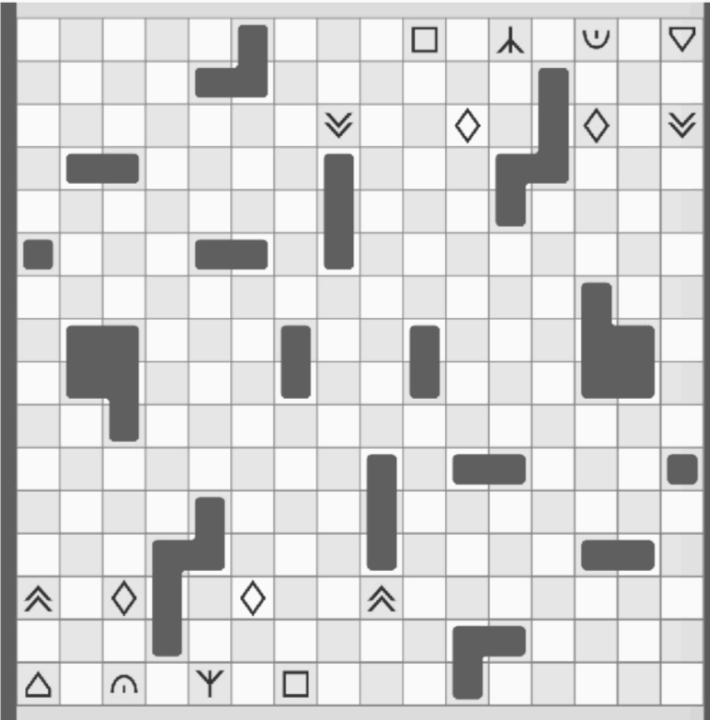
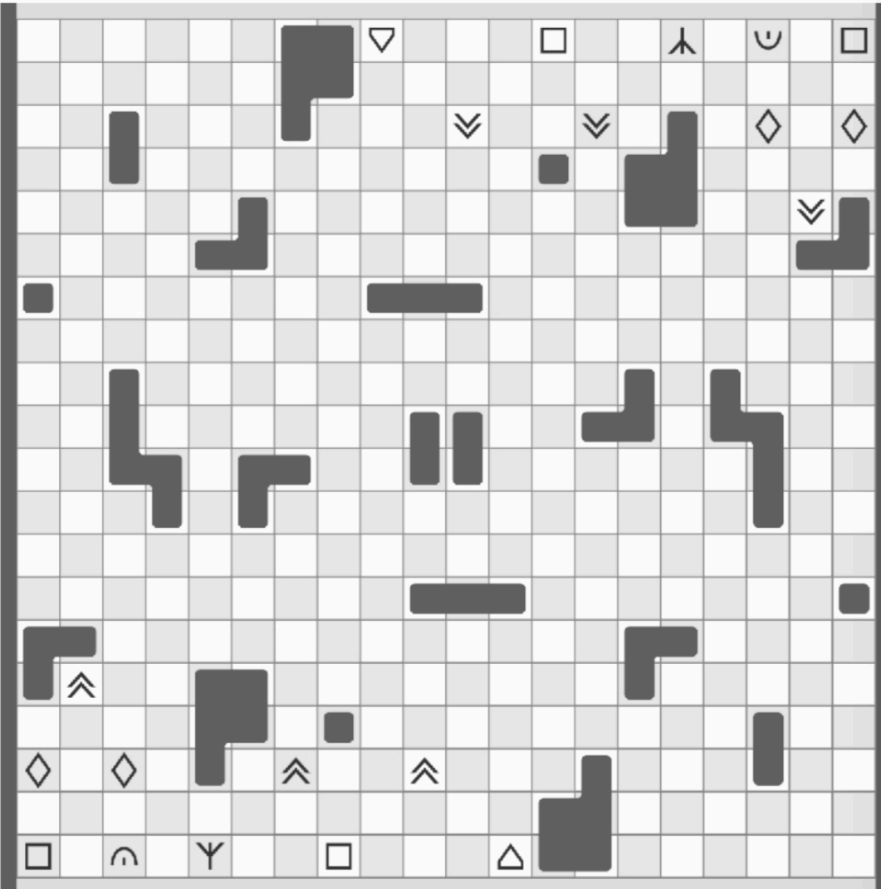
Recommended pieces:

**16x16:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- Σ: 8

**20x20:**

- 1 CLT
- 3 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 1 TD
- 1 HM
- Σ: 10

## SPLIT FORMATIONS

การจัดวางกระดานนี้ ตัวหมากของแต่ละฝ่ายจะถูกแบ่งเป็นสองกลุ่มโดยมีทางเดินที่เชื่อมกลุ่มทั้งสองเข้าด้วยกัน  
 ดังนั้นกระดานนี้เหมือนกับว่ามีการรบเกิดขึ้นพร้อมๆ กันอยู่บนสองสนามรบ

Recommended pieces:

**16x16:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 1 HM

Σ: 10

**20x20:**

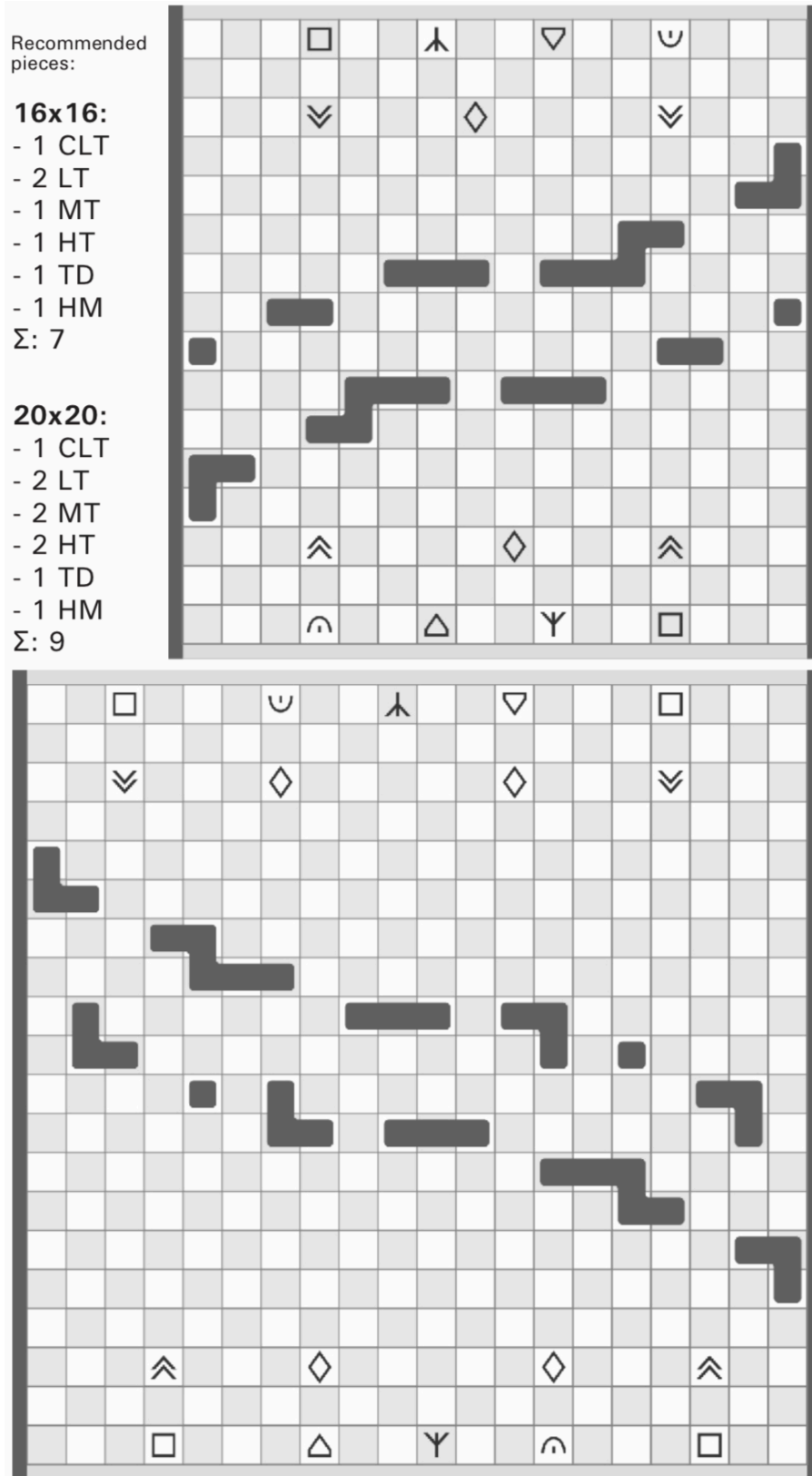
- 1 CLT
- 4 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM

Σ: 13



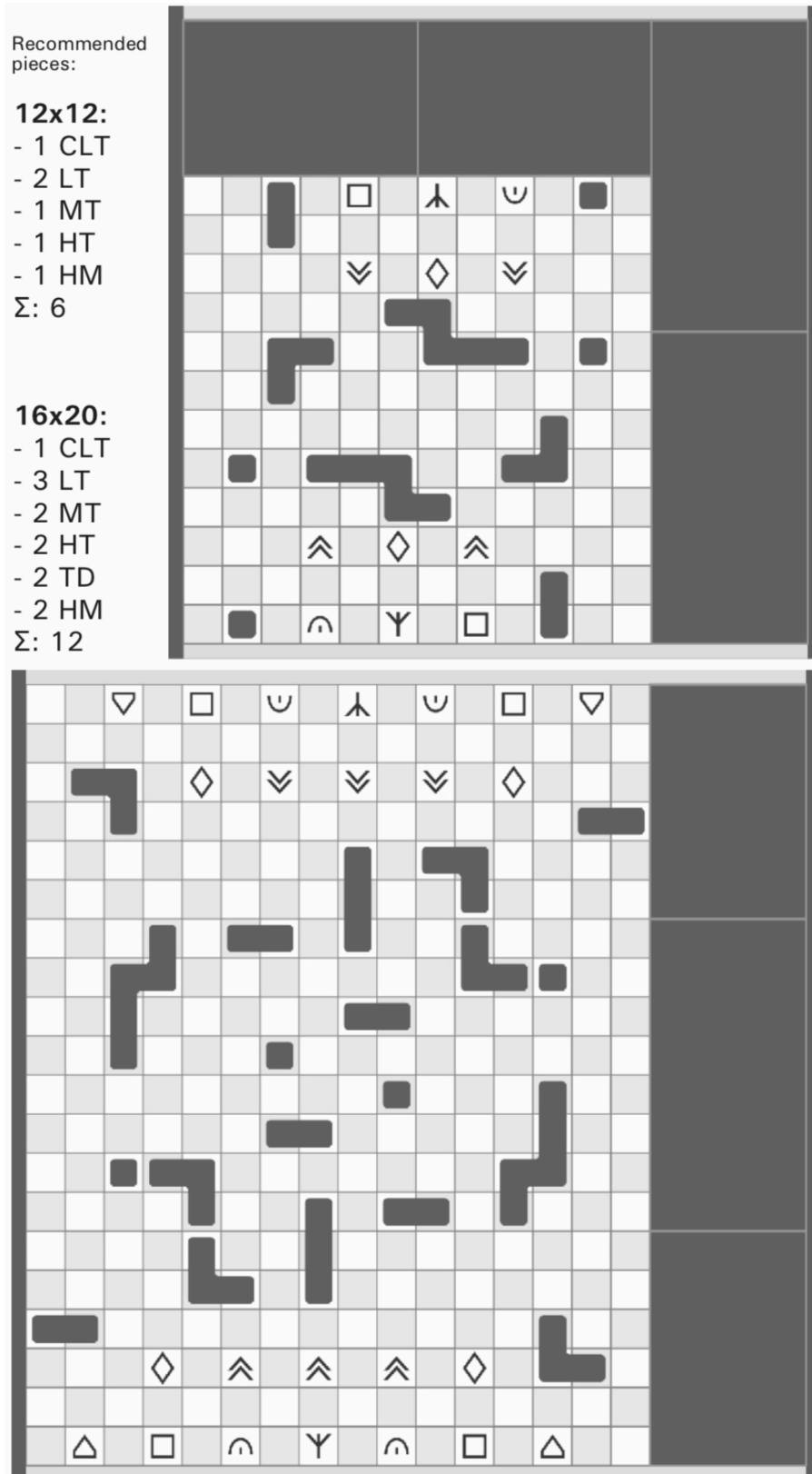
## WALL

แม้ว่าจะมีจำนวนหมากเริ่มต้นไม่มากบนกระดานนี้ แต่การเคลื่อนรถถึงบัญชาการเพื่อหลบหนีจะเป็นไปได้ยาก เพราะหลังกำแพงไม่มีที่กำบัง และตำแหน่งเริ่มต้นของหมากบนกระดานจะถูกโจมตีได้ง่าย ดังนั้นจึงควรเดินหมากให้เร็ว เพื่อสร้างพื้นที่ป้องกันจากตำแหน่งที่ปลอดภัย



## CASTLE

การใช้ขอบกระดานจะสามารถลดขนาดของกระดานให้ได้ตามขนาดที่ต้องการ (เช่น 12x16, 20x16 เป็นต้น) ตัวอย่างที่ให้มา คือ 12x12 และ 16x20 ช่อง โดยทั้งสองแบบการต่อสู่เกิดขึ้นรอบซากปรักหักพังของปราสาทที่ตั้งอยู่ตรงกลางกระดาน

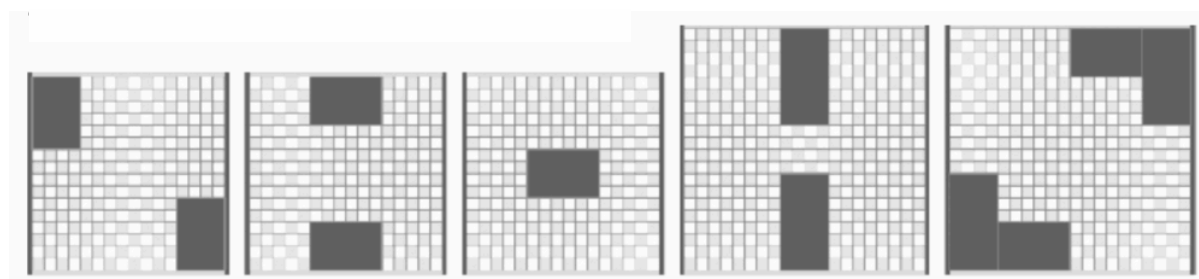


## แผนผังว่างสำหรับวาดการจัดวางกระดาน

ผู้เล่นสามารถใช้แผนผังว่างสำหรับการวาดการจัดวางสิ่งกีดขวางที่คิดขึ้นเอง โดยจะต้องระบุประเภทหมากที่ใช้ในการเล่นและตำแหน่งเริ่มต้นของหมากแต่ละตัวด้วย กฎพื้นฐานที่ใช้ในการสร้างกระดานใหม่มีดังนี้ :

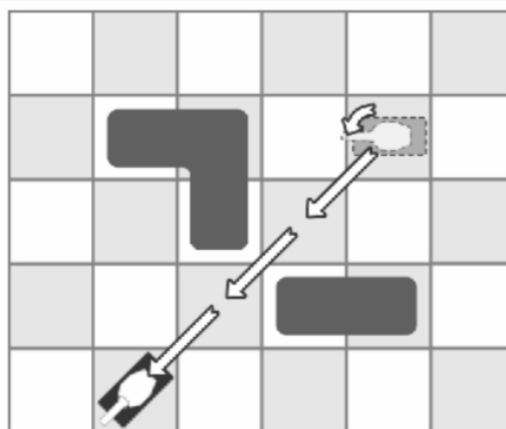
- 1: ตำแหน่งเริ่มต้นของหมากฝ่ายขาวจะต้องอยู่ทางทิศใต้ของกระดาน ในขณะที่ฝ่ายดำจะอยู่ทางทิศเหนือ
- 2: สิ่งกีดขวางและตำแหน่งเริ่มต้นจะต้องสมมาตรกัน (เพื่อสร้างสภาวะให้สมดุลกันแก่ทั้งสองฝ่าย)
- 3: สิ่งกีดขวางและตำแหน่งเริ่มต้นจะต้องจัดวางให้ไม่สามารถทำลายหมากของฝ่ายตรงข้ามได้ตั้งแต่ตาแรก

ในแผนผัง 'Caste' แสดงการใช้ขอบกระดานเพื่อลดขนาดกระดาน ซึ่งผู้เล่นสามารถนำมาใช้ประโยชน์อื่นๆ ได้อีก ตัวอย่างการนำมาใช้ในรูปแบบอื่นๆ สามารถดูได้ตามรูปด้านล่าง



### NOTE:

ถ้าสิ่งกีดขวางถูกจัดวางให้เป็นเหมือนในรูปทางด้านขวา จะถือว่าตัวหมากสามารถเคลื่อนที่ผ่านได้ตามรูป



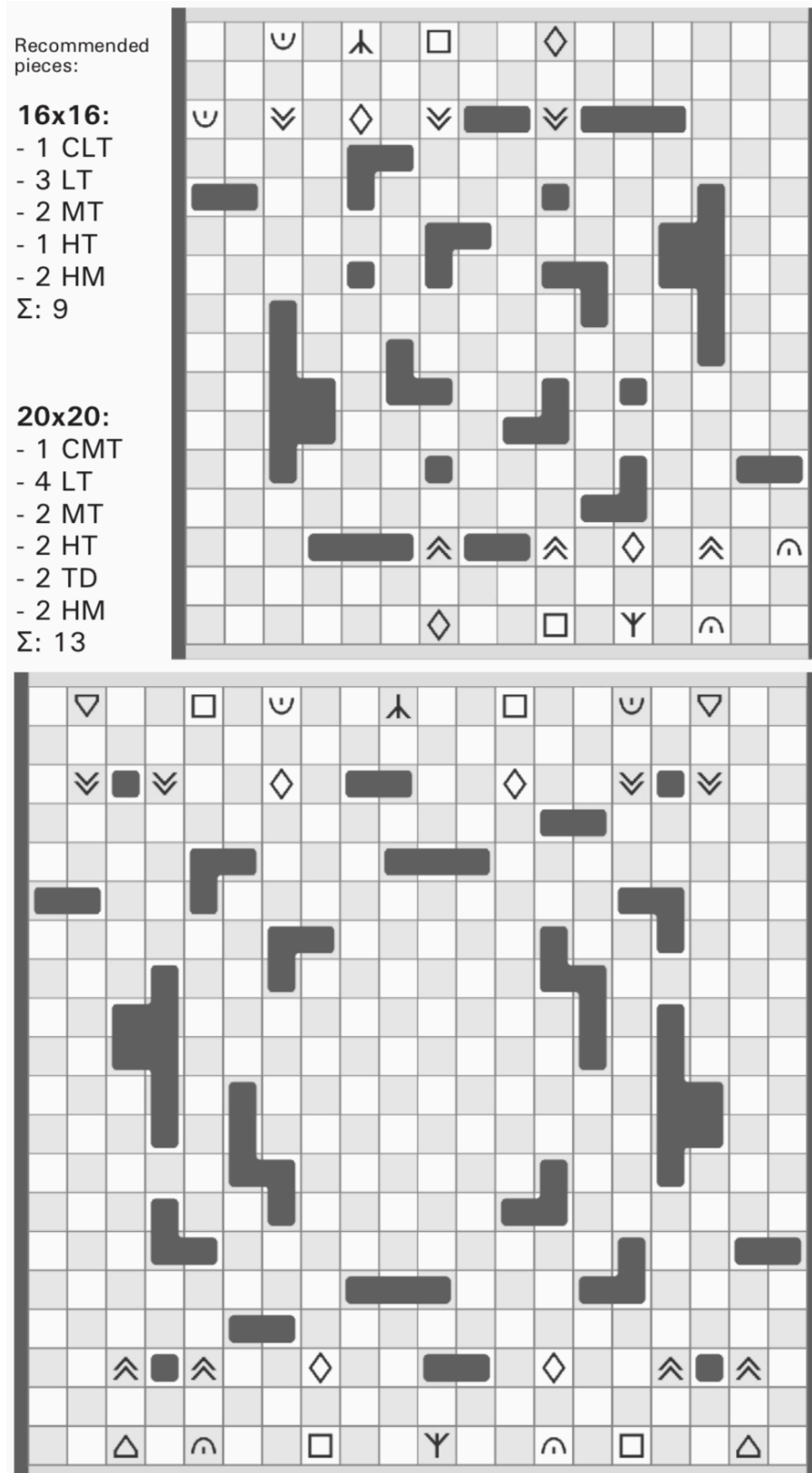
ผู้เล่นสามารถส่งแผนผังและการจัดวางที่ออกแบบไว้ มาที่ email: [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com)

แผนผังและการจัดวางที่น่าสนใจทั้งหมดจะถูกนำไปแสดงไว้บนเว็บไซต์ และผู้ที่ส่งจะได้รับบุชชื่อว่าเป็นผู้ออกแบบ โดยแผนผังและการจัดวางที่ดีที่สุดจะได้รับรางวัลจาก Forsage Games และจะได้รับการบรรจุเป็นส่วนหนึ่งของเกมนี้ใน Next Edition

ในช่วงระหว่างและหลังการระดมทุนบน Kickstarter (วันที่ 10 ธันวาคม 2017 - วันที่ 4 มกราคม 2018) เราได้รับแผนผังสิ่งกีดขวางที่น่าสนใจบางส่วนจาก backers ซึ่งได้นำมาแสดงไว้ในเอกสารนี้

## COLOSSEUM

ลักษณะเด่นของการจัดวางนี้คือพื้นที่ใจกลางกระดานที่ผู้เล่นจะต้องควบคุมให้ได้ตลอดเวลา กระดานขนาด 16x16 ได้รับการออกแบบจาก Kickstarter backer คือ Lorenzo Meucci ส่วนกระดาน 20x20 ได้รับการออกแบบโดยใช้หลักการเดียวกัน



## CORRIDORS

การจัดวางนี้มีลักษณะเฉพาะตัวคือมีช่องทางเดินหลายทางและมีการปิดทางเพื่อใช้เป็นกลยุทธ์ในการป้องกันที่มีประสิทธิภาพ ถ้าผู้เล่นมีรถปราบดินหนัก (Heavy Bulldozer) ผู้เล่นสามารถนำมันมาใช้แทนรถถังหนัก (\*) ได้ผู้ออกแบบกระดาน 20x20 คือ Chris Herp

Recommended pieces:

**16x16:**

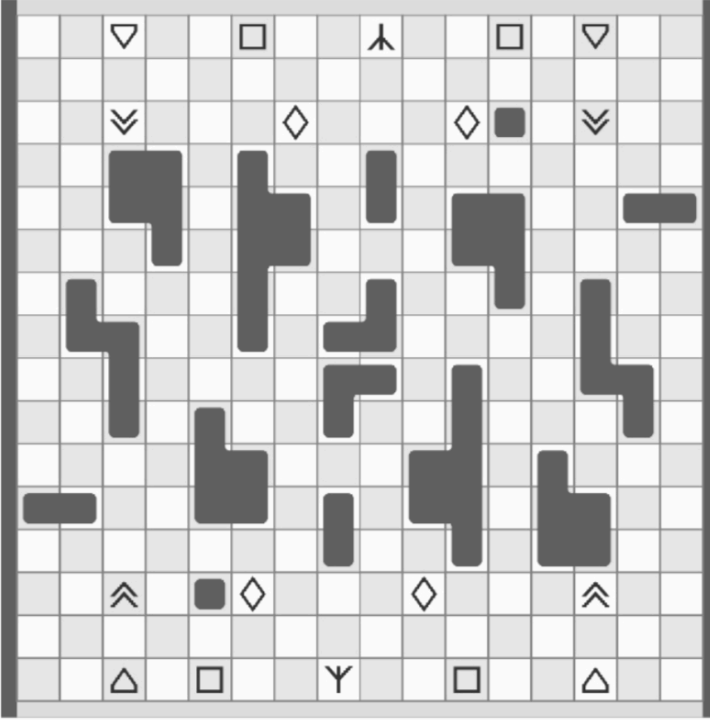
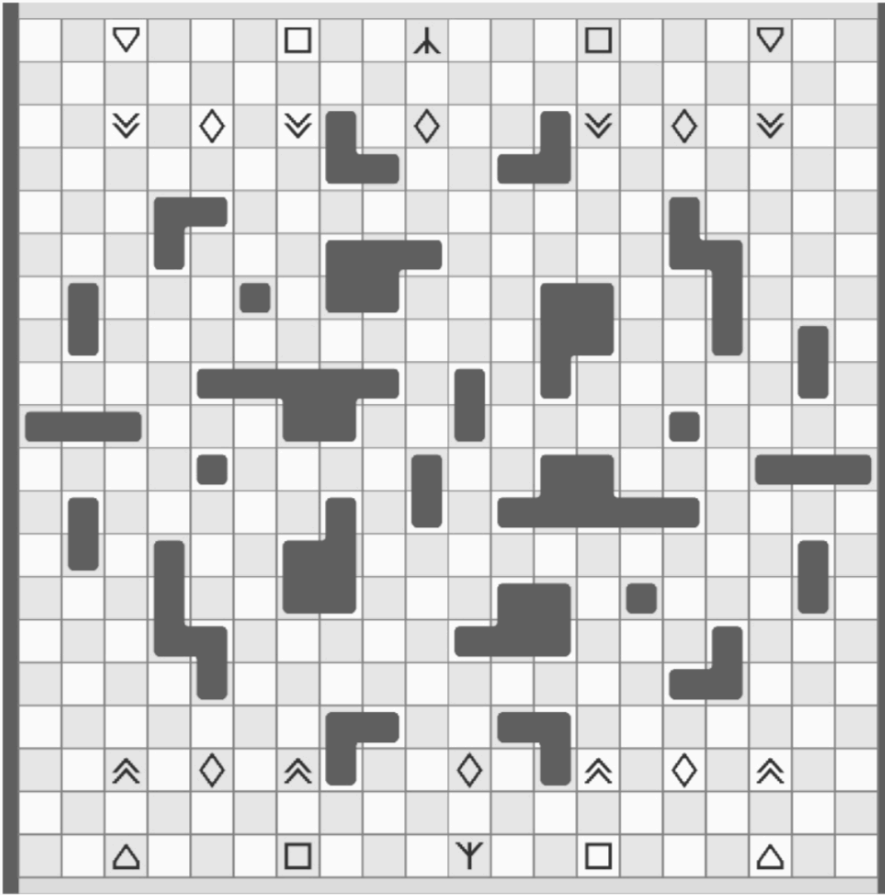
- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT \*
- 2 TD

Σ: 9

**20x20:**

- 1 CLT
- 4 LT
- 3 MT
- 2 HT \*
- 2 TD

Σ: 12

## GAME MODS

**เล่นโดยใช้หมากประเภทเดียว (Single Type Pieces):** นอกจากการเล่นโดยใช้แผนผังสิ่งกีดขวางที่หลากหลายแล้ว ยังมีการเล่นแบบอื่นๆ อีกหลายรูปแบบ ตัวอย่างเช่น การเล่นโดยกำหนดให้หมากทุกตัวเป็นรถถังประเภทเดียวกัน (รถถังในเกม ปกติจะมีประเภทและคุณสมบัติที่ต่างกันอย่างเช่น เบา กลาง หนัก เป็นต้น) และกำหนดให้หนึ่งในนั้นเป็นรถถังบัญชาการ เกมที่มีความสร้างสรรค์และท้าทายที่สุดคือ การเล่นโดยรถถังทุกคันเป็นรถถังเบา (โดยไม่สนใจว่าตัวหมากที่ใช้เล่นจริงจะเป็นประเภทใด) ซึ่งกลยุทธ์การป้องกันจะเป็นสิ่งที่มีประสิทธิภาพมาก เพราะหมากทุกตัวจะไม่โดนทำลายด้วยการถูกยิงจากด้านหน้า แต่ถ้าเล่นโดยให้หมากทุกตัวเป็นยานเกราะพิฆาตรถถัง (TD) หรือ ปืนครกหนัก (HM) ค่าเกราะจะไม่มี ความหมายเลย เพราะหมากทุกตัวจะโดนทำลายได้จากการถูกยิงทุกทิศทาง เราแนะนำให้ผู้เล่นเล่นเป็นครั้งคราว เพราะต้องใช้วิธีคิดที่ต่างจากเกมปกติ โดยที่ MOD นี้สามารถนำไปเล่นได้กับแผนผังสิ่งกีดขวางใดๆ ก็ได้

**ทำลายศัตรูให้หมด (Last Tank Standing):** ไม่ว่าจะเล่นด้วยกระดานที่มีการจัดวางสิ่งกีดขวางแบบใดเกมสามารถเล่นได้โดยมีเป้าหมายที่จะทำลายรถถังฝ่ายตรงข้ามทุกคัน โดย MOD นี้ จะไม่มีหมากที่ทำหน้าที่เป็นรถถังบัญชาการ เพราะจะไม่มีกฎหลบหนีเพื่อชนะ และเกมสามารถจบลงด้วยการเสมอกันได้ซึ่งเป็นเรื่องปกติ ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งเหลือรถถังเบา 1 คัน และอีกฝ่ายเหลือรถถังหนัก 1 คัน ซึ่งรถถังเบาจะไม่สามารถทำลายรถถังหนักได้ และ รถถังหนักแทบจะไม่มีโอกาสเดินไปตำแหน่งที่สามารถยิงรถถังเบาได้เลย ดังนั้น MOD นี้จึงเหมาะเป็นพิเศษสำหรับผู้เล่นที่มีอายุน้อย

**สามผู้เล็ดลอด (The Escape Of The Three):** เหมือนกับ MOD ก่อนหน้าคือไม่มีรถถังบัญชาการ และสามารถเลือกเล่นกับกระดานใดก็ได้ เป้าหมายของผู้เล่นแต่ละฝ่ายคือเคลื่อนรถถังฝ่าเข้าไปในกลุ่มของศัตรูและหลบหนีออกจากกระดานให้ได้ 3 คัน (3 คันใดก็ได้) ผู้เล่นที่สามารถทำได้สำเร็จก่อนเป็นผู้ชนะ (Note การรียมนารถถังสองคันแรกให้หลบหนีออกไปก่อน อาจไม่ใช่ทางเลือกที่ดีที่สุด เพราะผู้เล่นจะเหลือรถถังน้อยลงที่จะต่อสู้ในตาเดินที่เหลือ) ถ้าทั้งสองฝ่ายทำไม่สำเร็จ ฝ่ายชนะคือฝ่ายที่สามารถนำรถถังหลบหนีออกไปได้มากกว่า ถ้าทั้งคู่สามารถนำรถถังหลบหนีออกไปได้เท่ากัน เกมจะจบด้วยการเสมอ

**ยึดธง (Capture the Flag):** MOD นี้สามารถเล่นบนกระดานขนาดใดก็ได้ และเล่นด้วยแผนผังสิ่งกีดขวางแบบใดก็ได้ที่มีตารางว่างตรงกลาง 4 ช่อง (ไม่มีสิ่งกีดขวาง) วางธงไว้จุดกึ่งกลางกระดาน เป้าหมายของเกมนี้คือการไปนำธงกลับมา หากเป็นฝ่ายขวานให้นำธงกลับมาที่ตารางในแถว (row) ที่ 1 หรือถ้าเป็นฝ่ายดำให้นำธงกลับมาที่ตารางในแถวที่ 16 หรือ 20 (ขึ้นกับขนาดของกระดาน)

เมื่อหมากเดินมาถึงช่องในตารางว่างตรงกลาง 4 ช่อง ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะเก็บธงหรือไม่ ถ้าเลือกที่จะเก็บก็ให้นำธงติดที่ตัวหมากนั้น และหมากที่เดินไปเก็บธงไม่สามารถยิงในตาเดินนั้นได้ และหมากที่เก็บธงได้แล้วนั้นจะมีเป้าหมายที่ต้องเดินกลับไปให้ถึงแถวของฝ่ายตัวเองตามที่อธิบายไว้ข้างบนเพื่อชนะเกม

ถ้าหมากที่มีธงอยู่นั้นถูกทำลาย หมากตัวอื่นของฝ่ายใดก็ตามสามารถที่จะเก็บธงต่อไปได้ ซึ่งหมากที่จะมาเก็บธงจะต้องเดินมาหยุดในช่องที่ติดกับรถถังคันที่มีธงที่ถูกทำลาย (เพื่อเก็บธงแล้วจบตาเดิน) ธงสามารถส่งต่อให้หมากตัวอื่นในฝ่ายเดียวกันเมื่อใดก็ได้ภายใต้เงื่อนไขที่ว่า: หมากที่จะส่งธงจะต้องอยู่กับที่และหมากที่จะรับธงจะต้องเดินมาหยุดในช่องที่ติดกันเพื่อรับธงแล้วจบตาเดิน ในการเล่นแต่ละเกมจะไม่จำกัดจำนวนรถถังที่จะบรรทุกธง

การเล่นอีกรูปแบบหนึ่งคือ กำหนดให้มีธงหลายๆ ธง โดยมีจำนวนเป็นเลขคู่ ฝ่ายชนะคือฝ่ายที่สามารถยึดธงได้มากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนธงที่กำหนดไว้

## FOUR-PLAYER MODS

**Mod** เกมนี้มีการเล่นที่ยืดหยุ่นมาก คือสามารถเล่นได้ถึง 4 คน และเนื่องจากผู้เล่นจะต้องแบ่งหมากสีเดียวกัน ดังนั้นผู้เล่นสองคนจะต้องติดธงไว้ที่รถถัง (ดังนั้นทีมจะแบ่งเป็น ฝ่ายขาว, ฝ่ายขาวติดธง, ฝ่ายดำ และ ฝ่ายดำติดธง) ซึ่งรถถังบัญชาการจะระบุโดยใช้เสาอากาศ (สำหรับฝ่ายขาว และ ฝ่ายดำ) หรือใช้ธงที่มีลักษณะที่ต่างกัน (สำหรับอีกสองทีมที่เหลือ) ตำแหน่งเริ่มต้นและลำดับการเดินสามารถดูได้จากรูปในหน้าถัดไป

ผู้เล่นแต่ละคนเล่นเพื่อเป็นผู้ชนะ และต่อสู้กับผู้เล่นทุกคนที่เหลือและวัตถุประสงค์คือทำลายรถถังให้มาก เกมนี้จะไม่มีการชนะด้วยการหลบหนี รถถังบัญชาการสามารถถูกทำลายได้เหมือนรถถังคันอื่นๆ สิ่งเดียวที่แตกต่างคือมันมีมูลค่ามากกว่า: ทุกครั้งที่ผู้เล่นทำลายหมากธรรมดาจะได้ 1 คะแนน และสำหรับการทำลายรถถังบัญชาการจะได้ 2 คะแนน (ผู้เล่นหนึ่งคนควรเป็นผู้จดคะแนน)

เกมมักจะจบเมื่อ ผู้เล่น 3 ใน 4 เสียรถถังไปจนหมด แต่ก็เป็นไปได้ที่เกมจะจบลง โดยเหลือผู้เล่นหลายคน ถ้าหมากบางตัวติดกับอยู่บนกระดาน (โดยที่ปืนครกยิงไม่ถึง) หรือกรณีอื่นๆที่หมากจะไม่สามารถทำลายกันได้

ผู้เล่นที่มีรถถังที่เหลืออยู่ ให้นับจำนวนรถถังที่เหลือรวมกับจำนวนคะแนนที่ได้จากการทำลายรถถัง ผู้เล่นอื่นๆ (ที่ไม่เหลือรถถังแล้ว) ให้นับเฉพาะคะแนนที่ได้จากการทำลายรถถัง (อย่าลืมว่ารถถังบัญชาการจะมีค่า 2 คะแนนเสมอ ทั้งคันที่ถูกทำลายและไม่ถูกทำลายด้วย) ผู้ชนะคือผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุด

และเกมสามารถเล่นโดยกำหนดจำนวนตาในการเดิน โดยใช้กติกาข้างต้น (ตัวอย่าง ผู้เล่นสามารถตกลงกันว่า จะเล่นคนละ 15 ตา แล้วนับคะแนน) การนับคะแนนก็จะใช้วิธีนับเช่นเดียวกัน

## CORNER

ตำแหน่งเริ่มต้นของหมากทุกตัวจะค่อนข้างปลอดภัย อย่างไรก็ตามหมากจะเป็นอันตรายอย่างรวดเร็ว ถ้าเดินอย่างไม่ระมัดระวัง เพราะจะถูกโจมตีโดยคู่ต่อสู้จากหลายทิศทาง

Recommended pieces:

**16x16:**

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM

Σ: 5

Black (2nd) Flag White (3rd)

**20x20:**

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM

Σ: 6

Black (2nd) Flag White (3rd)

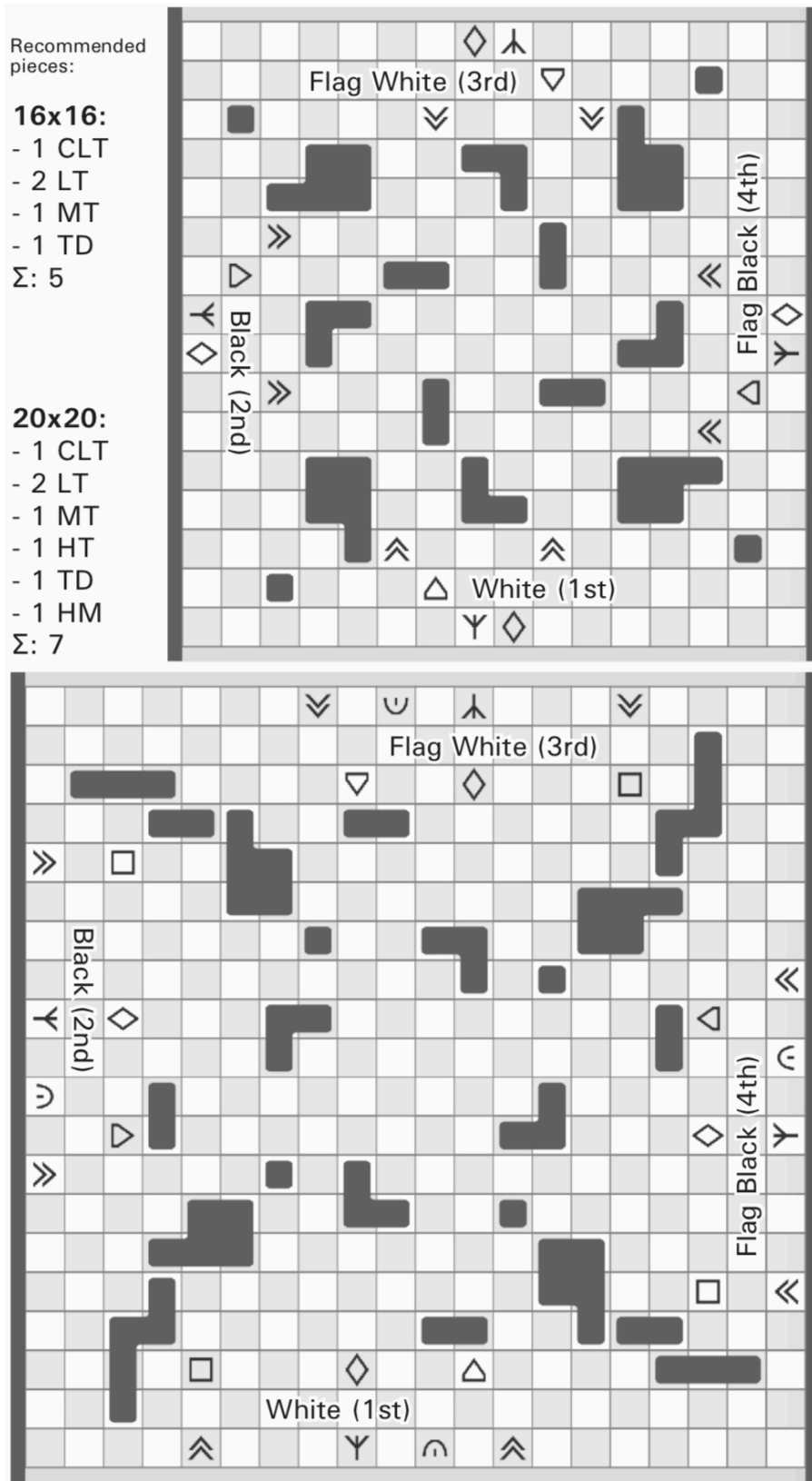
**White (1st)**

White (1st) Flag Black (4th)



## FOUR THE GLORY

ผู้ออกแบบการจัดวางนี้คือ Marcos Hidalgo ตำแหน่งเริ่มต้นจะจัดวางตามแนวขอบของกระดาน เนื่องจากมีทางเดินเปิดตามแนวขอบกระดาน ผู้เล่นทุกคนสามารถชนขาผู้เล่นข้างๆ ได้ทันที



## เกี่ยวกับยุทธโศปกรณ์ในเกม

ตั้งแต่สมัยโบราณก็มีการใช้เครื่องจักรที่เคลื่อนที่ได้ที่ใช้ป้องกันทหารราบ และยิ่งกว่านั้นบางอย่างก็ได้เสริมอาวุธเข้าไปด้วย (เครื่องดีดหิน) ต้นแบบแรกของรถถังถูกสร้างขึ้นใน Great Britain ในปี 1915 และถูกตั้งชื่อว่า Little Willie และต่อมาได้มีสายการผลิตรถถังคันแรกขึ้นในปี 1916 คือ Mark I และในปฏิบัติการครั้งแรกของรถถัง Mark I มันได้ถูกนำไปต่อสู้กับเยอรมัน เมื่อ 15 พฤศจิกายน 1916 - ในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 1 เยอรมันผลิตรถถังที่ชื่อว่า A78 ในขณะที่ฝรั่งเศสผลิตรถถังสามรุ่น หนึ่งในนั้นคือ Renault FT-17 ซึ่งถูกผลิตขึ้นมาเป็นจำนวนมาก คุณสมบัติหนึ่งของรถถัง Renault คือ ป้อมปืนที่หมุนได้ด้านบนและติดตั้งกระบอกปืนใหญ่หรือปืนกลเอาไว้ ซึ่งกลายมาเป็นแนวคิดมาตรฐานในการออกแบบรถถังในเวลาต่อมา

หลังสงครามโลกครั้งที่ 1 นักทฤษฎีทางการทหารส่วนใหญ่ได้ทำนายถึงการให้รถถังร่วมกับทหารราบอย่างใกล้ชิด แต่ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อเยอรมันแสดงกลยุทธ์ที่แหวกแนวโดยใช้รถถังออกปฏิบัติการโดยอิสระ ซึ่งได้แสดงให้เห็นว่ารถถังเป็นอาวุธโจมตีที่ทรงพลัง

ปัจจัยพื้นฐาน 3 ประการที่กำหนดคุณสมบัติของรถถัง คือ การป้องกัน พลังการยิง และ การเคลื่อนที่ ซึ่งงานปรับแต่งปัจจัยทั้งสามนี้ คือหน้าที่หลักของผู้สร้างรถถัง

ไม่มีกฎเกณฑ์ในการจัดประเภทของรถถังอย่างตายตัว เพราะแต่ละประเทศมีเกณฑ์และมีการกำหนดเฉพาะตัว แต่การแบ่งประเภทแบบพื้นฐานคือ การแบ่งตามน้ำหนัก ซึ่งก็คือ รถถังเบา, กลาง และ หนัก แต่การแบ่งตามน้ำหนักนี้ขึ้นอยู่กับแต่ละประเทศ ตัวอย่างเช่น รถถัง Panther ของเยอรมัน ถูกจัดว่าเป็นรถถังขนาดกลาง แต่ว่ามันหนักกว่ารถถังหนักของฝ่ายสัมพันธมิตรเสียอีก

เมื่อตอนสงครามโลกครั้งที่สองเริ่มต้น เกือบทุกประเทศรถถังที่ประจำการในกองทัพส่วนมากคือรถถังเบา เนื่องจากเกราะที่บาง รถถังเบาจึงมีวัตถุประสงค์หลักในการต่อสู้กับทหารราบ และใช้ลาดตระเวนเพื่อหาตำแหน่งของศัตรู - รถถัง BT-7 และ T-50 ของโซเวียต (ซึ่งรูปลักษณะเป็นยานพาหนะเคลื่อนที่เร็ว เพราะมีป้อมปืนติดอยู่ด้านหน้า) ได้ถูกนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ รถถังเบาในเกมนี้

รถถังที่สามารถงานได้รอบด้านและมีความสมดุลของทั้งสามปัจจัยหลัก คือ รถถังกลาง - รถถัง Panzer IV คือรถถังเพียงรุ่นเดียวในกองทัพเยอรมันที่ถูกผลิตตลอดช่วงสงคราม ในขณะที่รถถัง T-34 และ Sherman ได้รับการผลิตมากที่สุด ในเกมนี้รถถังกลางไม่ได้เป็นตัวแทนของรถถังรุ่นใดรุ่นหนึ่ง แม้ว่ารถถัง T-34 จะเป็นแรงบันดาลใจหลักเพราะมันเป็นตัวอย่างที่ดีที่สุดของรถถังที่สมดุลและใช้งานได้ดีหลากหลายก็ตาม ส่วนอีกด้านหนึ่ง รถถัง M3 Lee ของอเมริกันก็ได้ถูกนำมาเป็นแรงบันดาลใจให้กับ รถถังปืนคู่ (Twin-gun Tank\*)

หลังจากที่ได้เผชิญกับรถถังที่มีเกราะชั้นดีของฝรั่งเศสและอังกฤษ (Britain) ฝ่ายเยอรมันเริ่มแนวคิดที่จะสร้างรถถังหนัก ก่อนที่จะพัฒนาได้เสร็จรถถังของเยอรมันล้ำสมัยกว่า รถถัง T-34 และ KV-1 ของโซเวียต เพื่อเป็นการโต้คืน ฝ่ายเยอรมันได้ยกระดับรถถังของตนให้เป็นรถถังหนักและได้เร่งผลิตรถถังรุ่น Tiger ขึ้นมา ต่อมาโซเวียตผลิตรถถังหนัก รุ่น IS-1 และ IS-2 เพื่อตอบโต้การปรากฏตัวของ รถถังเยอรมัน Panther - ฝ่ายอเมริกันก็ได้พัฒนารถถังหนักขึ้นมาแต่ไม่เคยได้นำมาใช้ในสงคราม ในเกมนี้รถถังหนักได้รับการออกแบบตามรถถังที่มีเกราะและอาวุธชั้นดี รถถัง Tiger ที่มีความบึกบึนและแข็งแกร่ง

เยอรมันได้ก้าวไปอีกขั้นในการพัฒนารถถังหนัก โดยการเพิ่มเกราะที่หนามากขึ้นและขนาดที่ใหญ่มากขึ้นจนกลายเป็น รถถังหนักพิเศษ (Super Heavy Tank) แต่ไม่มีต้นแบบใดผลิตได้สำเร็จและแนวคิดดังกล่าวได้จบลงที่ขั้นตอนการออกแบบ ในเกมนี้แรงบันดาลใจในออกแบบ รถถังหนักพิเศษ (Super-heavy Tank\*) คือ Panzer VII Maus

ในความรู้สึกของคนส่วนใหญ่ ปืนใหญ่อัตตาจร (ปืนใหญ่ที่มีตัวขับเคลื่อนด้วยตัวเอง) ถูกจัดเป็นรถถังประเภทหนึ่ง ในช่วงสงครามปืนใหญ่อัตตาจรถูกผลิตขึ้นมาหลายหลายประเภท และพวกมันถูกจัดกลุ่มด้วยเกณฑ์ที่แตกต่างกัน ข้อแตกต่างระหว่างยานพาหนะเหล่านี้และรถถังคืออาวุธที่ติดตั้ง ปืนใหญ่อัตตาจรจะช่วยสนับสนุนรถถัง (หรือทหารราบ) จากระยะไกล ด้วยเหตุนี้พวกมันจึงมักจะติดตั้งปืนใหญ่กระสุนวิถีโค้ง และส่วนมากจะไม่มีป้อมปืนที่หมุนได้ เนื่องจากพวกมันไม่ได้อยู่ในแนวหน้าของการรบ เกราะที่ติดตั้งจึงเป็นเกราะแบบบาง ต้นแบบสำหรับปืนใหญ่หนัก (Heavy Howitzer\*) คือรถถัง M12 GMC ของอเมริกัน ในขณะที่รถถัง Wespe ของเยอรมันเป็นแรงบันดาลใจสำหรับปืนใหญ่เบา (Light Howitzer\*)

หากพิจารณาจากโครงสร้างสามารถกล่าวได้ว่ายานเกราะพิฆาตรถถังเป็นการผสมผสานกันระหว่างรถถังและปืนใหญ่อัตตาจร แต่แทนป้อมปืนที่หมุนได้แบบรถถังด้วยปืนที่มีขนาดลำกล้องที่ใหญ่ขึ้น เพื่อวัตถุประสงค์ในการสนับสนุนรถถังและทหารราบจากระยะไกลจึงมีเกราะอย่างดี นอกจากยานเกราะพิฆาตรถถังแล้วยังมียานพาหนะที่ติดตั้งปืนใหญ่เพื่อยิงตรงไปทิศทางด้านหน้าและเสริมเกราะแข็งแกร่งที่ส่วนหน้าที่ถูกเรียกว่ารถถังจูโจม - ตัวอย่างของยานเกราะพิฆาตรถถัง เช่น รถถัง Brumbar ของเยอรมัน และ รถถัง SU-152 ของโซเวียต ยานเกราะพิฆาตรถถังในเกมนี้รวมเอายานพาหนะหลายอย่างเข้าด้วยกันโดยไม่ได้เจาะจงรุ่นใดรุ่นหนึ่ง แต่รถถังจูโจม (Assault Tank\*) ยึดแบบจากรถถัง Jagdpanzer 38 Hetzer ของเยอรมัน (แม้ว่า Hetzer จะเป็นยานเกราะพิฆาตรถถังก็ตาม)

ยานเกราะพิฆาตรถถังที่ผลิตโดยอเมริกัน กลับใช้แนวคิดที่ต่างจากเยอรมันและโซเวียต ที่เด่นที่สุดคือ M18 Hellcat มันมีเกราะที่บางมากเพื่อเคลื่อนสู่ตำแหน่งที่ต้องการอย่างรวดเร็ว ยิงจูโจมเข้าใส่รถถังของศัตรูจากระยะไกลแล้วหนีจากไปอย่างรวดเร็ว

รถถังสะเทินน้ำสะเทินบก บ่งบอกได้ด้วยชื่อมันมีน้ำหนักที่เบาและมีเกราะที่บางมากด้วยเช่นกัน หน้าที่พื้นฐานของมันคือเอาชนะสิ่งกีดขวางที่เป็นน้ำ (แม่น้ำ หรือสิ่งกีดขวางอื่นๆ เมื่อยกพลขึ้นบกจากเรือ) แรงบันดาลใจหลักสำหรับรถถังสะเทินน้ำสะเทินบก (Amphibian\*) คือรถถัง LVT(A) ของอเมริกัน

นอกจากรถถังหลายชนิดแล้วยังมียานพาหนะพิเศษเคลื่อนที่ด้วยสายพานอีกมากถูกนำไปใช้ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งถ้าจะพิจารณาอย่างกว้างๆ แล้วยานพาหนะเหล่านั้นคือรถถังวิศวกรรมทั้งหมด พวกมันเกือบทั้งหมดถูกสร้างบนตัวถังของยานพาหนะที่มีมาอยู่ก่อนแล้ว รถถังวิศวกรรม เช่น รถปราบดิน (รถถังปราบดิน-Bulldozer Tank\* และ รถถังปราบดินหนัก-Heavy Bulldozer\*), รถกวาดทุ่นระเบิด (Minesweeper Tank\*), รถเครน (Recovery Vehicle\*), รถถังสะพาน (Bridge Tank\*) และอื่นๆ

รถกึ่งสายพาน (Half-track) ถูกนำไปใช้เป็นจำนวนมากในกองทัพเยอรมันและกองทัพสหรัฐ พวกมันถูกนำไปใช้ในหลายๆวัตถุประสงค์ ตั้งแต่การสนับสนุนไปจนถึงการรบ (โดยเฉพาะในประเทศเยอรมัน) การดัดแปลงเพื่อการรบทำโดยการติดตั้งปืน, เครื่องยิงลูกระเบิด ไปจนถึงฐานยิงจรวด - ปืนครกเบา (เครื่องยิงลูกระเบิดเบา-Light Mortar\*) ใช้แบบจากรถกึ่งสายพาน M21 MMC ของอเมริกัน และ รถยิงจรวด (Rocket Launcher\*) สร้างตาม รถ Wurfrahmen 40 ของเยอรมัน

รถหุ้มเกราะล้อยาง แบบ 2, 3 หรือ 4 เหล้า ถูกสร้างขึ้นด้วยจำนวนที่น้อยกว่า ด้วยความเร็วที่สูงมากจึงมักนำไปใช้ในภารกิจลาดตระเวน แรงบันดาลใจสำหรับรถหุ้มเกราะล้อยาง (Recon Tank\*) คือรถ M8 Greyhound ของอเมริกัน

รถ Strumtiger เป็นรถที่พิเศษและไม่เหมือนรถรุ่นใด ถูกสร้างโดยเยอรมัน มีเครื่องยิงจรวดขนาด 380mm และมีเกราะหน้าที่หนามาก ใช้ในการรบระยะใกล้ต่อสู้กับป้อมปราการและทหารราบ ปืนครกหนักในเกมนี้ได้แรงบันดาลใจจาก Strumtiger แม้ว่าคุณสมบัติจะแตกต่างกันมาก

ยานพาหนะ (หมาก) ที่มีเครื่องหมาย \* กำกับไว้ จะอยู่ในชุด "Fun Set" ซึ่งเป็นชุดเสริม (expansion) ของเกมนี้