



TANK CHESS

Dragan Lazović &
Predrag Lazović

Niniejszy zestaw zawiera:

- małą planszę - 16 x 16 pól;
- dużą planszę - 20 x 20 pól;
- 14 białych i 14 czarnych pionków (czołgi);
- zestaw dodatkowych przeszkód i powierzchni granicznych;
- broszura ze schematami i pustymi arkuszami;
- notatnik i niniejsze zasady.

Jedna strona każdej planszy ma już wydrukowany schemat przeszkód (podstawowa konfiguracja). Druga strona jest pusta, co pozwala graczom stworzyć własne schematy przeszkód korzystając z dołączonych do gry elementów.

W grze występują następujące typy pionków:



(Lekki) czołg dowodzenia (CLT) Czołg Lekki (LT) Czołg Średni (MT) Czołg Ciężki (HT) Niszczyciel czołgów (TD) Ciężki moździerz (HM)

— PODSTAWOWE USTAWIENIE 16x16 —

Zaleca się, aby pierwsze gry były rozgrywane na mniejszej planszy, z podstawową konfiguracją przeszkód. W takiej grze każdy z graczy używa się następujących czołgów: 2 ciężkie, 3 średnie, 4 lekkie i 1 dowodzenia.

Pionki umieszczane są na zaznaczonych polach i skierowane są ku przeciwnej stronie planszy.

Symbole typów czołgów to:

□ Czołg Ciężki ◇ Czołg Średni ▲ Czołg Lekki Y Czołg Dowodzenia

Pozycje początkowe białych pionków



Grę rozpoczyna biały gracz, następnie tury graczy następują naprzemiennie. W każdej turze gracz musi przesunąć jeden ze swoich czołgów (aby zmienić jego pozycję na planszy). W tej turze może on także dokonać jednego wystrzału, ale tylko pionkiem, którym wykonał ruch.

RUCH CZOŁGÓW

Czołgi mogą poruszać się prosto do przodu lub obracać się w miejscu. Każdy ruch do przodu o jedno pole lub obracanie o 45 ° określane jest jako jędek krok. W jednej turze czołg może wykonać kombinację ruchów w okół własnej osi w miejscu, i/lub poruszać się do przodu.

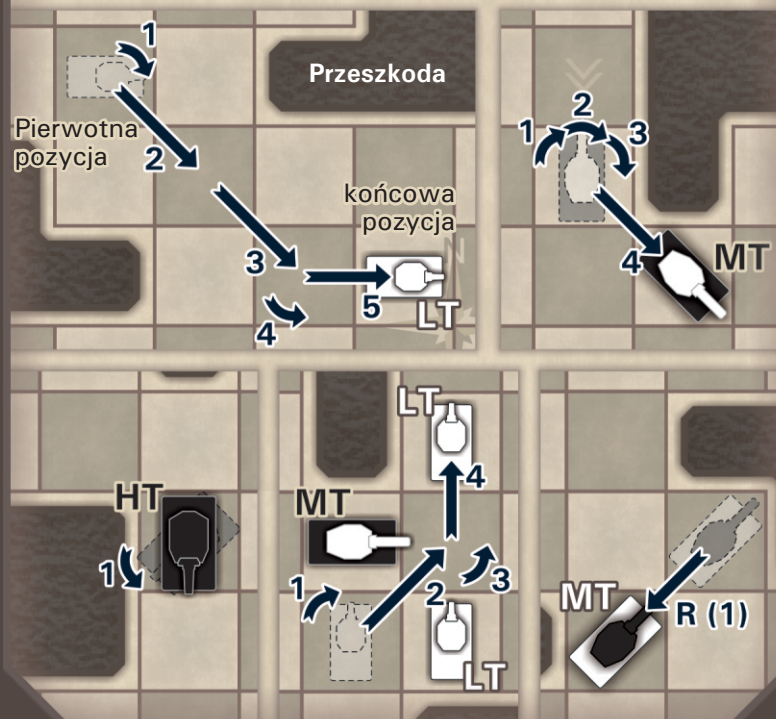
Czołgi różnią się prędkością, tj. maksymalną liczbą kroków w jednej akcji ruchu:

Tabela 1	Ciężki czołg	Średni Czołg	Lekki (i dowodzenia)
Prędkość	Maks. 3	Maks. 4	Maks. 5

Każdy czołg może również poruszać się do tyłu, ale tylko o jedno pole na turę (i nie w połączeniu z ruchem do przodu i/lub obracaniem w miejscu).

Czołgi mogą poruszać się tylko po pustych polach. Nie mogą wkrazać na pola na których znajdują się przeszkody lub inne czołgi. Dodatkowo, ruch NIE liczy się, jeśli czołg obróci się w lewo i w prawo aby powrócić do tej samej pozycji i kierunku!

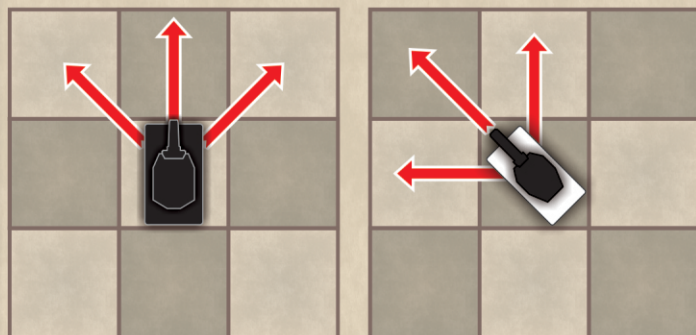
Przykłady:



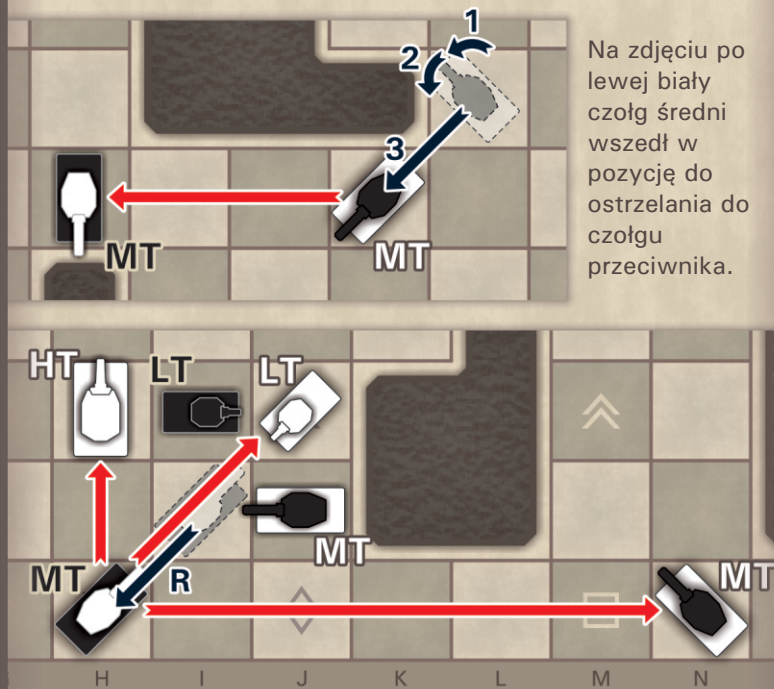
STRZELANIE

Pod koniec ruchu, element, który porusza się w tej turze, ma prawo strzelać do czołgu przeciwnika.

Z miejsca, w którym się znajduje, czołg może strzelać w trzech kierunkach - prosto, ukośnie w lewo lub prawo:



Między czołgiem, który strzela, a celem ataku musi znajdować się pusta przestrzeń, a czołgi musi oddzielać od siebie przynajmniej jedno puste pole. W przeciwnym razie atak nie jest dozwolony. Przykłady:



Na zdjęciu po lewej biały czołg średni wszedł w pozycję do ostrzelenia do czołgu przeciwnika.

Przesuwając się do tyłu, czarny czołg średni może wystrelać do trzech białych czołgów. Gracz może jednak obrać tylko jeden z nich za cel ostrzału.

W przykładzie po prawej, biały ciężki czołg nie może strzelać do czarnego czołgu, ponieważ nie ma między przynajmniej jednego pustego pola odstępu.



Jeśli czołg znajdzie się w pozycji do wykonania strzału w czołg przeciwnika, nie oznacza to, że czołg ten ulega zniszczeniu od razu. Zależy to nie tylko od **siły ognia** czołgu gracza dokonującego ataku, ale także **wytrzymałości pancerza** i pozycji względem czołgu, który jest atakowany.

OPANCERZENIE

Na różnych częściach czołgów znajduje się pancerz o różnej grubości. Pancerz jest najgrubszy z przodu, średni po bokach i najcieńszy z tyłu.

Przedni pancerz otrzymuje trafienie tylko wtedy, gdy strzał trafi prosto bezpośrednio z przodu (czarna strzałka). Tylni pancerz otrzymuje trafienie tylko wtedy, gdy strzał trafia prosto z tyłu (biała strzałka). Boczny pancerz otrzymuje trafienie, jeśli strzał pochodzi z dowolnego innego kierunku (szare strzałki).

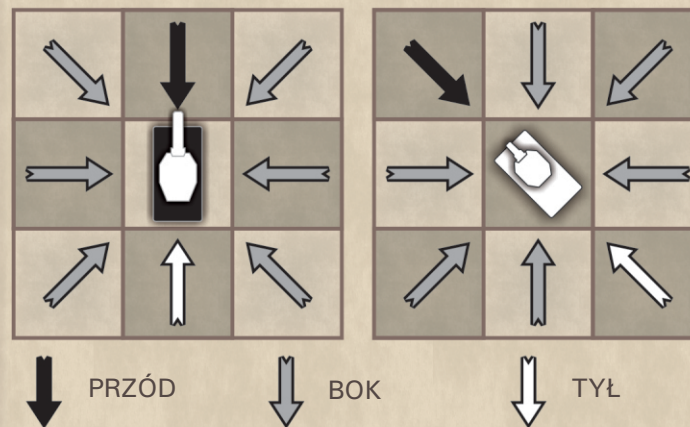


Tabela 2	Ciężki czołg	Średni Czołg	Lekki (i dowodzenia)
Przód	III	II	I
Bok	II	I	0
Tył	I	0	0

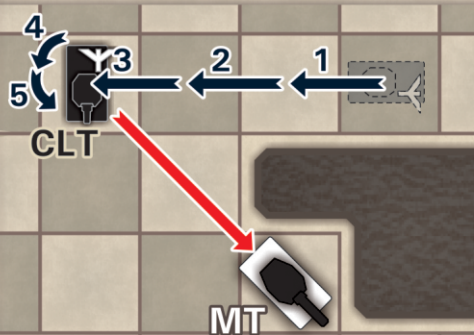
SILA OGNI

Czołgi różnią się od siebie pod względem siły ognia:

Tabela 2	Ciężki czołg	Średni Czołg	Lekki (i dowodzenia)
Przód	III	II	I

Aby zniszczyć czołg przeciwnika, wartość siły ognia strzelającego musi być większa od wartości pancerza (z przodu, z boku lub z tyłu) czołgu będącego celem ataku.

Innymi słowy, jeden typ czołgu może zniszczyć ten sam typ tylko z boku lub z tyłu (ponieważ ich wartość broni jest taka sama jak wartość przedniego pancerza).



Na obrazku po lewej czarny czołg dowodzenia niszczy biały czołg średni, trafiając go w tylni pancerz.



Na poprzednim zdjęciu biały czołg średni znalazł się w pozycji do ostrzelania dwóch czarnych czołgów, ale nie może zniszczyć żadnego z nich, ponieważ jego wartość siły (II) nie jest większa niż ich wartości pancerza (zgodnie tabelą).

Zniszczony czołg przewraca się na bok i pozostaje na swoim miejscu do końca gry, stając się przeszkodą, blokującą ruch i możliwość ataku innym czołgom.

KONIEC GRY

Celem gry jest zniszczenie czołgu dowodzenia przeciwnika lub "ucieczka" z własnym czołgiem dowodzenia na drugą stronę planszy i zejście z planszy podczas jednego ruchu. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zrealizuje jeden z powyższych celów.

Na poniższym obrazku czarny czołg ciężki osiąga pozycję do strzału w biały czołg dowodzenia i niszczy go. To koniec gry i zwycięstwo Czarnego gracza.



Po prawej stronie znajduje się przykład, w którym biały czołg dowodzenia wychodzi poza planszę już w czwartym kroku. To koniec gry i zwycięstwo Białego gracza.



Zasadą jest, że nie można wyjść z planszy przez sam róg (na ukos).



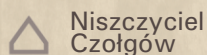
Z powodu tej zasady czarny czołg dowodzenia na zdjęciu po lewej nie może wyjść z planszy w obecnej turze.

* **SZACH / UCIECZKA:** Jeśli gracz w trakcie swej tury wykona ruch dający możliwość zniszczenia czołgu dowodzenia przeciwnika w następnej turze, musi wyraźnie powiedzieć: SZACH! Ponadto, jeśli czołg dowodzenia może "uciec" z planszy w następnej turze, należy to także zaznaczyć mówiąc głośno: UCIECZKA!

— PODSTAWOWE USTAWIENIE 20x20 —

Te same zasady odnoszą się do tej planszy, jak do poprzedniej. Oprócz już opisanych, wprowadzono dwa nowe typy czołgów: niszczyciele czołgów i ciężkie moździerz.

Symbole dla tych typów elementów to:



Niszczyciel
Czołgów

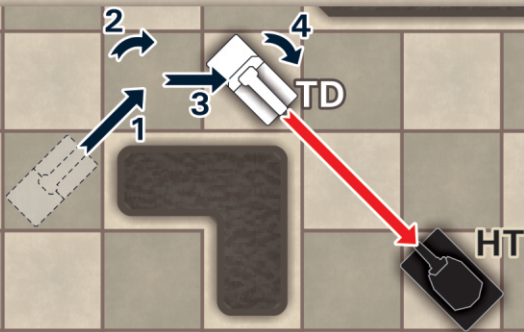


Ciężki
Moździerz

NISZCZYCIEL CZOŁGÓW

Niszczyciele czołgów mają taką samą prędkość (maks. 4) i pancierz (II, I, 0) co średnie czołgi.

Ich **siła ognia** wynosi IV. Niszczyciele czołgów mogą strzelać tylko prosto (nie mają wieży).



CIĘŻKI MOŹDZIERZ

Ciężkie Moździerze mają taką samą wartość pancierza co lekkie czołgi (I, 0, 0), a ich prędkość jest taka sama jak ciężkich czołgów (max 3).

Mogą strzelać tylko prosto przed siebie i posiadają siłę ognia V. Główną cechą Moździerzy jest umiejętność strzelania ponad przeszkodami lub dowolnym aktywnym lub zniszczonym czołgiem.



Mają ograniczony zasięg strzału - 3, 4 lub 5 pól od moździerza. Jeśli na polach w tym zasięgu znajduje się wiele czołgów przeciwnika, gracz musi wybrać tylko jeden z nich i obrócić go na bok.



Na poprzednim zdjęciu czarna Ciężki Moździerz znalazł się w pozycji, z której może zniszczyć biały czołg średni (oddalony o 3 pola) lub Niszczyciela Czołgów (5 pól dalej). Gracz wybiera, który z czołgów zniszczy (może zniszczyć tylko jeden).

— UWAGI —

- Zremisowanie w grze jest możliwe tylko w teorii.
- Wszystkie czołgi mają identyczną wartość. Na pierwszy rzut oka Ciężkie Czołgi mogą sprawiać wrażenie najcenniejszych elementów gry, ale szybkość Lekkich Czołgów jest dużo ważniejsza na drodze do zakończenia rozgrywki niż siła ognia czy pancierz.
- Moździerze znacznie zmieniają postać gry. Nie ma już "bezpiecznych" miejsc (za przeszkodami), w których można by uniknąć trafienia.
- W grze można odliczać czas za pomocą zegara szachowego. Zalecany czas gry dla planszy "16x16" wynosi 30 minut na gracza i 45minuty dla planszy "20x20".
- Używając współrzędnych można napisać cały przebieg gry (więcej szczegółów w broszurze).

BROSZURA

Możliwe jest zagranie w niezliczoną liczbę gier na podstawowych planszach, a każda z rozgrywek będzie inna niż poprzednie. Oprócz tego, korzystając z dodatkowych przeszkód, można przygotować różne ustawienia gry na pustych stronach plansz. Spośród niezliczonych możliwych schematów, niektóre z nich są przedstawione w broszurze, ale gracze mają także możliwość wymyślenia własnych ustawień. Wymyślając własne konfiguracje, należy przestrzegać zasad zapisanych w broszurze.

ROZSZERZENIE DO GRY

Dla graczy, którzy chcą dodatkowej zabawy, polecamy zestaw rozszerzający grę (nie jest częścią tego zestawu). Dodaje nowe typy elementów (Super ciężki czołg, Łowca czołgów, Amfibie, Buldożer itp.), nowe typy przeszkód (powierzchnie wodne, niskie przeszkody itp.) a także miny. Wprowadza również nowe cele gry.