



TANK CHESS

Dragan Lazović &
Predrag Lazović

Le Jeu contient :

- 1 petit plateau : 16 x 16 espaces
- 1 grand plateau : 20 x 20 espaces
- 28 figurines : 14 chars blancs, 14 chars noirs
- des obstacles additionnels et zones de bordure
- 1 brochure avec des schémas et des feuilles vierges
- 1 calepin et les règles de jeu

Chaque plateau a une face pré imprimée avec des obstacles (Déploiement Simple). Le second côté permet aux joueurs de placer des obstacles où bon leur semble.

Les unités sont les suivantes :



Char (Léger) de Commandement (CLT) Char Léger (LT) Char Moyen (MT) Char Lourd (HT) Chasseur de Char (TD) Mortier Lourd (HM)

DEPLOIEMENT SIMPLE 16X16

Pour les premières parties, il est recommandé d'utiliser le petit plateau, avec le côté Déploiement Simple des obstacles. Les unités suivantes sont utilisées par joueur : 2 Lourds (HT), 3 Moyens (MT), 4 Légers (LT) et 1 Char Léger de Commandement (CLT).

Pour commencer, les unités sont placées sur les espaces référencés, et en direction du bord opposé du plateau.

Les symboles des unités sont les suivants :

□ Char Lourd ◇ Char Moyen ▲ Char Léger Y Char Léger de Commandement

Positions de départ des unités blanches



Le joueur blanc commence en premier. A son tour, un joueur doit bouger une de ses unités de son choix (pour changer de position). Dans ce tour, seule l'unité bougée peut aussi tirer.

DEPLACEMENT

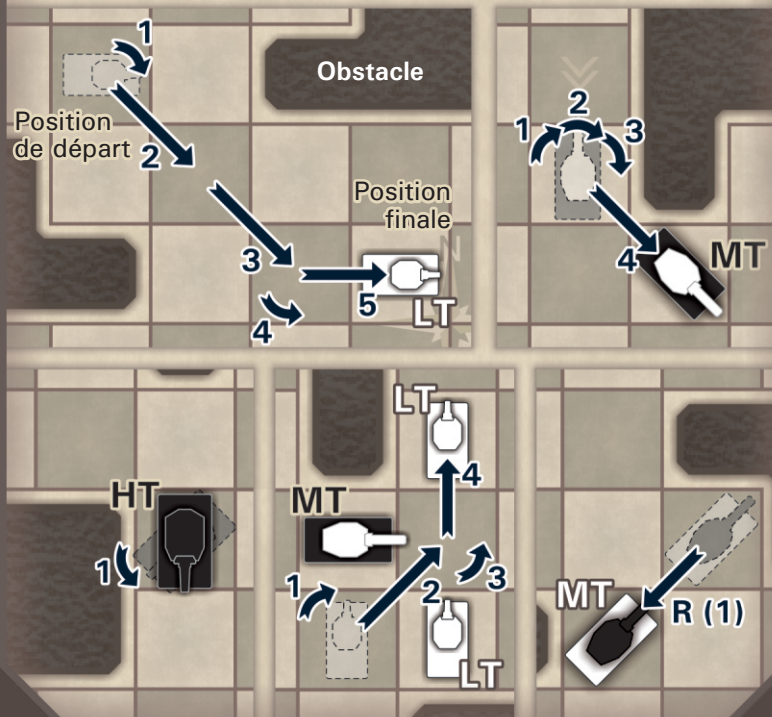
Les unités peuvent se déplacer vers l'avant ou tourner sur place. Chaque déplacement d'un espace vers l'avant ou une rotation de 45° compte comme un mouvement. Dans un tour, une unité peut utiliser une combinaison de déplacements vers l'avant et (ou) de rotations sur place.

Les chars se différencient par leur vitesse (leur nombre maximal de points de mouvement).

Table 1	LOURD	MOYEN	LEGER (et COMMANDEMENT)
Vitesse	max 3	max 4	max 5

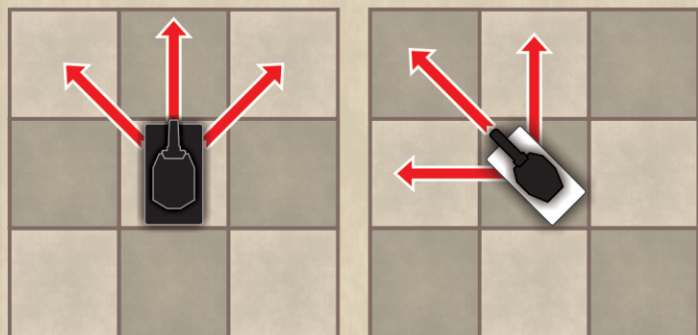
Chaque unité peut aussi se déplacer en marche arrière, mais seulement d'un espace à chaque tour (sans combinaison avec un déplacement vers l'avant ou de rotation sur place).

Les unités peuvent se déplacer seulement sur des espaces vides, non occupés par des obstacles ou d'autres unités. Un mouvement n'est pas comptabilisé si une unité effectue une rotation à gauche, puis à droite et revient ainsi strictement à son angle et point de départ. Exemples :

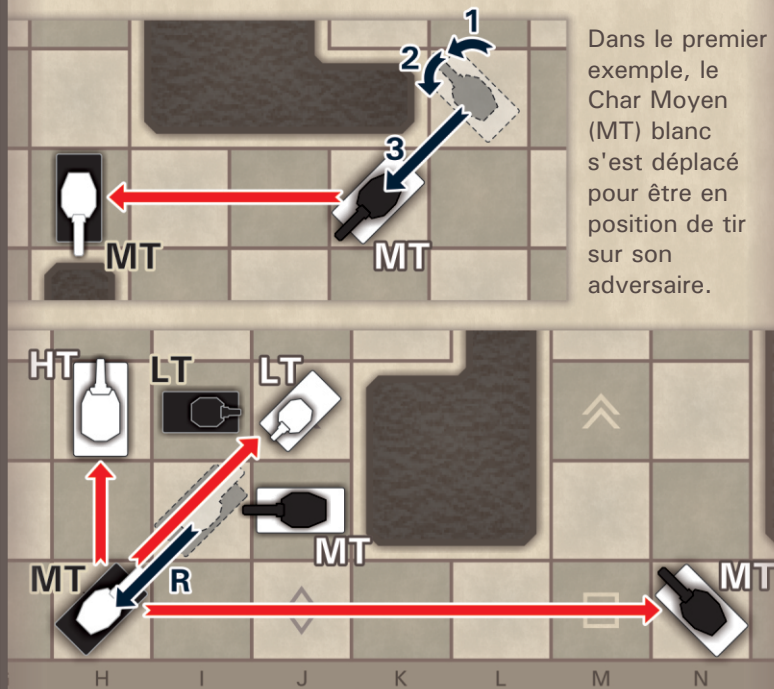


COMBAT

A la fin du mouvement, une unité qui s'est déplacée durant le tour peut tirer sur une unité adverse. A partir de l'endroit où il se trouve, un char peut tirer dans trois directions : directement en face de lui, ou diagonalement à droite ou à gauche.



Aucun obstacle ne doit se trouver entre le tireur et l'unité visée, seulement des espaces vides. Le tir n'est de plus autorisé que si au moins un espace vide sépare les deux unités. Exemples :



Dans le premier exemple, le Char Moyen (MT) blanc s'est déplacé pour être en position de tir sur son adversaire.

En reculant d'une case, le Char Moyen (MT) noir est à présent en position de tir sur 3 unités blanches. Le char noir ne peut cependant sélectionner et tirer que sur une seule cible durant ce tour.

Dans cet exemple, le Char Lourd (HT) blanc ne peut pas tirer sur le Char Léger (LT) noir, car il n'y a pas au moins un espace libre entre eux.

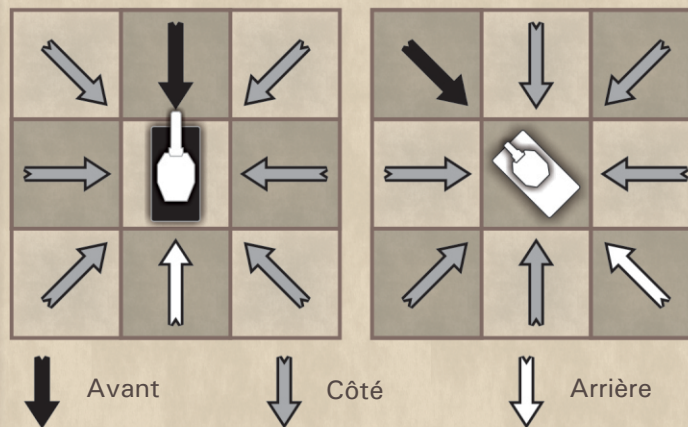


Si un char est en position de tir sur une unité adverse, cela ne signifie pas que l'unité visée est forcément détruite. Cela dépend de l'armement de l'attaquant, mais aussi du blindage et de la position de la cible.

BLINDAGE

Les chars bénéficient de différentes protections suivant les parties concernées. Le blindage est plus épais à l'avant, moyen sur les côtés, et plus mince à l'arrière.

Le blindage avant n'est transpercé que par un coup direct de face (flèche noire). Le blindage arrière n'est de même percé que par un tir direct de l'arrière (flèche blanche). Les blindages de côté sont touchés par des tirs directs venant de toutes les autres directions (flèches grises).



 Avant
  Côté
  Arrière

Valeurs du blindage :

Table 2	LOURD	MOYEN	LEGER (et COMMANDEMENT)
Avant	III	II	I
Côté	II	I	0
Arrière	I	0	0

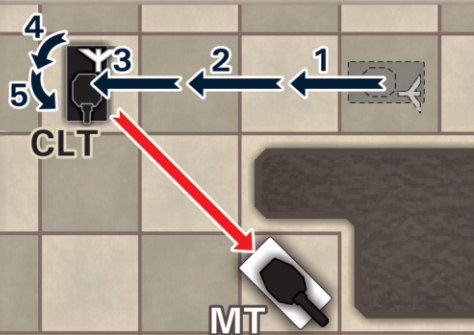
ARMEMENT

Les unités ont différentes valeurs d'armement :

Table 3	LOURD	MOYEN	LEGER (et COMMANDEMENT)
ARMEMENT	III	II	I

Pour détruire sa cible, l'armement de l'attaquant doit avoir une valeur plus élevée que le blindage (avant, de côté, arrière) de l'unité visée.

Autrement dit, un type donné de char ne peut détruire le même type de char que s'il attaque celui-ci de côté ou par l'arrière (car leur armement a la même valeur que leur blindage avant).



Dans cet exemple, le Char Léger de Commandement (CLT) noir détruit un Char Moyen (MT) blanc en le touchant par l'arrière.



Dans l'exemple précédent, le Char Moyen (MT) blanc s'est placé en position de tir sur deux chars noirs. Mais il ne peut détruire aucun d'entre eux car sa valeur d'armement (II) est inférieure à leurs valeurs de blindage (voir les tables d'armement et de blindage).

Une unité détruite est positionnée renversée sur un côté sur son emplacement actuel. Pour le reste des combats, elle devient un obstacle à travers lequel aucune autre unité ne peut ni passer ni tirer.

FIN DU JEU

Le but du jeu est de détruire le Char de Commandement (CLT) adverse, ou d'échapper par le côté opposé du plateau lors d'un déplacement avec votre propre Char de Commandement. Le vainqueur est le premier des deux joueurs qui remplit un de ces deux objectifs.

Dans l'exemple suivant, le Char Lourd (HT) blanc arrive en position de tir sur le Char de Commandement (CLT) blanc et le détruit. Ceci marque la fin du jeu par la victoire du joueur noir.



Dans cet exemple, le Char de Commandement (CLT) blanc sort du plateau lors de son quatrième mouvement. Ceci marque la fin du jeu et la victoire du joueur blanc.



On ne peut cependant pas quitter le plateau par un de ses quatre coins en diagonale.



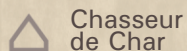
A cause de cette règle, dans cet exemple, le Char de Commandement noir (CLT) ne peut pas quitter le plateau dans ce tour.

* **CHECK (CIBLE EN VUE) / ESCAPE (SORTIE)** : lorsqu'un joueur joue son tour et qu'il a la possibilité de détruire au tour suivant le Char de Commandement (CLT) adverse, il doit clairement annoncer « CHECK ». De la même façon, si un Char de Commandement (CLT) peut s'échapper au prochain tour, son propriétaire doit clairement annoncer « ESCAPE ».

DEPLOIEMENT SIMPLE 20x20

Les mêmes règles s'appliquent pour le plateau 20x20, mais deux nouvelles unités sont présentes : le Chasseur de Char (TD) et le Mortier Lourd (HM).

Les symboles pour ces unités sont :



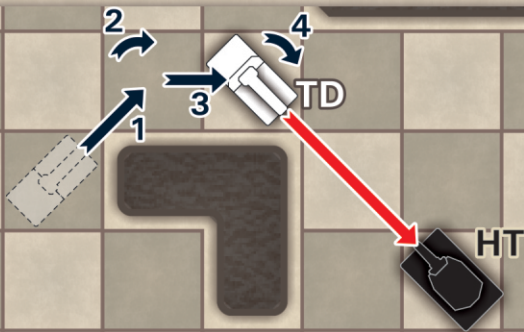
Chasseur de Char



Mortier Lourd

CHASSEUR DE CHAR

Le Chasseur de Char (TD) a la même vitesse (max 4) et blindage (II, I, 0) qu'un Char Moyen (MT). Leur armement est de IV. Le Chasseur de Char ne peut tirer qu'en ligne droite vers l'avant (il n'a pas de tourelle).



MORTIER LOURD

Le Mortier Lourd (HM) possède le même blindage qu'un Char Léger (I, 0, 0), et sa vitesse est identique à celle d'un Char Lourd (max 3).

Il ne peut tirer qu'en ligne droite vers l'avant avec une valeur d'armement de V. Son intérêt principal est de pouvoir tirer par-dessus des obstacles et des unités actives ou détruites.



Son angle de tir le limite strictement à une portée de 3, 4, 5 espaces à partir de sa position. Si plusieurs cibles sont disponibles, le joueur ne pourra sélectionner et détruire qu'une seule unité adverse.



Dans l'exemple ci-dessus, le Mortier Lourd (HM) noir s'est déplacé sur une position d'où il peut détruire un Char Moyen (MT) blanc (à 3 cases de distance) et un Chasseur de Char (TD) blanc (à 5 cases de distance). Le joueur choisit quelle unité adverse il souhaite détruire.

NOTES

- Une égalité de fin de partie n'est possible qu'en théorie.
- Toutes les unités ont chacune des avantages propres. Au premier regard, le Char Lourd semble le plus intéressant, mais la vitesse d'un Char Léger est beaucoup plus intéressante en fin de partie que la puissance de feu ou le blindage.
- Les Mortiers changent les combats de façon significative. Il n'y plus d'espaces protégés (derrière des obstacles) impossibles à atteindre.
- Le jeu peut être joué avec une limite de temps (horloge d'échecs). La durée recommandée pour un plateau 16x16 est de 30 minutes par joueur, et de 45 minutes pour un plateau 20x20.
- En utilisant les coordonnées inscrites sur le plateau, il est possible d'enregistrer toute la suite d'événements d'une partie (plus de détails dans la brochure).

BROCHURE

Il est possible de jouer de très nombreuses parties en mode « Déploiement Simple », et chacune sera certainement différente de la précédente. De plus, en utilisant des obstacles supplémentaires, il est possible de configurer différemment l'environnement du côté vierge des plateaux. Parmi des possibilités de variations infinies, de nombreux exemples sont présentés dans la brochure, et les joueurs peuvent bien sûr aussi inventer leurs propres configurations. Les règles particulières de déploiement sont décrites dans la brochure.

EXTENSION

Pour les joueurs désirant encore plus de fun, il existe une extension (non présente dans le jeu de base). Elle ajoute de nouvelles unités (Char Super Lourd, nouveau Chasseur de Char rapide, Amphibie, Bulldozer et Démineur) et de nouveaux types d'obstacles (surfaces en eau et mines). De nouveaux objectifs de jeu sont aussi disponibles.