

# ТАНКОВЫЕ ШАХМАТЫ



## БРОШУРА

Copyright © 2018, 2016  
Forsage Games  
All rights reserved

### УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

По краям каждой из игровых досок изображены буквы и цифры, определяющие координаты всех клеток на игровом поле. Эти координаты записываются так же, как и в шахматах: сначала буква, затем цифра. Также в центре доски есть символ компаса, который помогает определить направление: N (север), S (юг), E (восток) и W (запад). С помощью координат и компаса можно записывать весь ход боя. В приведенном ниже примере, шаг за шагом, объясняется, как можно записать весь ход:



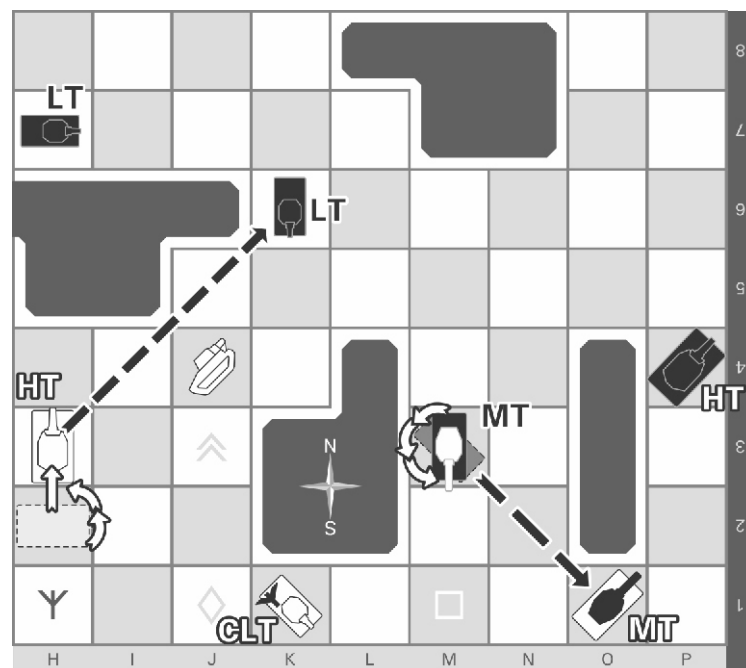
- 1 - Номер хода;
- 2 - Начальные координаты перемещаемой фигуры (пропускается, если фигура была только повернута);
- 3 - Конечные координаты перемещенной фигуры;
- 4 - Направление фигуры в конечном положении;
- 5 - В скобках: координаты уничтоженной фигуры противника и / или один из дополнительных символов:  
+ (Шах), # (Шах и мат), - (Побег), = (Побег и Мат).

**Шах:** в следующий ход командирский танк противника может быть уничтожен;

**Шах и мат:** в следующий ход командирский танк противник обязательно будет уничтожен - это конец игры;

**Побег:** в следующий ход ваш собственный командирский танк может выйти за пределы доски и выиграть;

**Побег и мат:** в следующий ход ваш собственный командирский танк обязательно выйдет за пределы доски - это конец игры.

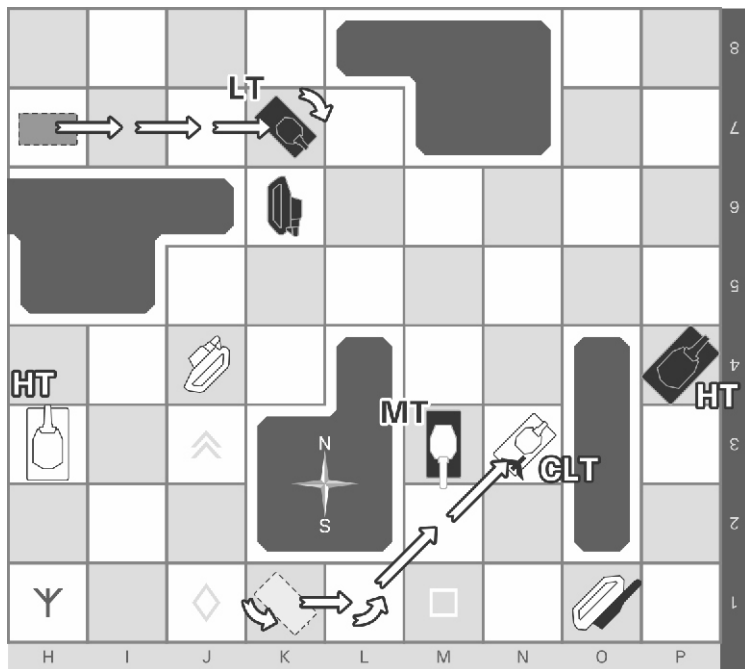


На рисунке выше показан ход №36. В предшествующем ему, 35-м ходу, чёрные перевели свой Лёгкий танк в клетку К6, получив возможность, в течение следующего хода уничтожить Командирский танк белых (заяв клетку I3). Это Шах. Теперь у белых остаётся два варианта: они могут, либо переместить свой Командирский танк в безопасную клетку, либо уничтожить атакующий Лёгкий танк. Белые выбирают второй вариант, и их Тяжёлый танк уничтожает Лёгкий танк чёрных на клетке К6.

Далее чёрные поворачивают Средний танк в клетке М3, чтобы тот смог уничтожить Средний танк белых на N3 и снова объявляют Шах (в следующем ход этот Средний танк может достичь клетки М1 / SW, и уничтожить белый Командирский танк). 37-й ход показан на следующей странице:

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

Чтобы уйти от Шаха, Белый игрок перемещает свой Командирский танк на клетку N3. Однако это плохой ход, потому как чёрные перемещают свой Лёгкий танк с H7 на K7 и снова объявляют Шах. Просчитав все возможные варианты последующих ходов, становится понятно, что на самом деле это мат и победа Чёрного игрока! Для белого Командирского танка нет безопасного хода, чтобы после него он не был уничтожен следующим движением Легкого танка на клетку K7, Среднего танка на M3 или Тяжёлого танка на P4. Кроме того, Белый игрок не может уничтожить чёрный танк, который атаковал его Командирский танк в прошлый ход, и не может прикрыть его другой фигурой.



Перед началом игры игрокам следует записать размер доски и название используемой схемы препятствий. Если же игроки хотят сами выбрать используемые типы фигур и расставить их самостоятельно, придётся отдельно записать и координаты каждой из них.

С помощью предложенного варианта, можно легко записать всю игру, чтобы опытные игроки могли постепенно создавать персональную базу данных игр. Мы приглашаем всех игроков, отправить свои интересные партии (с комментариями) на адрес электронной почты: [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com). Самые интересные из них будут вознаграждены Forsage Games и опубликованы на их сайте. И возможно в дальнейшем будут напечатаны в следующих изданиях игры.

## СХЕМЫ ДЛЯ РАССТАНОВКИ ПРЕПЯТСТВИЙ

В базовых вариантах расстановки препятствий достаточно коридоров для танковой атаки и также препятствий для её сдерживания. Их соотношение сбалансировано таким образом, что игроки могут выбрать для себя любой вариант игры. Так, если игрок предпочитает нападать, то у него всегда будет несколько направлений для атаки, и несколько прикрытых препятствиями клеток, которые легко защитить, если он захочет обороняться.

Поэтому базовые варианты расстановки рекомендуются для обучающих и турнирных партий, так как вышеназванный баланс между открытыми клетками и препятствиями открывает множество возможностей для разных тактических подходов при относительной простоте игрового процесса.

Вообще все правила нашей игры достаточно просты и гибки, поэтому вы всегда можете использовать разные размеры полей, наборы фигур и препятствий. Варианты расстановки на пустой доске препятствий имеют бесконечное количество комбинаций. Схемы для некоторых из возможных составленных полей показаны на следующих страницах, и каждая из них имеет вариант для обеих досок (16x16 и 20x20). Исходное положение каждого типа фигур обозначается соответствующим символом:



Играя с новыми вариантами расстановок, даже опытные игроки могут оказаться на неизвестной местности.

Чтобы сделать игру еще более разнообразной, у игроков есть возможность выбрать свои любимые танки, которыми они хотят играть в каждой битве. При этом игрокам даже не обязательно иметь одинаковые фигуры, главное, чтобы совпадало их количество, и одна из них была Командирским танком. Выбранные фигуры нужно поместить на стартовые позиции других фигур, несмотря на то, что символы не будут совпадать. Также вы можете назначить своим Командирским танком любой тип фигуры, просто прикрепив к ней антенну.

Если игроки хотят отыграть короткую партию, они могут играть меньшим количеством фигур.

### СТАРЫЙ ГОРОД

В этом варианте много коротких и узких проходов. Поэтому кажется, что очень легко совершить побег Командирским танком на противоположную сторону доски. Однако стреляющие через препятствия миномёты могут этому помешать.

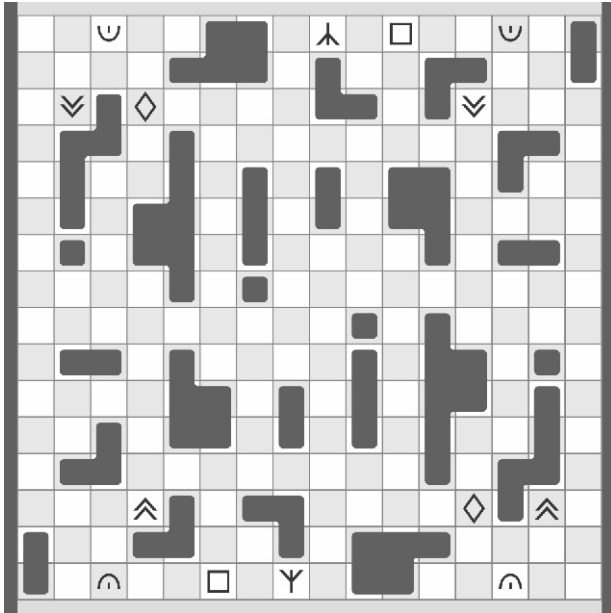
Рекомендуемые  
фигуры:

**16x16:**

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

**20x20:**

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



### ОТКРЫТОЕ ПОЛЕ

Здесь очень мало препятствий и много пустого пространства. Продвижение вперёд очень опасно, так как большинство клеток легко простреливаются. Поэтому броня в этом случае может быть важнее скорости.

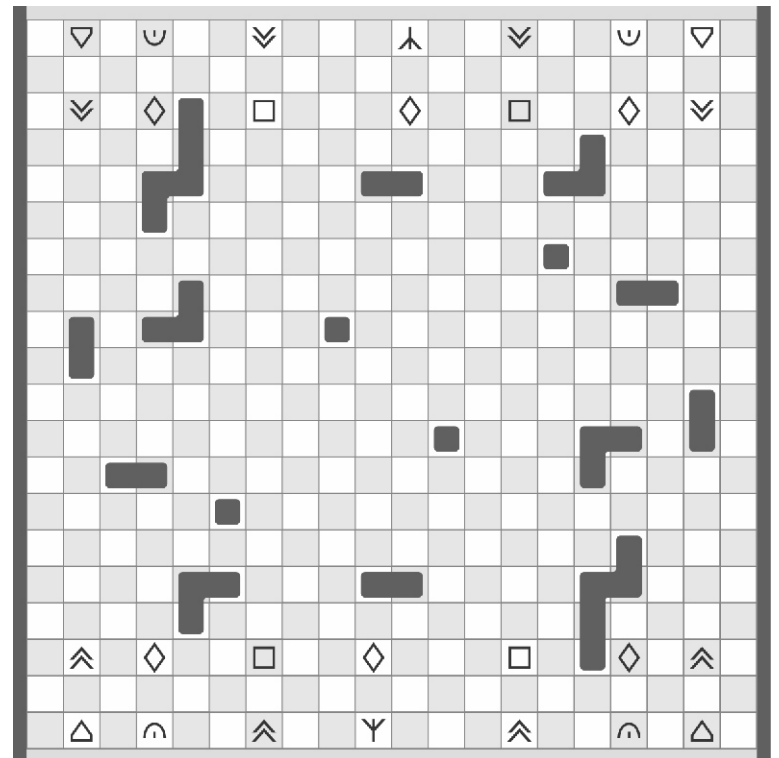
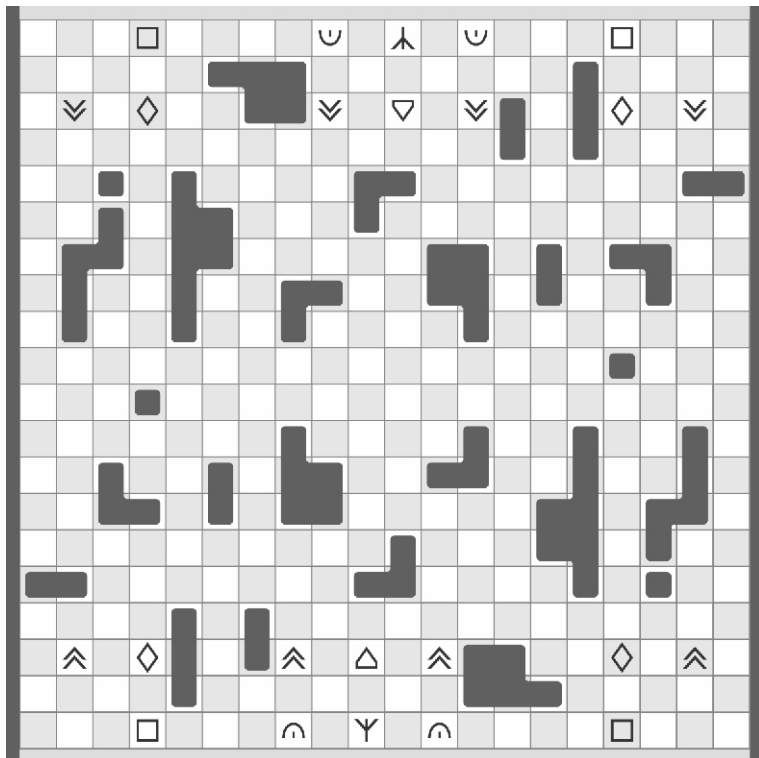
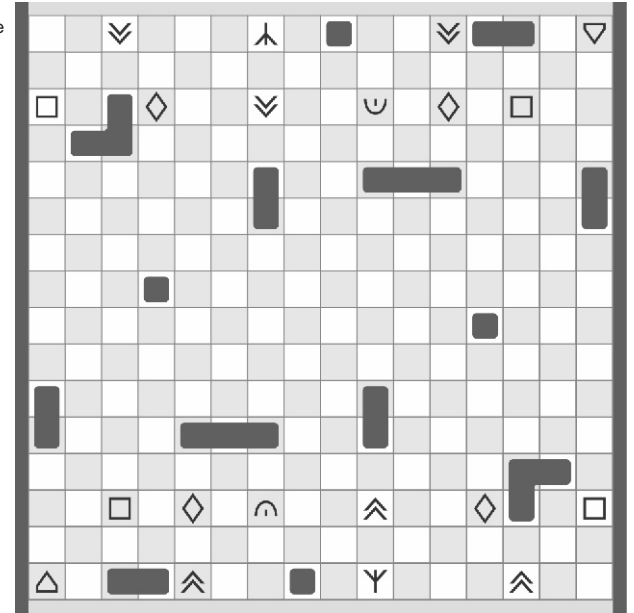
Рекомендуемые  
фигуры:

**16x16:**

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

**20x20:**

- 1 CLT
- 4 LT
- 3 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 NM
- Σ: 14



## ДВА ФОРМИРОВАНИЯ

В этом варианте фигуры каждого из игроков разделены на два отдельных формирования. Поскольку они отделены друг от друга большой группой препятствий, можно сказать, что в игре одновременно будет происходить два изолированных сражения.

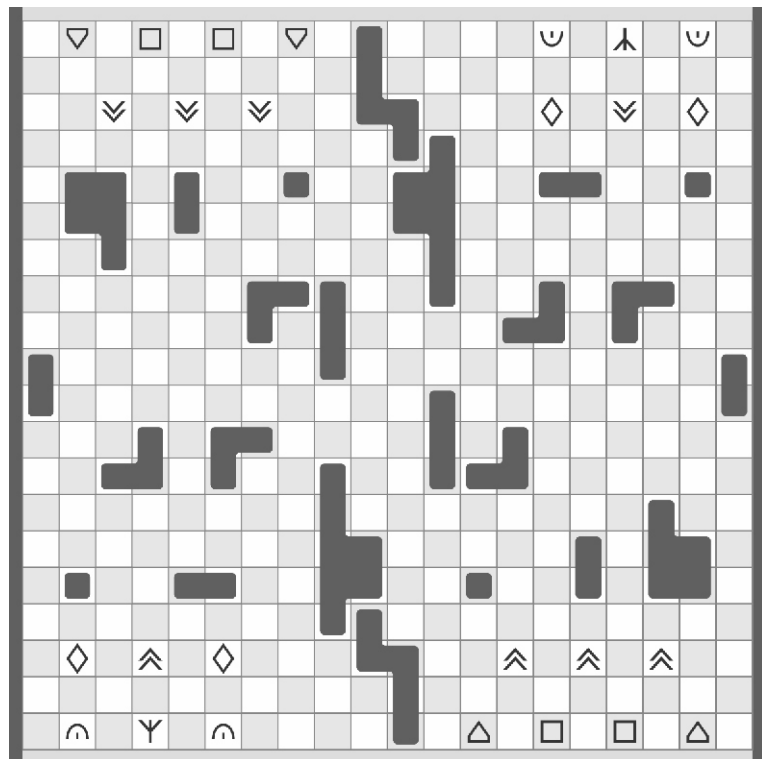
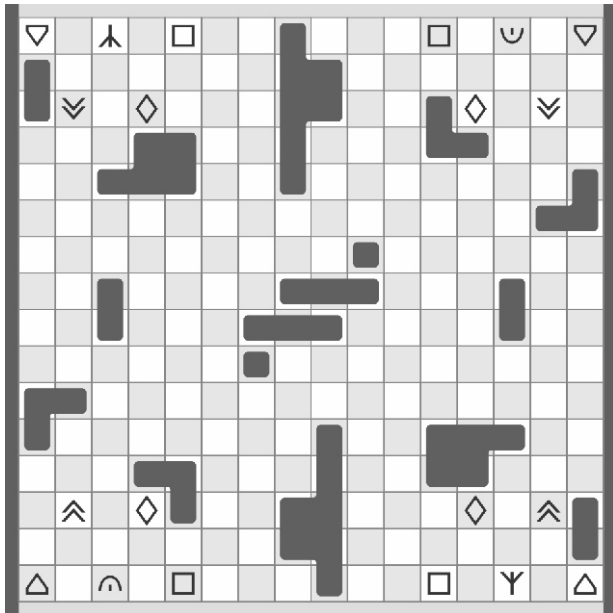
Рекомендуемые  
фигуры:

**16x16:**

- 1 CLT
  - 2 LT
  - 2 MT
  - 2 HT
  - 2 TD
  - 1 NM
- $\Sigma$ : 10

**20x20:**

- 1 CLT
  - 4 LT
  - 2 MT
  - 2 HT
  - 2 TD
  - 2 NM
- $\Sigma$ : 13



## СТЕНА

Несмотря на малое количество препятствий на доске, совершить побег Командирским танком практически невозможно, потому что сразу за стеной находится огромное простреливаемое пространство. Необходимо быстро перемещать танки таким образом, чтобы контролировать защиту Командирского танка.

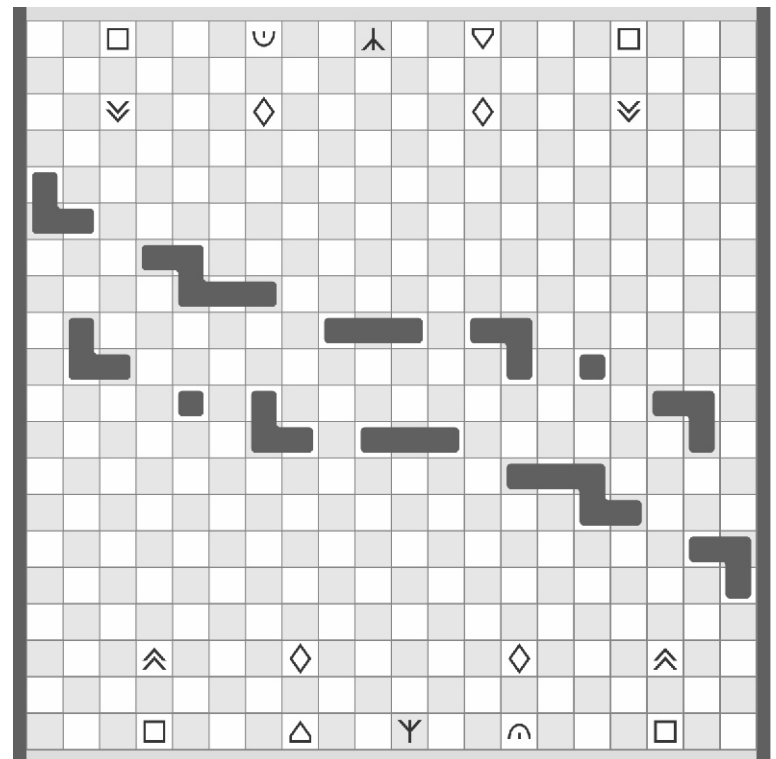
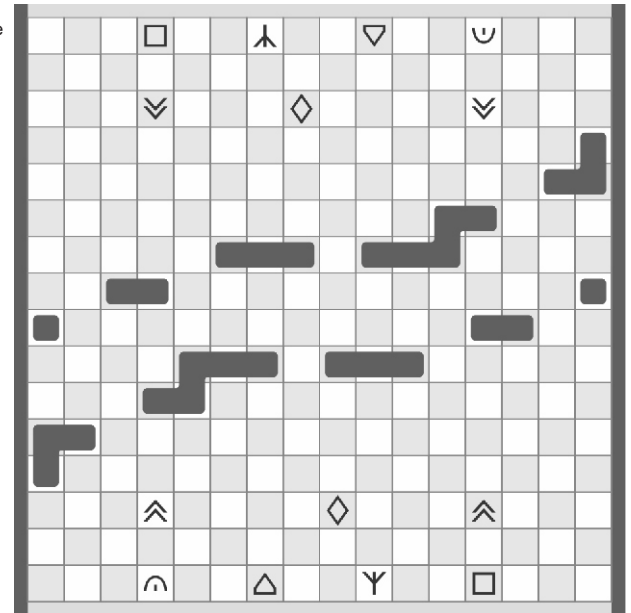
Рекомендуемые  
фигуры:

**16x16:**

- 1 CLT
  - 2 LT
  - 1 MT
  - 1 HT
  - 1 TD
  - 1 NM
- $\Sigma$ : 7

**20x20:**

- 1 CLT
  - 2 LT
  - 2 MT
  - 2 HT
  - 1 TD
  - 1 NM
- $\Sigma$ : 9



## ЗАМОК

Перед игрой используя специальные плитки границ, можно уменьшить размеры поля до показанного на рисунке (12x16, 20x16 и т. д.). Приведённые примеры представляют собой квадраты 12x12 и 16x20. В обоих случаях бой проходит вокруг развалин замка в центре поля.

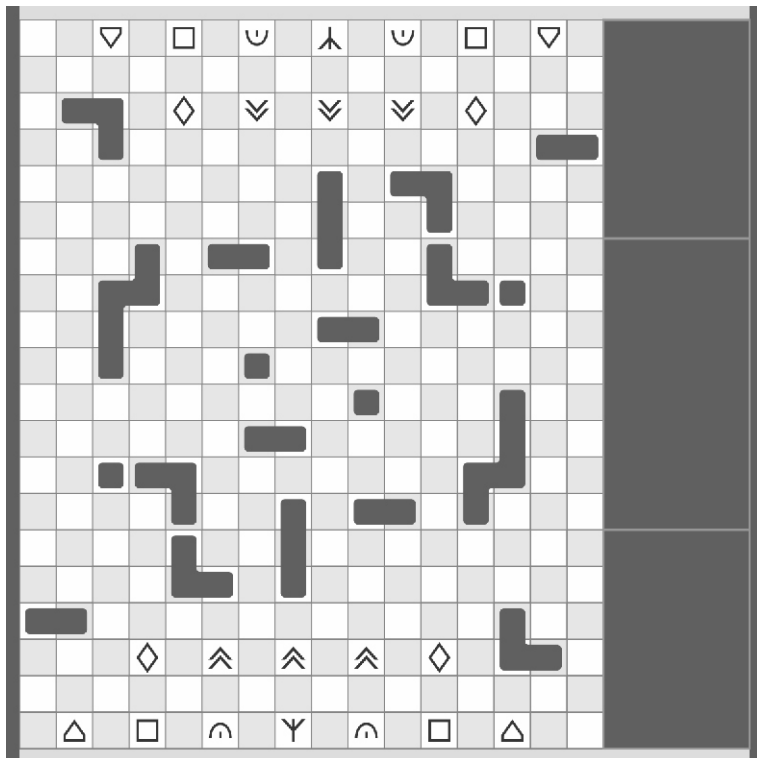
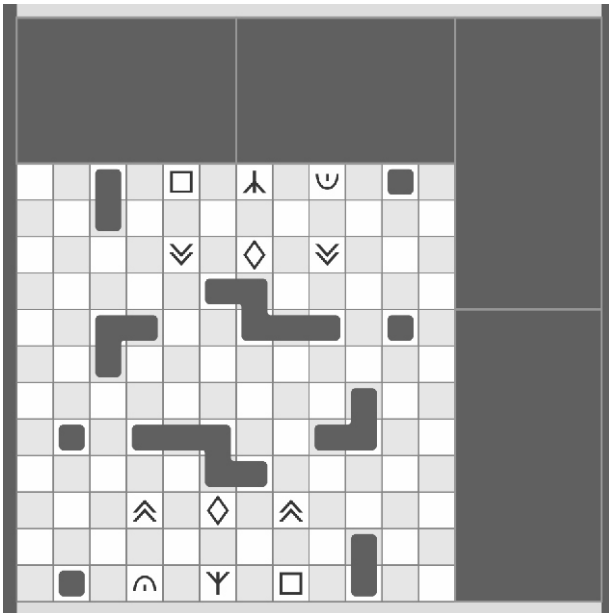
Рекомендуемые фигуры:

**12x12:**

- 1 CLT  
- 2 LT  
- 1 MT  
- 1 HT  
- 1 NM  
 $\Sigma$ : 6

**16x20:**

- 1 CLT  
- 3 LT  
- 2 MT  
- 2 HT  
- 2 TD  
- 2 NM  
 $\Sigma$ : 12

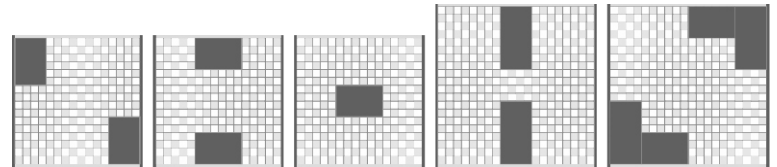


## БЛАНКИ ДЛЯ ЧЕРТЕЖЕЙ

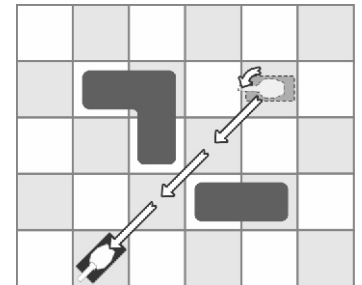
Для создания новых вариантов расстановки препятствий вы можете использовать блокноты для записей. Используемые типы фигур и их начальные позиции должны записываться согласно общим правилам. Основные правила, которые следует соблюдать при создании новой расстановки:

- 1: Исходные положения белых фигур находятся на южной части доски, а черных - на севере;
- 2: Препятствия и стартовые позиции должны быть в центральной симметрии (для предоставления одинаковых условий для обоих игроков);
- 3: Препятствия и начальные позиции должны быть установлены таким образом, чтобы они не позволяли уничтожить фигуру противника в течение первого хода.

Схема "Замок" показывает, как плитки границ могут уменьшить размеры игрового поля. Эти плитки можно использовать различными способами, и некоторые из возможных комбинаций изображены на следующих эскизах:



**ПРИМЕЧАНИЕ:** На примере показано, как можно проходить между препятствиями по диагонали.



Вы можете отправить схемы со своими вариантами на электронный адрес: [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com).

Все интересные идеи будут опубликованы на нашем веб-сайте, и её автор будет награждён соответствующим образом. А самые лучшие из них не только будут вознаграждены Forsage Games, но и напечатаются в брошюре новых выпусков этой игры.

Во время нашей кампании Kickstarter (10 декабря 2017 года - 4 января 2018 года) и после неё, мы уже получили некоторые интересные схемы препятствий от людей, поддержавших наш проект, которые представлены в этой брошюре.

## КОЛИЗЕЙ

Главной особенностью этой расстановки является открытая центральная область, контроль над которой принесёт победу в игре. Схема 16x16 была сделана поддержавшим нас на Kickstarter Лоренцо Меуччи. Схема 20x20 выполнена по аналогичному принципу.

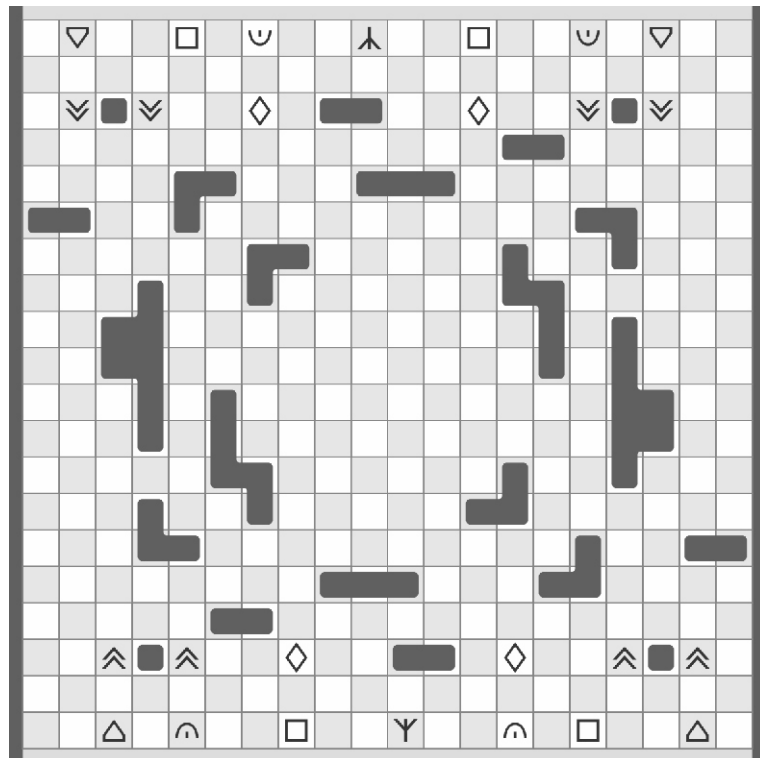
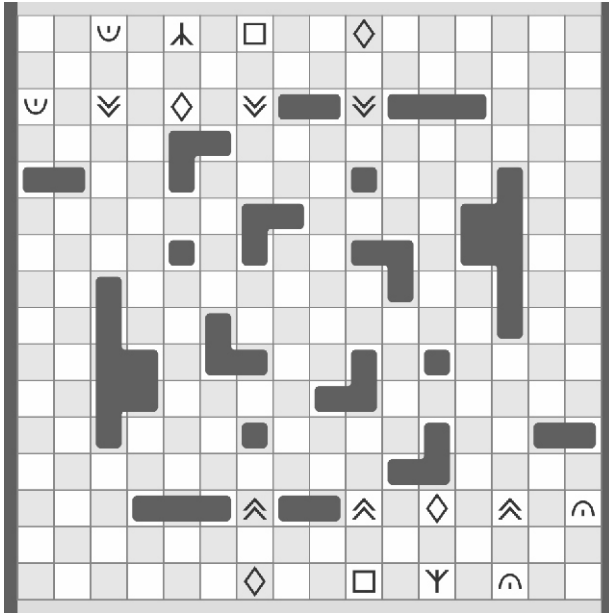
Рекомендуемые фигуры:

**16x16:**

- 1 CLT
  - 3 LT
  - 2 MT
  - 1 HT
  - 2 NM
- $\Sigma$ : 9

**20x20:**

- 1 CMT
  - 4 LT
  - 2 MT
  - 2 HT
  - 2 TD
  - 2 NM
- $\Sigma$ : 13



## КОРИДОРЫ

Эта расстановка отличается большим количеством коридоров, блокирование которых может оказаться эффективной стратегией. Если у вас есть тяжелые бульдозеры из дополнительного набора, вы можете использовать их вместо тяжелых танков (\*). Автором схемы 20x20 является Крис Хеп.

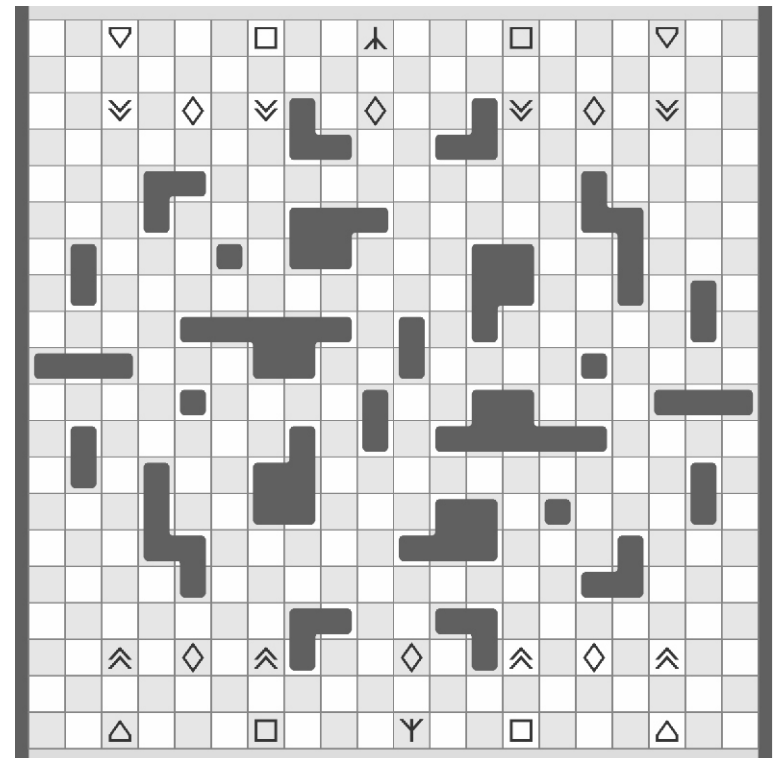
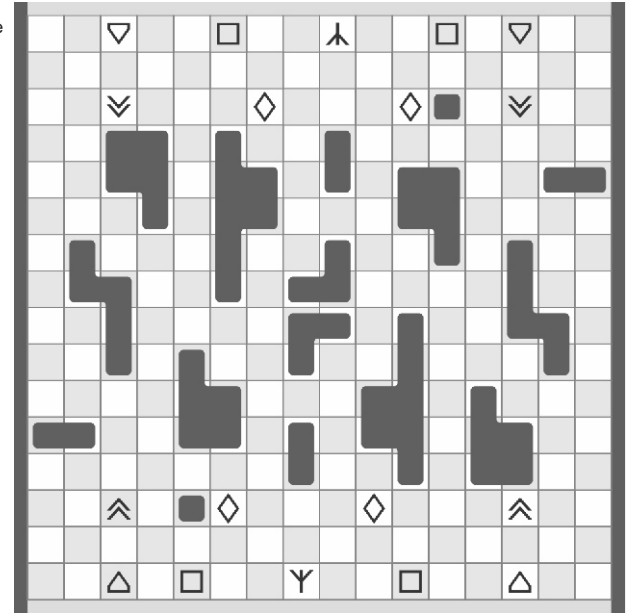
Рекомендуемые фигуры:

**16x16:**

- 1 CLT
  - 2 LT
  - 2 MT
  - 2 HT\*
  - 2 TD
- $\Sigma$ : 9

**20x20:**

- 1 CLT
  - 4 LT
  - 3 MT
  - 2 HT\*
  - 2 TD
- $\Sigma$ : 12



## ИГРОВЫЕ МОДИФИКАЦИИ

**ФИГУРЫ ОДНОГО ТИПА:** Помимо различных схем препятствий, эта игра показывает большое разнообразие и в других аспектах. Например, есть вариант игры, при котором все фигуры игрока могут относиться только к одному из типов танков (то есть все его танки могут иметь свойства Лёгких / Средних / Тяжёлых и т. д.) и любой из них может быть Командирским. Также можно играть очень динамичный вариант игры, в котором все танки Лёгкие (независимо от того, какие фигуры представляют их). В этой игровой модификации оборонительная стратегия очень эффективна, поскольку теперь никакая фигура не может быть уничтожена с фронта. Если все фигуры представляют собой Истребители танков или Тяжёлые миномёты, броня будет бессмысленной, поскольку все фигуры могут быть уничтожены с любой стороны. Мы предлагаем игрокам время от времени играть в эту модификацию, так как это требует иного мышления по сравнению с обычной игрой. Этот вариант игры применим практически к любой схеме препятствий.

**ДО ПОСЛЕДНЕГО ТАНКА:** Независимо от схемы препятствий, в игре можно установить цель- уничтожить все танки противника. В этом случае ни одна фигура не имеет статуса Командирского танка, и отсутствуют такое условие победы как «побег». Распространённым вариантом завершения этой игры является ничья. Например, так происходит, если один игрок остаётся только с Лёгким танком, а другой с одним Тяжёлым: Лёгкий никогда не сможет пробить броню Тяжёлого, а Тяжёлый никогда не сможет его догнать. Этот относительно простой вариант может подойти новичкам.

**ПОБЕГ ТРЁХ:** Точно так же, как в предыдущем варианте, у игроков нет Командирского танка, и может быть выбрана любая схема препятствий. Цель каждого игрока – прорваться к вражеским линиям и убежать своими любимыми тремя танками за пределы поля. Победит тот, кто первый это сделает (обращаем внимание на то, что спешить с побегом двух своих танков не нужно, так как у вас остаётся меньше фигур для сдерживания и уничтожения танков соперника). Если никому не удалось выполнить это условие, победителем будет тот, кто вывел большее количество фигур; если же это количество равно – объявляется ничья.

**ЗАХВАТ ФЛАГА:** Этот вариант игры можно использовать с любой схемой препятствий и на доске любого размера, в которой есть 4 свободных, не занятых препятствиями, центральных клетки. Там, точно в центре доски, и будет расположен флаг. Цель игры – добраться до флага, взять его, а затем перенести в любую клетку в 1 ряду, если захвативший его танк белый, и в любую клетку в 16 или 20 ряду (в зависимости от размера доски), если танк чёрный.

Когда фигура приходит в одну из четырёх центральных клеток, она получает возможность взять флаг, и, если игрок решает сделать это, он должен установить его на танк. В этом случае танк лишается возможности стрелять. Теперь у него остаётся в игре только одна цель – достигнуть соответствующего ряда и выиграть партию.

Если фигура, которая несла флаг, уничтожена, то флаг может подобрать другой танк любого цвета. Чтобы взять флаг из уничтоженного танка, фигура должна закончить движение на соседней клетке. Кроме того, флаг может быть передан фигуре той же команды в любой момент игры при тех же условиях: отдающая флаг фигура, должна быть неподвижной, а принимающая – должна закончить движение на соседней клетке. Количество танков, которые могут нести флаг на протяжении одной игры, не ограничено.

В одном из вариантов этого сценария можно использовать несколько флагов в нечётном количестве, тогда победителем будет игрок, который захватит больше половины из них.

## ИГРА ВЧЕТВЕРОМ

Огромная гибкость игры позволяет играть в неё сразу 4-м игрокам. Поскольку в этом случае приходится делить фигуры, то два игрока должны установить на свои танки флаги (теперь команды будут выглядеть следующим образом: белые, белые с флагами, чёрные и чёрные с флагами). Командирские танки будут отличаться либо антенной (команды белых и чёрных) или флагом другой формы (две другие команды). Начальные позиции и последовательность хода можно увидеть на рисунках на следующей странице.

Каждый игрок играет только за себя, сражаясь со всеми другими игроками, с целью уничтожить как можно больше танков. В этом варианте игры «побег» не происходит. Командирские танки могут быть уничтожены так же, как и любые другие танки, с той лишь разницей, что они принесут больше победных очков игроку, уничтожившему их. То есть каждый раз, когда игрок уничтожает обычную фигуру, он получает 1 очко, а за уничтожение командирского танка – 2 очка (в этом варианте на одного из игроков возлагается обязанность вести счёт и записывать все полученные в партии победные очки).

Обычно игра заканчивается, когда три из четырёх игроков теряют все свои танки. Как исключение, игра может закончиться с несколькими игроками, когда танки попадают в так называемую ловушку (вне досягаемости миномётов), и их никаким способом нельзя уничтожить.

Игроки, чьи танки по завершению игры остались на поле, добавляют свой порядковый номер к числу уничтоженных ими танков. В то время как другие игроки получают очки только за уничтоженные танки, вне зависимости от своего порядкового номера (помните, что Командирские танки всегда приносят 2 очка, также, как и оставшиеся танки на поле). Победителем является игрок, набравший наибольшее количество очков.

Кроме того, партия по договорённости может игратьсь определенное количество ходов (например, игроки могут согласиться играть по 15 ходов каждый, а затем подсчитать очки). Счёт при этом ведётся также.

## УГОЛ

Начальные позиции фигур довольно безопасны. Однако двигаться танкам следует очень осторожно, так как существует риск быстро оказаться под угрозой нападения нескольких противников с разных сторон.

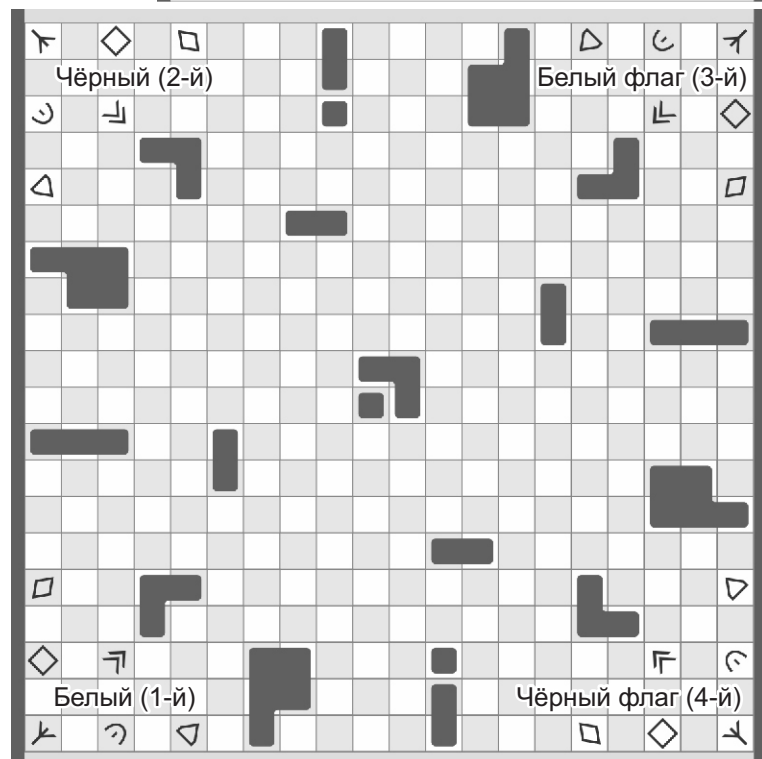
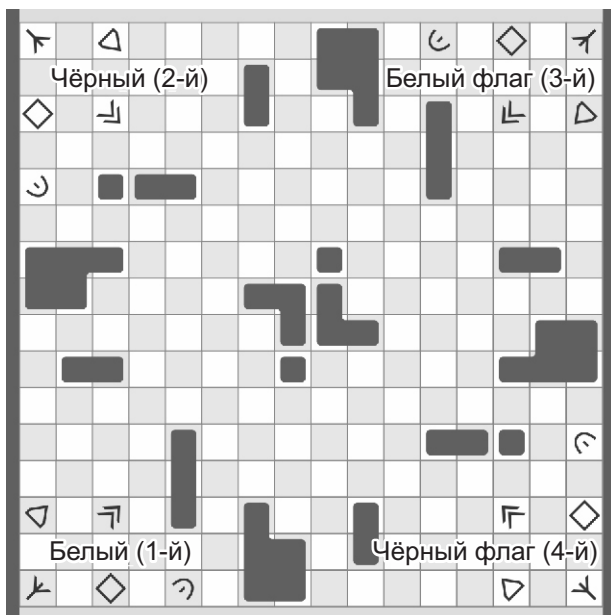
Рекомендуемые  
фигуры:

**16x16:**

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 NM
- $\Sigma$ : 5

**20x20:**

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 NM
- $\Sigma$ : 6



## ЧЕТВЕРТАЯ СЛАВА

Автор этой расстановки Маркос Идальго. Начальные позиции всех фигур находятся вдоль границ игровой доски. Поскольку у каждой позиции есть открытые линии, любой игрок может буквально сразу атаковать своих соседей.

Рекомендуемые  
фигуры:

**16x16:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 TD
- $\Sigma$ : 5

**20x20:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 NM
- $\Sigma$ : 7

