

# TANK CHESS

## Spielmaterial:

- Kleines Spielbrett 16x16 Felder;
- Großes Spielbrett 20x20 Felder;
- 14 Weiße und 14 Schwarze Figuren (Panzer);
- Satz zusätzlicher Hindernisse und Grenzflächen;
- Broschüre mit Beispiel Karten und blanko Blättern;
- Notizblock und Regeln;

Eine Seite jedes Spielbretts hat bereits eine Reihe von Hindernissen aufgedruckt (Standard Aufbau). Die andere Seite besteht nur aus leeren Feldern, auf denen die Spieler ihre eigenen oder die Beispiel Karten aufbauen können.

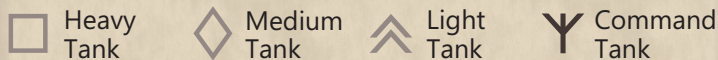
### Panzer Arten:



Command Tank (Light) Tank (CLT)    Light Tank (LT)    Medium Tank (MT)    Heavy Tank (HT)    Tank Destroyer (TD)    Heavy Mortar (HM)

## Standard Aufbau 16x16

Es wird empfohlen, dass die ersten Spiele mit dem Standard Aufbau von Hindernissen des kleineren Spielbretts gespielt werden. Die folgenden Panzer werden dafür benötigt: 2 Heavy, 3 Medium, 4 Light und 1 Command Tank, pro Spieler. Zu Beginn werden die Panzer auf die markierten Felder gestellt, die sich jeweils auf den gegenüberliegenden Seitendes Spielbretts befinden. Die Symbole der Panzer sind:



### Startposition der Weißen Panzer



Der weiße Spieler beginnt, danach wird abwechselnd weiter gespielt. Bei jeder Runde muss ein Spieler einen seiner Panzer auswählen um ihn zu bewegen. In dieser Runde kann nur der bewegte Panzer Schießen.

## Bewegung

Panzer können sich geradeaus bewegen oder an Ort und Stelle drehen. Jede Vorwärtsbewegung um ein Feld oder eine Drehung um 45° zählt als ein Schritt. Ein Panzer kann sich während einer Runde in beliebiger Reihenfolge drehen und/oder vorwärts bewegen. from one space to another counts as one step.

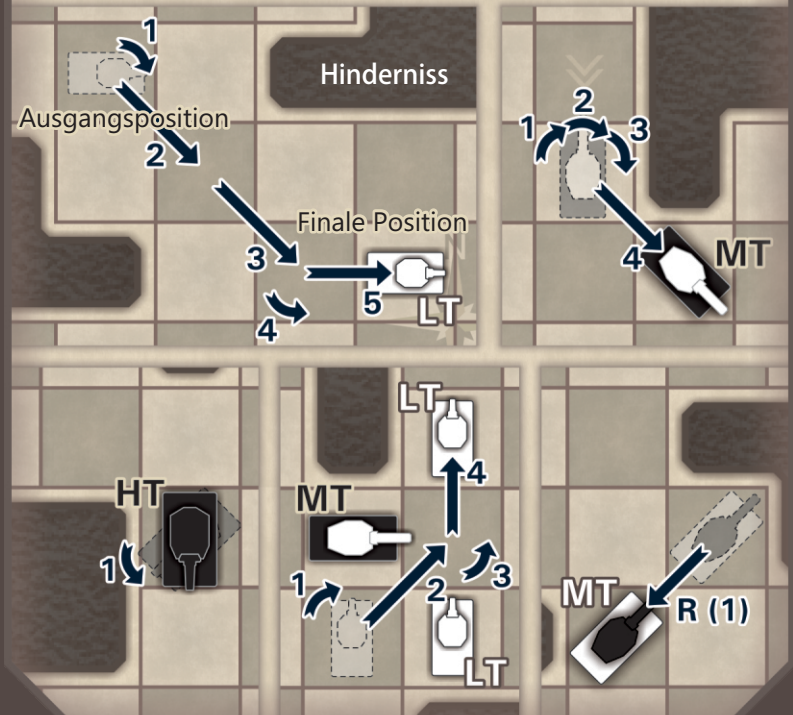
Panzer unterscheiden sich in ihrer Geschwindigkeit, d. h. der maximalen Anzahl von Schritten während einer Bewegung:

Tabelle 1	HEAVY	MEDIUM	LIGHT (und COMMAND)
Geschwindigkeit	max. 3	max. 4	max. 5

Jeder Panzer kann sich auch rückwärts bewegen, aber nur für ein Feld in einer Runde (nicht in Kombination mit Vorwärtsbewegung und Drehung). movement and/or rotation.

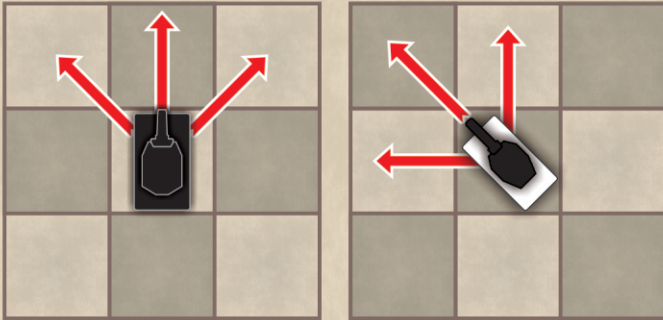
Panzer können sich nur über leere Felder bewegen, nicht über Hindernisse oder andere Panzer. Eine Bewegung zählt nicht, wenn sich ein Panzer nach links und rechts dreht und in die gleiche Position und Richtung zurückkehrt!

Beispiele:

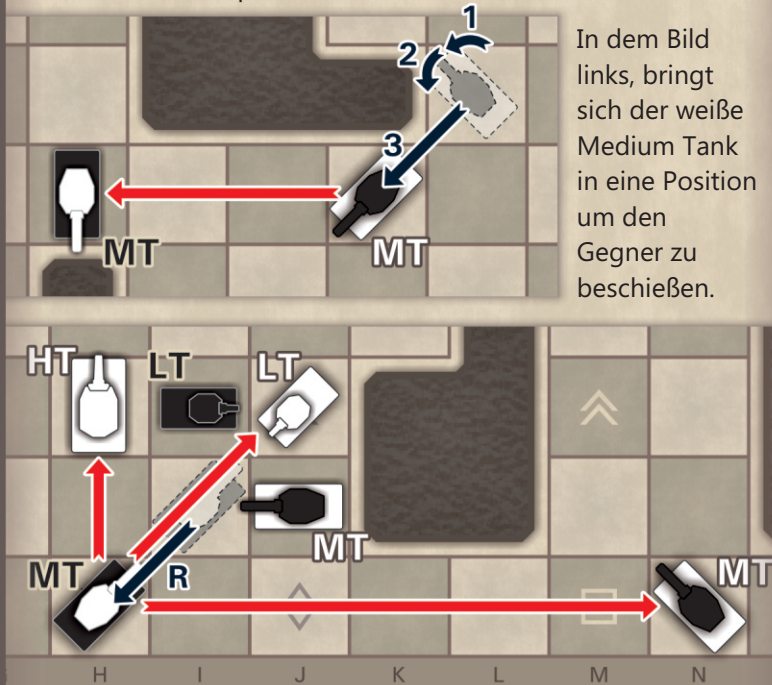


## Schießen

Am Ende der Bewegung hat ein Panzer, der in dieser Runde bewegt wurde, das Recht, auf einen gegnerischen Panzer zu schießen. Von dem Feld, auf dem er sich befindet, kann ein Panzer in drei Richtungen schießen - geradeaus, schräg nach links oder rechts:



Es dürfen sich nur leere Felder zwischen dem schießenden Panzer und dem Ziel befinden. Zwischen ihnen muss mindestens ein leeres Feld sein, sonst ist das Schießen nicht erlaubt. Beispiele:



In dem Bild links, bringt sich der weiße Medium Tank in eine Position um den Gegner zu beschießen.

Durch rückwärtsfahren, bringt sich der schwarze Medium Tank in eine Position, die es ihm erlaubt auf 3 weiße Panzer zu schießen. Der Spieler muss nun einen weißen Panzer auswählen, welchen er abschießen möchte.

In dem Beispiel auf der rechten Seite, kann der weiße Heavy Tank nicht auf den schwarzen Light Tank schießen, da kein leeres Feld zwischen ihm und dem Ziel ist.

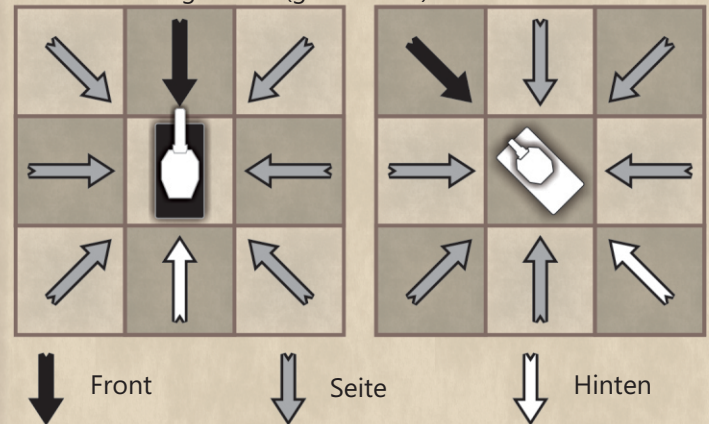


Wenn ein Panzer in der Lage ist, auf einen gegnerischen Panzer zu schießen, bedeutet das nicht, dass der Panzer direkt zerstört wird. Es hängt von der Waffe des Angreifers ab, aber auch von der Panzerung und der Position des Panzers, auf den geschossen wird.

## Panzerung

Panzer haben unterschiedliche Panzerungen an verschiedenen Teilen des Panzers. Die Panzerung ist an der Vorderseite am dicksten, an den Seiten mittel und an der Rückseite am dünnsten.

Die Frontpanzerung erhält nur Treffer, wenn der Schuss von vorne kommt (schwarzer Pfeil). Die hintere Panzerung erhält nur Treffer, wenn der Schuss von hinten kommt (weißer Pfeil). Die Seitenpanzerung erhält einen Treffer, wenn der Schuss aus einer anderen Richtung kommt (graue Pfeile).



Die Rüstungswerte sind:

Tabelle 2	HEAVY	MEDIUM	LIGHT (und COMMAND)
Front	III	II	I
Seite	II	I	0
Hinten	I	0	0

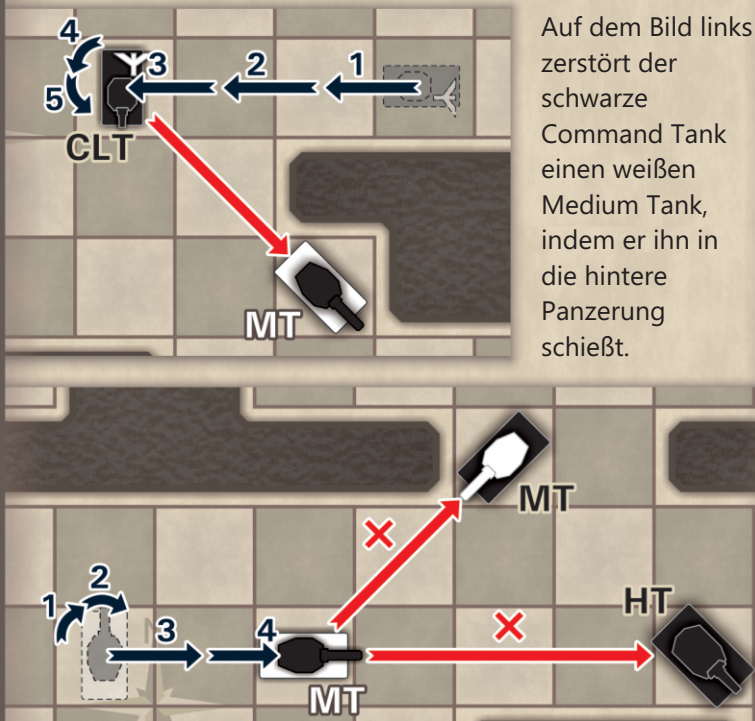
## Waffe

Different pieces have different gun values:

Tabelle 3	HEAVY	MEDIUM	LIGHT (und COMMAND)
Waffe	III	II	I

Um ein gegnerischen Panzer zu zerstören, muss der Waffenwert des Schießenden höher sein als der Panzerungswert (Front, Seite oder Hinten) des beschossenen Panzers.

Mit anderen Worten, ein Panzer kann nur den gleichen Typ von Panzer von der Seite oder Hinten zerstören (weil ihr Waffenwert der gleiche ist wie ihr Front Rüstungswert).



Auf dem Bild links zerstört der schwarze Command Tank einen weißen Medium Tank, indem er ihn in die hintere Panzerung schießt.

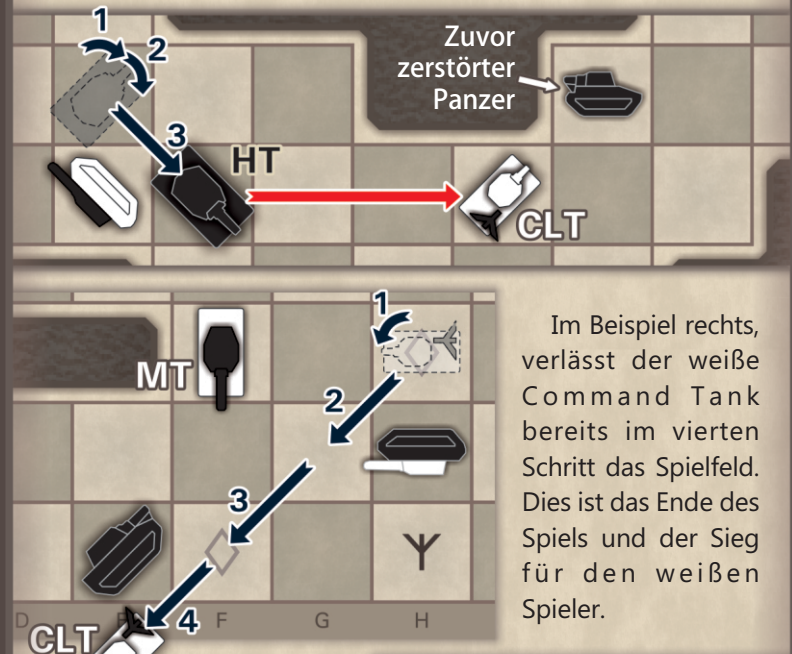
Im vorherigen Bild ist der weiße Medium Tank in der Lage, auf schwarze Panzer zu schießen, aber er kann keinen von ihnen zerstören, weil sein Waffenwert (II) nicht größer ist als ihre Rüstungswerte (siehe Tabellen 2 & 3).

Ein zerstörter Panzer wird auf die Seite gekippt und er bleibt auf seiner Position. Im weiteren Verlauf des Spiels sind zerstörte Panzer Hindernisse, über die man nicht Schießen kann.

## Spielende

Das Ziel des Spiels ist es, den Command Tank des Gegners zu zerstören oder mit dem eigenen Command Tank auf die gegenüberliegende Seite des Spielbretts zu kommen und während der Bewegung von dem Spielfeld zu fahren. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst eine der beiden Aufgaben geschafft hat.

Im folgenden Bild kommt der schwarze Heavy Tank in die Lage, auf den weißen Command Tank zu schießen und zerstört ihn. Dies ist das Ende des Spiels und der Sieg für den schwarzen Spieler.



Im Beispiel rechts, verlässt der weiße Command Tank bereits im vierten Schritt das Spielfeld. Dies ist das Ende des Spiels und der Sieg für den weißen Spieler.

Die Regeln besagen, dass es nicht erlaubt ist das Spielfeld durch die äußeren Ecken (diagonal) zu verlassen.

Aufgrund dieser Regel kann der schwarze Command Tank, im Bild links, in der aktuellen Runde nicht vom Spielfeld fahren.

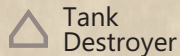


\* **CHECK / ESCAPE:** Wenn ein Spieler einen Zug spielt, der dazu führt, dass er in der nächsten Runde den gegnerischen Command Tank zerstören kann, muss er deutlich sagen: CHECK! Auch wenn der Command Tank in der nächsten Runde "entkommen" kann, muss darauf hingewiesen werden – mit einem deutlichen: ESCAPE!

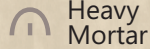
## Standard Aufbau 20x20

Für dieses Spielfeld gelten dieselben Regeln wie für das vorherige. Neben den bereits beschriebenen werden zwei neue Panzer vorgestellt: Tank Destroyer und Heavy Mortar.

Symbole für diese Panzer sind:



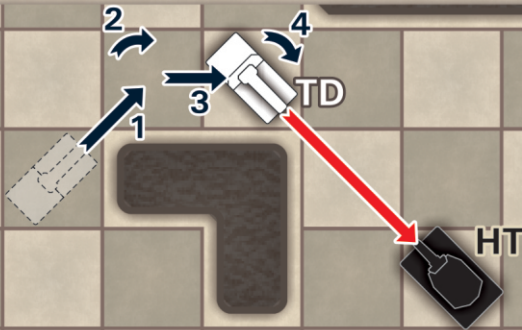
Tank Destroyer



Heavy Mortar

### Tank Destroyer

Tank Destroyer haben die gleiche Geschwindigkeit (max. 4) und Panzerungen (II, I, 0) wie die Medium Tanks. Ihr Waffenwert ist IV. Tank Destroyer können nur geradeaus schießen (sie haben keinen Geschützturm).



### Heavy Mortar

Heavy Mortar haben den gleichen Rüstungswert wie Light Tanks (I, 0, 0), während ihre Geschwindigkeit die gleiche ist wie bei Heavy Tanks (max. 3).

Sie können nur geradeaus schießen. Ihr Waffenwert ist V. Das Hauptmerkmal von einem Heavy Mortar ist die Fähigkeit, über Hindernisse oder einen aktiven oder zerstörten Panzer zu schießen.



Die Schussreichweite ist begrenzt auf - 3, 4 oder 5 Felder vom Mortar. Wenn sich mehrere gegnerische Panzer in diesen Feldern befinden, muss der Spieler einen der Panzer auswählen und auf die Seite drehen.



Im vorherigen Bild kam der schwarze Heavy Mortar in eine Position, von der aus er den weißen Medium Tank (der 3 Felder Entfernung) oder den Tank Destroyer (5 Felder Entfernung) zerstören kann. Der Spieler wählt sich selbst ein Panzer aus, um ihn zu zerstören.

### Anmerkung

- Ein Unentschieden ist nur in der Theorie möglich.
- Alle Panzer sind gleich viel wert. Auf den ersten Blick sind Heavy Tanks am meisten wert, aber die Geschwindigkeit von Light Tanks ist zum Spielende hin viel wichtiger als Waffen- und Rüstungswerte.
- Mortars verändern den Spielcharakter erheblich. Es gibt keine "sicheren" Felder mehr (hinter Hindernissen), die nicht getroffen werden können.
- Dieses Spiel kann mit einer Schachuhr gespielt werden. Empfohlene Zeit für das "16x16" Spielfeld ist 30 Minuten für jeden Spieler und 45 Minuten für das "20x20" Spielfeld.
- Mit Hilfe von Koordinaten ist es möglich, den gesamten Spielverlauf zu schreiben (mehr Details in der Broschüre).

### Broschüre

Es ist möglich, unzählige Spiele mit dem Standard Aufbau zu spielen und doch kann jedes anders sein als die vorherigen. Trotzdem ist es möglich, verschiedene Karten auf den leeren Seiten der Spielbretter aufzubauen. Beispiel Karten werden in der Broschüre vorgestellt und die Spieler haben die Möglichkeit ihre eigenen Karten zu erfinden. Bei dem Aufbau ist es wichtig, dass die Regeln zu befolgen, die in der Broschüre beschrieben werden.

### Erweiterung

Für die Spieler, die sich zusätzlichen Spaß wünschen, gibt es ein Erweiterungsset (nicht Teil dieses Sets). Es fügt neue Fahrzeuge hinzu (Super heavy Tank, Tank Hunter, Amphibia, Bulldozer usw.) und neue Arten von Hindernissen (Wasserflächen, niedrige Hindernisse usw.) und Minen. Außerdem werden neue Ziele hinzugefügt.