

TANK CHESS

Hra obsahuje:

- malou herní desku – 16 x 16 polí;
- velkou herní desku – 20 x 20 polí;
- 14 bílých a 14 černých figurek (tanků);
- set přídatných překážek a hraničních ploch;
- brožuru se schémata a prázdnými plánky;
- zápisník a pravidla.

Jedna strana herní desky má již předem předtisknuté rozmístění překážek (Základní rozestavení). Druhá strana má pouze prázdná pole, kde si mohou hráči rozestavět situaci podle sebe.

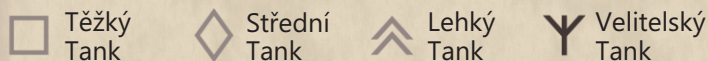
Typy figurek jsou:



— Příprava hry 16x16 —

Začínajícím hráčům se doporučuje hrát první hry na menší desce se Základním rozestavením překážek. Na desce jsou rozmístěny následující figurky: 2 Těžké, 3 Střední a 4 Lehké tanky a 1 Velitelský tank.

Na začátku jsou figurky rozmístěny na jim příslušící startovní symboly na herní desce, čelem směřujícím na protější hranu herního pole. Startovní symboly figurek na desce jsou:



Startovní pozice bílých figurek



Hráč s Bílými figurkami začíná hru. Hráči se na tahu střídají. Během každého kola musí aktivní hráč pohnout jednou ze svých figurek, kterou si vybere (za účelem změny její pozice). V tomto tahu může střílet pouze ta figurka, se kterou hráč pohnul.

Pohyb

Figurky se mohou pohybovat směrem přímo a otáčet se na místě. Každý krok figurky směrem vpřed o jedno pole či pootočení figurky o 45° se počítá jako jeden pohyb. V jednom kole se figurky mohou pohnout o libovolnou kombinaci pohybů vpřed a rotaci na místě.

Tanky se odlišují v rychlosti, tj. maximálním počtu pohybů, které mohou během jednoho kola udělat:

Tabulka 1	Těžký	Střední	Lehký
Rychlost	max 3	max 4	max 5

Všechny figurky se mohou také pohnout dozadu, ovšem pouze o jedno jediné pole v jednom tahu (není možná kombinace s pohyby vpřed nebo rotací na místě).

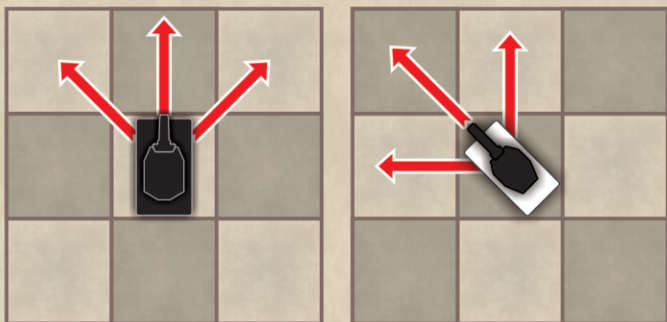
Figurky se mohou pohnout pouze na volná pole, nelze přeskakovat překážky či jiné figurky. Jako pohyb se **NEPOČÍTÁ** rotace na místě do strany a pak zpět do výchozí pozice ani jiný pohyb do výchozí pozice, ze které tah hráče začíná!

Příklady:

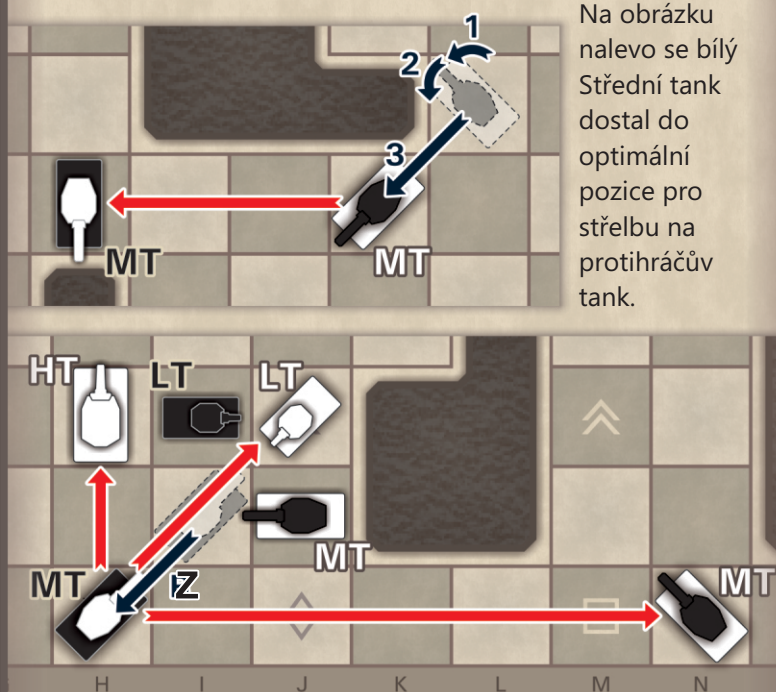


Střelba

Po ukončení pohybu může tank, který vykonával tentopohyb, střílet na nepřátelský tank. Střelba je možná do tří různých směrů, a to – přímo před sebe, úhlopříčně doleva a úhlopříčně doprava:



Pro správný zásah nepřátelského tanku nesmí být mezi střelcem a cílem žádná překážka a tanky mezi sebou musí mít mezeru alespoň jedno prázdné pole. Příklady:



Na obrázku nalevo se bílý Střední tank dostal do optimální pozice pro střelbu na protihráčův tank.

Pohybem zpět se černý Střední tank dostal do pozice, kdy může střílet na tři bílé tanky. Musí si ovšem vybrat pouze jeden, na který bude střílet.

Na příkladu vpravo nemůže bílý těžký tank střílet na černý Lehký tank, protože nemají mezi sebou žádné volné pole.

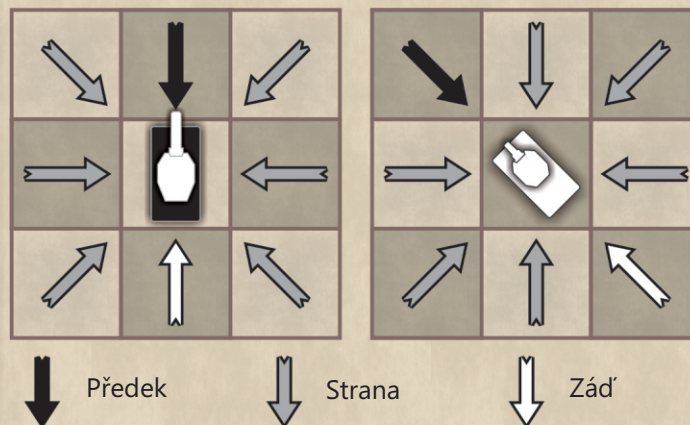


Pokud se tank dostane do pozice, kdy může střílet na nepřátelský tank, neznamená to, že je soupeřův tank ihned zničen. Záleží to na útočnickově volbě, zdali vystřelí nebo ne.

Pancéřování

Jednotlivé typy tanků mají různé síly pancéřování. Pancéřování je nejsilnější vpředu, středně silné po stranách tanku a nejslabší je zád.

Přední pancéřování obdrží zásah, pokud je střelec v pozici přímo před cílem (černá šipka). Zadní pancéřování je zasaženo opět pouze přímo zezadu (bílá šipka). Boční pancéřování je zasaženo ze všech ostatních stran tanku (šedé šipky).



Jednotlivé síly pancéřování jsou:

Tabulka 2	Těžký	Střední	Lehký
Předek	III	II	I
Strany	II	I	0
Zád	I	0	0

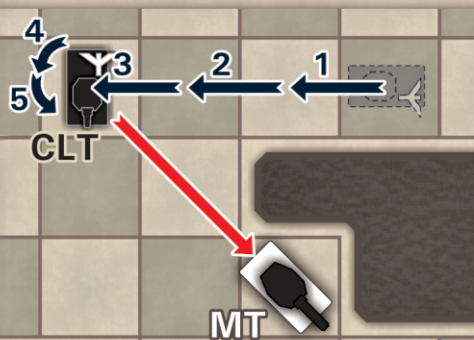
Zbraň

Různé tanky mají různé síly zbraně:

Tabulka 3	Těžký	Střední	Lehký
Zbraň	III	II	I

Pro zničení nepřátelského tanku musí být síla zbraně střelícího tanku vyšší nežli síla pancéřování zaměřeného cíle (předek, strany, zád).

Jeden typ tanku může tedy zničit tank stejného typu pouze zezadu a ze strany (protože jeho síla zbraně je stejná jako síla předního pancéřování).



Na obrázku vlevo zničil černý velitelský tank bílý střední tank zásahem do zadního pancéřování.



obrázkuvýše přijel bílý střední tank do pozice, kdy může vystřelit na dva černé tanky. Nemůže ovšem zničit ani jeden z nich, protože jeho síla zbraně (II) není vyšší než jejich pancéřování (viz tabulka).

Zničená figurka je přetočena na bok a na tomto místě zůstane po zbytek hry. V příštích fázích hry je tato figurka překážkou, přes kterou žádné tanky nesmí přejíždět ani střílet.

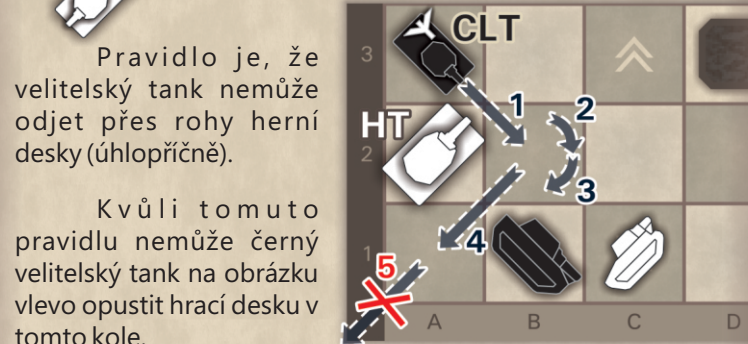
Konec hry

Cílem hry je zničit nepřátelský velitelský tank, nebo „únik“ vlastním velitelským tankem přes hranice hrací plochy na protější straně hracího pole (tj. na straně soupeřovy startovní pozice) a odjezd z desky při fázi pohybu. Vítězem je hráč, který splní kteroukoliv z podmínek.

Na následujícím obrázku se černý těžký tank přesunul na pozici ke střelbě na bílý velitelský tank a ničí ho. Toto je konec hry a hráč s černými figurkami vítězí.



Napravo je příklad, ve kterém se bílý velitelský tank dostává při pohybu přes hranice herní desky při svém čtvrtém pohybu. Toto je konec hry a vítězí hráč s bílými figurkami.



Pravidlo je, že velitelský tank nemůže odjet přes rohy herní desky (úhlopříčně).

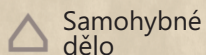
Kvůli tomuto pravidlu nemůže černý velitelský tank na obrázku vlevo opustit hrací desku v tomto kole.

*Šach/Únik: Pokud hráč hraje kolo, které končí možností zničit nepřítele velitelský tank v následujícím kole, je tento hráč povinen říci nahlas a zřetelně: ŠACH! Také pokud velitelský tank může uniknout v příštím tahu, musí být oznámen: ÚNIK!

Příprava hry 20x20

Pro hru na ploše 20x20 platí stejná pravidla jako pro 16x16. Vedle již popsaných figurek ovšem přibývají dva nové typy vozidel: Samohybné dělo a Těžký raketomet.

Startovní symboly pro tyto figurky jsou:



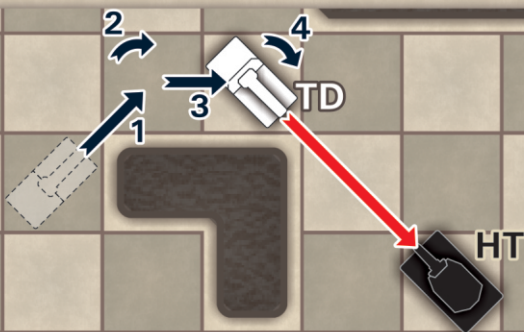
Samohybné dělo



Těžký raketomet

Samohybné dělo:

Samohybné dělo má stejnou rychlost (max. 4) a pancéřování (II, I, 0) jako Střední tank. Hodnota zbraně Samohybného děla je IV. Samohybná děla mohou střílet pouze přímo před sebe (nemají otočnou věž).



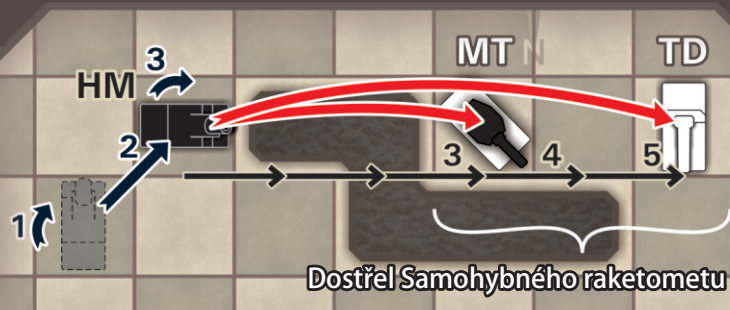
Těžký raketomet:

Těžké raketometry mají stejnou sílu pancéřování jako Lehké tanky (I, 0, 0) a jejich rychlost je stejná jako Těžkého tanku (max. 3).

Může střílet pouze přímo před sebe. Hodnota zbraně tohoto vozidla je V. Výhoda raketometu spočívá v možnosti střelby přes překážky, nebo jakoukoliv aktivní či zničenou figurku.



Dostřel raketometu je limitován na 3, 4 nebo 5 polí od figurky (ani více ani méně). Pokud je na dostřel více tanků, musí si střelec zvolit pouze jeden cíl.



Na obrázku výše se černý Těžký raketomet dostal do pozice, ze které může zasáhnout bílý Střední tank (který je 3 pole vzdálený) nebo Samohybné dělo (které je vzdálené 5 polí). Hráč si vybírá podle svého úsudku pouze jeden cíl na zničení.

Poznámky

- Remíza je možná pouze v teorii.
- Všechny figurky jsou stejně silné. Na první pohled mají Těžké tanky větší cenu, ale rychlost Malých tanků může být v konci hry rozhodující.
- Raketometry značně mění způsob hry. Již neexistují žádná „bezpečná“ místa (za překážkami), která nelze zasáhnout.
- Tato hra může být hrána také se šachovými hodinami. Doporučený čas pro „16x16“ desku je 30 minut pro každého hráče a 45 minut pro „20x20“ hrací desku.
- Psaním souřadnic je možné zaznamenat celý průběh hry (více informací v brožuře).

Brožura

Hra umožňuje nespočet možných her na desce se základním rozestavením překážek a každá může být úplně jiná než ty předešlé. Mimo to, užitím přidavných překážek lze docílit různých rozestavení na prázdné straně desky. Z neuvěřitelného množství schémat jsou některá vybrána v brožuře a hráči mají možnost si svá vlastní vymyslet. Při rozestavování je nutno respektovat pravidla, která jsou sepsána v brožuře.

Rozšíření

Pro hráče, kteří si chtějí užít více zábavy, existuje rozšíření (není součástí tohoto balení). To přidává nové typy vozidel (Super těžké tanky, Stíhače tanků, Obojživelná vozidla, Buldozery atd.) a nové typy překážek (vodní plochy, nízké překážky a jiné). Také jsou přidány různé nové cíle hry.