

TANK CHESSE

EXPANSIÓN

FUN SET

El juego Tank Chess incluye cinco tipos de tanques y dos tableros básicos, además de tableros con trama vacía que permiten crear incontables configuraciones utilizando obstáculos.

En definitiva, únicamente con el juego principal de Tank Chess, el desafío y la diversidad están garantizadas a largo plazo, pero para los jugadores que desean ir todavía más allá, existe la expansión Fun Set. Contiene elementos adicionales, así como nuevos esquemas. Todas las reglas básicas permanecen inalteradas, únicamente con algunas nuevas características y posibilidades añadidas. Con estos elementos adicionales Tank Chess recuerda vagamente a algunos war games realistas, pero la esencia del juego continúa siendo la misma: superar a tu rival posicionando tus piezas y maniobrando con ellas cuidadosamente.

EL CONTENIDO

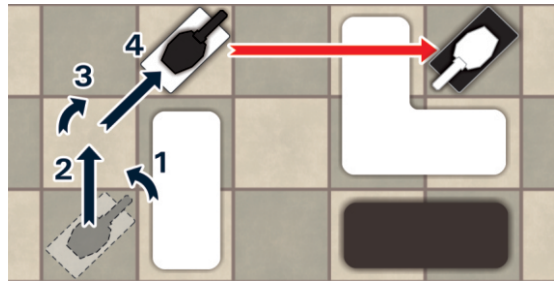
La expansión FUN SET contiene:

- Cinco nuevos tipos de obstáculos: 6 Obstáculos bajos (blanco), 16 Obstáculos acuáticos (azul transparente), 12 Setos (verde transparente), 12 Obstáculos de barro (amarillo transparente) y 20 Árboles (marcadores verdes);
- 14 tipos nuevos de vehículos (44 en total)
- Dos tipos de minas: 10 Minas terrestres /marcadores rojos) y Minas remotas (dos blocs de notas par apuntar las coordenadas);
- 2 fichas de referencia con las características de todos los tanques;
- Un folleto con esquemas adicionales.

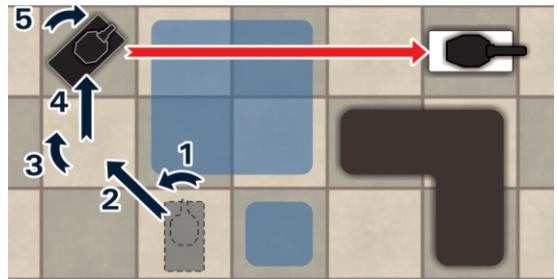
NUEVOS OBSTACULOS

En el set básico, los obstáculos representas edificios altos a través de los que los tanques no pueden ni moverse ni disparar. En la realidad hay obstáculos que no pueden atravesarse, pero se puede disparar por encima de ellos, así como obstáculos que pueden destruirse pasando por encima, de manera que la expansión Fun Set incluye obstáculos para representar ambas circunstancias.

OBSTACULOS BAJOS pueden ser paredes, trincheras, etc. que los tanques no pueden atravesar. Debido a su altura reducida los tanques pueden disparar por encima de ellos.

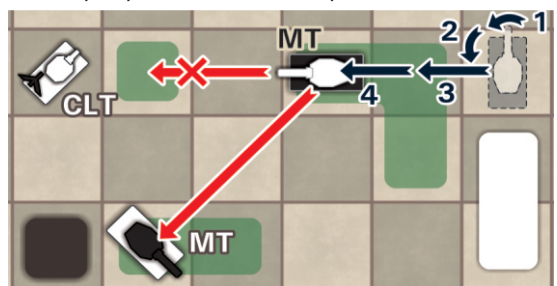


Los **OBSTACULOS ACUÁTICOS** (ríos, lagos, canales) son impasables también para casi todos los tanques (con la excepción de los Anfibios), pero todos los tanques pueden disparar por encima de ellos. Si los jugadores quieren, pueden mover un tanque deliberadamente en un obstáculo acuático y hundirlo (las piezas se retiran del tablero).

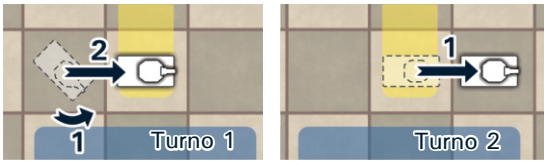


SETOS (representan arbustos o matorros altos) tienen la propiedad opuesta a la de los obstaculos bajos. Todos los vehículos pueden atravesar los setos, pero ningún tanque puede disparar a través de ellos pues bloquean la línea de visión si ocupan al menos un espacio entre el tanque que dispara y su objetivo. En cualquier caso, los morteros y los obuses pueden disparar por encima de ellos con normalidad. Los setos no pueden ser destruidos (brotan de nuevo después de que los tanques los atreviesen).

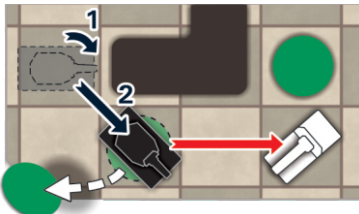
En la imagen superior: el Tanque negro puede disparar al MT Blanco, pero no puede disparar al CLT Blanco porque un seto interrumpe su línea de visión.



El **BARRO** no afecta al disparo de ninguna manera; en cambio ralentiza a todos los tanques; cuando una pieza llega a un espacio con barro, se detiene de inmediato. Es más, mientras se encuentre sobre un espacio con barro, una pieza solo puede realizar un paso por turno (avanzar un espacio, retroceder un espacio o rotar 45°).



Los **ARBOLES** son un tipo de obstáculos a través del que no se puede mover y por encima del cual es imposible disparar. De cualquier forma, los tanques Súper Pesados y Pesados (Incluyendo los Bulldozers Pesados) pueden derribar un árbol simplemente moviendo sobre su casilla. Cuando un árbol resulta destruido el vehículo que lo destruyó no puede mover más durante ese turno, pero puede disparar. El correspondiente marcador de árbol se retira del tablero y ese obstáculo ya no existe. El turno siguiente el vehículo involucrado puede mover normalmente.



NUEVAS PIEZAS

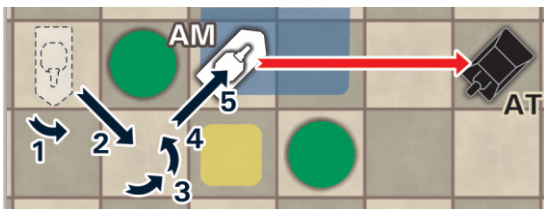
Además de los tanques cuyo propósito principal era el combate la expansión Fun Set incluye piezas que tienen una misión específica (retirar minas, empujar tanques destruidos, atravesar obstáculos acuáticos, etc.) Las características de cada tipo están recogidas en una tabla independiente.

- El **Tanque Super – Pesado (ST)** tiene el blindaje más grueso (IV - III - II), un cañón muy potente (IV), pero la velocidad más baja (Max. 2). Evoluciona muy lentamente, pero es prácticamente indestructible.

- El **Caza Carros (TH)** tiene un blindaje débil (0 - 0 - 0), pero es muy rápido (Max. 5) y tiene un cañón medio (II). Puede ser muy efectivo dando caza al Tanque de Mando rival.

- El **Tanque de Asalto (AT)** tiene una velocidad (Max. 4) y cañón (II) mediocre, pero un blindaje frontal poderoso (III - 0 - 0). Carece de torreta por lo que solo puede disparar contra objetivos que están justo en frente.

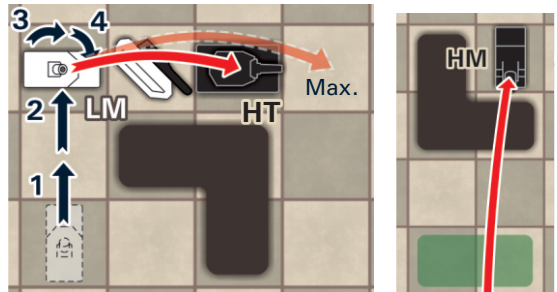
- El **Tanque Anfibio (AM)** tiene mal blindaje (0 - 0 - 0) un cañón modesto (I), pero una velocidad máxima elevada (Max 5). Es el único vehículo que puede atravesar obstáculos acuáticos.



- El **Tanque de Reconocimiento (RT)** tiene la velocidad más alta (6), pero un blindaje y cañón débiles (0-0-0) (I). Puede ser muy útil como Tanque de Mando o como perseguidor del Tanque de Mando del rival.

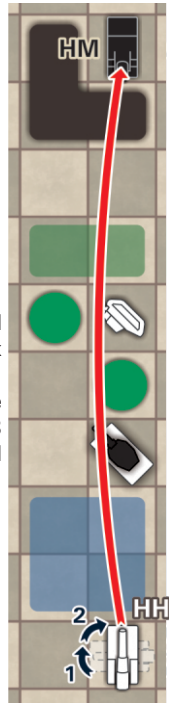


- El **Mortero Ligero (LM)** puede disparar con un alcance limitado, solo dos o tres casillas. Su blindaje es pobre (0-0-0), pero su velocidad es alta (Max 4). A diferencia del Mortero Pesado tiene un cañón débil (II) pero aun así es peligroso para todos los objetivos en cobertura. Puede disparar solo directamente al frente.

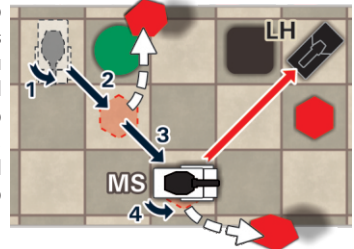


- El **Obús Pesado (HH)** tiene mal blindaje (I-I-0) y poca velocidad (Max 2). Aun así, su cañón es poderoso (IV) y puede disparar por encima de obstáculos a una gran distancia (7, 8 o 9 casillas). Es de la mayor utilidad cuando se despliega en la retaguardia.

- El **Obús Ligero (LH)** puede disparar por encima de los obstáculos, pero está limitado a disparar contra objetivos que se encuentren frente a él y a una distancia entre 5 y 7 casillas. No tiene blindaje propiamente dicho (0-0-0), Su velocidad máxima es 3 y su valor de cañón es III también.



- El **Tanque Limpia Minas (MS)** es un tanque medio con un rodillo que puede destruir minas terrestres simplemente pasando por una casilla que contenga minas. El marcador correspondiente a las minas destruidas se retira del tablero. En un solo turno, el MS puede limpiar varias casillas con minas. Es capaz de disparar como los otros tanques medios pero su blindaje lateral está un tanto debilitado (II-0-0), para compensar el peso del rodillo limpia minas.

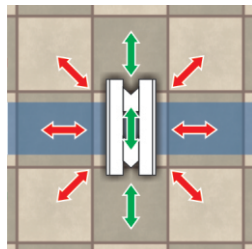
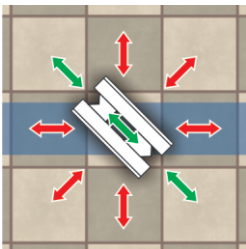
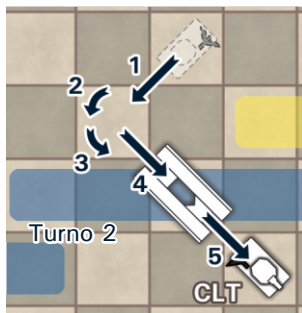
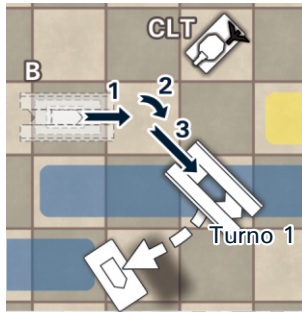


- El **Bulldozer Pesado (HB)** es un tipo de tanque equipado con una pala para empujar los tanques destruidos. Puede empujar toda clase de tanque destruido a excepción de los Super-pesados. También puede combatir (cañón de nivel III), y su blindaje lateral es menor debido al peso adicional de la pala (III, I, I). Solo puede empujar un único tanque destruido por turno, hasta un máximo de 3 espacios (velocidad max. 3). Su capacidad de empuje se ve limitada a una única dirección: directamente hacia delante. Si la pieza empujada cae en un espacio acuático, esta se retira del tablero (se hunde).



- El **Tanque Lanza Puentes (B)** es una de las piezas dentro del juego que carece de cañón, luego no puede combatir. Tiene una función de apoyo – proporciona a los otros tanques una forma de atravesar obstáculos acuáticos (ríos estrechos y canales). Cuando entra en la casilla de un obstáculo acuático la pieza se separa en dos partes. La mitad inferior (el chasis y las orugas) se retiran del tablero mientras que la mitad superior (el puente) se coloca en esa misma casilla.

Desde ese momento, todas las piezas (incluso las del rival), a excepción de los Súper Pesados, pueden utilizar el puente para atravesar la barrera acuática. Para hacerlo los vehículos deben abordar el puente en línea recta y mientras muevan sobre el puente deben avanzar en línea recta (no se permite rotar en el sitio). Una vez instalado el puente no se puede mover ni destruir.



- **Vehículo de Recuperación (R)**. Además del vehículo de ingeniería que acarrea el puente el R es el segundo tipo de vehículo que no participa en el combate. Su función es reparar los tanques propios destruidos. La secuencia de reparación es como sigue:

1) En el primer movimiento, R toma posición de tal manera que el tanque propio quede justo enfrente;

2) En un movimiento posterior (no tiene que ser el inmediatamente posterior), el tanque afectado es reparado. Se consume el turno completo para que el tanque destruido pueda funcionar de nuevo y ese mismo turno su pieza se coloca de nuevo en posición normal (no se puede realizar ningún otro movimiento de piezas);

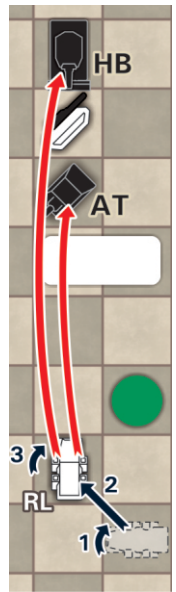
3) A partir de ese momento, el tanque está reparado y puede unirse a la batalla de nuevo.

El Vehículo de Recuperación no tiene cañón ni blindaje (0), y su velocidad máxima es 4.

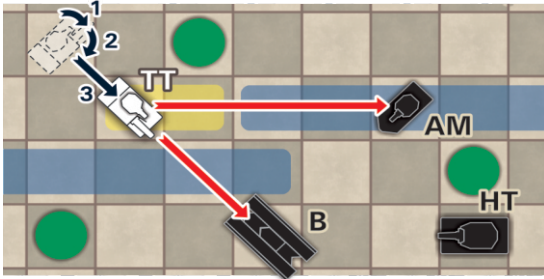
Regla opcional: los jugadores pueden acordar la posibilidad de reparar unidades enemigas, capturándolas de ese modo y usándolas como propias a partir de ese momento. Si ese es el caso, el proceso de reparación es el mismo que el descrito previamente, y el único cambio es que se ha de colocar una bandera en el tanque reparado después de recuperar la posición normal para representar que lucha con el bando contrario.

- El **Lanza Cohetes (RL)** es un sistema de cohetes muy básico montado sobre un semi – oruga blindado. Tiene una velocidad máxima de 3 y un blindaje débil (0-0-0). A diferencia de las demás unidades de combate, RL carece de cañón, sus misiles tienen unas mecánicas y propiedades diferentes. Este vehículo es que puede disparar dos veces en un turno, y ¡potencialmente destruir dos objetivos! Solo dispara en línea recta, puede disparar sobre obstáculos y otras piezas de juego, y su alcance esta entre 4 y 6 casillas.

La potencia del cohete es V (el arma más potente junto con el cañón del Mortero Pesado).



- El **Tanque de Torreta Doble (TT)** es un tipo de tanque medio (blindaje II, I, 0, velocidad máxima 4) con dos cañones. El cañón principal tiene un valor de II y dispara en línea recta, mientras que el otro (valor I) está montado en una pequeña torreta que puede rotar y por lo tanto disparar en tres direcciones. Así pues, puede disparar a dos objetivos simultáneamente.



MINAS

- Las **minas terrestres** están representadas por marcadores rojos, cada uno de ellos ocupa una casilla. Ningún tanque puede pasar sobre una mina terrestre sin ser destruido, con la excepción del Tanque Limpia Minas (tal y como ya se ha explicado), pero todos los tanques pueden disparar por encima de ellas. Las minas terrestres pueden colocarse adicionalmente al Despliegue Básico o cualquier otro esquema de obstáculos y deben colocarse en los sectores norte y sur respetando la norma de la simetría central.

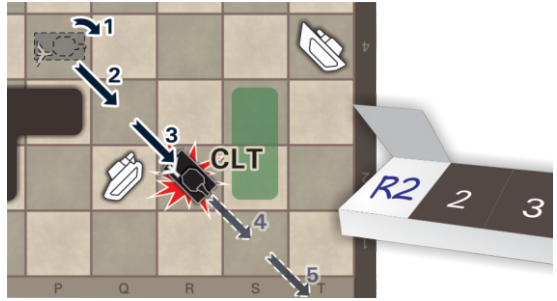
Existe una opción que da a los jugadores la posibilidad de situar unas pocas (hasta 5) minas en espacios a su elección dentro de su propia mitad del tablero. En este caso las minas no han de situarse simétricamente.

Es lógico pensar que en la mayoría de los casos destruir de forma intencionada uno de tus propios tanques con una mina no es un buen movimiento, pero en algunas situaciones el tanque destruido (con su pieza de plástico tumbada) puede proporcionar cobertura muy útil a otras unidades.



- Las **minas por control remoto** no están representadas con marcadores. En su lugar, cada jugador dispone de un bloc de notas donde pueden anotar las coordenadas de 3 casillas en su mitad del tablero que contendrán minas RC, invisibles para el

enemigo. Cuando un tanque oponente entra en cualquier momento durante el movimiento en una casilla anotada, el jugador que colocó la mina tiene la opción de activarla. Si decide hacerlo, debe enseñar las coordenadas de esa casilla a su rival. La pieza destruida se pone de costado y permanece en esa casilla. De cualquier forma, si el jugador no desea activar la mina (si está esperando a que atravesase la posición otro tanque que percibe como más peligroso o crucial), no está obligado a revelar las coordenadas de su bloc de notas.



Si una pieza del oponente acaba su movimiento sobre una mina por control remoto y el jugador propietario decide no activarla la siguiente oportunidad de activarla es cuando (SI) su oponente mueve esa pieza de nuevo.

FOLLETO

Los cinco nuevos tipos de obstáculos que incluye el Fun Set proporciona inmensas posibilidades de crear diferentes esquemas de obstáculos. Mientras que con los obstáculos incluidos en el set básico los esquemas custom representan entornos urbanos, es posible diseñar campos de batalla y entornos de lo más variado utilizando los obstáculos del Fun Set. El folleto incluye esquemas que hemos preparado para este lanzamiento y esperamos que nuestros jugadores envíen sus propios esquemas a la dirección tank.chess.game@gmail.com y los mejores formarán parte de la próxima edición impresa del folleto.

LEYENDA DEL FOLLETO

