

TANK CHESS

Contenido del set de juego:

- un tablero pequeño de 16x16 casillas;
- un tablero grande de 20x20 casillas;
- 14 piezas blancas y 14 piezas negras (tanques);
- 20 banderas/antenas blancas y 20 negras;
- conjunto de obstáculos adicionales y superficies de margen;
- un cuaderno;
- una libreta de plantillas vacías para dibujar esquemas;
- un contador de turnos;
- dos hojas de referencia;
- un libro de reglas y un panfleto.

Una cara del tablero tiene una serie de obstáculos impresos de antemano (preparación básica). La otra cara tiene tan solo casillas vacías donde los jugadores pueden ubicar obstáculos por sí mismos.

Las piezas de juego son:



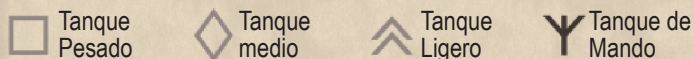
Tanque (Ligero) de Mando (CLT) Tanque ligero (LT) Tanque medio (MT) Tanque pesado (HT) Cañón autopropulsado (TD) Mortero pesado (HM)

DESPLIEGUE BÁSICO 16X16

Es recomendable que las primeras partidas se juegan en el tablero más pequeño con los obstáculos detallados en el Despliegue básico. Se emplean las siguientes piezas de juego por jugador: 2 Pesados, 3 Medios, 4 Ligeros y 1 Tanque de Mando.

Al comienzo se colocan las piezas de juego en los espacios marcados y orientadas hacia el borde opuesto del tablero.

Los símbolos de los tipos de piezas son:



El jugador blanco juega primero. Los turnos se juegan de forma alternativa. En cada turno un jugador mueve una de sus piezas a su elección (que debe cambiar de posición). En dicho turno solo la pieza movida puede disparar a su vez.

MOVIMIENTO

Las piezas pueden avanzar hacia su frente o rotar en el sitio. Cada avance de un espacio o rotación de 45° cuenta como un paso. En un mismo turno una pieza puede mover en cualquier combinación de rotaciones y avances.

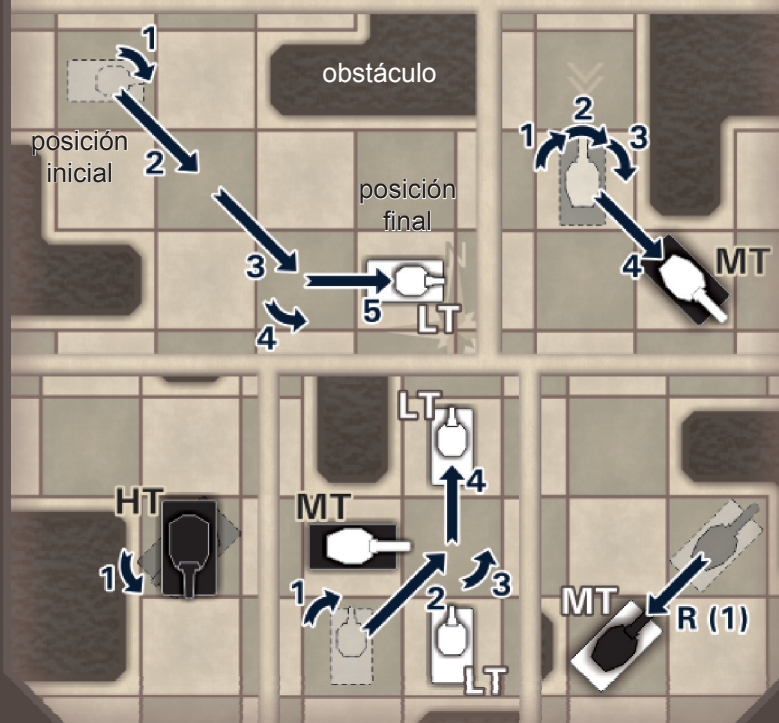
Los tanques tienen diferentes velocidades, es decir, tienen una cantidad diferente de pasos máximos en un solo movimiento:

Tabla 1	PESADO	MEDIO	LIGERO y MANDO
Velocidad	max 3	max 4	max 5

Cualquier pieza puede mover hacia atrás pero únicamente un espacio en un mismo turno (sin poder combinarse con movimientos de avance ni rotaciones).

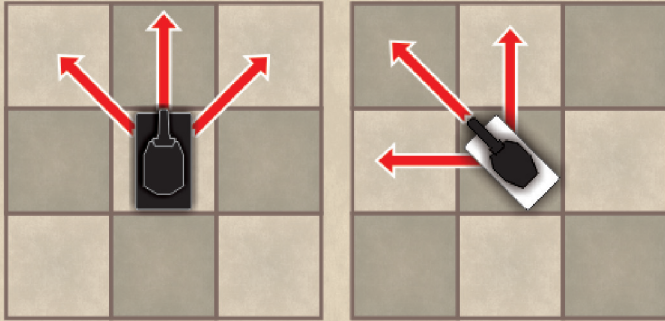
Las piezas solo pueden mover sobre espacios vacíos, nunca sobre obstáculos ni sobre otras piezas. *Si una pieza rota a izquierda y derecha volviendo a su posición original NO cuenta como movimiento!

Ejemplos:

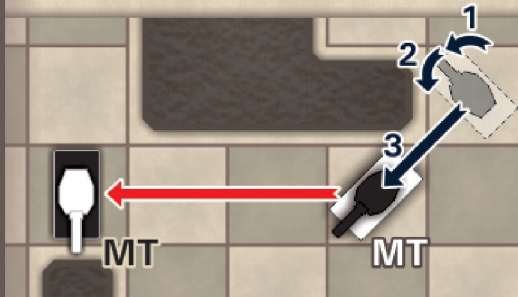


DISPARO

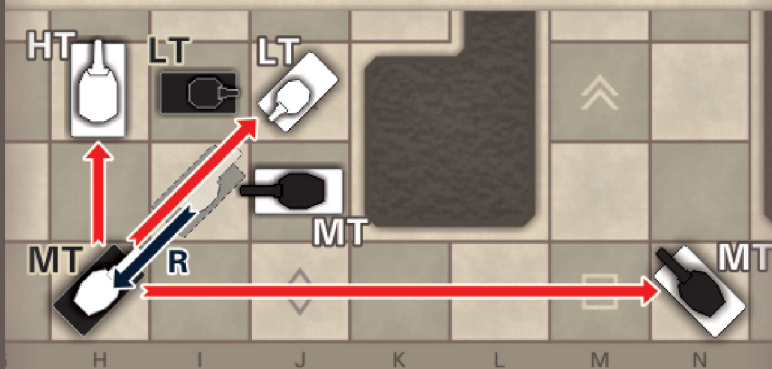
A1 final del movimiento, una pieza que ha movido ese mismo turno tiene el derecho a disparar sobre un tanque de su oponente. Desde el espacio en que se encuentra, un tanque puede disparar en tres direcciones: directamente hacia delante, diagonalmente hacia la derecha o hacia la izquierda.



No puede haber nada entre el tanque que dispara y el tanque objetivo además de espacios vacíos. Debe haber al menos un espacio vacío entre ambos, de lo contrario el disparo no puede tener lugar.



En la imagen de la izquierda, el Tanque Medio blanco se pone en posición y dispara contra el tanque oponente.



Moviendo hacia atrás, el Tanque Medio negro se pone en una posición desde la que puede disparar contra tres tanques blancos. El jugador debe elegir una única pieza sobre la que disparar.

En el ejemplo de la derecha, el Tanque Pesado blanco no puede disparar contra el tanque negro porque no hay al menos un espacio vacío entre ellos.



Si un tanque llega a una posición desde la que puede disparar contra una pieza de su oponente no quiere decir que la pieza objetivo sea automáticamente destruida. Depende del armamento del atacante pero también del blindaje y la posición del tanque que está recibiendo el disparo.

BLINDAJE

Los diferentes tipos de tanques tienen diferente blindaje en las diferentes partes del tanque. El blindaje es más grueso en el frente, medio en los laterales y más débil en la parte posterior.

El blindaje frontal solo recibe impactos si el disparo proviene directamente desde su frente (flecha negra). El blindaje posterior solo recibe impactos si el disparo proviene directamente desde detrás (flecha blanca). El blindaje lateral recibe impactos si el disparo proviene de cualquier otra dirección (flechas grises).

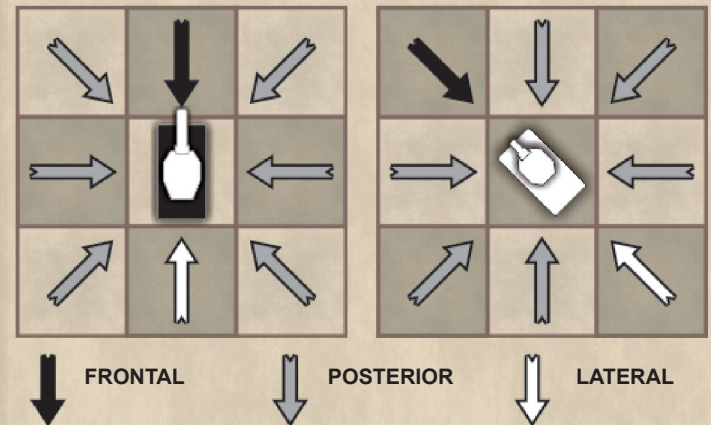


Tabla 2

	PESADO	MEDIO	LIGERO y MANDO
FRONTAL	III	II	I
LATERAL	II	I	0
POSTERIOR	I	0	0

ARMAMENTO

Las diferentes piezas tienen diferentes valores de armamento:

Tabla 3	PESADO	MEDIO	LIGERO y MANDO
ARMAMENTO	III	II	I

Para destruir una pieza del oponente, el valor de armamento del tanque atacante debe ser mayor que el blindaje (frontal, lateral o posterior) del tanque objetivo.

En otras palabras, un tipo cualquiera de tanque puede destruir un tanque del mismo tipo disparando contra su blindaje lateral o posterior (dado que su valor de armamento es igual a su valor de blindaje frontal).



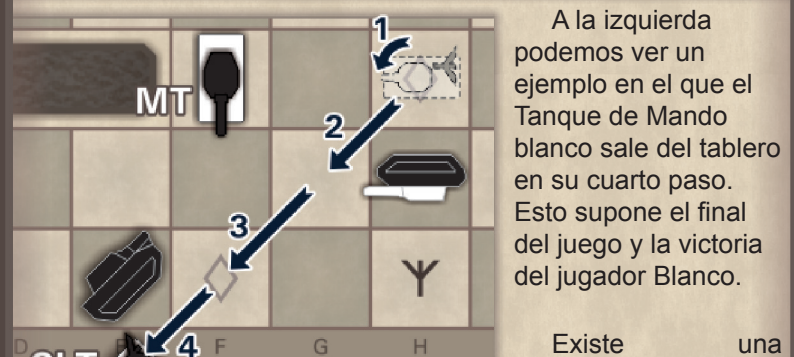
En la imagen anterior, el Tanque Medio blanco se coloca en una posición desde la que puede disparar contra dos tanques negros, pero no puede destruir a ninguno de los dos, pues su valor de armamento (II) no es superior a sus respectivos valores de blindaje (ver Tabla 2).

Una pieza que resulta destruida se tumba sobre un lateral y permanece en la posición donde fue destruida. Durante el resto de la partida, los tanques destruidos son obstáculos sobre los que los tanques supervivientes no pueden disparar ni atravesar.

FINAL DE LA PARTIDA

El objetivo del juego es destruir el Tanque de Mando del oponente o "escapar" con tu propio Tanque de Mando atravesando el tablero hasta el borde opuesto y saliendo del tablero durante su movimiento. El jugador que consiga primero una de estas condiciones será el ganador.

En la imagen siguiente, el Tanque Pesado negro se pone una posición desde la que puede disparar al Tanque de Mando blanco y destruirlo. Esto significa el fin del juego y la victoria del jugador Negro.

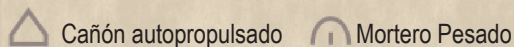


Debido a esta regla, el Tanque de Mando negro de la imagen de la izquierda no puede abandonar el tablero en este turno.

***JAQUE/ESCAPE:** Cuando un jugador termina un turno que dé como resultado la posibilidad de destruir el Tanque de Mando de su oponente, debe declarar claramente ¡JAQUE! De la misma manera, si su propio Tanque de Mando puede "escapar" en su siguiente turno lo debe señalar diciendo ¡ESCAPE!

DESPLIEGUE BÁSICO 20X20

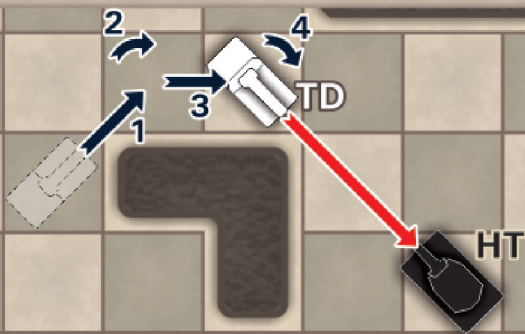
En este tablero se aplican las mismas reglas que en el anterior. Además de lo anteriormente descrito, se introducen dos nuevas piezas de juego: los Cazacarros y los Morteros Pesados. Los símbolos para estas piezas son:



CAÑÓN AUTOPROPULSADO

Los Cañones autopropulsados tienen la misma velocidad (max. 4) y blindaje (II, I, 0) que los Tanques Medios.

Su valor de armamento es IV. Los Cazacarros solo pueden disparar directamente hacia el frente (no disponen de torreta).



MORTERO PESADO

Los Morteros Pesados tienen el mismo valor de blindaje que los Tanques Ligeros (I, 0, 0) pero su velocidad es la misma que la de los Tanques Pesados (max. 3).

Solo pueden disparar directamente hacia el frente. Su valor de armamento es V. Su mayor ventaja es que pueden disparar por encima de obstáculos o piezas de juego tanto activas como destruidas.



Su alcance de disparo es limitado a 3, 4 o 5 espacios desde el propio Mortero. Si hay varias piezas del oponente en dichos espacios, el jugador debe elegir solo una de ellas para tumbarla sobre su costado.



En la imagen anterior, el Mortero Pesado negro llega a una posición desde la que puede destruir un Tanque Medio blanco (que se encuentra a 3 espacios de distancia) o un Cazacarros (a 5 espacios de distancia). El jugador escoge una sola pieza a la que destruir.

NOTAS

- Los empates son solo posibles en teoría.
- Todas las piezas tienen el mismo valor. A primera vista, los Tanques Pesados pueden parecer los más valiosos pero la velocidad de los Tanques Ligeros tiene más importancia a la hora de terminar el juego que los valores de armamento y blindaje.
- Los Morteros cambian el carácter del juego de forma significativa. Los "espacios seguros" imposibles de atacar (detrás de los obstáculos) desaparecen.
- Se puede jugar utilizando relojes de ajedrez. El tiempo recomendado para el tablero de "16x16" es de 30 minutos por jugador y 45 minutos para el tablero de "20x20".

PANFLETO

Se pueden jugar incontables partidas utilizando los Despliegues básicos del tablero y cada una puede ser distinta de la anterior. Adicionalmente, los jugadores pueden diseñar sus propios despliegues utilizando los obstáculos adicionales en los espacios vacíos del tablero. En el panfleto se presenta una selección de los incontables esquemas posibles y los jugadores pueden diseñar sus propios despliegues. A la hora de diseñar un nuevo despliegue, se deben respetar las reglas presentadas en el panfleto.

EXPANSIÓN

Para los jugadores que deseen algo más de diversión existe un set de expansión (no forma parte de este set). Esta expansión añade nuevas piezas (Tanque Super Pesado, Cazacarros, Anfibios, Bulldozer y Limpiaminas) y nuevos tipos de obstáculos (superficies de agua y minas). Adicionalmente se introducirán nuevos objetivos.