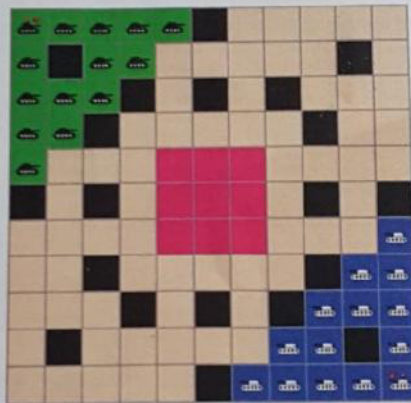


Fiche du projet « TankWar »

Objectifs :

La Bataille de chars est un jeu moderne polonais qui est joué sur un plateau carré de 11x11 cases. Chaque joueur gère son armée de 14 chars - 13 normaux et un, le char du commandant, qui est suffisamment résistant pour se déplacer à travers un terrain contaminé par des armes chimiques. Au départ, les chars des commandants sont situés dans le coin en bas à droite (du point de vue de chaque joueur) et les chars normaux occupent la zone restante de la base (cases bleues pour le joueur blanc et case verte pour le joueur noir).

Le but est d'occuper la base ennemie avec autant de ses chars que possible. Le joueur qui obtient le plus de points est le gagnant. Le nombre de points dépend des événements du jeu qui seront décrits à la section finale de cet article.



But du jeu :

Déplacement des chars :

Chaque joueur peut bouger un char par tour. Les chars peuvent se déplacer de plusieurs cases verticalement, horizontalement ou en diagonale avec ces conditions :

- Un char ne peut pas passer sur les cases noires (mines).
- Un char ne peut pas sauter par-dessus un char allié ou adverse.
- Seul le char du commandant peut aller sur les cases rouges (ou les traverser) au centre du plateau (zone polluée).
- Les chars des commandants ne peuvent se capturer l'un l'autre dans la zone rouge polluée du centre.
- Un char qui a atteint la base adverse (cases vertes ou bleues) ne peut pas quitter cette base jusqu'à la fin de la partie.

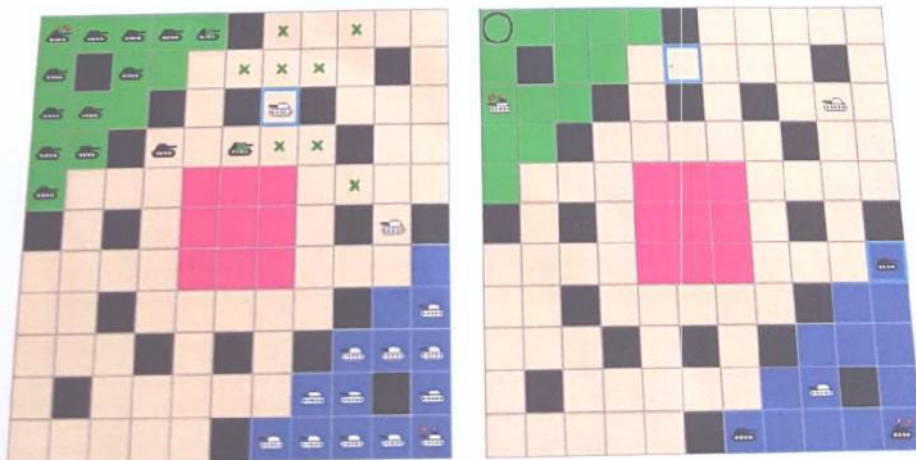
Comment capturer les chars ennemis :

Un char capture (détruit) un char adverse normal (normal par rapport à celui du commandant) s'il se déplace sur la case occupée par le char adverse conformément aux règles de déplacement. Le char détruit est retiré du jeu et s'affiche dans la partie "Pièces capturées". La figure suivante montre toutes les possibilités de déplacement du char blanc (y compris les captures de deux chars noirs).

Comment terminer la partie :

La partie est terminée si un joueur amène tous ses chars non détruits dans la base ennemie. À ce moment, le score final est calculé et le joueur qui a le plus de points gagne. Dans le cas d'un même nombre de points pour chaque joueur la partie est nulle. Les points sont comptés de la manière suivante:

- 3 points pour le char du commandant qui se trouve sur la case de départ du char commandant adverse (la case marquée d'un cercle).
- 2 points pour un char de commandant qui se trouve sur n'importe quelle case de la base ennemie.
- 2 points pour un char ordinaire qui se trouve sur n'importe quelle case de la base ennemie.
- 1 point pour n'importe quel char (ordinaire ou commandant) qui reste sur le champ de bataille et qui n'est pas détruit.



Le joueur blanc a 2 points pour le char du commandant dans la base ennemie et 2 x 1 point pour deux chars sur le champ de bataille, le résultat donne 4 points. Le joueur noir obtient 3 points pour le char du commandant sur la case de départ du char commandant blanc et 2 x 2 points pour deux chars dans la base ennemie, le résultat donne 7 points. Noir est le vainqueur.