

Танковые Шахматы

Состав игры:

- маленькая доска - 16x16 клеток;
- большая доска - 20 x 20 клеток;
- 14 белых и 14 черных фигур (танков);
- 20 белых и 20 чёрных флагов / антенн;
- набор дополнительных препятствий и границ;
- блокнот;
- пустая схема;
- счётчик ходов;
- 2 справочных листа;
- правила и брошюра.

Обе игровые доски двусторонние. На лицевой стороне каждой доски нарисована стандартная расстановка препятствий. А на обратной стороне изображены только пустые клетки для создания собственных карт спомощью набора дополнительных препятствий.

Типы танков:



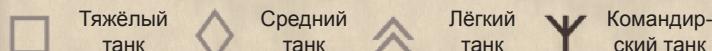
Командирский танк Лёгкий танк Средний танк Тяжёлый танк Истребитель танков Тяжёлый миномёт

БАЗОВАЯ РАССТАНОВКА 16x16

Для начала рекомендуется играть на маленькой доске с базовой (уже нарисованной) расстановкой препятствий. На ней каждый игрок использует следующие типы танков: 2 тяжелых, 3 средних, 4 легких и 1 Командирский танк.

Вначале игры танки размещаются на отмеченных местах и устанавливаются по направлению к противнику.

Символы танков:



Пример стартовой позиции белых:



Игроки ходят по очереди, начиная с белого игрока. В свой ход игрок должен переместить одну из своих фигур по выбору. Только выбранный танк может стрелять во время этого хода.

ДВИЖЕНИЕ

Танки могут двигаться прямо вперед и вращаться на месте. Каждое движение вперед на одну клетку или поворот на 45° считается одним действием. В один ход можно комбинировать движение вперед и поворот фигуры.

При этом в конце хода танк не может оказаться в исходном положении – как минимум он должен развернуться на 45 градусов или проехать на одну клетку вперед (т.е. такое действие, как вращение танка налево, затем направо, и возвращение тем самым его в исходное положение, НЕ допустимо).

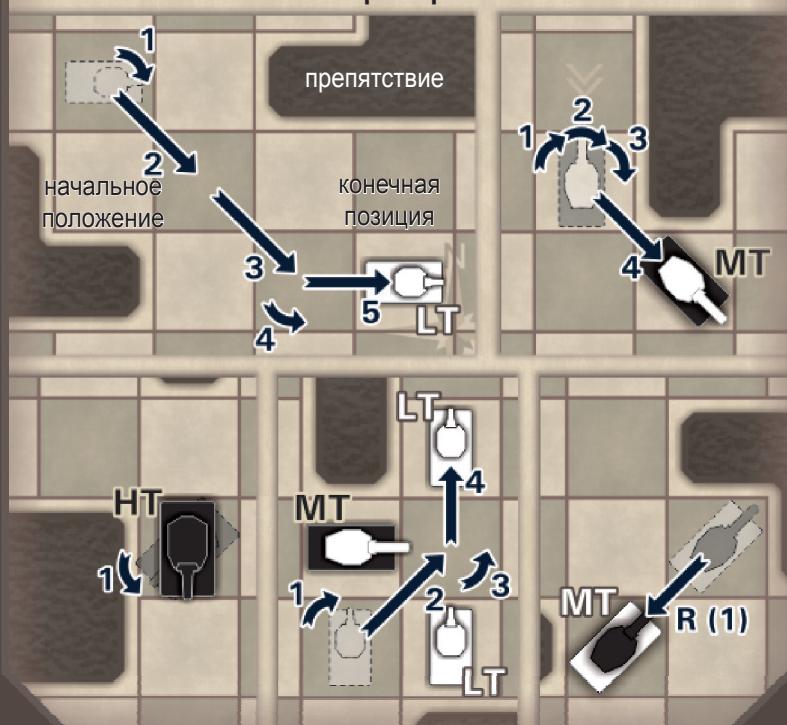
Таблица 1	тяжёлый	средний	лёгкий (и командирский)
Скорость	max 3	max 4	max 5

Танки отличаются своей скоростью, которая определяет для них максимально возможное количество действий в течение одного хода:

Любой танк также может двигаться назад, но только на одну клетку (при этом, не совмещая с движением вперед и поворотами).

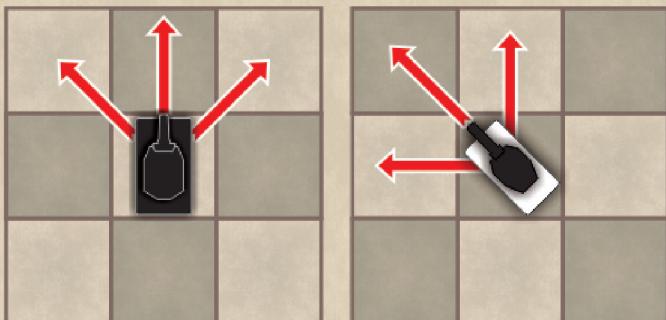
Танки могут перемещаться только по пустым клеткам, но не по препятствиям и другим фигурам.

Пример:



ВЫСТРЕЛ

После того, как танк завершил движение, он имеет право выстрелить в танк противника. Если есть несколько доступных целей, танк должен выбрать только одну из них или ни одной. Выстрел может быть произведен в одно из трёх направлений: прямо вперед, по диагонали влево или вправо:



Между танком и целью должна находиться минимум одна пустая клетка и не должно быть ни танков, ни препятствий - иначе стрельба не допускается.



На рисунке выше: двигаясь назад, чёрный Средний танк имеет возможность выстрелить в три белых танка. Игрок должен выбрать для выстрела только один из них.

На рисунке справа белый Тяжёлый танк не может стрелять в чёрный Лёгкий танк потому, что между ними нет ни одной пустой клетки.



Если танк выстрелил в танк противника - это не значит, что фигура уничтожена. Успех выстрела зависит от орудия стреляющего танка, а также от брони и положения танка противника.

БРОНЯ

Каждая сторона танка имеет свой показатель брони. Самая толстая броня находится спереди, средняя - по бокам и самая тонкая - сзади.

Передняя сторона принимает удар только, когда выстрел направлен спереди (чёрная стрелка). Задняя сторона - когда выстрел направлен с тыла (белая стрелка). Боковая сторона - если выстрел исходит из любого другого направления (серые стрелки).



Показатели (сила) брони:

	ТАЖЁЛЫЙ	СРЕДНИЙ	ЛЁГКИЙ (И КОМАНДИРСКИЙ)
Передняя сторона	III	II	I
Боковая сторона	II	I	0
Задняя сторона	I	0	0

ОРУДИЕ

Каждый танк имеет разную силу орудия:

Таблица 3	ТАЖЁЛЫЙ	СРЕДНИЙ	ЛЁГКИЙ (И КОМАНДИРСКИЙ)
Орудие	III	II	I

Чтобы уничтожить фигуру противника, сила орудия стреляющего танка должна превышать показатель брони той стороны танка, в которую он стреляет.

Другими словами, один тип орудия может уничтожить цель своего типа только с боковой стороны или сзади (потому что их сила орудия такая же, как и показатель передней брони).



На рисунке выше белый Средний танк может выстрелить в два черных танка, но он не может уничтожить, ни один из них потому, что сила его орудия (2) не превышает показатели их брони (2) (см. Таблицы).

Уничтоженный танк переворачивается на бок и остается на своем месте. Все уничтоженные танки становятся препятствиями, через которые другие танки не могут проходить и стрелять.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Цель игры - уничтожить Командирский танк противника или перейти на противоположную сторону доски и выйти за её пределы вашим командирским танком. Победителем становится игрок, который первым достиг одну из этих целей.

На следующем рисунке чёрный Тяжёлый танк стреляет в белый Командирский танк и уничтожает его. Это завершение игры и победа чёрного игрока.



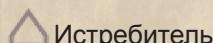
Важно, что Командирский танк не может выйти за пределы доски через самый угол (по диагонали).

Так на рисунке справа чёрный Командирский танк в этот ход не может сойти с доски из-за диагонального углового правила.

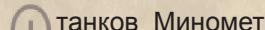
* **ВНИМАНИЕ:** Когда игрок видит возможность в свой следующий ход уничтожить Командирский танк противника – он должен чётко сказать: «ШАХ!». А если игрок видит, что в следующий ход его собственный Командирский танк может «убежать», то он должен сказать: «ПОБЕГ!»

БАЗОВАЯ РАССТАНОВКА 20x20

Играется по обычным правилам. Но при этом вводятся два новых типа техники: Истребитель танков и Тяжёлый миномет. Их условные обозначения:



Истребитель

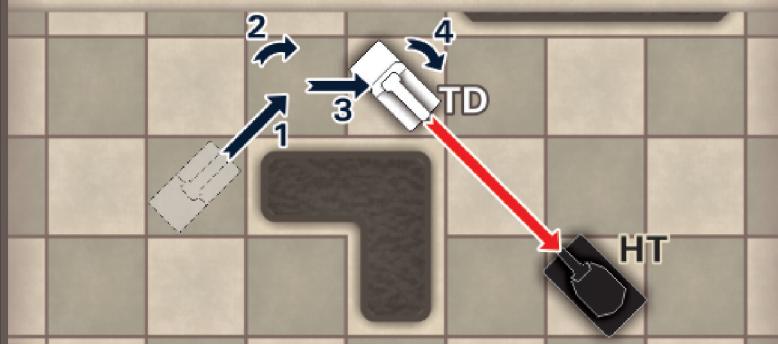


танков Миномет

ИСТРЕБИТЕЛЬ ТАНКОВ

Истребитель танков имеет те же показатели скорости (макс. 4) и брони (2, 1, 0), что и Средний танк.

У Истребителя мощное орудие с силой 4. Однако у него нет башни, и он может стрелять только в одном направлении – прямо перед собой.



ТАЖЁЛЫЙ МИНОМЕТ

У Тяжелого миномета такой же показатель брони, как и у Легкого танка (1, 0, 0), и показатель скорости - как у тяжелого танка (макс. 3).

Сила орудия - 5. Стрелять может только прямо вперед. Основная особенность миномета - это способность стрелять через препятствия или танки:



Но сектор его стрельбы ограничен расстоянием - 3, 4 или 5 клеток от миномета. Если в этом секторе есть несколько фигур противника, игрок должен выбрать одну цель, которую он хочет уничтожить.



На этом рисунке чёрный Тяжёлый миномет находится в положении, откуда он может уничтожить белый Средний танк (который находится на 3-й клетке) или истребитель танков (на 5-й клетке). Игрок выбирает для уничтожения одну из фигур.

ЗАМЕТКИ

- Ничья возможна крайне редко.
- Все фигуры в игре одинаково важны. Хотя на первый взгляд, и может показаться, что самая важная фигура – это Тяжёлый танк, вы увидите, что в конце игры скорость легких танков часто оказывается важнее тяжёлой брони и мощного орудия.
- Тяжёлые миномёты значительно изменяют характер игры. Против них нет «безопасных» пространств (за препятствиями), через которые невозможно выстрелить.
- Эта игра может быть сыграна с использованием шахматных часов. Рекомендуемое время с доской «16x16» составляет 30 минут для каждого игрока, а с доской «20x20» - 45 минут.
- Используя координаты, вы можете записать весь ход игры (подробнее в брошюре).

БРОШЮРА

На базовой расстановке поля можно играть бесчисленное количество игр, и каждая из них будет отличаться от предыдущих партий. Однако, используя дополнительные препятствия из набора, вы можете создавать на чистой стороне новые варианты игрового поля. Некоторые из возможных схем представлены в брошюре, также у игроков есть возможность придумывать свои собственные варианты расстановки, соблюдая правила, указанные в брошюре.

РАСШИРЕНИЕ

Для всех желающих усложнить существующую версию игры есть возможность приобрести дополнительные наборы (не входят в этот комплект). Они вводят в игру новые фигуры (Супертяжёлый танк, Охотник за танками, Амфибия, Бульдозер и др.) и новые типы препятствий (водные, низкие и др.), а также мины.