

TANK CHESS

COMPONENTES:

- tabuleiro pequeno - 16 x 16 espaços
- tabuleiro grande - 20 x 20 espaços
- 14 peças brancas e 14 peças pretas
- conjunto adicional de obstáculos e superfícies de borda
- folheto com esquemas e planilhas em branco
- bloco de anotações e manual de regras

Um dos lados de cada tabuleiro contém impresso um conjunto de obstáculos (configurações básicas). O outro lado contém somente espaços vazios onde os(as) jogadores(as) posicionam os obstáculos por conta própria.

Os tipos de peças são:



Tanque de Comando (Leve) (CLT) Tanque Leve (LT) Tanque Médio (MT) Tanque Pesado (HT) Destruidor de Tanques (TD) Morteiro Pesado (HM)

— CONFIGURAÇÃO BÁSICA 16x16 —

Recomenda-se que os primeiros jogos sejam jogados no tabuleiro pequeno, com a configuração básica de obstáculos. Neste caso, as seguintes peças são utilizadas: 2 Tanques Pesados, 3 Médios, 4 Leves e 1 de Comando para cada jogador(a).

No início, as peças são posicionadas nos espaços marcados e orientadas para o lado oposto do tabuleiro.

Os símbolos das peças são:

□ Tanque Pesado ◇ Tanque Médio ▲ Tanque Leve Y Tanque de Comando

Posições iniciais das peças brancas



O(a) jogador(a) com as peças brancas começa, alternando turnos com o(a) outro(a) jogador(a). No seu turno, o(a) jogador(a) deve mover uma de suas peças (mudá-la de posição), e apenas a peça movida pode atirar neste turno.

MOVIMENTAÇÃO

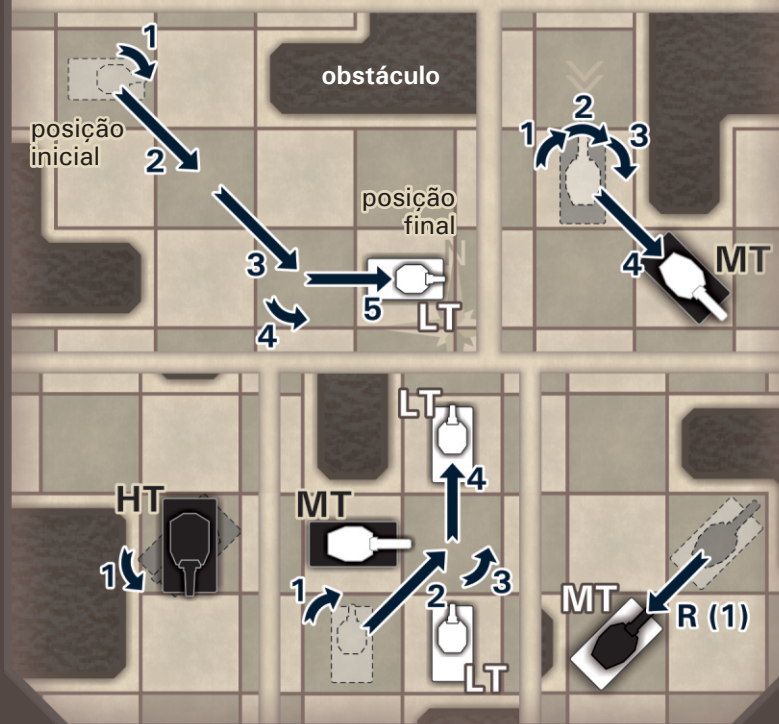
As peças podem ser movidas para frente ou giradas no mesmo espaço. Cada avanço de um espaço ou rotação de 45° conta como uma passada movimentação. Em cada turno, uma peça pode se movimentar seguindo uma combinação de rotações (em um mesmo espaço) e/ou avanços para frente.

Os tanques diferem em velocidade, isto é, no número máximo de passos em um movimento.

Tabela 1	PESADO	MÉDIO	LEVE (e COMANDO)
VELOCIDADE	máx 3	máx 4	máx 5

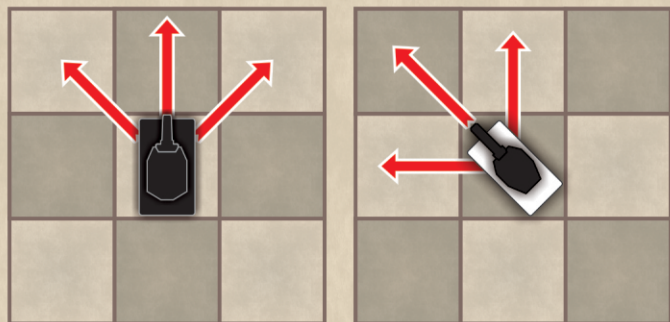
Qualquer peça pode se mover para trás também, mas somente um espaço em um turno (não em combinação com avanço e nem rotação).

As peças podem se mover somente por espaços vazios, não sobre obstáculos ou outras peças. Um movimento NÃO é contado se uma peça é girada para a esquerda e para a direita em seguida, retornando à mesma posição e orientação! Exemplos:

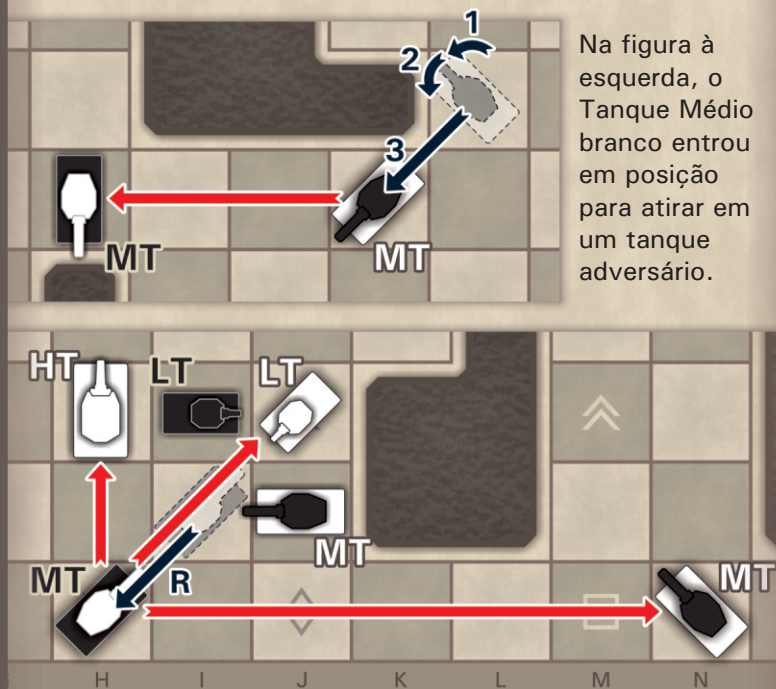


ATIRANDO

Uma vez concluído o movimento, a peça que foi movida neste turno pode atirar em um tanque adversário. Do espaço em que está situado, um tanque pode atirar em três direções: para frente, ou diagonalmente (45°) à esquerda ou à direita.



Não pode haver nada, além de espaços vazios, entre o tanque que atira e o alvo. Precisa haver ao menos um espaço vazio entre eles, caso contrário não é permitido atirar. Exemplos:



Na figura à esquerda, o Tanque Médio branco entrou em posição para atirar em um tanque adversário.

Ao se mover para trás, o Tanque Médio preto fica em posição de mirar em três tanques brancos. O(a) jogador(a) deve escolher apenas uma peça na qual atirar.

No exemplo à direita, o Tanque Pesado branco não pode atirar no Tanque Leve preto porque não há espaços vazios entre eles.

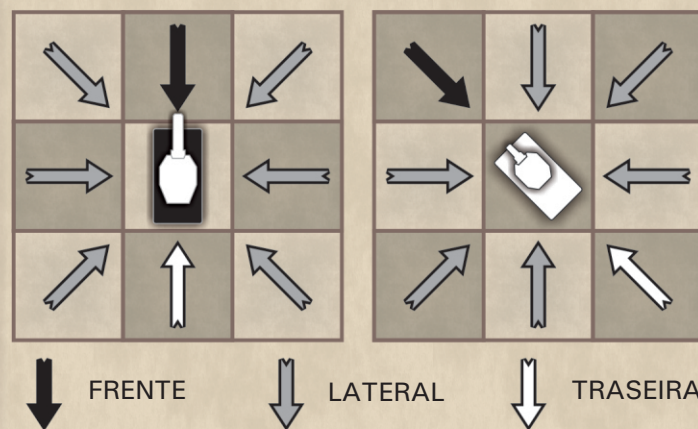


Se um tanque entrar em posição de atirar em uma peça adversária, não significa que ela será destruída automaticamente. Isso dependerá do poder de fogo da peça que ataca, mas também da armadura e da orientação do tanque que está sendo alvejado.

BLINDAGEM

Os tanques possuem blindagens com níveis de resistência diferentes dependendo da localização. A blindagem é mais espessa na frente, mediana nas laterais e mais fina na traseira.

A blindagem frontal recebe dano somente se o tiro vier diretamente da frente (seta preta), enquanto a blindagem traseira recebe dano somente se o tiro vier diretamente por trás (seta branca). A blindagem lateral recebe dano se o tiro vier de qualquer outra direção (setas cinzas).



Os níveis de blindagem são:

Tabela 2	PESADO	MÉDIO	LEVE (e COMANDO)
FRENTE	III	II	I
LATERAL	II	I	0
TRASEIRA	I	0	0

PODER DE FOGO

Peças distintas possuem níveis diferentes de poder de fogo:

Tabela 3	PESADO	MÉDIO	LEVE (e COMANDO)
PODER DE FOGO	III	II	I

Para destruir uma peça adversária, o poder de fogo do tanque que atira precisa ser maior do que o nível de blindagem (frontal, lateral ou traseira) do tanque alvejado.

Em outras palavras, um tanque de um determinado tipo só consegue destruir outro do mesmo tipo se atirar na lateral ou na traseira (uma vez que o poder de fogo é igual ao nível de blindagem frontal).



Na figura anterior, o Tanque Médio branco posicionou-se para atirar em dois tanques pretos, mas não pode destruir nenhum deles porque seu poder de fogo (II) não supera os níveis de blindagem (ver tabelas).

Uma peça destruída é virada de lado e permanece na mesma posição. Ao longo da continuação da partida, tanques destruídos são obstáculos através dos quais os tanques não podem passar ou atirar.

FINAL DA PARTIDA

O objetivo do jogo é destruir o Tanque de Comando adversário, ou "fugir" com o seu próprio Tanque de Comando pelo lado oposto do tabuleiro, saindo do tabuleiro durante o movimento. O(a) jogador(a) que atingir um desses dois objetivos primeiro vence a partida.

Na figura a seguir, o Tanque Pesado preto posiciona-se para atirar no Tanque de Comando branco e o destrói. A partida acaba, e o(a) jogador(a) com as peças pretas vence.

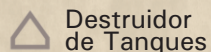


* XEQUE / FUGA:

Quando um(a) jogador(a) faz sua jogada, resultando na possibilidade de destruir o Tanque de Comando do adversário no próximo turno – ele(a) deve dizer claramente: XEQUE! Ademais, se o Tanque de Comando puder "fugir" no próximo turno, deve-se complementar com: FUGA!

— CONFIGURAÇÃO BÁSICA 20x20 —

As regras para se jogar com este tabuleiro são as mesmas descritas para o anterior. Além daquelas já descritas, dois novos tipos de peças são introduzidos: Destruidor de Tanques e Morteiros Pesados. Os símbolos para essas peças são:



Destruidor de Tanques

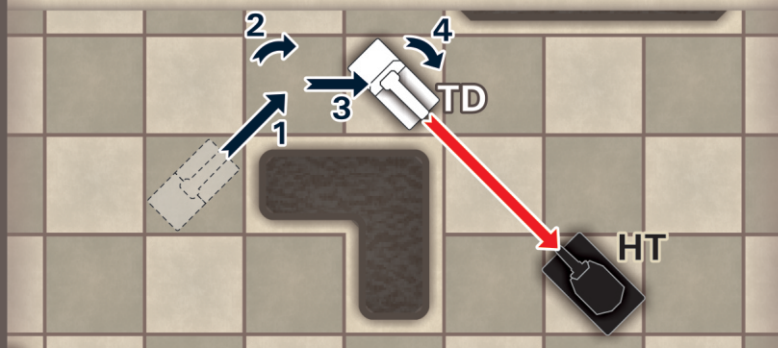


Morteiro Pesado

Destruidor de Tanques

Os Destruidores de Tanques têm a mesma velocidade (máx. 4) e blindagem (II, I, 0) dos Tanques Médios.

Seu poder de fogo é igual a IV. Destruidor de Tanques atiram somente para frente (eles não possuem torre).



MORTEIRO PESADO

Os Morteiros Pesados têm a mesma blindagem dos Tanques Leves (I, 0, 0) e a velocidade dos Tanques Pesados (máx. 3).

Eles atiram somente para frente e seu poder de fogo é igual a V. A principal característica dos Morteiros é a habilidade de atirar por cima de obstáculos ou de qualquer peça ativa ou destruída.



Seu alcance de tiro é limitado – 3, 4 ou 5 espaços de distância do Morteiro. Se houver mais de uma peça adversária nesses espaços, o(a) jogador(a) deve escolher apenas uma delas e virá-la de lado.



Na figura anterior, o Morteiro Pesado preto moveu-se para uma posição a partir da qual pode destruir o Tanque Médio branco (que está a 3 espaços de distância) ou o Destruidor de Tanques (5 espaços de distância). O(a) jogador(a) escolhe qual peça deseja destruir.

— OBSERVAÇÕES —

- Um empate só é possível em teoria.
- Todas as peças são igualmente importantes. À primeira vista, os Tanques Pesados parecem melhores, mas a velocidade dos Tanques Leves é muito mais relevante no final do jogo do que poder de fogo e nível de blindagem.
- Morteiros alteram significativamente os aspectos táticos do jogo, uma vez que não há mais espaços "seguros" (atrás de obstáculos), que sejam impossíveis de atingir.
- Este jogo pode ser jogado utilizando-se um relógio de xadrez. O tempo recomendado para o tabuleiro de "16x16" é de 30 minutos por jogador(a), e 45 minutos para o tabuleiro de "20x20".
- Utilizando o sistema de coordenadas, é possível registrar detalhadamente toda uma partida (mais detalhes no folheto).

LIVRETO

É possível jogar uma quantidade incontável de partidas no tabuleiro básico e cada uma poderá ser diferente das anteriores. Além disso, usando obstáculos adicionais, é possível criar diferentes configurações no lado em branco dos tabuleiros. Alguns dos incontáveis cenários são apresentados em um livreto, e todos(as) os(as) jogadores(as) podem inventar seus próprios esquemas. Ao se criar um cenário, é necessário respeitar as regras que estão descritas no livreto.

EXPANSÃO

Para jogadores(as) que querem ainda mais diversão, há uma expansão (não faz parte deste conjunto). Ela adiciona novas peças (Tanque Super Pesado, Caça-Tanques, Anfíbio, Escavadeira etc) e novos obstáculos (corpos d'água, obstáculos baixos etc) e minas terrestres. Além disso, novos objetivos de jogo são introduzidos.