

坦克大作战

游戏包含

- 小板：16x16的格子
- 大板：20x20的格子
- 14个白色和黑色模型（坦克）
- 障碍和边界设置
- 策划小册子
- 笔记本和规则

板的其中一侧有预先设定的障碍（基本设置），玩家可以在另一侧自由设定障碍和边界。

坦克模型类型：



基本设置 16X16

我们建议初学玩家先用小板与预先设定的障碍。每个玩家将使用：2个重型坦克，3个中型坦克，4个轻型战车，1个指挥坦克。

玩家依据图表设置模型。

□ 重型坦克 ◇ 中型坦克 ▲ 轻型战车 Y 指挥坦克

白色棋子的初始位置



执白玩家先开始。黑白玩家轮流移动各自的坦克，直到一方胜利为止。在每一个回合，玩家必须移动其中一个坦克。此外，玩家也可以在同一个回合选择攻击。

移动

坦克可以向前或在位旋转，每一步向前/45°旋转算作一个移动点。坦克可以自由旋转或向前迈进。坦克也可以向后移动，但是每个回合最多可以向后移一次。

坦克类型有各自的移动点

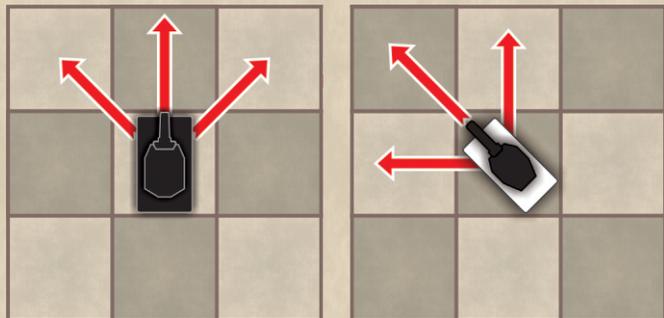
	重型坦克	中型坦克	轻型/指挥坦克
移动点	最多3点	最多4点	最多5点

坦克只能够向空位开动，不能够停留在障碍或其他坦克的格子。此外，坦克也不允许只左右摆动，然后回到同一个位置。请看图例：



攻击

移动完毕后，这回合移动的坦克可以攻击对方的坦克。坦克可以朝向三个方向开炮，直接向前或左右45°。请看图例：



有效攻击需要以下的条件：

- 1.) 坦克与目标之间不能够有任何障碍，
 - 2.) 坦克与目标之间最少要有一个空格为距离。
- 若任何一个条件不能达到，攻击将会无效。

请看图例：

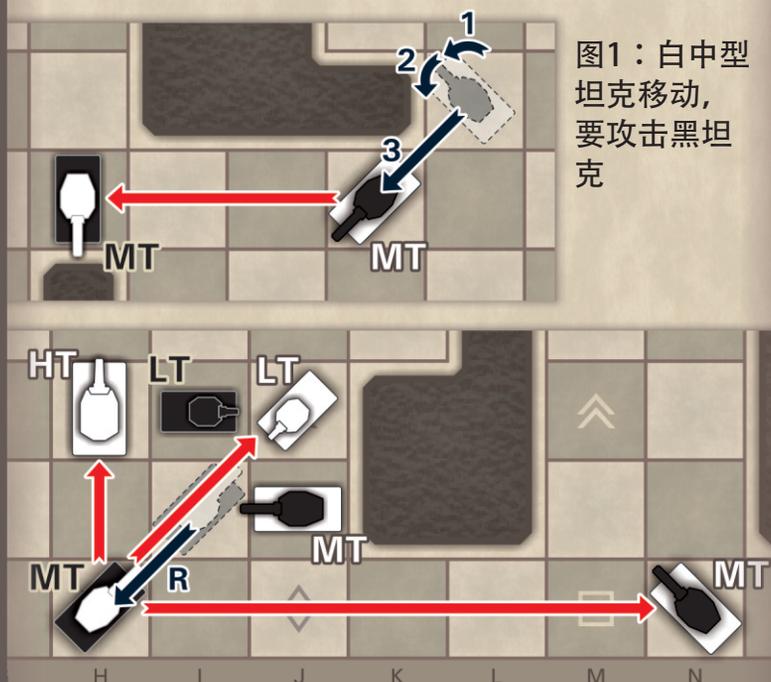


图1：白中型坦克移动，要攻击黑坦克

图2：黑坦克倒退后，能够攻击3个不同的坦克（玩家只可以选一个目标）

图3：白坦克不能够攻击

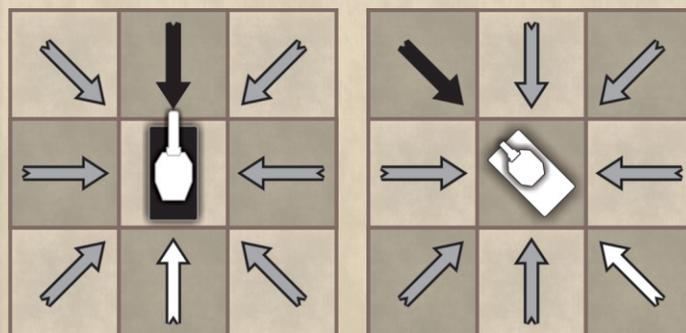


有效攻击并不代表成功歼灭对方的坦克。防御装甲与坦克炮攻击值扮演重要角色。

防御装甲

坦克不同部位有不同的装甲，装甲在前部最厚，两侧中等，后部最薄。

请看图例。



↓ 前部装甲 ↓ 侧面装甲 ↓ 后部装甲

黑箭头意味前方攻击，灰箭头意味侧面攻击，白箭头意味后方攻击。

防御装甲值

	重型坦克	中型坦克	轻型/指挥坦克
前部装甲	III	II	I
侧面装甲	II	I	0
后部装甲	I	0	0

坦克炮

坦克类型有不同的火力

	重型坦克	中型坦克	轻型/指挥坦克
坦克炮火力	III	II	I

当坦克炮火力 > 目标坦克防御装甲，目标才能够被歼灭。

举例，轻型/指挥坦克只能从侧面或后部歼灭目标。

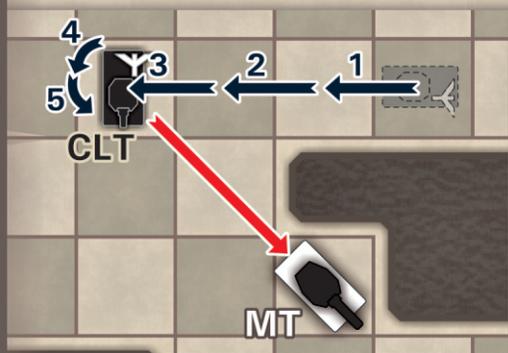


图1：黑坦克攻击白坦克后部

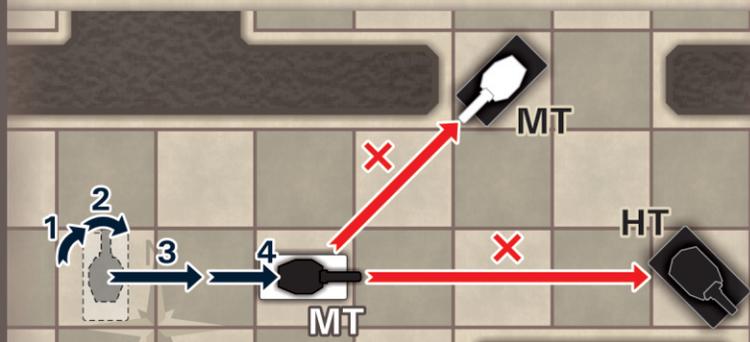


图2：白中型坦克不能够歼灭黑坦克（火力不足）

把被歼灭的坦克翻转，这些将成为游戏里的障碍。

游戏结束

游戏目标是歼灭对手的指挥坦克或把自己的指挥坦克移动到对方的最后一行（底线），逃离战场。首先达到任何一个目标的玩家将取得胜利。

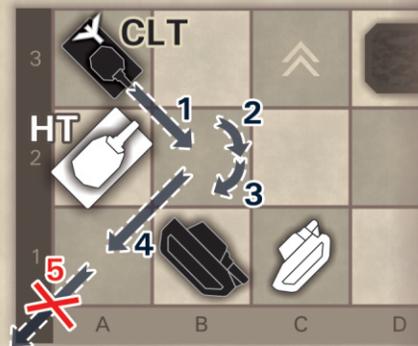
图1：黑重型坦克歼灭白指挥坦克。黑玩家胜利



图2：白指挥坦克成功逃离战场，白玩家胜利。

注：指挥坦克不能够从角落逃离战场。

图3：黑指挥坦克在这个情况下，不能够在同一个回合逃离战场。



将/逃离

如果玩家在下一个回合能够攻击对方的指挥坦克或逃离战场。玩家必须向对方宣布“将/逃离”

基本设置 20X20

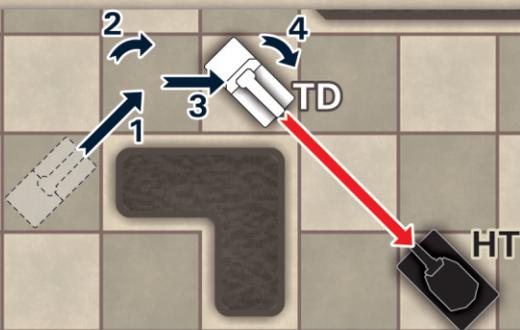
游戏规则一样，只加了两个新坦克类型：

△ 坦克歼击车 ⊖ 重迫击炮

坦克歼击车 (TD)

坦克歼击车与中型坦克有共同的移动点 (4) 和防御装甲 (II, I, 0)

坦克歼击车的火力是4。但是这坦克只能够直线开炮(请看图例)



重迫击炮 (HM)

重迫击炮与轻型战车有共同的防御装甲 (I, 0, 0)；与重型坦克有共同的移动点 (3)

重迫击炮也只能够向前开炮。但这坦克有强大火力 (5)，甚至可以越过障碍攻击 (请看图例)



重迫击炮只可以攻击 3, 4, 5 以内的格子，并只可选择一个目标。(请看图例)



设计师评论

- 和局仅在理论上是可能的
- 每一个坦克都是珍贵的，都有自己的重要性。重型坦克也许看起来很重要但是当游戏要结束时，能够移动更远的轻型战车反而更有战场价值
- 重迫击炮大量改变格局，战场再也没有安全的地方。障碍已经不再是有效的屏蔽
- 坦克棋可以运用棋钟。我们建议16X16（各自30分钟）；20X20（各自45分钟）
- 玩家也可以使用坐标来记录游戏

更多游戏

我们也有额外的内容（不包含在这游戏）：

- 新类型：超重型坦克，坦克猎人，水陆两用战车，扫雷舰，推土机
- 新障碍：地雷，水面