

TENKOVSKI ŠAH

SADRŽAJ KOMPLETA

- jedan mali talon - 16 x 16 polja;
- jedan veliki talon - 20 x 20 polja;
- po 14 belih i crnih figura (tenkića);
- komplet dodatnih prepreka i graničnih površina;
- blokčić za zapisivanje partije;
- blokčić za pravljenje šema;
- brojač poteza;
- dve tabele sa karakteristikama tenkova;
- pravila i brošura.

Sa jedne strane svakog talona su već odštampane prepreke (Osnovne postavke), dok druga strana služi da igrači sami postavljaju prepreke.

Tipovi figura:



Komandni (Laki) Tenk (CLT) Laki Tenk (LT) Srednji Tenk (MT) Teški Tenk (HT) Ubica Tenkova (TD) Teški Minobacač (HM)

OSNOVNA POSTAVKA 16x16

Preporučujemo igračima da prve partije odigraju na ovom manjem talonu, sa Osnovnom postavkom prepreka. Na ovakvoj postavci, svaki igrač ima sledeće figure: 2 Teška, 3 Srednja, 4 Laka i 1 Komandni Tenk.

Figure se na početku partije postavljaju na odgovarajuća označena polja, usmerene ka suprotnoj strani talona.

Simboli tipova figura su:

□ Teški Tenk ◇ Srednji Tenk ≧ Laki Tenk Y Komandni Tenk

Startne pozicije belih figura



Potezi se odigravaju naizmenično i prvi igra beli. U svakom svom potezu igrač mora da promeni položaj jedne svoje figure po sopstvenom izboru (da je pomeri na drugo polje ili joj samo promeni orijentaciju). U tom potezu samo ta pomerena figura može i da puca.

KRETANJE

Figure mogu da se kreću pravo unapred, da se zaokreću u mestu za po 45°, kao i da kombinuju kretanje pravo i zaokretanje. Svako pomeranje za jedno polje unapred i svaki zaokret za 45° računa se kao jedan korak.

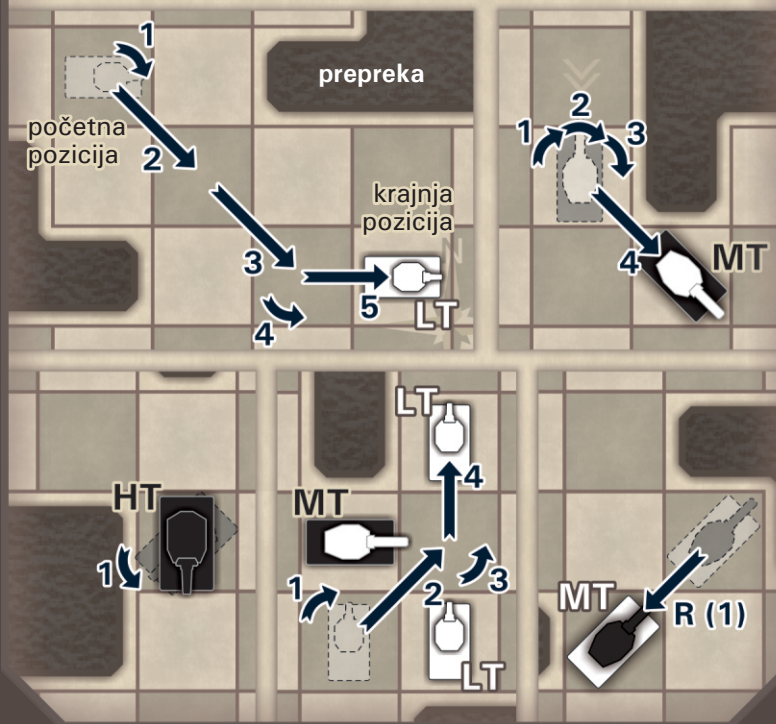
Tenkovi se razlikuju po brzini, odnosno po maksimalnom broju koraka u jednom potezu:

Tabela 1	TEŠKI	SREDNJI	LAKI (i KOMANDNI)
BRZINA	maks. 3	maks. 4	maks. 5

Figure se mogu pomerati i unazad, ali samo za jedno polje u potezu, bez mogućnosti da se zaokrenu u mestu ili da kombinuju to kretanje sa kretanjem pravo.

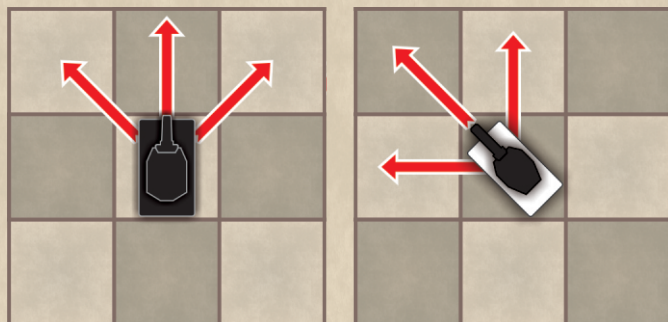
Figure se mogu kretati samo preko polja na kojima nisu prepreke niti druge figure. Kretanje figure se mora završiti tako da je krajnji položaj drugačiji od početnog (kretanje se NE računa ako se figura okrene ulevo pa udesno i time završi u istom položaju).

Slede primeri:

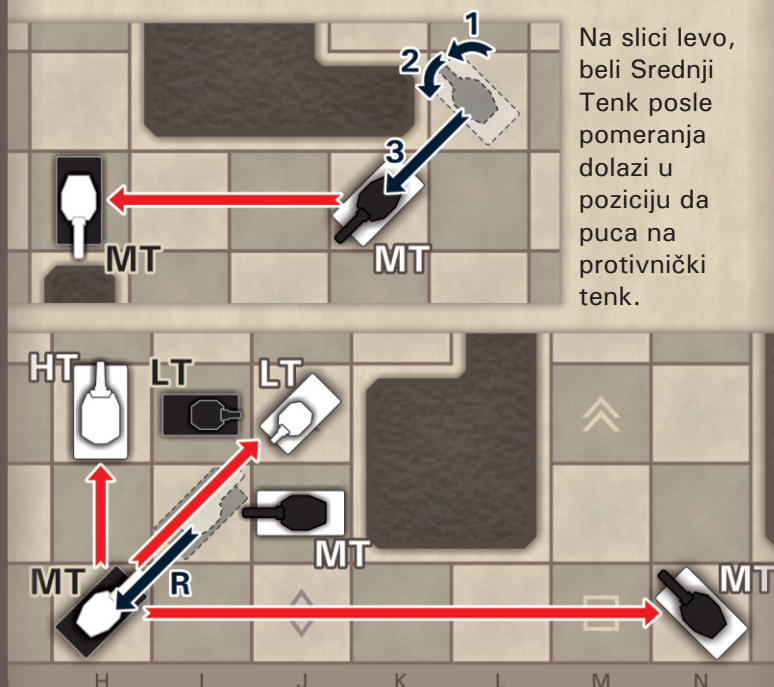


PUCANJE

Figura koja se pomerila u istom potezu ima pravo i da puca na jedan protivnički tenk. Sa polja na kome se nalazi, tenk može da puca u tri pravca - pravo napred, ukoso levo ili ukoso desno:



Između tenka koji puca i tenka na koji se puca ne sme biti ničeg osim praznih polja, a razdaljina između tenkova mora biti najmanje dva polja (bar jedno prazno polje između).



Na slici levo, beli Srednji Tenk posle pomeranja dolazi u poziciju da puca na protivnički tenk.

Na slici iznad, crni Srednji Tenk kretanjem unazad dolazi u poziciju da puca na čak tri bela tenka; u ovakvoj situaciji, igrač mora da izabere samo jednu figuru na koju će pucati.

Na slici desno, beli Teški Tenk ne može da puca na crni Laki Tenk jer ne postoji bar jedno prazno polje između njih.

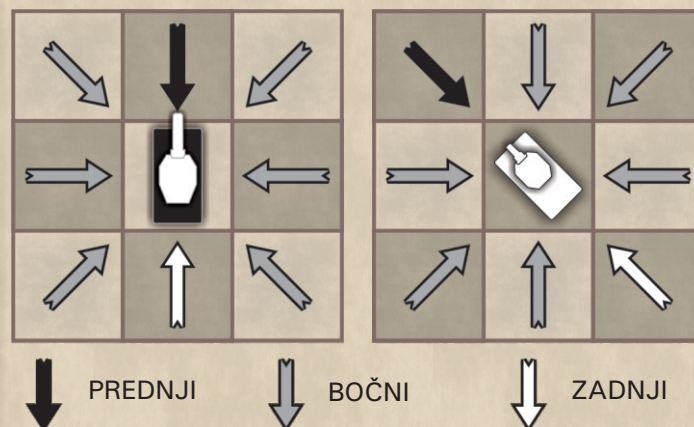


Ako neki tenk dođe u poziciju da puca na protivničku figuru, to ne znači da je ta figura automatski uništena – uništenje zavisi od jačine topa, debljine oklopa, kao i položaja tenka na koji se puca.

OKLOP

Tenkovi imaju različitu debljinu oklopa sa različitih strana: najdeblji je спреда, nešto tanji je na bokovima, a najtanji pozadi.

Prednji oklop prima pogodak samo ako hitac dolazi pravo спреда (crna strelica), a zadnji ako hitac dolazi pravo od pozadi (bela strelica). Bočni oklop biva pogođen ako hitac dolazi iz bilo kog drugog pravca (sive strelice).



Vrednosti oklopa su:

Tabela 2	TEŠKI	SREDNJI	LAKI (i KOMANDNI)
PREDNJI	III	II	I
BOČNI	II	I	0
ZADNJI	I	0	0

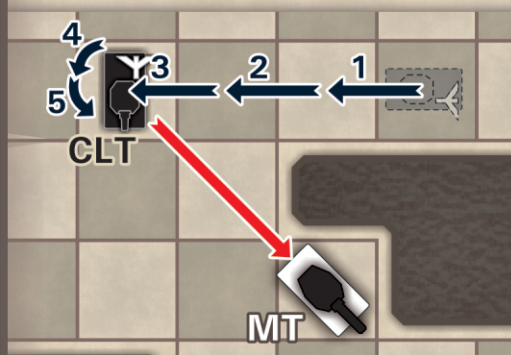
TOP

Različite figure imaju različite vrednosti topova:

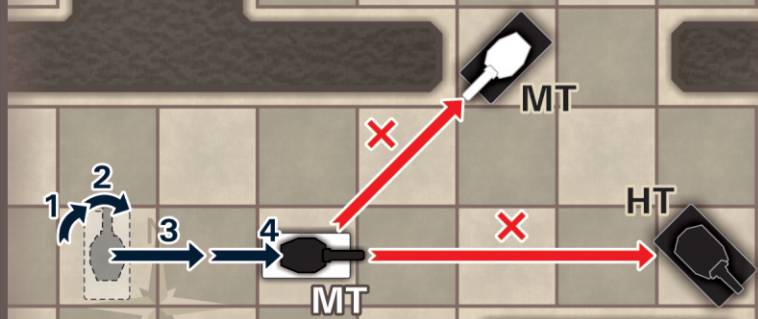
Tabela 3	TEŠKI	SREDNJI	LAKI (i KOMANDNI)
TOP	III	II	I

Da bi se uništila neka protivnička figura, vrednost topa tenka koji puca mora biti veća od vrednosti oklopa na mestu koje hitac pogađa (prednji, bočni ili zadnji oklop) tenka na koji se puca.

Drugim rečima, jedan tip tenka može uništiti isti tip samo sa boka ili od pozadi (zato što im je vrednost topa ista kao vrednost prednjeg oklopa).



Na slici levo, crni Komandni Tenk uništava beli Srednji Tenk pogotkom u zadnji oklop.



Na slici iznad, beli Srednji Tenk može da puca na dva crna tenka, ali nijedan od njih nije uništen jer vrednost njegovog topa (II) nije veća od vrednosti oklopa tenkova na koje puca (vidi Tabele 2 i 3).

Kada se tenk uništi, ta figura se prevrće na bok i ostaje na svom mestu. U daljem toku partije uništeni tenkovi ponašaju se kao prepreke (preko njih ne može da se prolazi niti puca).

CILJ I ZAVRŠETAK IGRE

Cilj igre je da se uništi protivnički Komandni Tenk, ili da se sa svojim Komandnim Tenkom „pobegne“, odnosno tokom kretanja završi iza prvog reda suprotne strane talona. Pobjednik je onaj igrač koji prvi uspe da postigne jedan od ta dva cilja.

Na slici ispod, crni Teški Tenk dolazi u poziciju da puca na beli Komandni Tenk i uništava ga. To je kraj partije i pobjeda Crnog.



Na slici levo prikazan je primer gde beli Komandni Tenk izlazi iz talona na suprotnoj strani već u četvrtom koraku svog poteza. To je kraj partije i pobjeda Belog.

Pravilo je da se ne može izaći iz talona dijagonalno kroz ugao talona.

Zbog toga, crni Komandni Tenk na slici desno ne može da izađe iz talona u narednom potezu.



* **ŠAH / BEG:** Tokom partije, kada neki igrač odigra svoj potez, a u sledećem bi mogao da dođe u poziciju da uništi protivnički Komandni Tenk, obavezan je da kaže: „ŠAH!“ Takođe, ako Komandni Tenk može da „pobegne“ u sledećem potezu, treba da se ukaže na mogućnost bekstva: „BEG!“

— OSNOVNA POSTAVKA 20x20 —

Za ovaj talon važe ista pravila kao i za prethodni. Pored već opisanih, uvode se po dve nove figure: Ubica Tenkova i Teški Minobacač.

Simboli ovih tipova figura su:



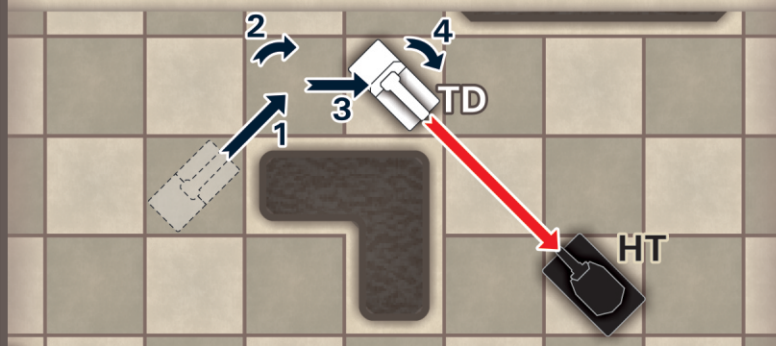
Ubica
Tenkova



Teški
Minobacač

UBICA TENKOVA

Ubice Tenkova imaju istu brzinu (4 koraka) i oklop (II, I, 0) kao Srednji Tenkovi. Razlika je u tome što imaju najjači top (IV) i tome što nemaju okretnu kupolu, pa mogu da pucaju samo pravo.



TEŠKI MINOBACAČ

Teški Minobacači imaju oklop iste vrednosti kao Laki Tenkovi (I, 0, 0), a brzinu kao Teški Tenkovi (3 koraka).

Njihova najvažnija osobina je da mogu da pucaju preko prepreka ili bilo koje aktivne ili uništene figure: pucaju samo pravo unapred i imaju najjači top (V).



Ipak, domet pucanja je ograničen: 3, 4 ili 5 polja od Minobacača. Ako ima više protivnikovih figura na tim tačkama, igrač koji puca sam određuje jednu figuru koju će da uništi (prevrće je na bok).



U primeru na gornjoj slici, crni Teški Minobacač je došao u položaj iz kog može da uništi beli Srednji Tenk (udaljen 3 polja) ili Ubicu Tenkova (udaljen 5 polja). Igrač sam bira koju će figuru da uništi.

— NAPOMENE —

- Nerešen rezultat partije je moguć samo u teoriji;
- Sve figure imaju istu vrednost. Na prvi pogled, Teški Tenkovi vrede najviše, ali je brzina Lakih Tenkova u završnici partije mnogo važnija od jačine topa i oklopa;
- Minobacači bitno menjaju karakter same igre, jer sa njima u igri ni polja iza prepreka nisu bezbedna;
- Preporučujemo korišćenje šahovskog sata u toku partije. Preporučeno vreme za talon 16x16 je po 30 minuta za svakog igrača, a za talon 20x20 je po 45 minuta;
- Uz pomoć koordinata moguće je zapisati ceo tok partije (detaljnije u brošuri);

BROŠURA

Na Osnovnim postavkama talona moguće je odigrati neograničen broj partija, a pritom da svaka bude različita od drugih. Pored toga, uz pomoć dodatnih prepreka mogu da se napravie nove postavke na praznim stranama talona. U brošuri su prikazane samo neke od bezbroj mogućih šema, a ako se igrači odluče da sami napravie neku novu, potrebno je poštovati pravila koja su napisana u brošuri.

EKSPANZIJA

Za igrače koji žele dodatnu zabavu postoji ekspanzija koja nije sastavni deo ovog kompleta. Ona sadrži nove figure (Superteški Tenk, Lovac na tenkove, Amfibija, Buldožer-tenk ...), nove vrste prepreka (niske, vodene i drvo prepreke) i dve vrste mina.