

# TANK CHESS

## ゲームの付属品内容

- 小さいボード-16x16マスのボード1枚
- 大きいボード-20x20マスのボード1枚
- 戦車の駒 白・黒各14個
- 旗／アンテナ 白・黒各20個
- 追加の障害物と境界一式
- 記録帳
- 空白マスの書かれた用紙
- リファレンスシート2枚
- パンフレットおよびルールブック (本紙)

大小ボード各々の片面は基本的な障害物の配置が印刷されています。反対側はプレイヤーが自由に障害物を配置出来る様、空白マスだけ印刷された面です。

駒の種類：



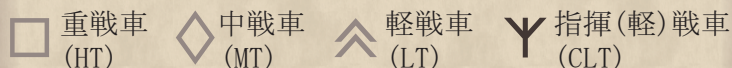
## — 16x16 マスのボードの基本設定 —

初めてゲームをプレイする場合は基本的な障害物が配置された 16x16マスのボードを使うことをお勧めします。

使用する駒：白・黒とも重戦車 x2、中戦車 x3、軽戦車 x4、指揮戦車 x1

始めに、記号が描かれたマスに相手側に向けて駒を配置します。

駒の種類を示す記号：



白の駒の初期配置



白のプレイヤーが先攻となり、白と黒が交互にターンを回してプレイします。どちらのプレイヤーも自分のターンに駒の一つを選び（位置か向きが変わる様に）進めます。そのターンで動かした駒だけが相手に砲撃可能です。

## 移動

駒は直進もしくはその場での旋回が可能です。1マス直進か45度ごとの旋回を1ステップとします。1ターン内で旋回と直進を組み合わせた移動も可能です。

駒はそれぞれ速さが異なり、1ターン内に移動出来る最大ステップ数が決められています。

表1	重戦車 (HT)	中戦車 (MT)	軽戦車 (LT, CLT)
速さ(ステップ数)	最大 3	最大 4	最大 5

どの駒も後退が可能です。1ターンに1マスしか下がれません。（直進や 旋回と同時に行うことは出来ません）

駒は空白のマスのみしか移動出来ず、障害物や他の駒を通過することは出来ません。また、その場で旋回しただけで同じマスに同じ向きのまま留めることは出来ません。

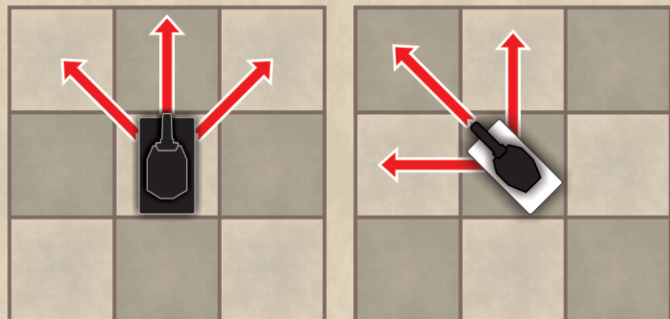
例：





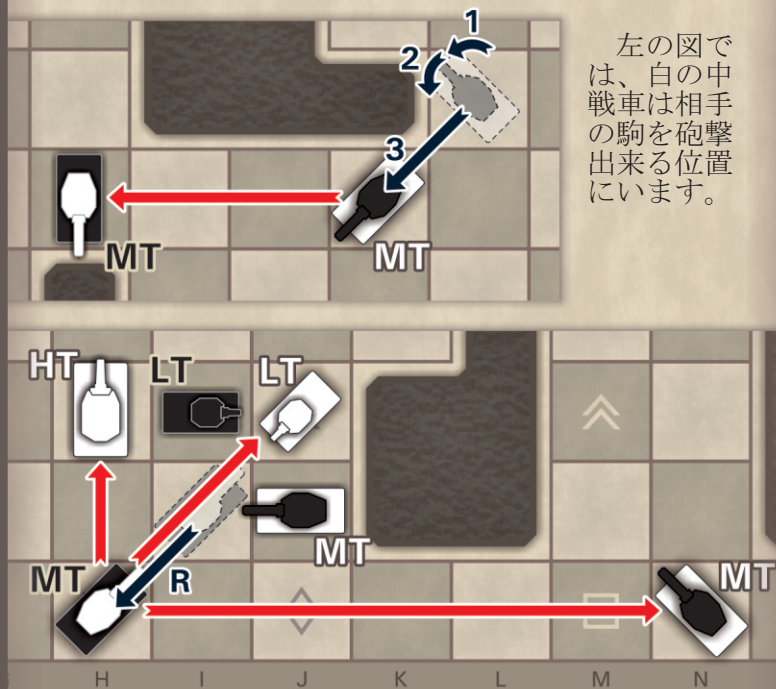
## 砲撃

移動した駒は、そのターン内で相手の駒を砲撃可能です。駒は配置した向きから正面方向と45°左右斜め前方方向の三方向いずれかへの砲撃が可能です。



砲撃する駒と砲撃対象とする駒の間は空白のマスだけでなければいけません。また駒と駒の間には最低1つの空白のマスがないと砲撃出来ません。

例：



左の図では、白の中戦車は相手の駒を砲撃出来る位置にあります。

上図：黒の中戦車は後退することで3カ所の白の駒を砲撃可能です。黒のプレイヤーは砲撃対象とする駒をどれか一つだけ選ぶ必要があります。

右図の例では、白の重戦車は黒の軽戦車との間に空白のマスが一つもないので砲撃出来ません。



駒が相手の駒を砲撃出来る位置にあっても、直ちに撃破出来るとは限りません。砲撃する駒の砲撃力と、砲撃対象とする駒の装甲と向きが影響します。

## 装甲値

それぞれの駒は異なる装甲を持っています。装甲は前面が最も厚く、側面はその次に強くまた背面はもっとも薄くなっています。

前面装甲は真正面から砲撃された場合に限り砲撃を受けます（黒矢印）

背面装甲は真後ろから砲撃された場合に限り砲撃を受けます（白矢印）

側面装甲はそれ以外の角度から砲撃された場合に砲撃を受けます（グレー矢印）



装甲値：

表2	重戦車 (HT)	中戦車 (MT)	軽戦車 (LT, CLT)
前面装甲	III	II	I
側面装甲	II	I	0
背面装甲	I	0	0



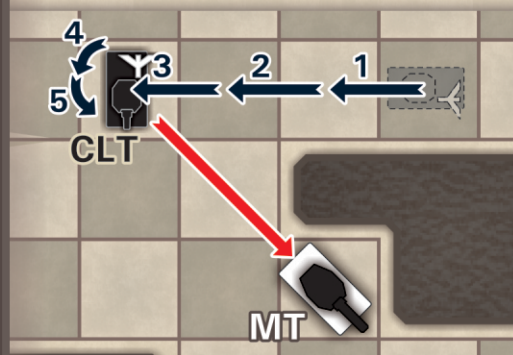
## 砲撃力

それぞれの駒は砲撃力が異なります：

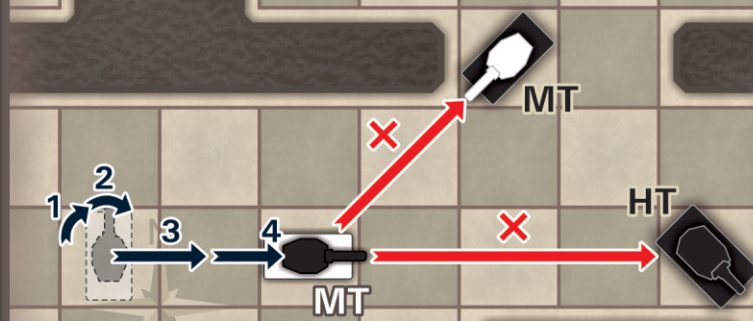
表3	重戦車 (HT)	中戦車 (MT)	軽戦車 (LT, CLT)
砲撃力	III	II	I

相手の駒を撃破するためには、砲撃する駒の砲撃力が砲撃対象とする駒の装甲値（前面、側面または背面）より高い数値である必要があります。

言い換えれば、ある駒が同じ種類の駒を撃破するためには側面または背面から砲撃しなければなりません（駒の前面の装甲値は同じ種類の駒の砲撃力と同じである為です）。



左の図では、黒の指揮戦車は白の中戦車を背面から砲撃することで撃破可能です。



上の図では、白の中戦車が二つの黒の駒を砲撃出来る位置にありますが、砲撃力 (II) が二つの駒のどちらの装甲値 (II) をも上回らない為、撃破することが出来ません（表2 および表3 参照）。

撃破された駒は横倒しに置き、その場に留まり続けます。プレイ中に撃破された駒は障害物となり、その場を通過したり砲撃を通すことは出来ません。

## ゲームの勝敗

このゲームの勝利条件は1. 相手の指揮戦車を撃破する、2. 自分の指揮戦車を移動させて相手陣地を通り抜け相手側ボード外へエスケープ（離脱）する、という1, 2いずれかの条件を満たすことです。勝利条件を先に達成したプレイヤーが勝者になります。

下の図では、黒の重戦車が白の指揮戦車を砲撃出来る位置に来て撃破します。この時点でゲームは終了し、黒のプレイヤーが勝者となります。



左の例では、白の指揮戦車が4ステップ目でボードの外へ離脱しています。この時点でゲームは終了し、白のプレイヤーが勝者となります。

なお、ルールによりボード四隅からボードの幅を越えて斜めに離脱することは出来ません。このため、右の図のように黒の指揮戦車は今回のターンでボードから離脱することは出来ません。



### \*チェック／エスケープの宣言

プレイヤーは次のターンで相手の指揮戦車を撃破出来る状態になった時、現在のターンが終わるときにはっきり“チェック”と宣言しなければなりません。また、指揮戦車が次のターンでエスケープ（離脱）出来る時には、現在のターンが終わるときにはっきり“エスケープ”と宣言しなければなりません。



## — 20x20 マスのボードの基本設定 —

このボードにおいても 16 x 16 マスのボードと同様のルールが適用されます。既に記した新たな二種類の駒：対戦車自走砲と自走重迫撃砲について説明します。

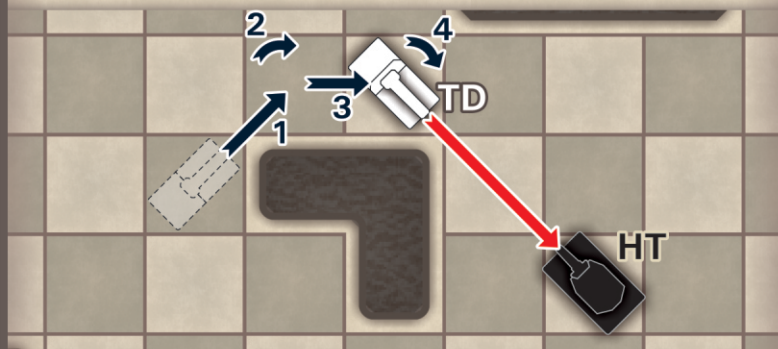
駒の種類を示す記号：

△ 対戦車自走砲(TD)      ◐ 自走重迫撃砲(HM)

### 対戦車自走砲(TD)

対戦車自走砲は中戦車と同じ最大 4 ステップの速さと装甲値 (II-I-0) を持っています。

砲撃力はIVです。対戦車自走砲は正面のみ砲撃可能です (回転砲塔がありません)。



### 自走重迫撃砲(HM)

自走重迫撃砲は軽戦車と同じ装甲値 (I-0-0) を持っていて、重戦車と同じく速さ最大 3 ステップです。

また、砲撃は正面のみ可能で砲撃力はVです。迫撃砲は障害物および生存または撃破された駒を飛び越えて砲撃可能です。



砲撃範囲は迫撃砲から 3, 4, 5 マスの距離に限定されています。それらの範囲に複数の相手の駒がいる場合、プレイヤーは砲撃対象とする駒の一つを選択しその駒を撃破し横倒しにします。



上の図では、黒の自走重迫撃砲は白の中戦車 (3 マスの距離にいる) あるいは対戦車自走砲 (5 マスの距離にいる) のどちらかを撃破出来る場所にいます。黒のプレイヤーはどちらの駒を撃破するか選択します。

## — 追記 —

– 勝敗が付かず“引き分け”になることは滅多にありません。

– 全ての駒には等しく価値があります。一見すると重戦車がもっとも価値が高いと思われますが、軽戦車の持つ速さは砲撃力や装甲値よりゲームに勝利する上で重要です。

– 迫撃砲はゲームの性質を大きく変化させ、砲撃を当て難い (障害物の陰のような) “安全地帯” を無くします。

– このゲームは対局時計を用いてプレイすることが可能です。16 x 16マスのボードなら両プレイヤーの持ち時間は各 30 分間、20 x 20マスのボードなら各 45 分間を推奨します。

– ボードの座標を使うことでゲームの棋譜を記録出来ます (詳細はパンフレットに記します)。

## パンフレットについて

最初から印刷してある基本の設定だけでも、プレイする対局者の数だけ全く異なった多様な試合が展開されます。加えてボード裏面の空白マスのみ書かれた面を用いて、追加の障害物を使い独自の盤面設定を作成することも可能です。考え得る限り無数の障害物配置の設定がありますが、その一例をパンフレットに示しています。独自に盤面を設定する際には、パンフレットに書かれたルールに従う事をお勧めします。

## ゲーム内容の拡張について

タンクチェスをより深く楽しみたいプレイヤー向けに拡張ファンセットを用意しています (この基本セットの一部ではありません)。ファンセットには新しい駒 (超重戦車、戦車駆逐車、水陸両用戦車、ドーザー車等)、新しい障害物 (水面、低い障害物等) や地雷が追加されています。