



SMALL ARMY TANK WARS

Bored Games



INSTRUKCJA



- I. Wstęp.
- II. Komponenty.
- III. Przygotowanie do gry.
- IV. Przebieg rozgrywki.
- V. Wyjaśnienie poszczególnych symboli.

I. Wstęp

Chcesz zagrać? Najpierw zbuduj własny czołg!

Oto w Twoje ręce trafia gra, w której połączono budowanie pojazdów historycznych z klocków konstrukcyjnych z rozgrywkami symulującymi bitwy pancerne II wojny światowej. W zestawie znajdziesz klocki, które po złożeniu stworzą pojazdy wojskowe, będące wiernymi replikami autentycznych maszyn. Każdy z modeli jest wykonany w skali zgodnej z modelami z serii Small Army NANO produkowanymi przez COBI.

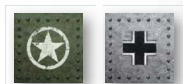
Dzięki Small Army: Tank Wars przekonasz się, że dobra gra może być jednocześnie żywą lekcją historii. To jednocześnie doskonała nauka myślenia strategicznego dla dużych i małych. Możesz z powodzeniem grać w nią z rodziną i przyjaciółmi. Gwarantujemy, że przy Small Army: Tank Wars nikt nie będzie się nudził!

II. Komponenty

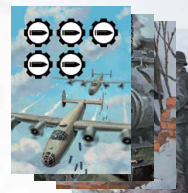
- plansza - 2 szt.
- kostki - 2 szt. (jedna z numerami 1-6; druga - z literami A-F)



Karty pojazdów - 6 szt.



Żetony Pancerza - 12 szt.



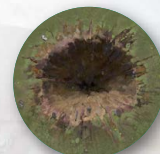
Karty Wsparcia - 12 szt.



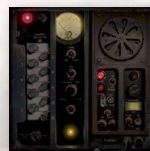
Żetony Rozkazów - 8 szt.



Żetony Wsparcia - 10 szt.



Żetony Artylerii - 36 szt.



Żetony Radia - 6 szt.



Żetony Ostrzału - 6 szt.



III. Przygotowanie do gry

Przygotowanie komponentów.

Każdy z graczy otrzymuje:

- swoją planszę,
- 3 Karty Pojazdów (zgodne z wybraną przez siebie stroną konfliktu, które będą stanowić jego armię) oraz adekwatne modele,
- 3 żetony Ostrzału,

- 6 żetonów Pancerza,
- 4 żetony Rozkazów,
- 3 żetony Radia.

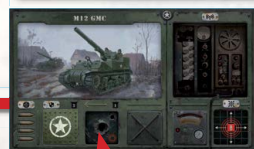
Pozostałe żetony:

- żetony Artylerii,
- żetony Wsparcia,

należy umieścić w miejscu dostępnym dla obu graczy, tak aby mogli z nich swobodnie korzystać.

Plansza

Każdy z graczy na swojej planszy umieszcza pojazdy w dowolny sposób, na wybranych przez siebie polach.



Rozmieszczenie kart na planszy

Na planszy, obok pola gry znajdują się 3 miejsca, na których należy umieścić karty pojazdów.

Ich rozmieszczenie określi kolejność, w jakiej będą wykonywać swoje ruchy.

Jako pierwszy poruszy się pojazd, którego karta znajduje się na pierwszej pozycji od góry, następnie pojazd, którego karta umieszczona jest na miejscu środkowym, jako ostatni ruch wykona pojazd, którego karta została umieszczona na pozycji najniższej.



Żetony Pancerza

Żetony pancerza należy umieścić we wskazanym miejscu na kartach pojazdów. Każdy z nich reprezentuje jeden punkt wytrzymałości danego pojazdu czyli ilości trafień, jakie dany pojazd może przyjąć, zanim zostanie zniszczony.

Karty Wsparcia

Ostatnim elementem przygotowań jest dokładne potasowanie Kart Wsparcia i odłożenie ich obok w ten sposób, aby każdy z graczy mógł po nie wygodnie sięgnąć, jeśli zajdzie taka potrzeba. Tak przygotowane karty nazywamy Talią Wsparcia.

Każdy z graczy na początek dobiera z wierzchu Talii Wsparcia 1 kartę, z którą rozpoczyna grę.

Po zakończeniu przygotowań, można rozpocząć grę.

IV. Przebieg rozgrywki

Gra przebiega w jasno ustalonej kolejności:

1. Ostrzał artyleryjski
2. Planowanie Ruchu
3. Planowanie Ostrzału
4. Wykonanie Ruchu
5. Wykonanie Ostrzału
6. Zrzut Zaopatrzenia

W każdej z powyższych faz swoje ruchy wykonuje najpierw jeden potem drugi gracz. Kiedy obaj zakończą ruchy w danej fazie można przystąpić do następnej.

Ostrzał artyleryjski

W tej fazie pojazdy artyleryjskie każdej ze stron wykonują ostrzał planszy przeciwnika.



Każdy z pojazdów artyleryjskich może wykonać tyle strzałów w ciągu jednej fazy, ile wynika z jego karty - decyduje o tym ilość pocisków jakie ma do dyspozycji. Np: pojazd

posiadający 4 oznaczenia Ostrzału Artyleryjskiego może wykonać 4 strzały w ciągu jednej fazy.

Ostrzał odbywa się poprzez wykonanie rzutu kośćmi - pierwsza z nich określa kolumnę, druga numer wiersza. W zależności od wyniku rzutu kośćmi pocisk spadnie na pole znajdujące się na przecięciu określonej kolumny i wiersza. Np. jeśli na kościach wyrzucono wynik „E” oraz „4” - oznacza to, że pocisk spadnie na pole E4.

Jeśli ostrzał artyleryjski trafi w pole, na którym znajduje się żeton Wsparcia, nie umieszcza się na nim żetonu Artylerii, ale usuwa się z planszy żeton Wsparcia.

Jeśli ostrzał artylerii trafi w pojazd, traktuje się to jako normalne trafienie i pojazd traci 1 punkt Pancerza.

Ostrzał wykonywany jest przez obie strony równocześnie co oznacza, że pojazd artyleryjski może wykonać wszystkie swoje strzały, nawet jeśli został w tej samej fazie zniszczony przez przeciwnika.

Traktuje się go wtedy jako zniszczonego dopiero na koniec fazy Ostrzału Artyleryjskiego.

Jeśli gracz rozpoczyna fazę Ostrzału Artyleryjskiego bez pojazdu artylerii, przysługuje mu 1 strzał artyleryjski od Artylerii Dalekiego Zasięgu. Działa on dokładnie tak jak zwykły strzał artyleryjski.

Planowanie Ruchu

W tej fazie, każdy z graczy musi zaplanować ruch swoich pojazdów. Odbywa się to przy pomocy żetonów Rozkazów.

Na żetonach Rozkazów znajdują się strzałki, które określają kierunek planowanego ruchu oraz wartość - cyfry „1” lub „2” oznaczają ilość pól na planszy, którą w danym ruchu pokona pojazd.

Żetony rozkazów

Każdy z graczy posiada swój zestaw żetonów służących do zaplanowania ruchu pojazdów. W zestawie znajdują się 4 różne żetony rozkazów:

- Ruch prosto o 1 pole
- Ruch prosto o 2 pola
- Ruch po skosie o 1 pole
- Ruch po skosie o 2 pola.



Aby zaplanować ruch, należy wybrać jeden z żetonów Roz-

kazu zgodny ze schematem ruchu wybranego pojazdu i umieścić go na miejscu rozkazów w taki sposób, aby znajdująca się na nim strzałka wskazywała kierunek w którym chcemy przemieścić pojazd. Musimy pamiętać, że rozkazy planowane są w sposób niejawny i przeciwnik nie powinien ich widzieć. Do zaśłonięcia prawdziwego żetonu z rozkazem służą żetony Radia, dzięki nim przeciwnik nie zobaczy jaki rozkaz kładziemy na

wybranym pojeździe. Przykrywamy żeton Rozkazu żetonem Radia i tak przygotowany komplet umieszczamy na Karcie Pojazdu, dla którego przeznaczony jest rozkaz.

Pamiętaj: Żeton Rozkazu powinien być umieszczony na Karcie Pojazdu w taki sposób, aby znajdująca się na nim strzałka wskazywała kierunek w którym ma się przemieścić pojazd.



Jeśli żeton Rozkazu jest niezgodny ze schematem ruchu pojazdu (tzn. strzałka na żetonie pokazuje ruch, którego pojazd nie może wykonać) pojazd pozostaje nieruchomy i nie może opuścić zajmowanego pola.

Dotyczy to również zasięgu ruchu, który znajduje się na żetonie. Jeśli pojazd jest uszkodzony (pozostał mu już tylko 1 punkt pancerza) i otrzyma rozkaz wykonania ruchu o 2 pola - również nie może wykonać takiego rozkazu.

Planowanie ostrzału

Jeśli obaj gracze zaplanowali już swoje ruchy i każdy z pojazdów ma już wydany Rozkaz Ruchu należy przystąpić do kolejnej fazy gry czyli do Planowania Ostrzału.



Każdy z graczy dysponuje żetonami Ostrzału, których ilość określają Karty Pojazdu. Na początku gry są to 3 żetony. Jednak strata któregokolwiek z pojazdów posiadających

symbol Ostrzału powoduje zmniejszenie ilości tych żetonów o ilość zgodną z ilością symboli na karcie straconego pojazdu. W fazie Planowania Ostrzału każdy z graczy rozkłada żetony Ostrzału na planszy przeciwnika, próbując przewidzieć, na które pola poruszają się pojazdy przeciwnika.

Żetony Ostrzału można również wykorzystać do zdjęcia z własnej planszy żetonów Artylerii (patrz: Wykonanie Ostrzału).

Wykonywanie ruchu

Kiedy obaj gracze zakończyli swoje fazy Planowania Ostrzału, rozpoczyna się faza Wykonywania Ruchu.

Każdy pojazd, zaczynając od tego, którego karta znajduje się na najwyższej pozycji, ujawnia rozkaz jaki został dla niego wydany. Odbывается to poprzez usunięcie żetonu Radia.

Kiedy rozkaz jest już znany przesuwamy na planszy model pojazdu zgodnie z wydanym rozkazem - uwzględniając kierunek ruchu, wskazany przez strzałkę na wydanym rozkazie oraz ilość pól, którą określa wartość znajdująca się na żetonie Rozkazu.

Rozkazy wykonywane są w określonej kolejności. Jako pierwszy porusza się pojazd którego Karta Pojazdu umieszczona jest na pierwszej pozycji (najwyższa pozycja na planszy), następny porusza się pojazd z pozycji drugiej (środkowa pozycja na planszy), ostatni wykonuje rozkaz pojazd znajdujący się na ostatniej, najniższej pozycji na planszy.

Jeśli w trakcie ruchu pojazd pokona pole, na którym znajduje

się żeton Artylerii lub zatrzyma się na takim polu - natychmiast traci 1 Punkt Pancerza. Należy wtedy usunąć z karty pojazdu 1 żeton Pancerza oraz żeton Artylerii z pola, na którym aktualnie znajdował się pojazd.

Pojazd traci Punkt Pancerza za każdy żeton Artylerii, jaki pokona. Jeśli w trakcie ruchu przejechał przez jeden żeton Artylerii i zatrzymał się na polu na którym znajduje się kolejny - traci łącznie 2 Punkty Pancerza, a z pola przez które przejechał pojazd oraz z tego, na którym się zatrzymał usuwane są żetony Artylerii.

Pojazd nie może zatrzymać się na polu zajmowanym przez inny pojazd.

Jeśli wydany rozkaz oznaczałby konieczność zajęcia pola zajętego już przez inny pojazd, cały rozkaz jest anulowany i pojazd musi pozostać w miejscu.

Jeśli pojazd zakończy ruch na polu zawierającym żeton Wsparcia - żeton ten jest natychmiast usuwany, a gracz ma prawo dobrać 1 kartę Wsparcia.

Faza Wykonywania Ruchu kończy się w momencie, w którym obaj gracze wykonają ruchy wszystkimi pojazdami.

Wykonanie Ostrzału

Jeśli obaj gracze wykonali ruchy wszystkimi posiadanymi pojazdami następuje rozstrzygnięcie zaplanowanego wcześniej Ostrzału.

Jeśli pojazd zakończył ruch na polu, na którym znajduje się żeton Ostrzału, pojazd ten traci 1 Punkt Pancerza.

Wszystkie pozostałe żetony Ostrzału, które nie trafiły w żaden pojazd, są usuwane z planszy.

Jeśli jednak żeton Ostrzału był umieszczony na żetonie Artylerii lub żetonie Wsparcia usuwa się je wraz z żetonami Ostrzału.

Zrzut Zaopatrzenia

Kiedy faza Wykonania Ostrzału zostanie zakończona następuje faza Zrzutu Zaopatrzenia. Polega ona na wylosowaniu pola, na które samoloty dokonają zrzutu.

Zrzut zaopatrzenia odbywa się poprzez wykonanie rzutu kośćmi - pierwsza z nich określa kolumnę, druga numer wiersza. Skrzynia z zaopatrzeniem spadnie na pole znajdujące się na przecięciu kolumny i wiersza. Np. jeśli na kościach wyrzucono wynik „B” oraz „3” - oznacza to, że zasobnik spadnie na pole B3.

Jeśli zasobnik spadnie bezpośrednio na pojazd jest natychmiast przejmowany przez załogę. Należy wtedy zdjąć taki żeton Wsparcia z planszy i natychmiast dociągnąć kartę Wsparcia.

Jeśli żeton Wsparcia trafi na pole na którym znajduje się żeton Artylerii - ulega on uszkodzeniu. należy zdjąć taki żeton Wsparcia wraz z żetonem Artylerii na który spadł.

Karty wsparcia

Za każdym razem, kiedy pojazd któregoś z graczy zajmie pole na którym znajduje się żeton Wsparcia, gracz ten natychmiast powinien dociągnąć 1 kartę z talii kart Wsparcia.

Każda z kart zawiera symbole, które określają możliwe do wykonania akcje, ilość symboli określa ilość akcji. Np. Jeśli na karcie znajduje się 1 symbol „Naprawy pojazdu” - gracz po zagraniu tej karty może w dowolnym, uszkodzonym pojeździe przywrócić (naprawić) 1 żeton Pancerza.

Jeśli karta zawiera 2 takie symbole - może taką akcję przeprowadzić dwukrotnie czyli 2 razy wskazać pojazd i naprawić w nim 1 punkt Pancerza.

Karty wsparcia mogą być zagrywane w dowolnym momencie - jednak muszą być zagrane przed rozpoczęciem kolejnej fazy rozgrywki. W innym wypadku karta nie działa i jej efekt nie

może być rozstrzygnięty w danej fazie.

V. Znaczenie poszczególnych symboli:



Naprawa pojazdu - wybierz własny, uszkodzony pojazd i przywróć utracony 1 punkt Pancerza.



Ostrzał artyleryjski - wykonaj pojedynczy strzał artyleryjski, zgodny z zasadami Ostrzału Artyleryjskiego.



Zdobycie meldunki - na początku fazy Planowania Ruchu (zanim zostanie wydany jakikolwiek rozkaz dla pojazdów) wybierz jeden z żetonów Rozkazu twojego przeciwnika i odłóż na bok. W tej rundzie nie może on używać tego rozkazu.



Zakłócenie łączności - wybierz pojazd przeciwnika, któremu zaplanowano ruch, a następnie odwróć jego żeton rozkazu w dowolny sposób (o 90°, 180° lub 270°). Nie wolno ci jednak zajrzeć pod żeton Radia aby zobaczyć jak ten rozkaz został wydany.



Obserwator artyleryjski - wykonaj pojedynczy strzał artyleryjski, lecz zamiast zwykłej procedury weź jedną kość i ustaw na niej wynik zgodny z twoją decyzją, następnie rzuć drugą kością.

Wynik uzyskany na obu kościach traktuj tak, jak gdyby został osiągnięty w normalnym rzucie.

Zwycięstwo

Rozgrywkę wygrywa ten z graczy któremu uda się jako pierwszemu wyeliminować wszystkie pojazdy przeciwnika.

INSTRUCTIONS

- I. Introduction.
- II. Components.
- III. Preparing to play.
- IV. The course of the game.
- V. Explanation of individual symbols.



I. Introduction

You want to play? Build your own tank first!

The game that you are holding in your hands is combine the construction of historic vehicles from construction blocks with games simulating the armored battles of World War II. In the set you will find blocks which, when assembled, will create military vehicles, which are faithful replicas of authentic machines. Each of the models is made on a scale compatible with Small Army NANO products — blocks produced by COBI.

Thanks to Small Army Tank Wars you will see that a good game can also be like a history lesson coming to life.

It is at the same time an excellent lesson in strategic thinking for adults and children.

You can easily play it with your family and friends.

We guarantee that with Small Army Tank Wars no one will be bored!

II. Components

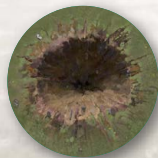
- Board - 2 pieces



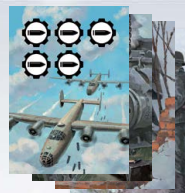
Vehicle cards - 6 pcs.



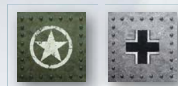
Support tokens - 10 pcs.



Artillery tokens - 36 pcs.



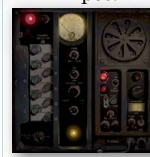
Support cards - 12 pcs.



Armor tokens - 12 pcs.



Command tokens - 8 pcs.



Radio tokens - 6 pcs.



Gunfire tokens - 6 pcs.

- dice - 2 pcs. (one with the numbers 1-6; the other with the letters A-F)

III. Preparing to play

Preparation of the components.

Each player receives:

- their own board
- a set of Vehicle Cards (according to the chosen side of the conflict, which will constitute their army) and adequate models:
- 3 Gunfire tokens:
- 6 Armor tokens:
- 4 Command tokens:
- 3 Radio tokens:
- The other tokens:
- Artillery tokens
- Support tokens
- should be placed in a place accessible to both players so that they can use them freely.





Arrangement of cards on the board

On the board, next to the playing field, there are 3 places to place vehicle cards.

Their deployment will determine the order in which they will make their movements.

The vehicle with the card in the first position from the top shall be the first to move, then the vehicle with the card in the middle position, and the last to move shall be the vehicle with the card in the bottom position.



The board

Each player places the vehicles on their board in any way they wish, on the fields of their choice.

Armor tokens

The armor tokens must be placed in the indicated place on the vehicle cards. Each of them represents one hit point of a given vehicle, i.e. the number of hits a given vehicle can take before it is destroyed.

Support Cards

The last element of the preparation is to carefully shuffle the Support Cards and place them next to each other so that each player can comfortably reach for them if needed. The cards prepared this way are called the Support Deck. Each player first draws 1 card from the top of the Support Deck, with which they start the game.

Once the preparations are complete, the game can begin.

IV. The course of the game

The game is played in a set order:

1. Artillery fire
2. Movement planning
3. Gunfire planning
4. Execution of Movement
5. Gunfire
6. Supply Drop

In each of the above phases, one player makes their moves first, then the other makes theirs. When both of them have completed their movements in a given phase they can proceed to the next one.

Artillery fire



In this phase, artillery vehicles from each side fire at the enemy's board. Each artillery vehicle can make as many shots in one phase as the number of shells it has available

— this is determined by the number of shells they have at their disposal. E.g.: a vehicle with 4 Artillery Fire marks can make 4 shots in one phase.

The shooting is carried out by means of a dice throw — the first one determines the column, the second the row number. Depending on the result of the dice throw, the shell will fall on the field at the intersection of the specified column and row. For example, if the result „E” and „4” is thrown with the dice, it means that the shell will fall onto field E4.

If the artillery fire hits a field with a Support token on it, no Artillery token is placed on it, but the Support token is removed from the board.

If artillery fire hits a vehicle, this is considered a normal hit and the vehicle loses 1 point of armor.

Shots are fired by both sides at the same time, which means that an artillery vehicle can complete all its shots, even if it was destroyed by the enemy in the same phase.

It is then treated as destroyed only at the end of the artillery fire phase.

If a player starts the artillery firing phase without an artillery vehicle, they are entitled to 1 artillery shot from the Long Range Artillery. It works exactly like an ordinary artillery shot.

Movement planning

In this phase, each player must plan the movement of their vehicles. This is done with the help of the Command tokens. There are arrows on the Command tokens that indicate the direction of the planned movement and the value — the numbers “1” or “2” indicate the number of fields on the board that the vehicle will travel in a given move.

Command tokens

Each player has their own set of tokens to plan their vehicle movement. There are 4 different command tokens included:

- Moving straight by 1 field.
- Moving straight by 2 fields.
- Moving diagonally by 1 field.
- Moving diagonally by 2 fields.



To plan the move, select one of the Command tokens

according to the movement pattern of the selected vehicle and place it in the command area so that the arrow on it indicates the direction in which you want to move the vehicle. Remember that commands are planned in a secret manner and the enemy should not see them. Radio tokens are used to cover up the real command token, thanks to which the opponent will not see what command we put on the chosen vehicle. We cover the Command token with a Radio token and place the set prepared in such a way on the Vehicle Card for which the command is intended.



Remember: The Command token should be placed on the Vehicle Card so that the arrow on it indicates the direction in which the vehicle is to move.

If the Command token is not in accordance with the movement pattern of the vehicle (i.e. the arrow on the token indicates a move that the vehicle cannot make), the vehicle remains stationary and cannot leave the occupied field.

This also applies to the range of motion that is on the token. If the vehicle is damaged (it has only 1 armor point left) and receives a command to move by 2 fields — it cannot execute such an command either.

Gunfire planning



If both players have already planned their moves and each of the vehicles has already been given with a Movement Command, you should proceed to the next phase

of the game, i.e. Gunfire Planning.

Each player has Gunfire tokens, the number of which is determined by the Vehicle Cards. At the beginning of the game it is 3 tokens. However, the loss of any of the vehicles with the Gunfire symbol will reduce the amount of these tokens by the amount consistent with the number of symbols on the lost vehicle card.

In the Gunfire Planning phase, each player places the Gunfire tokens on the enemy's board, trying to predict to which fields the opponent's vehicles will move.

You can also use the Gunfire tokens to remove Artillery tokens from your own board (see: Firing).

Movement

When both players have completed their Gunfire Planning phases, the Movement phase begins.

Each vehicle, starting with the one whose card is in the topmost position, reveals the command that was given to it. This is done by removing the Radio token.

Once the command is known, you move the vehicle model on the board according to the given command — taking into account the direction of movement indicated by the arrow on the given command and the number of fields, which is determined by the value on the Command token.

Commands are executed in a certain order. The vehicle whose Vehicle Card is placed in the first position (the topmost position on the board) is the first to move, the next to move is the vehicle from the second position (the middle position on the board), the last to execute the command is the vehicle placed in the last, bottom position on the board.

If the vehicle crosses or stops in a field where an Artillery token is located during movement — it immediately loses 1 Armor Point. In this case, 1 armor token should be removed from the vehicle card and the Artillery token should be removed from the field where the vehicle is currently located.

The vehicle loses an Armor Point for every Artillery token it crosses. If, in the course of movement, it drove through one Artillery token and stopped on a field where a subsequent Artillery token is located, it loses a total of 2 Armor Points,

and the Artillery tokens are removed from the field it drove through and from the field where it stopped.

A vehicle cannot stop in a field occupied by another vehicle. If a command given would mean that a field already occupied by another vehicle has to be occupied, the whole command is cancelled and the vehicle has to remain in place.

If a vehicle completes its movement on a field containing a Support Token, the Support Token is immediately removed and the player has the right to draw 1 Support Card. The Movement Phase ends when both players make their moves with all vehicles.

Gunfire

If both players have made moves with all the vehicles they have, the previously Gunfire shot is resolved.

If a vehicle has completed its movement on a field where the Gunfire token is located, the vehicle loses 1 Armor Point.

All other Gunfire tokens that have not hit any vehicle are removed from the board.

However, if a Gunfire token was placed on an Artillery or Support token, they are removed together with the Gunfire tokens.

Supply Drop

When the Gunfire phase is completed, the Supply Drop phase follows.

It consists in drawing the field onto which the planes will make the drop.

The supply drop is carried out by means of a dice throw — the first one determines the column, the second the row number. The supply box will land on the field at the intersection of the column and the row. For example, if the result „B” and „3” is thrown with the dice, it means that the supply will land on field B3.

If the supply falls directly on a vehicle, it is immediately taken over by the crew. You should then remove such a Support token from the board and draw another the Support card immediately.

If a Support token goes to a field where an Artillery token is located, it gets damaged. You should remove that Support token together with the Artillery token it fell on.

Support cards

Each time a player's vehicle occupies a field with a Support token, that player should immediately draw 1 card from the Support cards deck.

Each of the cards contains symbols which determine the possible actions, the number of symbols determines the number of actions. For example If there is 1 „Vehicle Repairs” symbol on the card — after playing this card, the player can restore (repair) 1 armor token in any damaged vehicle.

If the card contains 2 such symbols - they can perform such an action twice, i.e. indicate a vehicle and repair 1 point of armor in it 2 times.

Support cards can be played at any time — but they must be played before the subsequent phase of the game begins. Otherwise, the card will not work and its effect cannot be resolved in a given phase.

Meaning of the individual symbols:



Vehicle repair - select your own damaged vehicle and restore the lost 1 point of armor



Artillery fire — make a single artillery shot, consistent with the rules of artillery fire.



Reports intercepted — at the beginning of the Movement Planning phase (before any command is given to the vehicles) select one of your opponent's Command tokens and put it aside. He cannot use that command in this round.



Communication interference — select an opponent's vehicle that is scheduled to move, and then re-align its command token in any way (by 90°, 180° or 270°). However, you are not allowed to look under the Radio token to see what exact command was given.



Artillery observer — take a single artillery shot, but instead of the usual procedure, take one die and set the score on it according to your decision, then throw the other die.

Treat the result on both dies as if it had been achieved in a normal throw.

Victory

The player who is the first to eliminate all the enemy's vehicles wins the game.

ANLEITUNG



1. Vorwort.
2. Komponenten.
3. Vorbereitung auf das Spiel.
4. Verlauf des Spiels.
5. Erläuterung der einzelnen Symbole.

I. Vorwort

Wollen Sie spielen? Bauen Sie zuerst Ihren eigenen Panzer! Hier ist das Spiel, das den Bau historischer Fahrzeuge aus Bausteinen mit Spielen kombiniert, die Panzerschlachten des Zweiten Weltkriegs simulieren. In dem Set finden Sie Bausteine, aus denen Militärfahrzeuge zusammengebaut werden, die originalgetreue Nachbildungen authentischer Maschinen sind. Jedes der Modelle wird in einem Maßstab hergestellt, der mit den Small Army NANO Produkten kompatibel sind, die von COBI hergestellt werden.

Dank Small Army Tank Wars überzeugen Sie sich, dass ein gutes Spiel auch ein lebendiger Geschichtsunterricht sein kann. Das ist gleichzeitig ein hervorragendes Lernen des strategischen Denkens.

Sie können es mit Ihrer Familie und Freunden erfolgreich spielen. Wir garantieren, dass sich bei Small Army Tank Wars niemand langweilen wird!

II. Komponenten

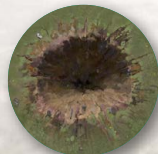
- Spielbrett - 2 Stück



Fahrzeugkarten - 6 Stück



Unterstützung
-Marken - 10 Stück



Artillerie-Marken
- 36 Stück



Unterstützungs-
karten - 12 Stück



Panzer-Marken
- 12 Stück



Befehl-Marken - 8 Stück.



Radio-Marken - 6 Stück



Abschuss-Marken - 6 Stück

- Würfel - 2 Stück (eine mit den Zahlen 1-6; die andere mit den Buchstaben A-F)

III. Vorbereitung auf das Spiel

Vorbereitung der Komponenten.

Jeder Spieler erhält:

- eigenes Spielbrett
- Set von Fahrzeugkarten (je nach der gewählten Konfliktseite, die ihre Armee bilden wird) und entsprechende Modelle

- 3 Abschuss-Marken
- 6 Panzer-Marken
- 4 Befehl-Marken
- 3 Radio-Marken

Die übrigen Marken

- Artillerie-Marken
- Unterstützung-Marken

sollten an einem für beide Spieler zugänglichen Ort abgelegt werden, so dass sie diese frei nutzen können.





Verteilung der Karten auf dem Spielbrett

Auf dem Spielbrett, neben dem Spielfeld, gibt es 3 Plätze, um Fahrzeugkarten zu legen.

Ihre Verteilung bestimmt die Reihenfolge, in der sie sich bewegen werden.

Das Fahrzeug mit der Karte in der ersten Position von oben bewegt sich zuerst, dann das Fahrzeug mit der Karte in der mittleren Position, die letzte Bewegung macht das Fahrzeug, dessen Karte in der niedrigsten Position liegt.



Spielbrett

Jeder Spieler stellt die Fahrzeuge auf seinem Spielbrett in beliebiger Weise auf den ausgewählten Feldern auf.

Panzer-Marken

Die Panzer-Marken sind an der angegebenen Stelle auf den Fahrzeugkarten zu legen. Jede Marke repräsentiert einen Festigkeitspunkt des bestimmten Fahrzeugs, d.h. die Anzahl der Treffer, die ein bestimmtes Fahrzeug verkraften kann, bevor es zerstört wird.

Unterstützungskarten

Das letzte Element der Vorbereitung ist genaues Mischen von Unterstützungskarten und ihr Ablegen daneben, damit jeder Spieler bei Bedarf bequem danach greifen kann. Die auf diese Weise vorbereiteten Karten werden als „Unterstützungskartenstock“ bezeichnet. Jeder Spieler zieht zunächst 1 Karte aus dem Unterstützungskartenstock oben, mit der er das Spiel beginnt. Sobald die Vorbereitungen abgeschlossen sind, kann das Spiel beginnen.

IV. Verlauf des Spiels

Das Spiel verläuft in einer klar definierten Reihenfolge:

1. Artilleriebeschuss
2. Bewegungsplanung
3. Beschussplanung
4. Bewegung
5. Beschuss
6. Versorgungsabwurf

In jeder der oben genannten Phasen macht zuerst ein Spieler seine Bewegungen, dann der andere Spieler. Wenn beide ihre Bewegungen in der bestimmten Phase abgeschlossen haben, können Sie zur nächsten Phase übergehen.

Artilleriebeschuss



In dieser Phase beschießen die Artilleriefahrzeuge jeder Partei das Spielbrett des Gegners.

Jedes Artilleriefahrzeug kann in einer Phase so viele Schüsse abgeben,

wie es aus seiner Karte resultiert - darüber entscheidet die Zahl der verfügbaren Geschosse. Z.B.: ein Fahrzeug mit 4 Artilleriebeschuss-Symbolen kann 4 Schüsse in einer Phase abgeben.

Das Schießen erfolgt durch einen Würfelwurf - der erste Würfel bestimmt die Spalte, der zweite die Zeilennummer. Je nach Ergebnis des Würfelwurfs fällt das Geschoss auf das Feld am Schnittpunkt der angegebenen Spalte und Zeile. Wenn beispielsweise das Ergebnis „E“ und „4“ mit den Würfeln geworfen wird, bedeutet dies, dass das Geschoss auf das Feld E4 fällt.

Wenn ein Artilleriebeschuss das Feld mit einer Unterstützung-Markie trifft, wird keine Artillerie-Markie darauf gelegt, sondern wird die Unterstützung-Markie vom Spielbrett entfernt. Wenn der Artilleriebeschuss ein Fahrzeug trifft, wird dies als normaler Treffer angesehen und das Fahrzeug verliert 1 Panzer-Punkt.

Der Beschuss wird von beiden Parteien gleichzeitig abgefeuert, was bedeutet, dass ein Artilleriefahrzeug alle seine Schüsse ausführen kann, auch wenn es vom Feind in derselben Phase zerstört wurde. Erst am Ende der Artilleriebeschuss-Phase wird es als zerstört behandelt.

Beginnt ein Spieler die Artilleriebeschuss-Phase ohne Artilleriefahrzeug, hat er Anspruch auf 1 Artillerieschuss von der Langstreckenartillerie. Es funktioniert genau wie ein normaler Artillerieschuss.

Bewegungsplanung

In dieser Phase muss jeder Spieler die Bewegung seiner Fahrzeuge planen. Dies geschieht mit Hilfe von Befehl-Marken.

Auf den Befehl-Marken sind Pfeile, die die Richtung der geplanten Bewegung und den Wert anzeigen - die Ziffern „1“ oder „2“ geben die Anzahl der Felder auf dem Spielbrett an, die das Fahrzeug in der bestimmten Bewegung befahren wird.

Befehl-Marken

Jeder Spieler hat seinen eigenen Markensatz, um seinen Fahrzeugverkehr zu planen. Im Set sind 4 verschiedene Befehl-Marken enthalten:

- Bewegung um 1 Feld geradeaus.
- Bewegung um zwei Felder geradeaus.
- Bewegung um 1 Feld schräg.
- Bewegung um 2 Felder schräg.



Um die Bewegung zu planen, wählen Sie eine der Befehl-

Marken entsprechend dem **Bewegungsmuster** des ausgewählten Fahrzeugs und legen Sie sie an der Befehlsstelle, so dass der Pfeil darauf die Richtung anzeigt, in die Sie das Fahrzeug bewegen möchten. Wir müssen wissen, dass die Befehle geheim geplant werden und der Gegner sie nicht sehen sollte. Um die echte Befehl-Marke abzudecken, werden Radio-Marken verwendet, dank derer der Gegner nicht sieht, welchen Befehl wir dem gewählten Fahrzeug geben. Wir bedecken die Befehl-Marke mit einer Radio-Marke und legen den so vorbereiteten Satz auf die Fahrzeugkarte, für das der Befehl bestimmt ist.



Achtung: Die Befehl-Marke sollte so auf der Fahrzeugkarte gelegt werden, dass der Pfeil auf der Karte die Richtung anzeigt, in die sich das Fahrzeug bewegen soll.

Wenn die Befehl-Marke nicht mit dem Bewegungsmuster des Fahrzeugs übereinstimmt (d.h. der Pfeil auf der Marke zeigt die Bewegung an, die das Fahrzeug nicht ausführen kann), bleibt das Fahrzeug stehen und kann das besetzte Feld nicht verlassen.

Dies gilt auch für die Bewegungsreichweite, die auf der Marke angegeben ist. Wenn das Fahrzeug beschädigt wird (es hat nur noch 1 Panzer-Punkt) und einen Befehl erhält, sich um 2 Felder zu bewegen - kann es einen solchen Befehl auch nicht ausführen.

Beschussplanung



Wenn beide Spieler ihre Bewegungen bereits geplant haben und jedes Fahrzeug bereits einen Bewegungsbefehl erhalten hat, sollten Sie zur nächsten Phase des Spiels

übergehen, d.h. zur Beschussplanung.

Jeder Spieler hat Beschuss-Marken, deren Anzahl durch die Fahrzeugkarten bestimmt wird. Zu Beginn des Spiels sind es 3 Marken. Der Verlust eines der Fahrzeuge mit dem Beschuss-Symbol verringert jedoch die Zahl dieser Marken um den Betrag, der mit der Anzahl der Symbole auf der verlorenen Fahrzeugkarte übereinstimmt.

In der Beschussplanung-Phase legt jeder Spieler die Beschuss-Marken auf das Spielbrett des Gegners und versucht vorherzusagen, auf welche Felder sich die Fahrzeuge des Gegners bewegen werden.

Sie können auch die Beschuss-Marken dazu verwenden, um die Artillerie-Marken vom eigenen Spielbrett zu entfernen (siehe: Beschuss).

Bewegung

Wenn beide Spieler ihre Beschussplanungsphasen beendet haben, beginnt die Bewegungsphase.

Jedes Fahrzeug, beginnend mit demjenigen, dessen Karte sich an der höchsten Position befindet, enthüllt den Befehl, der ihm gegeben wurde. Dies geschieht durch Entfernung der Radio-Marke.

Sobald der Befehl bekannt ist, bewegen wir das Fahrzeugmodell auf der Tafel entsprechend dem gegebenen Befehl - unter Berücksichtigung der durch den Pfeil auf dem gegebenen Befehl angezeigten Bewegungsrichtung und der Anzahl der Felder, die durch den Wert auf der Befehl-Marke bestimmt ist. Die Befehle werden in einer bestimmten Reihenfolge ausgeführt. Das Fahrzeug, dessen Fahrzeugkarte in der ersten Position (der höchsten Position auf dem Spielbrett) liegt, bewegt sich zuerst, dann bewegt sich das Fahrzeug von der zweiten Position (der mittleren Position auf dem Spielbrett), endlich geht das Fahrzeug dem Befehl nach, das sich in der letzten, niedrigsten Position auf dem Spielbrett befindet.

Wenn das Fahrzeug während der Bewegung ein Feld, auf dem sich eine Artillerie-Marke befindet, überquert oder dort anhält, verliert es sofort 1 Panzer-Punkt. In diesem Fall sollte 1 Panzer-Marke und die Artillerie-Marke von der Fahrzeugkarte von dem Feld entfernt werden, auf dem sich das Fahrzeug gerade befunden hat.

Das Fahrzeug verliert den Panzer-Punkt für jede Artillerie-Marke, die es besiegt. Wenn es während der Bewegung durch eine Artillerie-Marke gefahren ist und auf dem Feld, auf dem sich die nächste befindet, stehen bleibt, verliert es insgesamt

2 Panzer-Punkte, und von dem Feld, auf dem es stehen geblieben ist, sowie durch das es gefahren ist, werden die Artillerie-Marken entfernt.

Das Fahrzeug kann nicht auf einem Feld anhalten, das von einem anderen Fahrzeug besetzt ist.

Wenn der erteilte Befehl bedeuten würde, dass ein Feld, das bereits von einem anderen Fahrzeug besetzt ist, besetzt werden muss, wird der Befehl vollständig storniert und das Fahrzeug muss am Ort bleiben.

Wenn ein Fahrzeug seine Bewegung auf einem Feld mit einer Unterstützung-Marke beendet, wird die Unterstützung-Marke sofort entfernt und der Spieler hat das Recht, 1 Unterstützungskarte zu ziehen.

Die Bewegungsphase endet, wenn beide Spieler ihre Bewegungen mit allen Fahrzeugen ausführen.

Beschuss

Wenn sich beide Spieler mit allen vorhandenen Fahrzeugen bewegt haben, wird der zuvor geplante Beschuss entschieden. Wenn das Fahrzeug seine Bewegung auf dem Feld beendet hat, auf dem sich die Beschuss-Marke befindet, verliert das Fahrzeug 1 Panzer-Punkt.

Alle anderen Beschuss-Marken, die kein Fahrzeug getroffen haben, werden vom Spielbrett entfernt.

Wurde aber eine Beschuss-Marke auf die Artillerie- oder Unterstützung-Marke gelegt war, werden sie zusammen mit den Beschuss-Marken entfernt.

Versorgungsabwurf

Wenn die Beschussphase beendet ist, folgt die Versorgungsabwurf-Phase.

Sie besteht darin, dass ein Feld ausgelost wird, auf das die Flugzeuge den Abwurf vornehmen werden.

Der Versorgungsabwurf erfolgt durch einen Würfelwurf - der erste Würfel gibt die Spalte, der zweite Würfel die Zeilennummer an. Der Versorgungskasten fällt auf das Feld am Schnittpunkt der Spalte und der Zeile. Wenn z.B. ein „B“ und eine „3“ mit den Würfeln geworfen werden, bedeutet das, dass der Kasten auf das Feld B3 fällt.

Wenn der Kasten direkt auf das Fahrzeug fällt, wird er sofort von der Besatzung übernommen. Dann ist eine solche Unterstützung-Marke vom Spielbrett zu entfernen und eine Unterstützungskarte sofort zu ziehen.

Wenn die Unterstützung-Marke auf das Feld trifft, auf dem sich die Artillerie-Marke befindet, wird sie beschädigt. Man sollte diese Unterstützung-Marke zusammen mit der Artillerie-Marke, auf die sie gefallen ist, entfernen.

Unterstützungskarten

Jedes Mal, wenn das Fahrzeug eines Spielers ein Feld mit der Unterstützung-Marke besetzt, sollte der Spieler sofort 1 Karte vom Unterstützungskartenstock ziehen.

Jede der Karten enthält Symbole, mit denen die möglichen Aktionen bestimmt werden, die Anzahl der Symbole bestimmt die Anzahl der Aktionen. Zum Beispiel wenn 1 Symbol „Fahrzeugreparatur“ auf der Karte vorhanden ist - nach dem Ausspielen dieser Karte kann der Spieler im beliebigen beschädigten Fahrzeug 1 Panzer-Marke wiederherstellen (reparieren).

Wenn die Karte 2 solche Symbole enthält - kann er diese Aktion zweimal durchführen, d.h. 2 Mal das Fahrzeug anzuzeigen und 1 Panzer-Marke darin reparieren.

Die Unterstützungskarten können jederzeit ausgespielt werden - sie müssen jedoch vor Beginn der nächsten Phase des Spiels gespielt werden. Andernfalls ist die Karte wirkungslos und ihr Effekt kann in dieser Phase nicht aufgelöst werden.

Bedeutung der einzelnen Symbole:



Fahrzeugreparatur - wählen Sie ein eigenes beschädigtes Fahrzeug aus

und stellen Sie 1 verlorenen Panzer-Punkt wieder her.



Artilleriebeschuss - machen Sie einen Artillerieschuss gemäß den Regeln für den Artilleriebeschuss.



Übernommene Berichte - zu Beginn der Bewegungsplanung-Phase (vor der Erteilung der Befehle für Fahrzeuge) wählen Sie eine der Befehl-Marken Ihres Gegners aus und legen Sie sie beiseite. In dieser Runde kann er in diesen Befehl nicht geben



Kommunikationsstörung - wählen Sie das gegnerische Fahrzeug aus, dessen Bewegung geplant ist, und kehren Sie dann seine Befehl-Marke in beliebiger Weise um (90°, 180° oder 270°). Es ist aber nicht erlaubt, unter die Radio-Mark zu schauen, um zu sehen, welcher Befehl gegeben wurde.



Artilleriebeobachter - machen Sie einen Artillerieschuss, aber statt des üblichen Verfahrens nehmen Sie einen Würfel und setzen Sie das Ergebnis entsprechend Ihrer Entscheidung fest, dann werfen Sie den anderen Würfel.

Betrachten Sie das an beiden Würfeln erzielte Ergebnis so, als es ob bei einem normalen Wurf erzielt worden wäre.

Sieg

Der Spieler, der als erster alle Fahrzeuge des Gegners eliminiert, gewinnt das Spiel.

NÁVOD



1. Úvod
2. Komponenty
3. Příprava na hru
4. Průběh hry
5. Vysvětlení jednotlivých symbolů

I. Úvod

Chcete si zahrát? Nejdříve si vytvořte svůj vlastní tank!
Do rukou se vám dostává hra kombinující stavbu historických vozidel ze stavebních bloků a simulaci bitvy s účastí obrněných vozidel z období druhé světové války.

V sadě najdete stavebnice, které po sestavení vytvoří vojenská vozidla představující věrné repliky původních strojů. Každý model je vyroben v měřítku kompatibilním s produkty Small Army NANO – stavebnicemi vyráběnými společností COBI.
Díky Small Army Tank Wars zjistíte, že dobrá hra může i lekcí historie a strategického myšlení pro dospělé a děti.

Hru je možné hrát s rodinou i přáteli.

Zaručujeme, že se Small Army Tank Wars se nikdo nudit nebude!

II. Komponenty

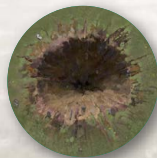
- Hrací deska – 2 ks



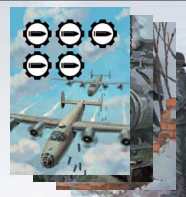
Karty vozidel – 6 ks



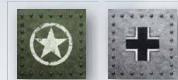
Žetony podpory – 10 ks



Žetony artilerie – 36 ks



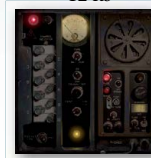
Karty podpory – 12 ks



Žetony pancérování – 12 ks



Žetony pokynů – 8 ks.



Žetony rádia – 6 ks



Žetony střelby – 6 ks



- Hrací kostky – 2 ks (jedna s čísly 1–6; druhá s písmeny A-F)

III. Příprava na hru

Příprava komponent.

Každý hráč obdrží:

- svoji desku
- sadu Karet vozidel (v souladu se stranou konfliktu dle vašeho výběru, která bude vaši armádou) a příslušné modely
- 3 žetony střelby
- 6 žetonů pancérování
- 4 žetony pokynů
- 3 žetony rádia

Další žetony:

- žetony artilerie
- žetony podpory



by měly být umístěny na místě přístupném pro oba hráče, aby je mohli volně používat.



Uspořádání karet na desce

Na hrací ploše, vedle hracího pole jsou 3 místa, kde se umísťují karty vozidel.

Jejich uspořádání určí pořadí, ve kterém se budou pohybovat.

Vozidlo s kartou v první poloze shora se bude pohybovat jako první, potom vozidlo s kartou ve střední poloze a jako poslední bude následovat vozidlo s kartou v nejnižší poloze.

Deska

Každý hráč umísťuje vozidla na svou desku libovolným způsobem, který si vybere.

Žetony pancéřování

Umísťte Žetony pancéřování do prostoru zobrazeného na kartách vozidla. Každý z nich představuje jeden vytrvalostní bod daného vozidla, tj. počet zásahů, které dané vozidlo může prodělat, než je zničeno.

Karty podpory

Posledním prvkem přípravy je důkladné zamíchání Karet podpory a jejich umístění tak, aby na ně každý hráč v případě potřeby mohl pohodlně dosáhnout. Takto připravené karty se nazývají podpůrný balíček.

Začneme tím, že každý hráč si vytáhne jednu kartu z horní části podpůrného balíčku, se kterou začne hru.

Po dokončení přípravy můžete hru zahájit.

IV. Průběh hry

Hra probíhá v jasně definovaném pořadí:

1. Dělostřelecká clona
2. Plánování tahu
3. Plánování ostřelování
4. Provedení tahu
5. Provedení ostřelování
6. Doplnění zásob

V každé z výše uvedených fází svůj tah udělá nejdříve první a následně druhý hráč. Když oba hráči své tahy v dané fázi dokončí, mohou postoupit k další.

Dělostřelecká clona



V této fázi dělostřelecká vozidla každé ze stran provádí střelbu na desku protihráče.

Každé dělostřelecké vozidlo může v jedné fázi provést tolik výstřelů,

kolik ukazuje jeho karta – tj. počet nábojů, které má k dispozici. Například vozidlo se 4 dělostřeleckými značkami může v jedné fázi vystřelit 4 výstřely.

Střelba se provádí házením kostek – první určuje sloupec, druhá číslo řádku. V závislosti na výsledku hodů kostkami padne střela na místo průsečíku daného sloupce a řádku. Pokud například hráč hodí E a 4, znamená to, že střela dopadne na pole E4.

Pokud dělostřelecká palba zasáhne pole, na kterém se nachází Žeton podpory, nebude na takové pole umístěn žádný Žeton artilerie, Žeton podpory ale bude z hrací plochy odstraněn.

Pokud dělostřelecká palba zasáhne vozidlo, jedná se o normální zásah a vozidlo ztratí 1 bod pancéřování.

Střelba je prováděna oběma stranami současně, což znamená, že dělostřelecké vozidlo může vystřelit všechny své náboje, i když bylo ve stejné fázi soupeřem zničeno.

Je tedy považováno za zničené až na konci dělostřelecké střelby.

Pokud hráč zahájí fázi dělostřelecké střelby bez dělostřeleckého vozidla, má nárok na 1 dělostřelecký výstřel z dálkového dělostřelectva. To funguje přesně jako obyčejný dělostřelecký výstřel.

Plánování tahu

V této fázi musí každý hráč naplánovat tahy svých vozidel. To se provádí pomocí Žetonů pokynů.

Na Žetonech pokynů jsou vyznačeny šipky, které určují směr plánovaného pohybu a hodnoty – čísla 1 nebo 2 označují počet políček na hrací desce, které vozidlo v daném tahu ujede.

Žetony pokynů

Každý hráč má svou vlastní sadu žetonů pro plánování tahů vozidel. Sada obsahuje 4 různé Žetony pokynů.

- Tah 1 pole rovně dopředu
- Tah 2 pole rovně dopředu
- Tah diagonálně o 1 pole
- Tah diagonálně o 2 pole



Pro plánování tahu vyberte jeden ze Žetonů pokynů v souladu se vzorem pohybu vybraného vozidla a umístěte ho do umístění pokynů tak, aby šipka na něm směřovala ve směru, ve kterém chcete vozidlo přesunout. Je důležité mít na paměti, že plánování pomocí pokynů by mělo být tajné. Soupeř by tedy pokyny neměl vidět. K zakrytí žetonu s pokynem se používají žetony rádia, díky nimž soupeř neuvidí, jaký pokyn jsme na vybrané vozidlo umístili. Žeton pokynu tedy zakryjeme žetonem rádia a připravenou sadu umístíme na kartu vozidla, pro které je pokyn určen.

Pamatujte: žeton pokynu by měl být umístěn na kartě vozidla tak, aby šipka na něm směřovala ve směru, ve kterém by se vozidlo mělo přesouvat.

Pokud žeton pokynů neodpovídá tahovému schématu vozidla (tj. šipka na žetonu ukazuje pohyb, který vozidlo nemůže provést), vozidlo zůstává nehybné a nemůže opustit obsazené pole.

To platí také pro rozsah tahu, kterým se nachází na žetonu. Pokud je vozidlo poškozené (zbývá pouze 1 bod pancéřování) a obdrží pokyn k přesunutí o 2 pole, nemůže takový pokyn provést.



Plánování ostřelování



Pokud oba hráči naplánovali své tahy a každé vozidlo obdrželo pokyn tahu, pokračujte k další fázi hry, tj. k plánování střelby.

Každý hráč má své Žetony střelby, jejichž počet je určen kartou vozidla. Na začátku hry jsou to 3 žetony. Ztráta jakéhokoli vozidla se symbolem střelby způsobí, že se počet těchto žetonů sníží o počet symbolů na kartě zničeného vozidla.

Během fáze plánování střelby rozloží každý hráč žetony střelby na desku protivníka a snaží se předpovědět, do kterých polí se soupeřova vozidla budou pohybovat.

Žetony střelby lze také použít k odstranění žetonů artilerie z vaší hrací plochy (viz fáze provedení ostřelování).

Provedení tahu

Jakmile oba hráči dokončí fázi plánování střelby, začíná fáze provedení kroku.

Každé vozidlo, počínaje tím, jehož karta je na nejvyšší pozici, odkryje pokyn, který byl pro toto vozidlo vydán. To se provádí odebráním Žetonu rádia.

Jakmile je pokyn odkryt, vozidlo přesuneme na desce v souladu s daným pokynem – s ohledem na směr pohybu označený šipkou, na dané pořadí a počet polí, které jsou určeny hodnotou na Žetonu pokynu.

Pokyny jsou prováděny v konkrétním pořadí. Jako první se pohybuje vozidlo, jehož Karta vozidla je umístěna v první poloze (nejvyšší poloha na desce), jako další následuje pohyb vozidla z druhé pozice (střední poloha na desce) a

jako poslední je proveden pohyb vozidla v nejnižší poloze na hrací ploše.

Pokud vozidlo během tahu překoná pole se Žetonem artilerie nebo se na takovém poli zastaví, okamžitě ztrácí 1 bod pancéřování. V takovém případě odstraňte z karty vozidla 1 Žeton pancéřování a Žeton artilerie z pole, kde se vozidlo aktuálně nachází.

Vozidlo ztratí bod pancéřování za každý Žeton artilerie, na který narazí. Pokud vozidlo v průběhu tahu projelo jedním Žetonem artilerie a zastavilo se na poli, na kterém se nachází další takový žeton, ztratí celkem 2 body pancéřování a z polí, kterými vozidlo projelo a kde se zastavilo, se odstraní Žetony artilerie.

Vozidlo se nesmí zastavit na poli, které je obsazeno jiným vozidlem.

Pokud by vydaný pokyn znamenal, že by vozidlo přejelo pole již obsazené jiným vozidlem, celý pokyn je zrušen a vozidlo musí zůstat na svém místě.

Pokud vozidlo ukončí svůj tah v prostoru obsahujícím Žeton podpory – tento žeton je odstraněn a hráč má právo vzít si 1 Kartu podpory.

Fáze provedení tahu končí, jakmile oba hráči dokončili pohyby všech svých vozidel.

Provedení ostřelování

Pokud oba hráči provedli tahy všech svých vozidel, vyřeší se dříve naplánované ostřelování.

Pokud vozidlo ukončí svůj tah na poli, na kterém se nachází Žeton střelby, ztratí toto vozidlo 1 bod pancéřování.

Všechny zbývající Žetony střelby, které nezasáhly žádné vozidlo, jsou z hrací plochy odstraněny.

Pokud však byl na Žeton podpory nebo Žeton artilerie

umístěn Žeton střelby, budou tyto žetony odstraněny spolu se Žetonem střelby.

Doplnění zásob

Jakmile je fáze provedení ostřelování ukončena, následuje fáze doplnění zásob.

Spočívá ve vymezení pole, na které letadla shodí zásoby.

Doplnění zásob se provádí hodem kostek – první určuje sloupec, druhá číslo řádku. Přepavní bedna dopadne na pole nacházející se v průsečíku sloupce a řádku. Pokud například padne výsledek B a 3, znamená to, že bedna dopadne na pole B3.

Pokud přepavní bedna dopadne přímo na vozidlo, posádka ji okamžitě převezme. Následně Žeton podpory z hrací plochy odstraňte a vytáhněte si Kartu podpory.

Pokud Žeton podpory zasáhne pole, na kterém se nachází Žeton artilerie, je poškozen. Takový žeton odstraňte spolu se Žetonem artilerie, na který dopadl.

Karty podpory

Pokaždé, když vozidlo hráče zabírá pole se Žetonem podpory, si daný hráč vytáhne jednu kartu z balíčku Karet podpory.

Každá taková karta obsahuje symboly, které určují akce, které lze provést, přičemž počet symbolů určuje počet akcí. Pokud je například na kartě 1 symbol „Oprava vozidla“, hráč může po zahrání této karty obnovit (opravit) 1 Žeton pancéřování na libovolném poškozeném vozidle.

Pokud karta obsahuje 2 takové symboly – může tuto akci provést dvakrát, tj. dvakrát určit vozidlo a obnovit na něm 1 bod pancéřování.

Karty podpory lze zahrát kdykoli, nejpozději ale před začátkem další fáze hry. V opačném případě není taková karta platná a její účinek nelze v této fázi aplikovat.

Význam jednotlivých symbolů:



Oprava vozidla – vyberte si vlastní poškozené vozidlo a obnovte ztracený

1 bod pancéřování.



Dělostřelecká clona – proveďte jeden dělostřelecký výstřel, který se řídí zásadami dělostřelecké clony.



Získané zprávy – na začátku fáze plánování pohybu (před vydáním jakékoliv pokynu pro vozidlo) vyberte jeden ze Žetonů pokynu soupeře a odložte ho stranou. V tomto kole nemůže tento pokyn použít.



Přerušení komunikace – vyberte vozidlo soupeře, které má zaplánovaný tah, a poté libovolným způsobem obraťte jeho Žeton pokynu (o 90°, 180° nebo 270°). Nesmíte se však dívat pod Žeton rádia, abyste neviděli, jakým způsobem

pokyn byl pro toto vozidlo vydán.



Dělostřelecký pozorovatel – proveďte jeden dělostřelecký výstřel, ale namísto obvyklého postupu vezměte jednu kostku a nastavte výsledek podle svého rozhodnutí, poté hodte druhou kostkou.

S výsledky obou kostek zacházejte, jako kdyby byly dosaženy během běžného hodu.

Vítězství

Hru vyhrává hráč, kterému se podaří nejdříve zničit všechna soupeřova vozidla.



L'instruction en russe, français et espagnol est disponible sur www.cobi.eu



Руководство на русском (французском и испанском) можно найти на сайте www.cobi.eu.



El manual en ruso (francés y español) se puede encontrar en www.cobi.eu.



Notka autorska/ Author's note/ Anmerkung des Autors:/ Poznámka o autorech:

Autorzy/ Authors/ Autoren/ Autoři:

Karol Pawlik

Sebastian Srebro

Opracowanie instrukcji/ Instruction development/ Vorbereitung der Spielanleitungen/ Pravidla hry:

Dorota Bałuszyńska-Srebro

Skład/ Editing/ Inhalt/ Složení

Justyna Prus

Ilustracje i projekty graficzne/ Illustrations and graphic designs/

Illustrationen und grafische Projekte/ Ilustrace a grafické návrhy:

Łukasz Dudasz

Projekty oraz instrukcje czolgów/ Tank designs and tank building manual/ Tankdesigns und Bausteine Anweisung Buch/ Justyna Prus

Projekt pudełka/ Box design/ Box design/ Design krabičky: Szymon Stanić

Ilustracja na okładce/ Cover artwork/ Abbildung auf der Titelseite/ Ilustrace na obálce: Łukasz Dudasz

Testerzy/ Testers/ Tester/ Testeři: Andrzej Masłowski, Krzysztof Kawa, Damian Szydłowski, Artur Jawór, Marcin Ślęczek

Copyright © 2020 Bored Games S.A. All rights reserved.



SMALL
ARMY

TANK WARS

Bored
Games



Printed in EU

22104

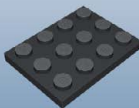
114



1



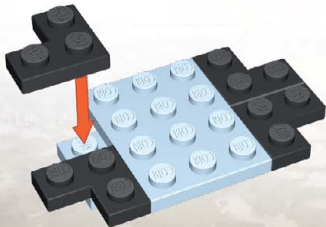
x1



x1

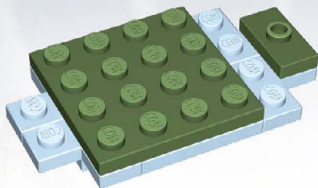
M12 GMC

2

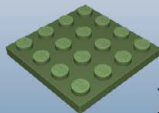


x4

3

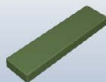
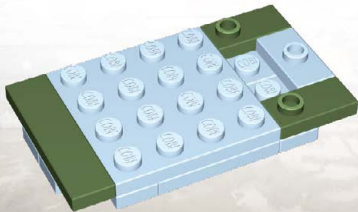


x1



x1

4

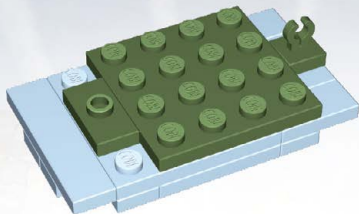


x1

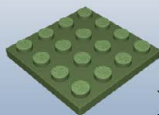


x2

5



x1

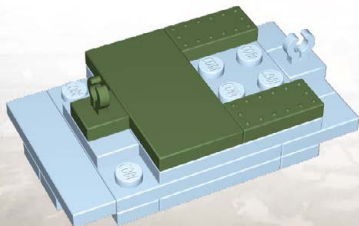


x1

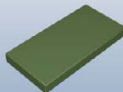


x1

6



x2



x1



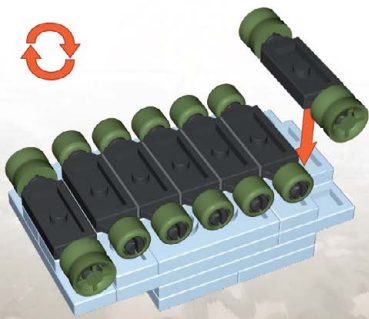
x1

7

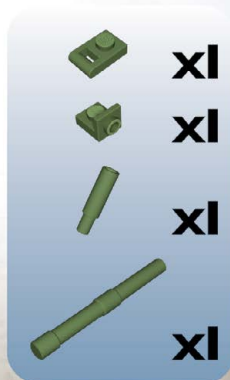
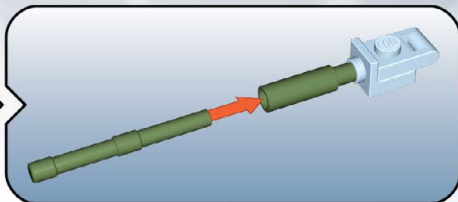
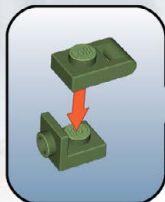


-  x7
-  x4
-  x10

8



9



10



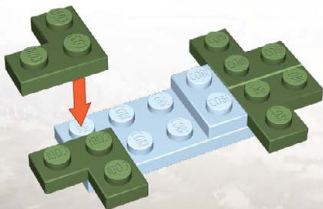
x1



x1

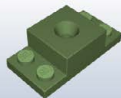
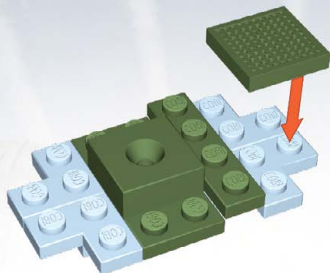
Churchill Mk. VII

11

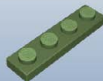


x4

12



x1

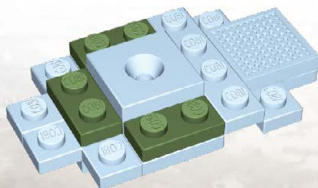


x1



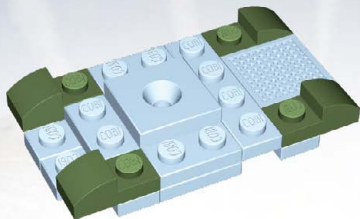
x1

13



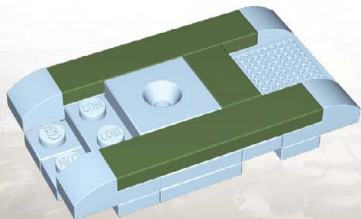
x3

14

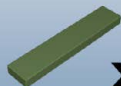


x4

15



x1



x2

16

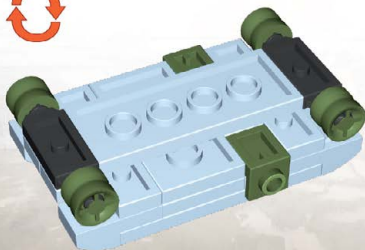


x2



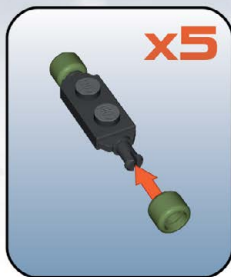
x4

17



x2

18



x5

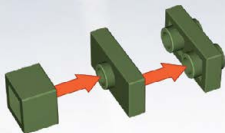


x10

19



20



x1

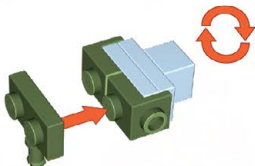


x1



x1

21

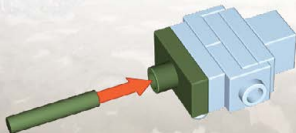


x2



x1

22

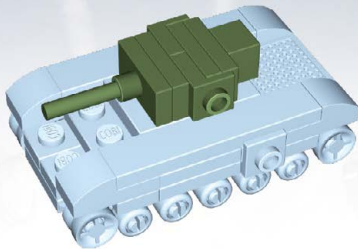


x1

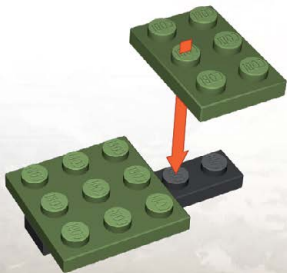


x1

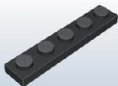
23



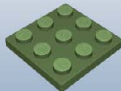
24



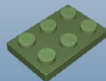
Humber AC



x1

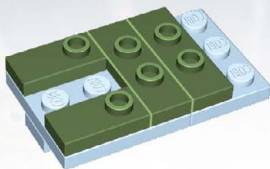


x1

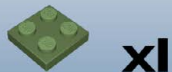
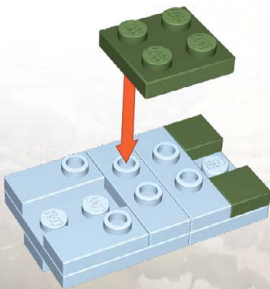


x1

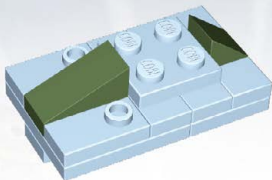
25



26



27

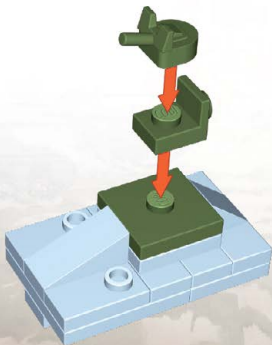


x1



x1

28



x1



x1



x1

29



01-22104-114



WARNING: CHOKING HAZARD-

Toy contains small parts.

Not for children under 3 years.



SMALL
ARMY

TANK WARS

Bored
Games



Printed in EU

22104

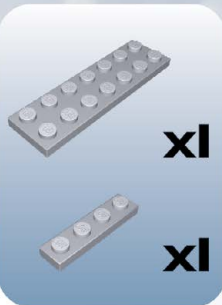
118



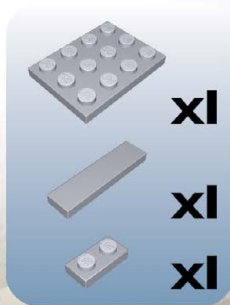
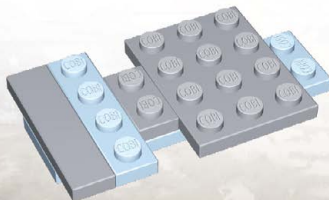
1



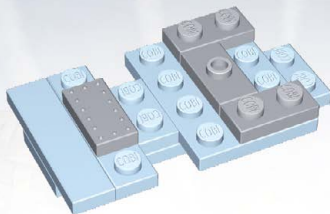
SdKfz 165 „Hummel“



2



3



x1

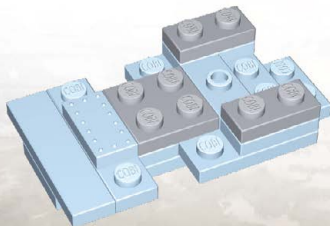


x2



x1

4

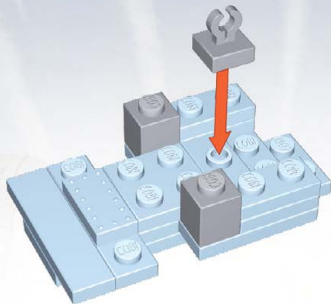


x2



x1

5

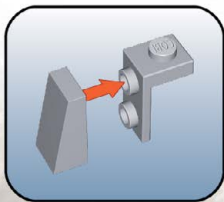


x2



x1

6



x2

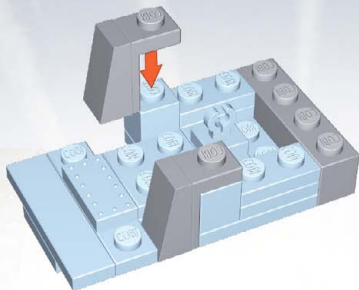


x2



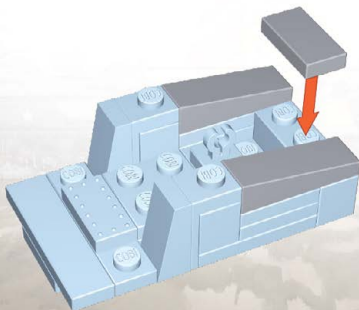
x2

7



x1

8



x2



x1

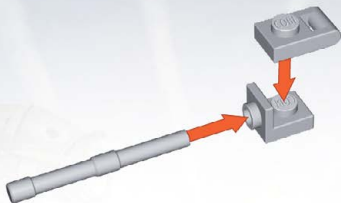
9



10



11



x1

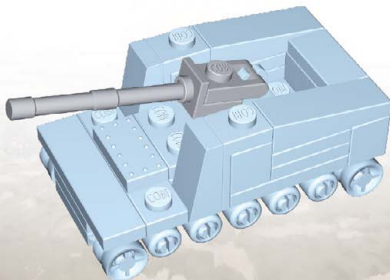


x1



x1

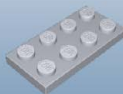
12



13



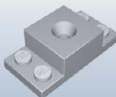
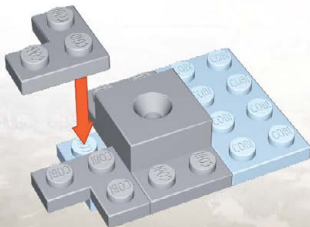
x1



x1

PzKpfw VI Tiger

14

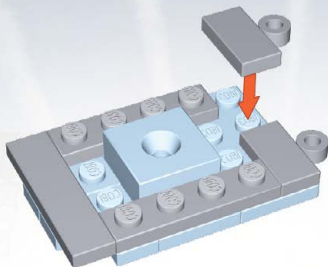


x1

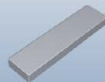


x2

15



x2

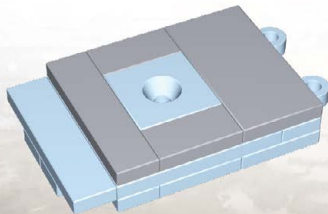


x1

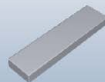


x2

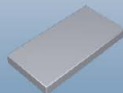
16



x2



x1



x1

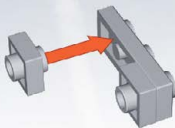
17



18



19

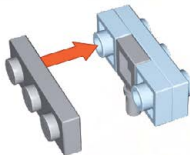


x1



x2

20

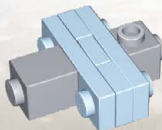


x1



x1

21

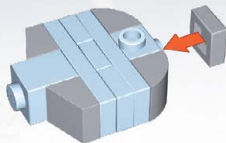


x1



x1

22

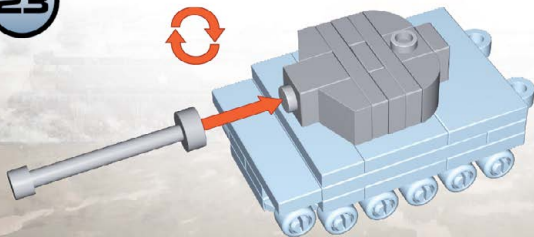


 **x2**

 **x2**

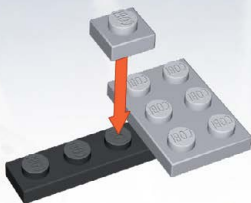
 **x1**

23

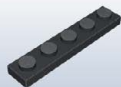


x1

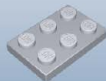
24



Sd.Kfz. 222



x1

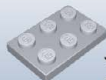
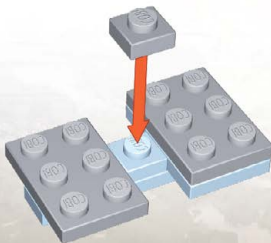


x1



x1

25

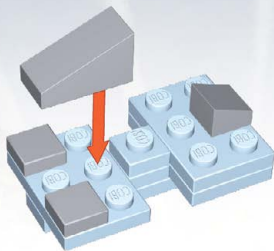


x2



x1

26

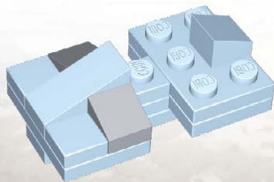


 **x2**

 **x1**

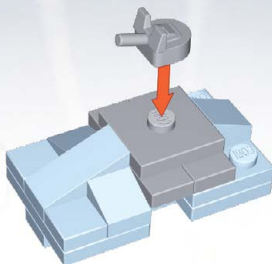
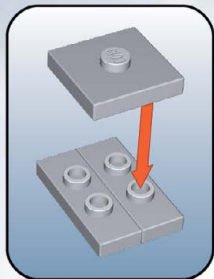
 **x1**

27



 **x2**

28



x2

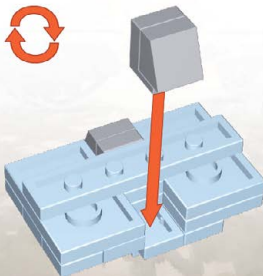


x1



x1

29



x2

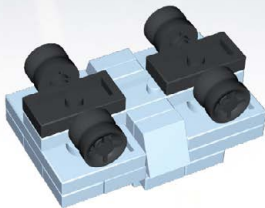


x2

30



x2



x2



x4

03-22104-118



MIX
Paper from
responsible sources
FSC® C111430



WARNING: CHOKING HAZARD-

Toy contains small parts.

Not for children under 3 years.