

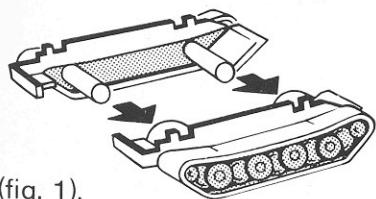
Inhoud

- 1 spelbord
- 2 controlepanelen
- Rode en witte stiften
- 1 vel nummers in 2 kleuren
- 1 dobbelsteen
- 2 sets tanks in 2 kleuren (6 tanks per set)
- 2 x 5 stuks anti-tankgeschut
- 2 sets installaties bestaande uit:
 - 1 hoofdkwartier (gemarkt A)
 - 1 munitiedepot (B)
 - 1 brandstof-opslagplaats (C) per set
- 2 x 6 plastic vlaggetjes

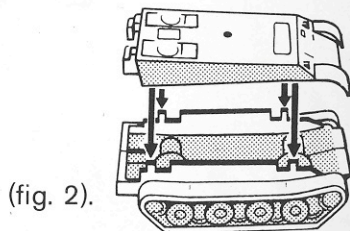
Winnaar van het spel is degene die als eerste de 6 tanks van zijn tegenstander uitschakelt

In elkaar zetten van de tanks

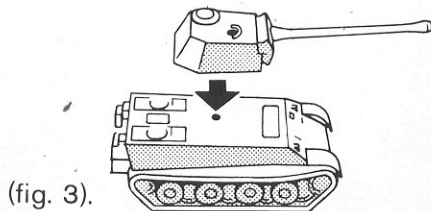
1. Maak voorzichtig de tankonderdelen los.
2. Gebruik onderdelen van dezelfde kleur voor iedere tank.
3. Steek de pennen van het linker onderstel in de gaten van het rechter deel (fig. 1).
4. Druk daarna de bovenkant erop (fig. 2). De pennen van het onderstel passen precies in de gaten van het tankdek.
5. Steek de geschutskoepel boven in het tankdek (fig. 3). Zet alle 12 tanks zo in elkaar.



(fig. 1).



(fig. 2).



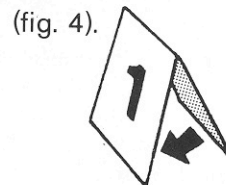
(fig. 3).

6. Maak nu ook het geschut, de installaties (A, B en C) en de vlaggen los.
7. Beide groepen tanks (van iedere kleur) moeten worden genummerd van 1 - 6. Haal de nummers uit het vel en vouw ze doormidden (fig. 4). Steek de rangnummers in de achterkant van de tank (fig. 5).

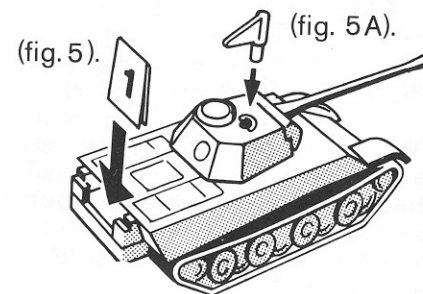
Let op: Het is van belang dat de rangnummers van iedere tank gedurende het spel geheim blijven voor de tegenstander.

Er zijn extra nummers bijgevoegd ter vervanging van nummers die mochten zoekraken. (Bewaar ze goed. Gebruik slechts één exemplaar van ieder cijfer voor elke set tanks.)

8. Tijdens het spel kan een tank **commando**-tank worden. Deze krijgt dan een vlag, die in de geschutskoepel past (fig. 5A).



(fig. 4).



(fig. 5).

(fig. 5A).

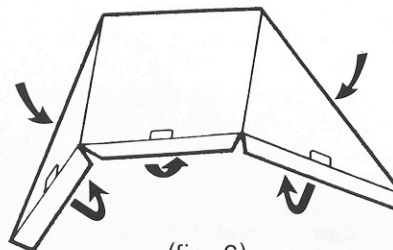
De controlepanelen

Deze bestaan uit drie delen: **1.** een plastic bakje; **2.** het geperforeerde controleblad en **3.** een scherm.

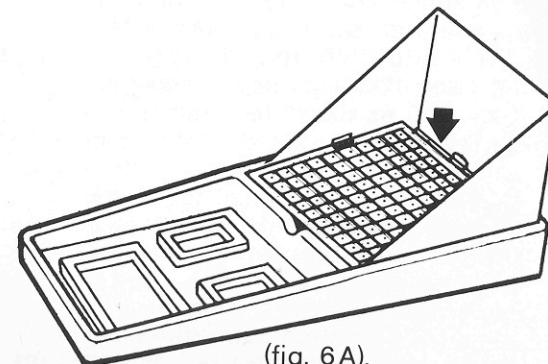
Neem de twee bakjes uit de doos. Druk de twee controlebladen en de schermen uit de kaart (let op, ze zijn verschillend genummerd).

Vouw de schermen volgens de tekening (fig. 6). Zet daarna elk scherm in het bovenste deel van een bakje en druk een controleblad in het bakje op de klepjes in het scherm (fig. 6A). (Bij het opbergen van scherm en controleblad gaat men in omgekeerde volgorde te werk.)

De bakjes kunnen worden gebruikt om er de stiften en installaties in op te bergen.



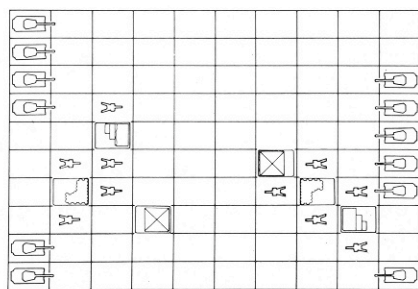
(fig. 6).



(fig. 6A).

Vorbereiding

1. Plaats het spelbord zó, dat beide spelers de nummers in de vakken kunnen lezen. De rivier (rode lijn) verdeelt het bord in twee delen van elk 50 vakken.
2. Elke speler kiest de kleur, waarmee hij wil spelen en verzamelt de stukken ervan, alsmede 5 witte en 6 rode stiften.
3. De installaties – **hoofdkwartier (A)**, **munitiedepot (B)** en **brandstof-opslagplaats (C)** - worden door de spelers op de vakken aan de eigen zijde van het bord geplaatst. Zij moeten op 3 verschillende horizontale rijen worden gezet, alleen **niet** op de achterste rij. (Dit is de rij die zich het dichtst bij de speler bevindt).
4. De 6 tanks van elke speler worden willekeurig op de achterste rij geplaatst met de rangnummers naar de speler toe, zodat de tegenstander ze niet kan zien.
5. Het anti-tankgeschut wordt op andere, **nog niet bezette vakken** (naar keuze) geplaatst aan de eigen zijde van het bord. Zij dienen onder meer ter verdediging van de installaties, zodat ze het beste in de buurt daarvan kunnen worden geplaatst. **Zowel de installaties als het anti-tankgeschut worden tijdens het spel niet meer verplaatst.**
6. Zie tekening no. 7 als **voorbeeld** voor een aanvangspositie voor beide spelers.



(Fig. 7).

7. De vlaggetjes en de dobbelsteen komen later aan de orde.
8. Elke speler neemt het controlepaneel, dat overeenkomt met de nummering op zijn zijde van het spelbord.
(Ter verduidelijking: de speler, die tegenover de bordzijde zit met het vakje 100 links boven, moet het controlepaneel hebben, waar het vakje 100 op dezelfde plaats zit).
9. De 5 witte stiften worden zolang in het bakje van het paneel gelegd.
10. **Landmijnen** kunnen een vijandelijke tank opblazen als die aan het eind van een zet op een "mijn"-vakje komt. **Elke speler kiest (op de eigen speelzijde) de geheime posities van twee landmijnen en schrijft ze op een stukje papier.** (Ze kunnen niet geplaatst worden op een vakje dat al bezet is). Het papiertje met de nummers van de mijnposities wordt zódanig in de hoofdkwartier-tent geplaatst, dat de speler de nummers kan lezen maar de tegenstander niet. **(Deze posities kunnen tijdens het spel niet meer veranderd worden).**

(N.B. Er zijn géén speelstukjes voor de landmijnen omdat hun positie geheim moet blijven).

Het spel

1. De spelers verplaatsen om de beurt hun tanks, **dit zijn de enige stukken die kunnen worden verplaatst.** (Wie de donkere kleur heeft begint).
2. Bij de **eerste beurt** en verplaatsing van de tanks mag de tegenstander geen enkel schot lossen.

Regels voor het verplaatsen van de tanks:

- a) Bij elke beurt verplaatst de speler één of meer tanks in totaal 6 vakjes.
 - b) Tanks mogen zowel voorwaarts als zijdelings worden verplaatst, maar **niet diagonaal of achterwaarts** (uitzondering: zie **speciale tankbewegingen**).
 - c) Tanks mogen nooit terugkeren op hun vorige startplaats, als ze eenmaal dat vakje verlaten hebben, **of heen en weer geschoven worden.**
 - d) **Een** tank mag niet méér dan 3 vakjes verplaatst worden per beurt. (Uitzondering: zie **speciale tankbewegingen**).
 - e) Minstens één tank moet bij een beurt ten minste één vakje **voortgaan.**
 - f) Een tank mag niet **over** een vak heen, waarop al een installatie staat (zie: **tankaanvallen**), **of op vakken met tanks of kanonnen van hemzelf of van zijn tegenstander gaan staan.**
 - g) De tanks rukken op naar de terreinen waarop de vijandelijke installaties staan.
3. Telkens voordat een speler aan zijn volgende beurt begint, neemt de tegenstander zijn 6 rode stiften en steekt ze als bewijs van geplaatste schoten in zijn controlepaneel. **Daarbij probeert hij te raden waar de vijand zijn tanks neer zal zetten.** Deze schoten mogen dus alléén op (nog) **onbezette** vakken worden gelost.
 4. Als één of meer tanks **stoppen** op een plaats, waar de tegenstander een rode stift heeft geplaatst, is hij geraakt. Het controlepaneel moet dan worden getoond om de treffer te laten zien. Dit gebeurt ook als er witte stiften zijn gebruikt.
(Voor het gebruik van witte stiften zie onder **speciale schoten**). De geraakte tank(s) wordt(en) direct uit het spel genomen.
 5. Het rangnummer van een vernietigde tank mag **niet** worden getoond als hij op deze wijze (punt 4) is geraakt.
 6. Als er geen tanks zijn geraakt, meldt de speler dat alles is gemist.
 7. Zo gaan de spelers om de beurt verder met het lossen van hun schoten en het verplaatsen van hun tanks.

Speciale schoten (witte stiften)

1. Van deze speciale schoten heeft iedere speler er 5. Ze mogen bij elke beurt gebruikt worden als aanvulling op de 6 "rode" schoten, één of meer tegelijk. **Eenmaal gebruikt, mogen deze "witte" schoten**

niet opnieuw worden gelost, (ze worden daarom niet in het bakje van het paneel teruggelegd, maar in de doos).

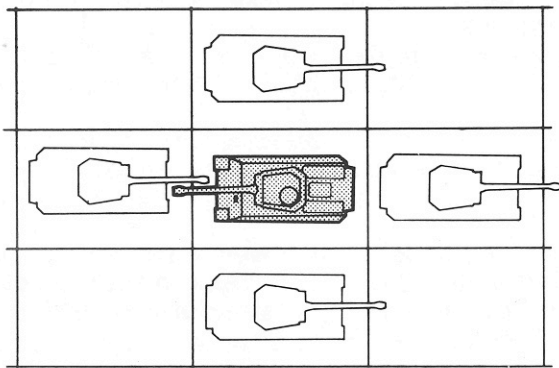
2. Nadat de tanks van de tegenspeler zijn verplaatst, moet de eerste speler zeggen dat hij een **wit** schot heeft gelost, wel of niet raak.
3. De tegenstanders mogen elkaars schoten controleren aan de hand van het controlepaneel van de ander, na het verwijderen van de tank(s).

Tankaanvallen

Deze vinden plaats nadat een speler zijn tank(s) heeft verplaatst.

1. Een tank valt een vijandelijke tank, of anti-tankgeschut aan, door het bezetten van één van de vier aangrenzende vakjes rond de tank of anti-tankgeschut van de tegenstander (zie tekening).

De aanval mag **niet diagonaal** geschieden. Als tanks eenmaal op zo'n plaats staan **moeten** ze aanvallen.



- a) **Tank tegen tank**; elke speler maakt het rangnummer van zijn tank bekend, waarbij het hoogste nummer wint. De verliezende tank wordt verwijderd. Hebben beide tanks hetzelfde nummer, dan worden ze beide "vernietigd" en uit het spel genomen.
- b) **Tank tegen anti-tankgeschut**; de speler van de aanvallende tank gooit de dobbelsteen. Als **rood** is gegooid wordt die **tank van het bord verwijderd**. Gooit men **zwart** dan wordt het **anti-tankgeschut (1 stuk) verwijderd**. Wanneer een stuk geschut verwijderd wordt, moet de eigenaar ervan ook een witte stift inleveren (als hij die nog heeft).
- c) **Tank tegen de drie installaties**; als een tank stil komt te staan **op** één van de vakken waarop zich een vijandelijke installatie bevindt, wordt deze installatie uit het spel genomen. Is dit het **hoofdkwartier** (A), dan worden met de tent ook de landmijnen verwijderd. De met landmijnnummers gemerkte vakken zijn dan vrij van mijnen. Is het **munitiedepot** (B) vernietigd, dan mag de speler nog maar zoveel rode stiften overhouden, als hij tanks heeft. Als hij naderhand nog meer tanks verliest, raakt hij evenveel rode stiften kwijt. Betreft het de **brandstofopslagplaats** (C), dan verliest een speler eveneens een deel van zijn kracht. Hij mag dan zijn tanks iedere beurt in totaal niet meer dan 4 vakjes verplaatsen (in plaats van de gebruikelijke 6).

2. Als een tank zich naar een vak toe beweegt, waaraan meerdere vakken met vijandelijke stukken (installaties, tanks of anti-tankgeschut) grenzen, **moet** hij één voor één slag leveren met al die stukken. De speler mag zelf weten in welke volgorde.
3. Stopt een tank op een vak van een vijandelijk **munitiedepot, brandstofopslagplaats** of **hoofdkwartier** en vernietigt hij één van de installaties, dan **moet** hij eveneens slag leveren met de vijandelijke stukken op de aangrenzende vakken. Hierbij mag ook weer zelf de slagvolgorde vastgesteld worden.

Op een mijn lopen

1. De vijandelijke tank, die **op** een vak met een landmijn **stopt**, is "vernietigd" en wordt uit het spel genomen. De mijn is dan ook "vernietigd" en het vak is veilig voor de rest van het spel.
2. Een vijandelijke tank kan gespaard blijven door **over een landmijnvak te rijden zonder te stoppen**. (Natuurlijk blijven tanks voor eigen landmijnen gespaard).
3. De tegenstander toont het papiertje om de eerste mijntreffer te laten zien, maar hij bedekt het plaatsnummer van de tweede mijn. Het eerste nummer wordt dan doorgehaald.

Speciale tankbewegingen

Een tank die de achterste rij bereikt aan de kant van de tegenstander wordt **commando-tank**; er wordt dan een plastic vlaggetje in gestoken. **Een commando-tank mag zowel voor- als achteruit en zijwaarts gaan**. Een tank die de achterste rij bereikt en **commando-tank** wordt, mag niet in dezelfde beurt nog verder verplaatst worden.

N.B. Heeft een speler nog maar één of twee tanks, dan is de maximum 3 vakken grens per tank niet meer van toepassing. De tanks mogen dan 4, 5 of 6 vakken verplaatst worden, waarvan wel altijd minstens één vooruit (in totaal niet meer dan 6 vakken).

① **Uitzondering**: Een **commando-tank** mag in plaats van deze ene beweging vooruit ook zijwaarts verplaatst worden (maar in zo'n geval niet achterwaarts).

Enkele strategie-wenken

1. Plaats het anti-tankgeschut als verdediging in de directe omgeving van de installaties, zodat de aanvaller ook met die stukken een gevecht moet aangaan.
2. Het is vaak beter de (witte) anti-tankschoten te bewaren voor een later spelstadium, omdat ze slechts éénmaal gebruikt mogen worden.
3. Ga verdedigend te werk en stel slechts één tank aan het vuur van de tegenstander bloot.
Bijv.: U kunt een tank verplaatsen en een tweede tank op de vrijgekomen plaats van de eerste zetten.

Afwisseling in het spel

Als u **Tankslag** een aantal keren hebt gespeeld en er handig in bent geworden kunt u (en uw tegenstander) de volgende variant proberen:

- De speler kan een schot lossen op het **eigen** hoofdkwartier, munitie-depot of brandstofopslagplaats, in afwachting van een vermoedelijke aanval van de tegenstander op één ervan. Als men dit doet en de vijandelijke tank zou op hetzelfde vak terechtkomen, dan zouden **zowel tank als installatie** worden vernietigd. Dezelfde regels als genoemd onder "tankaanvallen" (1-C) worden dan van kracht.
- Als u een schot lost op één van de eigen installaties en de vijandelijke tank gaat niet tot de aanval over, dan zal alleen de installatie worden vernietigd. De regels als genoemd onder "tankaanvallen" (1-C) zijn dan ook van toepassing.