



PANZERSCHLACHT

Ein Brettspiel für 2 Personen

»Der große Hund ist los«, sagen die Panzerschützen, wenn es besonders heiß hergeht. Auch in diesem Panzer-Wehrspiel wird »der große Hund los sein«, denn es gilt, den feindlichen Panzerverband in die Zange zu nehmen und restlos zu vernichten.

Wenn diese »Panzerschlacht« auch nur ein Spiel ist, das dem Wehrgedanken und der Entspannung dient, so sind doch auch hier klare Überlegung und rasches Handeln entscheidend für den Sieg.

Aufstellung Jede der beiden Parteien Blau und Rot verfügt über 10 leichte und 8 schwere Panzer. Die Panzer sind vor Spielbeginn in folgender Anordnung aufzustellen (vom Spieler aus): 1. Reihe: 8 schwere Panzer. 2. Reihe: 10 leichte Panzer.

Spielverlauf Beide Parteien ziehen abwechselnd. Das Los entscheidet, wer beginnt. Jeder Panzer darf sich nur auf Feldern der gleichen Farbblöndung bewegen, die auch sein Startfeld zeigt. Die Panzer sind nach jedem Zug in Schußrichtung aufzustellen.

Gezogen wird nur in schräger Richtung, vor- oder rückwärts

Leichte Panzer ziehen 1-6 Felder

Schwere Panzer ziehen 1-4 Felder

Geschossen wird nur in gerader Richtung vorwärts

Leichte Panzer beschießen das drittnächste Feld

Schwere Panzer beschießen das dritt- oder viertnächste Feld

Jeder Schuß muß sofort nach dem Zug erfolgen. Dabei bleibt der soeben gezogene Panzer auf dem durch diesen Zug erreichten Feld stehen, während der durch diese Stellung als beschossen geltende feindliche Panzer (auf dem dritt- oder viertnächsten Felde) aus dem Spiel genommen wird. Übersieht eine Partei eine Schußmöglichkeit, so kann die Gegenpartei beim nächsten Zug — unabhängig von diesem Zug — den ladegehemmten Feindpanzer aus dem Spiel nehmen. Ebenso gilt die Wegnahme eines feindlichen Panzers, der durch Unachtsamkeit des Gegners in das Schußfeld eines eigenen Panzers gezogen wurde, nicht als Zug.

Deckung In gleicher Schußrichtung ohne Zwischenfeld hintereinander stehende Panzer der gleichen Farbe gelten als gedeckt und können nur durch einen von rückwärts angreifenden Gegner beschossen werden. Jeder der in Deckung stehenden Panzer aber kann jedes für ihn erreichbare Feld beschießen. Ungedeckt stehende Panzer können auch auf ihrem Startfeld beschossen werden.

Dunkelgrüne Felder Diese Felder bedeuten Tankfallen oder Panzergräben und müssen umfahren werden. Dagegen kann man über diese Felder — die beim Schuß als Feld zählen — hinwegschießen. (Ebenso wie über eigene oder feindliche Panzer, die zwar in der Schußgeraden, aber nicht auf einem Beschußfeld stehen.)

Zangenbewegung Jeder Panzer, der in die feindliche Stellung (1. oder 2. Felderreihe) einbricht, wendet und — wenn möglich — schießt sofort. Beim nächsten Zuge kann er wieder ins Kampffeld fahren und den Feind — auch in Deckung stehende Feindpanzer! — von rückwärts abschießen. Mit mehreren Panzern ist es auf diese Weise möglich, den Feind in die Zange zu nehmen und einzukesseln.

Wer ist Sieger? Sieger ist diejenige Partei, die den feindlichen Panzerverband restlos vernichtet. Sind die Verluste auf beiden Seiten so stark, daß keine Partei mehr eine Möglichkeit sieht, den feindlichen Restverband aufzureiben, so gilt diejenige Partei als Sieger, die mit mehr (noch vorhandenen) Panzern in die feindliche Stellung eingebrochen ist als der Gegner.