

Tank Fest!

José «Faustnik» Ventura

Um sistema de Jogo de Guerra envolvendo combate de Carros de Combate – vulgo tanques – num ambiente da 2ª Guerra Mundial.

Surgiu da necessidade de dar resposta a uma questão simples – como ensinar regras de jogos de guerra a público novo sem conhecimento do «Wargame», mas possivelmente conhecedor de sistemas informatizados como «World of Tanks» ou «War Thunder» para referir apenas alguns, ou mesmo do sistema «Risco».

Assim, criou-se um sistema simples, ideal para ser apresentado em público em convenções ou demonstrações em lojas de modelismo/jogos de guerra, usando-se dados de seis faces e com mecanismos de fácil apreensão e material de fácil acesso a desconhecedores destes sistemas.

Material necessário:

- Modelos dos carros de combate, qualquer escala, mas preferencialmente de 1:144 a 1:56, de preferência 3 a 6 de cada lado. Existe um sistema de pontos onde os jogadores podem criar a sua força;
- Tabuleiro/mesa de jogo: qualquer coisa entre os 1,20x,120m ou superior, com alguns obstáculos à escalas dos modelos (sebes, pequenas elevações, casas, muros, árvores - em média 1 por cada 30x30cm de tabuleiro) onde os modelos se possam esconder ou proteger;
- Um baralho de cartas normal – ou então um em branco onde se possa escrever a designação de cada modelo usado – em alternativa podem ser usados pequenos discos de côr ditos «fichas de poker» que colocados num saco ou copo são retirados para seleccionar que carro/modelo/tanque é ativado.
- 5 a 6 dados de seis faces (D6), preferencialmente de duas cores
- Fita métrica
- Marcadores para Carros fora de Combate e Imobilizado: pequenas marcas de cor amarela e vermelha servem.



Um modelo Altaya à escala 1:72

Conceitos básicos



Uma mesa de jogo, algo elaborada

- Todas as medições fazem-se da zona mais próxima do modelo, normalmente o para-lamas, mas não da peça (canhão) para a zona mais próxima do outro modelo;
- Alcance: uma peça apenas pode disparar até 80cm (ou menos se a mesa for pequena e de acordo entre os jogadores).
- Linha de Tiro: Se houver uma linha recta entre o atacante e o alvo sem obstruções (peças de terreno que obstruam esta linha, estabelecido antes de jogo) existe

linha de tiro. Se isto não ocorrer, não existe.

- O jogo divide-se em **Turnos**, onde os tanques são ativados, cada um realiza as suas ações e passa a vez a outro tanque. Uma vez todos os carros ativados, o turno termina e inicia-se outro turno, até só haver Tanques de um dos lados operacionais (ou no caso de uma situação de cenário complexa, se tenham estabelecido as condições de vitória). No final do Turno, dados não aplicados (reserva) são perdidos, com exceção dos de Tiro de Oportunidade, caso se usem as regras avançadas.
- Terreno: existem vários tipos de terreno, que se dividem em 3 categorias: Obstáculos que dão proteção, como sebes e muros; obstáculos que dão proteção mas são difíceis para movimentar, como bosques abertos, pomares, vinhas etc. e obstáculos que Obstroem a Linha de Tiro, como cotas/elevações, casas e que muitas vezes são impassáveis ou terreno difícil.

Regras Básicas

Identificar os Tanques: Cada modelo deve ser identificado individualmente, atribuindo-se-lhe uma carta de jogar normal (ou escrevendo algo numa carta em branco ou numa ficha de Poker).
Exemplo: 2 Pz.IV H são identificados com o Valete e Rei de Espadas respetivamente, enquanto o T-34/76 é-o com o 1 de Ouros e o T34/85 com o 2 de Ouros.

As cartas seleccionadas são então baralhadas, e colocadas com a face para baixo e os jogadores alternam-se para virar a carta superior e colocada no tanque respetivo, que será o que irá ser ativado. Uma vez as ações/ordens concluídas, a carta é retirada e mostrada a carta seguinte, e repete-se o processo, até todos tiverem tido hipótese de ativar e repete-se o processo;



O Panzer.IV H 324 é ativado pelo 4 de Paus, por exemplo

Ativação: Uma vez escolhido o Tanque o jogador que controla esse tanque rola um D6 (dado de 6 faces) e o valor deve ser lido como o número de ações/ordens disponíveis (o 1 passa ao valor de 3 e o 6 ao de 4), que corresponde ao número de D6 disponíveis para ações/ordens. *Exemplo: um jogador com o T34/76 rola o valor 4, são 4 dados de ordens e o jogador com o Pz.IV H rola um 1 (que passa a 3) são 3 dados de Ordens.*

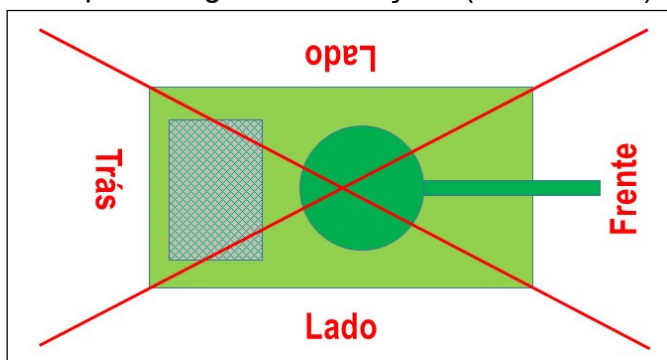
ORDENS: Cada jogador é responsável pela distribuição dos dados pelo tipo de ordens que deseja efetuar, preferencialmente antes de iniciar a sua ação. Existem 3 tipos de ordens:

- **Movimento:** Movimentar-se um número de cm numa direção (com um pivô até 90°) e pode efetuar rotação da torre (se existir) para estabelecer o seu Arco de Tiro, porque apenas pode fazer tiro no arco frontal da torre. Para isso o jogador rola o número de dados estabelecido, e movimenta-se o seu fator de movimento (normalmente 2) igual ao valor dos dados vezes 2 cm. Se movimento em terreno difícil ou em marcha atrás será este valor dos dados iguais em 1 cm. *Exemplo: o jogador destina 2 dados para movimento e o valor final é de 7, movimenta-se 14cm em frente; outro jogador apenas atribuiu um dado para movimento e em marcha atrás, rola um 2, logo 2 cm em marcha atrás;*
- **Tiro:** disparar com peça principal sobre um alvo na linha de tiro. Se esta for uma ação primário do Jogador não necessita de Dados de Comando, apenas dos dados de tiro. O jogador é responsável por escolher quantos serão, antes da Ativação do Tanque.

Existe um valor base para Tiro que será **6** este valor é modificado, por diversas variáveis. O jogador deve com o somatório dos seus dados de Tiro, conseguir igualar ou ultrapassar esse valor.

O valor para Tiro base de **6** é modificado pelas seguintes deduções (cumulativas):

- Alvo em proteção +1
- Alvo de Lado -1
- Alvo em Movimento (neste turno) +1
- Próprio em Movimento (neste turno e antes de Tiro) +2
- Alvo em Hull Down (apenas a torre à vista) e/ou atrás de cortina de Fumo +2
- Factor de Tiro do Tanque -/+ **x**, ver tabela do Tanque



O jogador estabelece antes da ação quantos dados das suas ordens reserva para tiro, *exemplo: o jogador com o T34/76, com 4 dados estabelece que vai usar 2 dados para movimento e os outros 2 para Tiro, por esta ordem; efetua o movimento e se no final tiver alvo dentro da distância, arco frontal (um Tanque com torre será de 90° para cada lado do seu Eixo e o de uma peça autopropulsada de 45° para cada lado do seu Eixo) e Linha de Tiro, pode disparar usando os seus 2 dados (valor somado).*

Para calcular se houve impacto, somar os valores positivos e negativos a **6** e rolar os dados de tiro para ver se igualou ou superou esse valor: *Exemplo, com 2 dados o Jogador do T34/76 vai*



Achtung Panzer!

*fazer Tiro sobre o Pz.IV em terreno aberto e que ainda não se movimentou: 6+2 do seu movimento, dá 8, o jogador com 2 dados vai tentar rolar 8 ou mais; consegue um 8, houve **impacto**.*

• **Se houver Impacto**, o jogador atacante deve rolar o valor de **Ataque** do seu Tanque (ver tabela) rolando o que está indicado – normalmente um D6 mais ou menos uma variável que deve ser somada ao resultado o valor do D8 – depois comparar com o valor de Defesa do Alvo. Se o valor de ataque for inferior à defesa, nada aconteceu, se for igual à defesa do Alvo, alvo

Imobilizado, não se pode mexer e perde metade dos seus dados de ordens, quando for ativado; Se resultado for superior à defesa do alvo, **Tanque Fora de Combate/Destruido**;

- **Comando**: Número de dado(s) reservado(s) para funções/Ordens especiais, à relação de **1 dado de Comando por Ordem**. Estas ordens podem ser realizadas durante a ativação do Jogador ou reservadas para serem usadas durante a ativação de um Tanque adversário. Tipos de ordens:
 - **Movimentar-se para dentro de terreno difícil**, como Bosques, Pomares.... – Deve ser usado em conjunto com Movimento
 - Colocar o Carro em **Hull Down**, carro atrás de uma colina/elevação, apenas com a torre visível – deve ser usado em conjunto com Movimento
 - **Lançar uma Cortina de Fumo** (2 marcadores de fumo 4x4cm) colocada até 5cm de distância do Arco Frontal.
 - **Tiro de Oportunidade**: reservar até 3 dados para Tiro (mais o de Comando) como reação a Ação do jogador adversário, se o tanque deste entrar dentro da Linha de Tiro do tanque com esta ordem. Rolar D6 para ver qual dos tanques joga primeiro nesta situação (ganha a valor mais alto);
 - **Movimento**: reservar até 3 dados para Movimento (mais o de Comando) como reação a Ação do jogador adversário, se o tanque deste entrar dentro da Linha de Tiro do tanque com esta ordem. Rolar D6 para ver qual dos tanques joga primeiro nesta situação (ganha a valor mais alto);
 - **Efetuar um 2º Tiro no turno**: reservar até 2 dados para esse Tiro (se houver acordo entre os jogadores).

Regras Avançadas

Caso haja acordo entre os jogadores o **Comando de Tiro de Oportunidade** e de **Movimento** como **Reação**, podem transitar para o Turno seguinte se não foram usados e mantêm-se até o Tanque ser ativado de novo, pelas vias normais.



Tanque KO!

Tank Fest! Quick Reference Sheet

José «Faustnik» Ventura

Sequência

1. Sortear CC a activar – Cartas de Jogar
2. Rolar Dado Average para saber número de Ordens (com D6 disponíveis: o 1 passa a 3 e o 6 a 4)
3. **Distribuir dados pelo Tipo de ORDENS:**
 - **Movimento:** rolar D6(s) e cada ponto/PIP corresponde a 2cm (ou 1cm ou 3cm ver tabela de Carro de Combate)
 - **Tiro:** Valor Para Tiro Valor base 6 ou mais no(s) dado(s) conforme as deduções ao Tiro

Deduções ao TIRO	
Alvo em proteção	+1
Alvo de Lado	-1
Alvo em Movimento (neste turno)	+1
Próprio em Movimento (neste turno e antes de Tiro)	+2
Alvo em Hull Down (apenas a torre à vista) e/ou atrás de cortina de Fumo	+2
Factor de Tiro do Tanque, ver tabela do Tanque	-/+ x (ver Tabela)

- **Impacto:** Rolar um D6, mais o valor de ataque do carro versus Defesa do Alvo: se Igual alvo **Imobilizado**, não se pode mexer e perde 1/2 dos dados de ordens; Se superior **Tanque Fora de Combate/Destruido**.
- **Ordens Especiais, que necessitam que seja aplicado um Dado de Comando:**

Movimentar-se para dentro de terreno difícil
Colocar o Carro em Hull Down
Lançar uma Cortina de Fumo (2x 4x4cm) colocada até 5cm de distância do Arco Frontal
Tiro de Oportunidade: reservar até 3 dados para Tiro
Reserva de Movimento: reservar até 3 dados para Movimento
Efectuar um 2º Tiro no turno: reservar até 2 dados para esse Tiro

Tank Fest!

José «Faustnik» Ventura

Tabelas de Tanques:

Inglêses/Commonwealth & Lend Lease:

TIPO/DESIGNAÇÃO	MOV: CM POR PIP	DEFESA		TIRO	ATAQUE	OBS	PONTOS
		FRENTE	L & T				
A15 CRUSADER Mk.I/II	3	2	1	0	D6-1	Smoke	13
A15 CRUSADER Mk.III	3	3	1	0	D6	Smoke	16
MATILDA Mk.II	1	5	4	0	D6-1	Smoke	20
VALENTINE Mk.II	2	4	3	+1	D6-1	Smoke	18
M3 LEE/GRANT	2	3	2	+1	D6	Smoke	15
CROMWELL Mk.IV	3	4	2	0	D6	Smoke	19
COMET Mk.I	3	4	2	0	D6+3	Smoke	21
CHURCHILL Mk.III/IV	1	4	3	0	D6	Smoke	18
CHURCHILL Mk.VII	1	6	4	0	D6	Smoke	23
SHERMAN FIREFLY	2	4	2	0	D6+3	Smoke	21
SHERMAN 75MM	2	4	2	0	D6	Smoke	18
SHERMAN 76MM	2	4	2	0	D6+1	Smoke	19
M10 TD	2	3	1	0	D6+1	Open Top	16
M10C TD ACHILLES	2	3	1	0	D6+3	Open Top	18
A33 CHALLENGER	3	4	3	0	D6+3	Smoke	23

Americanos & Lend Lease:

TIPO/DESIGNAÇÃO	MOV: CM POR PIP	DEFESA		TIRO	ATAQUE	OBS	PONTOS
		FRENTE	L & T				
AC M8 «GREYHOUND»	3	1	1	0	D6-2	Open Top	10
M3A1 STUART	3	2	1	0	D6-2	Smoke	12
M5A1 STUART	3	3	2	0	D6-2	Smoke	15
M24 CHAFFEE	3	3	2	0	D6	Smoke	17
M3 LEE	2	3	2	+1	D6	Smoke	15
SHERMAN 75MM	2	4	2	0	D6	Smoke	18
SHERMAN 76MM	2	4	2	0	D6+1	Smoke	19
SHERMAN JUMBO 75MM	2	6	4	0	D6	Smoke	24
EXPEDIENT JUMBO 76MM	2	6	3	0	D6+2	Smoke	24
SHERMAN 105MM	2	4	2	+2	D6+1	Smoke	17
T26E3	2	5	4	0	D6+4	Smoke	26
M6 37MM GMC	2	1	0	0	D6-2	Open Top	6
M3 75MM GMC	2	1	1	0	D6	Open Top	9
M10 TD	2	3	1	0	D6+2	Open Top	17
M18 TD	3	2	1	0	D6+2	Open Top	15
M36 TD	2	3	1	0	D6+4	Open Top	19

Alemães:

TIPO/DESIGNAÇÃO	MOV: CM POR PIP	DEFESA		TIRO	ATAQUE	OBS	PONTOS
PZJAEGER I	2	1	1	0	D6-1	Open Top, Arc 90°	8
Pz.II A~F	2	2	1	0	D6-4	Smoke	9
Pz.II L	3	2	1	0	D6-4	Smoke	10
Pz.35(T)	2	2	1	+1	D6-2	***	10
Pz.38(T)	2	3	2	+1	D6-2	Smoke	13
MARDER II & III	2	2	1	0	D6+1	Open Top, Arc 90°	12
HETZER	2	5	2	0	D6+1	Smoke, Arc 90°	19
Pz.III F-J	2	3	2	0	D6-1	Smoke	14
Pz.III L-M	2	4	2	0	D6	Smoke	18
Pz.III N	2	4	2	+1	D6-1	Smoke	16
StUG.III B-E	2	3	2	+1	D6-1	Smoke	12
StUG.III G/StUG.IV	2	4	2	0	D6+1	Smoke, Arc 90°	17
StUH.III G	2	4	2	+2	D6+1	Smoke, Arc 90°	15
Pz.IV D/E	2	3	2	+1	D6-1	Smoke	14
Pz.IV. F2	2	3	2	0	D6+1	Smoke	17
Pz.IV H	2	4	2	0	D6+1	Smoke	19
JAGDPz.IV F	2	5	2	0	D6+1	Smoke, Arc 90°	19
Pz.IV/70	2	5	2	0	D6+2	Smoke, Arc 90°	20
NASHORN	2	1	1	0	D6+4	Open Top, Arc 90°	13
PANTHER	2	5	3	0	D6+2	Smoke	23
JAGDPANTHER	2	5	3	0	D6+4	Smoke, Arc 90°	23
TIGER	2	5	4	0	D6+2	Smoke	24
ELEFANT	1	8	4	0	D6+4	Smoke, Arc 90°	29
KINGTIGER	2	8	4	0	D6+4	Smoke	32
JAGDTIGER	1	8	4	+2	D6+5	Smoke, Arc 90°	30
SD.Kfz.234/1	3	2	1	0	D6-4	Smoke	10
SD.Kfz.234/2	3	3	1	0	D6	Smoke	16
SD.Kfz.234/3	3	2	1	+1	D6-2	Open Top, Smoke, Arc 90°	10
SD.Kfz.234/4	2	2	1	0	D6+1	Open Top, Smoke, Arc 90°	12
SD.Kfz.251/22	2	1	1	0	D6+1	Open Top, Smoke, Arc 90°	10
PzKpFw. MAUS	1	10	6	+2	D6+5	Smoke	38

Italianos:

TIPO/DESIGNAÇÃO	MOV: CM POR PIP	DEFESA		TIRO	ATAQUE	OBS	PONTOS
M13/40 & M14/41	2	3	1	0	D6-1	***	14
AUTOBLINDA AB41	3	1	1	0	D6-4	***	8
SEMOVENTE 75/18	2	3	1	+1	D6	Smoke, Arc 90°	12

Soviéticos:

TIPO/DESIGNAÇÃO	MOV: CM POR PIP	DEFESA		TIRO	ATAQUE	OBS	PONTOS
		FRENTE	L & T				
T34/76	3	4	3	+1	D6	Smoke	19
T34/85	3	4	3	0	D6+1	Smoke	21
JS-122 & JS-2	2	5	4	+3	D6+3	Smoke	22
T70M	2	3	1	+1	D6-2	***	12
SU-85	2	3	2	0	D6+1	Smoke, Arc 90°	15
SU-100	2	4	2	0	D6+2	Smoke, Arc 90°	18
SU-76M	2	1	1	+1	D6	Open Top, Arc 90°	8
SU-76i	2	3	2	+1	D6	Smoke, Arc 90°	13
SU-57	3	1	1	0	D6	Open Top, Arc 90°	9
SU-152	2	4	3	+3	D6+3	Smoke, Arc 90°	17
JSU-122	2	5	4	+3	D6+3	Smoke, Arc 90°	20
JSU-122/2	2	4	4	+3	D6+3	Smoke, Arc 90°	18
SU-122	2	3	2	+3	D6+2	Smoke, Arc 90°	13
JSU-152	2	5	4	+3	D6+3	Smoke, Arc 90°	20
T-26	2	2	1	+1	D6-2	***	10
BT-7	3	2	1	+1	D6-2	***	11
KV-1 M39 & 40, M43S	2	4	4	+1	D6	***	19
KV-1 M41 & M42	2	5	4	+1	D6	***	21
KV-2	1	4	3	+3	D6+2	***	20
KV-85	2	4	4	0	D6+1	Smoke	21
JS-85	2	5	4	0	D6+1	Smoke	23
BA-10	2	1	1	+1	D6-2	***	8
JS-3	2	7	5	+3	D6+3	Smoke	27