

TAKTIK

S

Inledning

Taktik är ett av världens första s. k. konfliktspel, där modern datateknik kommer till användning. En elektronisk speldator ersätter tärningarna, korten samt tabellerna, vilka annars är nödvändiga tillbehör i denna typ av mera komplicerade spel. Förutom att speldatorn är programmerbar, bidrager den framför allt till att spelet blir enklare och snabbare, med andra ord kan deltagarna i första hand koncentrera sig på spelet och låta elektroniken sköta resten. Efter hand som spelarna blir vana vid grundreglerna, kan man övergå till mera avancerade spelformer, vilka gör Taktik till ett synnerligen intressant och utmanande konfliktspel.

Innehåll

- 1 st Elektronisk speldator
- 1 st Spelplan
- 32 st Stridsvagnar
- 16 st Pansarbilar



- 1 st Regelhäfte
- 1 st Minblock (kartor av spelplanen)
- 4×1 Fälthögkvarter
- 4×3 Drivmedelsdepåer
- 4×3 Ammunitionsdepåer


Den elektroniska speldatorn, allmän information.


Speldatorn har speciellt utformats för detta spel. Hjärnan består av tre elektroniska miniatyrkretsar som motsvarar över 300 transistorer, dioder och andra komponenter.

Varje spelare för befälet över ett lands styrkor. Varje land förfogar över en bataljon bestående av 8 stridsvagnar och 4 pansarbilar. Målet är att besätta fiendens högkvarter eller försätta alla hans styrkor ur stridbart skick.

Speldatorn kan ställas in för två huvuduppgifter.

Anfall  och Reträtt 

Avfyringsknappen  ger en av de tre skjutresultaten: träff, bom eller skada.




Har man ställt in speldatorn på "Anfall" ökar sannolikheten för träff. Har man ställt in speldatorn på "Reträtt" ökar sannolikheten att skadade stridsmedel  blir färdigreparerade.

Vem vinner?

Den spelare vinner som först besätter fiendens högkvarter (d. v. s. placerar ett stridsfordon på aktuell ruta) eller sätter alla fiendens stridsfordon ur funktion med undantag av de som står inne för reparation.

Så här använder Du speldatorn

Se fig. 1.

1. Välj "Anfall"  eller "Reträtt"  Knap 1.
2. Välj möjlighet till extra drag O+3 eller reparation  knapp 2.
3. Tryck ner knappen 3 så att alla lampor blinkar under 2—5 sekunder. Släpp sedan upp knappen.
4. Summan av förflyttningslamporna ger de antal steg Du kan förflytta Dina stridsfordon.
5. När lampan för "Extra drag" lyser, kan Du förflytta Dig 3 extra steg. När lampan som utvisar att "Reparation är färdigställd", måste Du ta ut ett stridsfordon utanför reparationsområdet.
6. När ett stridsfordon står i skjutläge, bestäm då om eldöppning ska ske eller inte.

DK

Indledning.

TAKTIK er det første konflikt/kampspil i verden hvortil der anvendes moderne elektronik i form af en special computer. Den elektroniske computer erstatter de terninger, spillekort og tabeller som ellers tidligere har været nødvendigt tilbehør i denne type af mere komplicerede spil. Udover at computeren er programmerbar, bidrager den fremfor alt til at spillet bliver enklere og hurtigere. Herved kan deltagerne først og fremmest koncentrere sig om selve spillet og lade elektronikken passe resten. Efterhånden som spillerne bliver fortrolige med grundreglerne, kan de gå videre til mere avancerede spilleformer, hvilket igen gør spillet TAKTIK til et langt mere interessant og udfordrende konfliktspil.

Indhold.

- 1 stk Computer.
- 1 stk Spilplan, Landkort.
- 32 stk Kampvogne.
- 16 stk Panservogne.

Spilleregler/Minekort

- 4×1 Felthovedkvarter
- 4×3 Brændstofdepoter
- 4×3 Ammunitionsdepoter


Den elektroniske computer, generel information.

Computeren er specielt udviklet til dette spil. Hjernens består af 3 elektroniske miniaturrekredsløb svarende til mere end 300 transistorer, dioder og andre elektroniske komponenter.

Hver spiller har kommandoen over et lands kampenheder. Hvert land råder over en bataljon, bestående af 8 kampvogne og 4 panservogne.

Målet er at besætte fjendens hovedkvarter, eller sætte hans kampenheder ud af kampklar stand.

Computeren kan indstilles til to hovedfunktioner, nemlig: ANGREB  eller RETRÆTE 

Affyringsknappen  (7), giver en af 3 skudresultater, fuldræffer — forbier — beskadiget.




Såfremt computeren er indstillet på position "Angreb" er sandsynligheden for fuldræffere større end ved position "Retræte".

Dette modsvares af en øget sandsynlighed for at beskadigede kampenheder bliver færdigreparerede.

Hvem vinder???

Det gør den spiller som først besætter fjendens hovedkvarter (d. v. s. placerer en kampenhed på den aktuelle position), eller sætter alle fjendens kampenheder ud af funktion, bortset fra de enheder som er til reparation.

Computerens virkemåde, se fig 1.

1. Tænd computeren.
2. Placer "knap 1" i position Angreb  eller Retræte .
3. Placer "knap 2" i position "ekstra træk" O+3 eller "reparation" .
4. Påvirk "knap 3" i 2—5 sekunder og slip derefter igen.
5. Summen af de tændte bevægelseslys "2 og 4" angiver hvormange felter de enkelte kampenheder må flyttes i hver omgang.
6. Når "knap 2" er i position "ekstra træk" har spilleren ret, men ikke pligt, til at flytte 3 ekstra felter, hvis lampen (5) lyser.
7. Når lampen "Reparation afsluttet" (6) lyser, skal spilleren fjerne en kampenhed fra reparationsområdet.

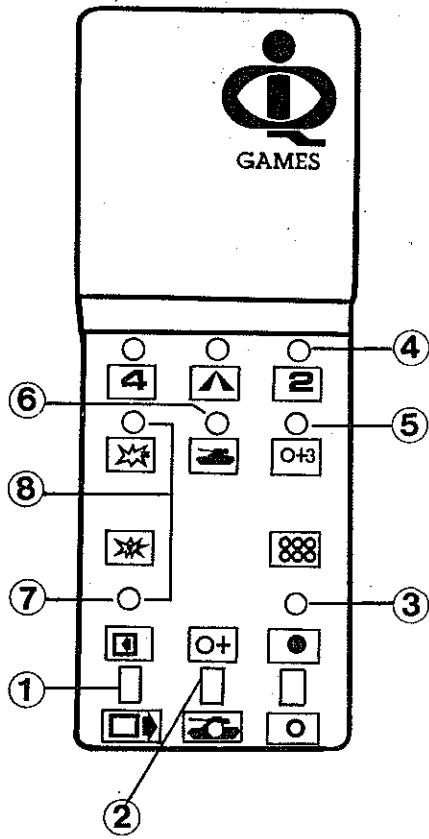


Fig. 1

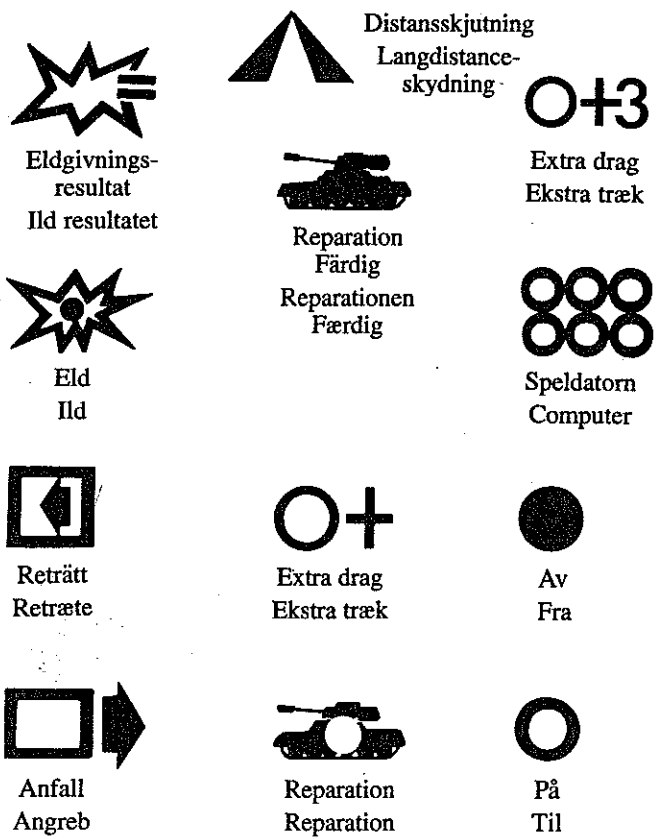


Fig. 2

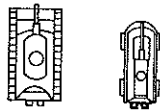


Fig. 3

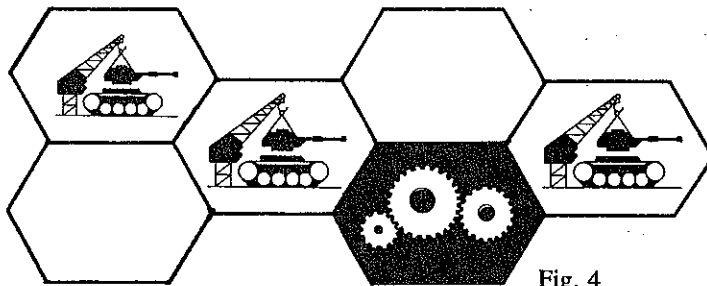


Fig. 4

Fig. 5

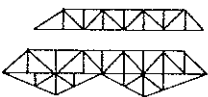


Fig. 6

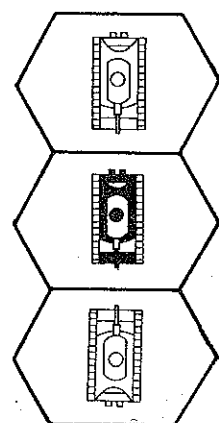


Fig. 7

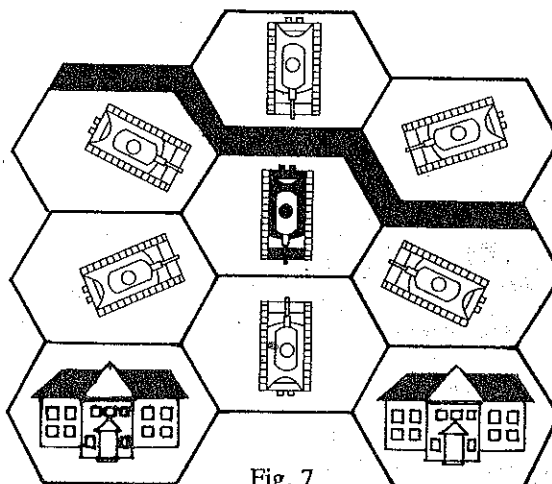
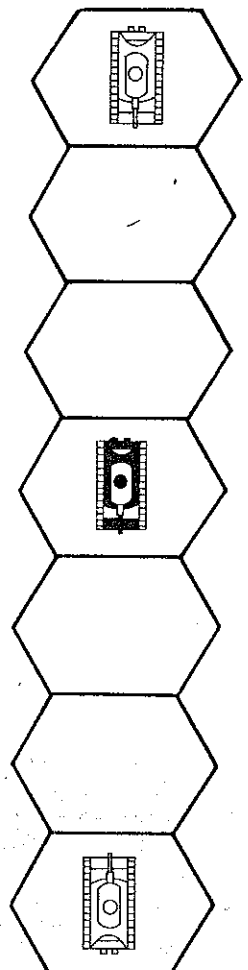


Fig. 8



7. Når affyringsknappen trykkes ner, avlæses resultatet på lampen. Denna kan lysa stadigt, blinka eller förbli släckt. Se reglerna nedan.
8. När alla dragen har utförts, lämnar Du över spel datorn till nästa spelare.
OBS! Ibland visar spel datorn inte något resultat. Detta är helt normalt och betyder att Du inte kan utföra några drag. Du lämnar då över spel datorn till nästa spelare.

Spel pjäser

Varje land har en pansarbataljon i sin egen färg. Denna bataljon består i sin tur av 2 kompanier. Det första kompaniet består av 4 snabba pansarbilar med eldstyrka 2 och 4. Det andra kompaniet har 8 stridsvagnar med eldstyrka 2, 4 och 8. Eldstyrkan avläses på undersidan av spel pjäserna. Dessutom finns en kodmarkering bak på varje spel pjäs. Denna kodmarkering betyder följande:
Eldstyrka 2 — har ingen kodmarkering.
Eldstyrka 4 — har 1 kodmarkering.
Eldstyrka 8 — har 2 kodmarkeringar.

Spelplanen

På spelplanen finns 4 länder av olika storlekar med namnen Sarapan, Calderon, Kazaldis och Armania. De är skilda från varandra med en röd linje, vilken markerar gränsen. Varje land har en huvudstad markerad med blå linjer och ett högkvarter med landets flagga. Varje land disponerar också serviceområden, fig. 3, och servicedepåer, fig. 4.

Gränser och områden

Städer markeras med blå linje, vilken på ena sidan går intill en röd linje, markerande nationsgräns. För de olika länderna finns sedan utmärkt hus, berg, skogar och sjöar, vilka stridsfordonen inte kan passera. Stridsfordon kan endast passera över floder där det finns broar.

Spelets gång

Varje lands stridsfordon kan placeras hur som helst i det egna landet. Spel pjäserna kan inte sättas innanför reparationsområdet vid spelets början. En spelare kan inte heller gå in i eller passera igenom sitt eget högkvarter eller sin servicedepå. Spelarna trycker ner spel datorknappen (knapp 3) och den spelare som får det högsta antalet poäng börjar spelet. Denna bestämmer sig nu för vilken strategi som ska användas (anfall eller försvar, knapp 1) samt vilken taktik (extra förflyttning eller reparation, knapp 2), trycker ner spel datorknappen och flyttar spel pjäserna såsom spel datorn visar. Därefter lämnas spel datorn över till nästa spelare.

2 spelare — introduktionsspel

För att snabbare komma in i spelet, rekommenderas spelarna att enbart använda Kazaldis och Sarapans styrkor och länder. Den vinner som först kan besätta motspelarens högkvarter eller sätta dennas samtliga stridsfordon ur stridbart skick.

2 spelare — standardspel

Varje spelare kontrollerar två länder och deras respektive stridsfordon. Dessa länder är Kazaldis och Armania mot Sarapan och Calderon. För att vinna måste motspelarens båda högkvarter besättas eller hans samtliga stridsfordon förstöras.

Spel med 3 spelare

Endast länderna Kazaldis, Armania och Sarapan används. Kazaldis och Armania är allierade mot Sarapan. Den spelare som härskar över Sarapan börjar spelet och har två fullständiga pansarbataljoner bestående av 24 enheter samt försvarar enbart Sarapans högkvarter. Vid spelets början måste samtliga 24 enheter vara innanför Sarapans gränser. För att vinna måste de allierade Kazaldis och Armania besätta Sarapans högkvarter eller förstöra Sarapans stridskolonn. För Sarapan gäller att besätta Kazaldis och Armanias båda högkvarter eller förstöra samtliga deras stridsfordon.

Spel för fyra spelare

Varje spelare väljer ut ett land och placerar ut sina styrkor i det landet. En allians ingås sedan mellan Kazaldis och Armania mot Sarapan och Calderon. För att vinna måste

8. När en kampenhet er manövreret i skudposition, skal spilleren beslutte sig til om han vil skyde eller ikke.
9. Når affyringsknappen (7) påvirkes, fremgår resultatet af lampen (8).
Lampen kan enten:
Lyse konstant = Fuldræffer.
Blinke = Beskadiget.
Forblive slukket = Forbier.
Se i øvrigt skydere reglerne under "Ildsafgivelse".

10. Når alle indkodede træk er udført, overlades computeren til næste spiller.

OBS. I visse situationer, viser computeren intet resultat eller lys efter påvirkning af knapp 3. Dette er helt normalt og betyder blot at denne spiller ikke har noget træk at foretage i denne omgang. Han overlader derefter computeren til næste spiller.

Kampenheder.

Hvert land har en panserbataljon i sin egen farve. Hver bataljon består af 2 kompagnier. Det første kompagni består af 4 hurtige panservogne med ildstyrke 2 og 4. Det andet kompagni har 8 kampvogne med ildstyrke 2—4 og 8. Ildstyrken aflæses på undersiden af hver kampenhet. Desuden findes en kodemærkning bag på hver kampenhet. Kodemærkningen aflæses således:
Ildstyrke 2 = ingen kodemærkning.
Ildstyrke 4 = 1 lodret mærkning.
Ildstyrke 8 = 2 lodrette mærker.

Spilplan- (landkortet)

På landkortet findes 4 lande af forskellig størrelse, nemlig, SARAPAN, CALDERON, KAZALDIS og ARMANIA. Landene er adskilt fra hinanden med en rød grænselinie. Hvert land har en hovedstad markeret med blå linier samt et hovedkvarter som er markeret med landets flag. Hvert land råder endvidere over værkstedsområder (fig. 3) samt et værkstedsdepot (fig. 4) som er fælles for 2 lande.

Grænser og områder.

Byernes omkreds er markeret med en blå linie hvis ene ende løber ud til en landegrænse. De 4 lande har forskellige geografiske kendetegn såsom huse, bjerge, skove og søer, alle områder som kampenhederne ikke kan passere. Kampenhederne kan kun passere over floder på de steder hvor der er anbragt broer (fig. 5).

Kampspillet gang.

Hvert lands kampenheder må placeres hvorsomhelst indenfor egne landegrænser. Kampenhederne må ikke være placeret indenfor værkstedsområderne ved spillets start. Det er ikke tilladt at ståse eller bevæge sig henover ens eget hovedkvarter eller værkstedsområder. Når alle kampenhederne er placeret skal der vælges spillerækkefølge. Rækkefølgen afgøres ved at spillerne, efter tur, påvirker knapp 3 og den spiller som opnår det højeste pointtal begynder spillet.

Første spiller bestemmer sig nu for den strategi som skal anvendes (Angreb eller Retrate), samt hvilken taktik (Ekstra træk eller Reparation) der efter hans mening vil give det bedste resultat. Der trykkes herefter på knapp 3 i et vilkårligt antal sekunder og kampenhederne flyttes i overensstemmelse med de opnåede bevægelseslys. Computeren overlades herefter til næste spiller.

2 Spillere, introduktionsspil.

Før at opnå et hurtigere kendskab til spillet anbefales det at gennemspille et eller flere introduktionsspil. Her anvendes kun kampenheder fra KAZALDIS og SARAPAN. Den som først besætter modpartens hovedkvarter, eller sætter samtlige fjendtlige kampenheder ud af kampklar stand har vundet.

2 Spillere, standardspel.

Hver spiller disponerer over 2 lande og deres respektive

motspelarnas båda högkvarter ockuperas eller alla motspelarnas stridsfordon förstörs.

Allianser

Innan spelet börjar, får de allierade enskilt diskutera om man vill operera efter någon bestämd plan.
När spelet väl påbörjats, får samråd inte ske.

Förflyttningar

Stridsfordonen kan röra sig i alla riktningar. En spelare kan flytta en eller flera stridsfordon vid varje omgång.
Under ett sådant tillfälle får summan av de olika stridsfordonens drag eller förflyttningar, inte överskrida summan som finns angivet vid lamporna på speldatorn. Utanför stadsgränsen, alltså utanför den blå linjen, får pansarbilarna gå dubbelt så många steg som lamporna visar.
Innanför stadsgränsen och när de passerar gränsen, ska pansarbilarna i likhet med stridsvagnarna gå lika många steg som lamporna visar.

Möjlighet till tre extra steg

När speldatorn är programmerad för "Extra steg" och O+3 -lampen lyser (lampa 5) får denna spelare förflytta sig lika många steg som lampen utvisar + 3 extra steg.

Eldgivning

Utanför stadsgränsen får en spelare endast öppna eld om motspelarens stridsfordon är i direkt kontakt med någon sida på det egna stridsfordonet (fig. 6).
Innanför och över stadsgränsen kan spelare endast öppna eld om hans stridsfordon är i direkt kontakt med någon av de 6 sidorna på den ruta där motspelarens stridsfordon befinner sig (fig. 7).

All eldgivning är frivillig och spelaren kan ställa sitt stridsfordon i ovan angivna positioner utan att öppna eld.
Eldgivning kan endast ske under samma speldrag då aktuell stridsfordon förts in i skjutposition.
Eldgivning från en stillastående position är inte tillåtit, med andra ord måste en spelare flytta in i skjutposition.

Under eldgivning måste det skjutande stridsfordonet vända så att dess kanon pekar mot den enhet som beskutes.
I vissa situationer innebär detta att man avslöjar eldkraften på den skjutande enheten (fig. 6).

Om en spelare beslutar sig för att öppna eld och speldatorn visar på "Träff" eller "Skada", måste båda spelarna avslöja respektive enhets eldkraft.
Om speldatorn indikerar "Träff" (lampa 8 lyser med fast sken) är enheten med den lägsta eldkraften förstörd och tas ur spel.

Om speldatorn indikerar "Skada" (lampa 8 blinkar) är enheten med den lägre eldkraften skadad och placeras omedelbart på serviceområdet (se Serviceområde). Om speldatorn indikerar en "Bom" (lampa 8 förblir släckt) innebär detta en miss och ingen av spelarna avslöjar respektive enhets eldkraft.
Om båda enheterna har samma eldkraft, anses den enhet som öppnat eld ha den högsta eldkraften.

Skjutning på längre distans

På speldatorn finns en lampa för distansskjutning. Denna lampa tänds slumpvis och när så sker, får spelaren öppna eld på ett avstånd av 2 tomma rutor. (Se fig. 8). Detta gäller dock ej om han öppnar eld in i eller i en stad.
Eldgivning är ej heller tillåten över berg men givetvis över sjöar och floder.

Eldgivning med flera enheter

Mer än ett stridsfordon kan förflyttas under ett drag.
När alla förflyttningar är gjorda, kan den första enheten som man flyttade, öppna eld.
Spelaren måste sedan trycka ned speldatornknappen (knapp 3) innan han på nytt öppnar eld med nästa enhet genom att pressa ner avfyringsknappen. Detta sätt ger individuella träffresultat för varje enhet, givetvis ska ej hänsyn tas till övriga lampors utslag härvidlag.

Stridsfordonen öppnar eld i den ordning de flyttades in i sina skjutpositioner.

Reparationsområde

En stridsvagn eller en pansarbil som är skadad, placeras omedelbart på en ledig ruta märkt med symbolen för

kampenheder.

KAZALDIS og ARMANIA mod SARAPAN og CALDERON.
For at vinde dette spil, skal man enten indtage og besætte begge fjendens hovedkvarterer, eller gøre samtlige af hans kampenheder ukampdygtige.

Spil med 3 deltagere.

Kun landene, KAZALDIS, ARMANIA og SARAPAN anvendes.

KAZALDIS og ARMANIA er allierede mod SARAPAN.

Den spiller som har kommandoen over SARAPAN begynder spillet og har to komplette panserbataljoner, bestående af 24 kampenheder, samtidigt med at han kun skal forsvare SARAPANs hovedkvarter.

Ved spilllets begyndelse skal samtlige 24 enheder være indenfor SARAPANs grænser.

For at vinde skal de allierede, KAZALDIS og ARMANIA, enten besætte SARAPANs hovedkvarter, eller gøre samtlige af SARAPANs kampenheder ukampdygtige.

SARAPAN derimod skal besætte begge de allieredes hovedkvarterer eller, ødelægge samtlige af fjendens kampenheder.

Alliancer.

Inden spillet begynder, kan de allierede indbyrdes diskutere om der skal opereres efter fastlagt plan.

Når spillet er igang, bør samtaler vedrørende strategi og taktik undgås.

Bevægelse af kampenhederne.

Kampenhederne kan flytte sig i alle retninger.

En spiller kan vælge at flytte en eller flere kampenheder i hver runde.

I sådanne tilfælde må summen af de forskellige kampenheders træk, eller bevægelser, ikke overstige summen som angivet ved bevægelseslysene på computeren.

Udenfor bygrænsen, altså udenfor den blå linie, må panservognene bevæge sig dobbelt så mange felter som lamperne viser.

Indenfor bygrænsen og når bygrænsen overskrides/krydses, skal både kampvogne og panservogne bevæge sig ligeså mange felter som lamperne viser.

Mulighed for 3 ekstra bevægelser.

Når computeren er programmeret til "Ekstra træk" og O+3 lampen lyser (5) skal de 3 ekstra bevægelser lægges til summen af de tændte lamper "2 og 4".

Ildafgivelse.

Udenfor bygrænsen må en kampenhed kun åbne ild mod en modspillers kampenheder, hvis de to kampenheder er i direkte kontakt (fig. 6).

Indenfor og på selve bygrænsen må en kampenhed kun åbne ild mod en modspiller, hvis de to kampenheder er i kontakt med hinanden ved en af de seks sider som omgiver modspilleren, (fig. 7).

Al ildafgivning er frivillig og det er tilladt at flytte ind i et felt uden at skyde.

Ildafgivning kan kun forekomme når en kampenhed bevæger sig ind i en given position.

Ildafgivning fra en stationær position er ikke tilladt.

Under ildafgivelse, skal de skydende enheders kanoner pege på den enhed som beskydes. I visse situationer indebærer dette at man kommer til at afsløre ildkraften på den pågældende kampenhed (fig. 6).

Hvis en spiller beslutter sig for at åbne ild og computeren indikerer "fuldtræffer", eller "beskadiget", skal begge spillere afsløre de respektive kampenheders ildkraft.

Hvis computeren indikerer "fuldtræffer" (lampe 8 lyser konstant), er enheden med laveste ildkraft ødelagt og skal tages ud af spillet.

• Hvis computeren indikerer "beskadiget" (lampe 8 blinker) er enheden med laveste ildkraft beskadiget og skal omgående placeres på Serviceområdet (se Serviceområde).

Hvis computeren indikerer "forbier" (lampe 8 forbliver slukket) skal ingen af spillerne afsløre de respektive kampenheders ildkraft. Hvis begge enheder har samme ildkraft, regnes den skydende enhed som havende størst ildkraft.

reparationsområde (fig. 3). Enheter på reparationsområdet kan inte röra sig eller öppna eld förrän spelatorn indikerar detta. (Se Reparation färdig). Om samtliga reparationsrutor är upptagna, anses den skadade enheten som övergiven och tas ur spel.

Reparation färdig

När reparationslampan tänds (lampa 6) väljer spelaren någon av enheterna från reparationsområdet och flyttar det minimum 1 steg. Detta steg räknas inte in i det antalet steg som spelatorn annars angivit.

Om lampan "Reparation färdig" lyser och spelaren inte har några stridsfordon på reparationsområdet, får spelaren flytta ett steg extra med någon av sina enheter.

Reparationsdepå

Det finns endast en reparationsdepå mellan två allierade länder. Om motspelaren intar reparationsdepån och besätter denna genom att placera ett stridsfordon där, är varje enhet i hela reparationsområdet betraktade som förlorade och möjligheten till reparation både för försvarare och anfallare har utgått.

Stridsfordon som besatt reparationsdepån måste stanna där under resten av spelet. Försvararen kan inte ta tillbaka reparationsdepån från fienden men det finns ingenting som hindrar att försvararen besätter motspelarens reparationsdepå.

Högkvarter

Högkvarteret är den viktigaste rutan i varje land och den försvarande spelaren kan inte besätta denna, men väl försvara den.

Om högkvarteret besätts genom att motspelaren placerar ett stridsfordon på denna ruta, har hela landet intagits. I introduktionsspel — två spelare — är spelet nu över men i övriga varianter får det förlorande landets styrkor fortsätta att hjälpa sina allierade.

Den enhet som besatt motståndarens högkvarter måste förbli där under resten av spelet.

Sannolikheter vid programmering

När spelatorn är programmerad för anfall är sannolikheten för att träffa vid eldgivning 50%, för skada 25% samt för bom 25%.

Sannolikheten för att få ut en enhet från reparationsområdet är 25%.

När spelatorn är programmerad för reträtt, är sannolikheten för träff vid eldgivning endast 25%, för skada 25% och för bom 50%. Sannolikheten för att få ut en enhet från reparationsområdet har dock ökat till 50%.

Om spelatorn programmerats för extra förflyttning (03-lampan tänds) är sannolikheten för att detta ska inträffa 50%. Utfallet är oberoende om man valt "Anfall" eller "Försvar", men man bör ej glömma att om denna taktik valts, har man utslutit möjligheterna att få ut stridsfordon från reparationsområdet.

Alternativa regler

När Du spelat igenom Taktik några gånger och bekantat Dig med de grundläggande reglerna enligt ovan, vill Du kanske pröva på följande tillägg eller alternativa regler.

1. Minor och fälthögkvarter
2. Bränsle- och ammunitionsdepåer

Dessa regler gör spelet betydligt mera verklighetstroget och i svårighetsgrad kan det nu liknas vid enklare s.k. wargames, en typ av komplicerade spel som är mycket populära i framför allt USA och Storbritanien.

1. Minkarta och fälthögkvarter

Förutom sina ordinära styrkor förfogar varje spelare över 4 stridsvagnsminor, 1 minkarta samt 1 fälthögkvarter. Minorerna kan placeras ut var som helst i det egna området med undantag av högkvarteret. På minkartan markeras med kryss minorernas placeringar. Spelarna behåller sedan respektive minkarta och döljer givetvis sina egna minors utplacering för motståndaren.

Då en spelare hamnar på eller passerar över rutor som är minerade, sprängs minan och stridsfordonet förstöres. Man kan dock påvisa minorernas utplacering genom just sin egen minkarta.

Ildsavgivelse på lang afstand.

På computeren findes en lampe for langdistanceskydning, placeret mellem "4" og "2".

Denne lampe tændes tilfældigt af computeren og når det sker må spilleren åbne ild på en afstand af 2 tomme felter (se fig. 8).

Dette gælder dog ikke hvis han skyder mod en by, eller fra en by.

Ildgivning er ej heller tilladt over bjerge, men tilladt over søer og floder.

Ildsavgivelse med flere kampenheder.

Flere end en kampenhed kan flyttes i et træk. Når alle bevægelser er afsluttede kan den første kampenhed der flyttedes begynde at afgive ild.

Spilleren skal derefter påvirke computerens knap 3, inden han påny åbner ild med næste enhed, ved at påvirke affyringsknappen. Denne metode giver individuelle træfresultater. Der skal selvfølgelig ikke her tages hensyn til de øvrige lampers signaler.

Kampenhederne åbner ild i den rækkefølge hvori de blev flyttet ind i de respektive skydepositioner.

Reparationsområder.

En kampenhed som er beskadiget, placeres omgående på et frit felt markeret med symbolet for reparationsområde (fig. 3). Enheder der er placeret på reparationsområdet kan ikke flyttes eller åbne ild før computeren indikerer dette (Se Reparation færdig).

Såfremt alle felterne i reparationsområdet er besat, må den skadede enhed anses for tabt og skal tages ud af spillet.

Reparation færdig.

Når reparationslampan (6) lyser, vælger spilleren en af sine kampenheder ud og flytter den mindst 1 felt ud fra reparationsområdet.

Dette træk fraregnes ikke i det antal træk computeren har anvist.

Hvis lampan "Reparation færdig" (6) lyser og denne spiller ikke har nogle kampenheder placeret i reparationsområdet, får spilleren 1 ekstra træk med en af sine kampenheder.

Reparationsdepot.

Der findes kun et reparationsdepot mellem 2 allierede lande.

Hvis modspilleren indtager og besætter reparationsdepotet ved at placere en kampenhed i depotet, er samtlige egne kampenheder at betragte som tabt og dermed også mulighederne for reparation, både for forsvarer og angriber. Kampenheden som har besat reparationsdepotet skal forblive der under resten af spillet.

Forsvareren kan ikke generobre reparationsdepotet, men der er i den forbindelse intet som hindrer at forsvareren besætter modspillerens reparationsdepot.

Hovedkvarter.

Hovedkvarteret er det vigtigste felt i hvert land og den forsvarende spiller kan ikke besætte dette, men selvfølgelig forsvarer det.

Hvis hovedkvarteret besættes af modspilleren ved at placere en kampenhed der, er hele landet indtaget.

I introduktionsspillet — to spillere — er spillet nu ovre, men i øvrige varianter kan det tabende lands styrker fortsætte med at hjælpe sine allierede.

Den kampenhed som besætter modstanderens hovedkvarter, skal forblive der under resten af spillet.

Sandsynligheder ved programmering.

Når computeren er programmeret til "Angreb", er sandsynligheden for at træffe 50%, for at beskadige 25% og for at skyde en forbier, 25%.

Sandsynligheden for at få en kampenhed ud af reparationsdepotet er 25%.

Når computeren er programmeret til "Retræte", er sandsynligheden for at træffe kun 25%, for at beskadige 25% og for at skyde en forbier 50%.

Sandsynligheden for at få en kampenhed ud af reparationsdepotet er øget til 50%.

Hvis computeren er programmeret til "Ekstra træk", når 03 + lampan lyser, er sandsynligheden for at dette indtræffer 50%.

Om motståndarens fälthögkvarter intages (ett stridsfordon placeras på fälthögkvarterets ruta) måste minkartan överlämnas till motspelaren och de egna minorna anses därefter oskadliggjorda:

Spelaren kan passera över egna minor utan att dessa spränges.

En mina kan ej flyttas från sin ursprungliga plats.

En sprängd mina kan ej användas igen.

Fälthögkvarteret kan flyttas med speldatorns hjälp på samma sätt som stridsfordonen.

2. Bränsle- och ammunitionsdépåer

Varje spelare förser sig med 3 st bränsle- och 3 st ammunitionsdépåer. För att stridsfordonen ska kunna förflyttas samt avge eld, behöver de givetvis drivmedel och ammunition.

Ett stridsfordon måste befinna sig inom ett avstånd av 5 rutor från en drivmedelsdepå för att få påbörja en förflyttning. Exempel: Du står på ett avstånd av 5 rutor från närmaste bränsledepå. Du kan från detta läge flytta Ditt stridsfordon i vilken riktning som helst det antal rutor som speldatorn och Dina egna avväganden ger vid handen. För att kunna fortsätta förflyttningen av just denna enhet, måste Du dock i nästa omgång också tänka på att flytta bränsledepån så att avståndet mellan denna och Ditt stridsfordon blir 5 rutor eller mindre.

Ett stridsfordon får ej öppna eld på längre avstånd från närmaste ammunitionsdépå än 5 rutor. Observera dock att eldgivning i samband med en flyttning är tillåten även om avståndet till närmaste ammunitionsdépå skulle bli mer än 5 rutor när förflyttningen är avslutad. Givetvis måste eldgivningen ske under samma spelvarv som förflyttningen.

När ett stridsfordon hamnat för långt ifrån en bränsle- eller ammunitionsdépån kan denna givetvis inte förflytta sig eller avge eld förrän avståndet är 5 rutor eller mindre till respektive depå.

Detta innebär att man i förväg mycket noggrant måste planera vad man tänker göra för att inte plötsligt bli stående stilla i öknen eller bli utan ammunition.

Observera att motståndaren får självklart angripa sådana stridsfordon som blir stående på grund av ammunitionsbriest.

Vid beskjutning av stridsfordon som saknar ammunition gäller att dennes stridsvärde "satts ur spel". Speldatorns utslag gäller således alltid det beskjutna fordonet oavsett dennes värde.

Alternative spilleregler.

När du har spellet TAKTIK nogle gange og opnået et godt kendskab til de grundlæggende spilleregler der er beskrevet tidligere, får du måske lyst til at gøre spillet mere kompliceret og spændende, ved at anvende de efterfølgende alternative spilleregler.

De alternative spilleregler indbefatter:

1. Miner og felthovedkvarter.
2. Brændstof og ammunitionsdépoter.

Disse regler gør spillet mere virkelighedsnært og i sværhedsgrad kan det sammenlignes med enklere "Wargames", en type af komplicerede spil som er meget populære i f. eks U.S.A. og Storbritanien.

1. Minekort og felthovedkvarter.

Udover de allerede beskrevne kampenheder, råder hver spiller over:

4. Kampvognsminer.

1. Minekort.
1. Felthovedkvarter.

Minerne kan placeres vilkårligt indenfor egne landegrænser, med undtagelse af selve hovedkvarteret.

På minekortet markeres minernes placering med et kryds.

Spillerne opbevarer herefter de respektive minekort og skjuler selvfølgelig sine miners placering for modspillerne.

Når en modspiller havner på, eller passerer, et minefelt, sprænges minerne og den pågældende kampenhed ødelægges.

Det er nødvendigt at kunne bevise hvor minerne er placeret og hertil anvendes minekortet.

Hvis en modspillers felthovedkvarter indtages, (En kampenhed placeres på feltet), skal minekortet overlades til sejrherren og minerne betragtes herefter som uskadeliggjorte.

Spillerne kan passere over egne minefelter, uden at disse aktiveres.

En mine kan ikke flyttes fra sin oprindelige plads.

En sprængt mine kan ikke genanvendes.

Felthovedkvarteret kan flyttes med computeren, på samme måde som kampenhederne.

2. Brændstof og ammunitionsdépoter.

Hver spiller udrustes med 3 stk brændstofdepoter og 3 stk ammunitionsdépoter.

For at kampenhederne skal kunne bevæge sig i terrænet, samt afgive ild under kampene, skal de selvfølgelig jævnligt tilføres nyt brændstof og ammunition.

En kampenhed skal befinde sig indenfor en afstand af 5 felter fra et brændstofdepot for at kunne påbegynde en flytning.

Exempel:

Du står i en afstand af 5 felter fra nærmeste brændstofdepot. Du kan fra denne position flytte dine kampenheder i den udstrækning som computeren og dine egne hensigter tillader.

For at kunne fortsætte flytningen af netop denne kampenhed, skal du dog i næste træk tænke på at flytte brændstofdepotet således at afstanden mellem depot og enhed bliver på 5 felter eller mindre.

En kampenhed må ikke åbne ild på længere afstand end 5 felter fra nærmeste ammunitionsdépote.

Du skal være opmærksom på, at ildsafgivelse i forbindelse med flytning er tilladt selv om afstanden til nærmeste ammunitionsdépote skulle blive mere end 5 felter når flytningen er afsluttet.

Selvfolgeligt er det tilladt at afgive ild i samme træk/omgang som selve flytningen.

Hvis en kampenhed kommer for langt fra et brændstof — eller ammunitionsdépote, kan den selvsagt ikke flyttes eller afgive ild før afstanden på 5 felter eller derunder, er genetableret. Dette indebærer at man i god tid, nøje må planlægge hvad der skal gøres for ikke pludseligt at stå isoleret i ørkenen, uden brændstof eller ammunition.

• Vær endvidere opmærksom på at modstanderen selvfølgelig kan angribe kampenheder som bliver stående, med mangel på ammunition.

Ved beskydning af kampenheder som savner ammunition, gælder at dens kampværdi sættes ud af spil.

Computerens udslag gælder således altid den beskydte enhed, uanset dennes værdi.

