

FUN SET BROCHURE

RIVIER IN DE STAD

Midden door de stad loopt een rivier die voorkomt dat tanks (met uitzondering van Amfibische Tanks) oversteken naar de andere kant. The bestaande bruggen zijn de enige paden om over aan te vallen of te ontsnappen, maar er zijn ook Bruggenleggers die, mits op de juiste plaats en het juiste moment ingezet, kunnen uitmaken wie er wint.

* Alternatief: in plaats van twee MTs kan elke speler kiezen voor een paar THs, TTs of ATs.

Recommended pieces:

RUÏNES

De slag vindt plaats rond de ruïnes, waarbij de HT (bij gebruik van het 16x16 bord) of de ST (bij gebruik van het 20x20 bord) de rol van de Commando Tank vervullen. Zij kunnen het pad vrijmaken door de bomen neer te laten halen door een HB.

A Bruggenlegger (bij gebruik van het 20x20 bord) kan een nieuwe aanvals/ontsnappings route creëren, maar dat voordeel kan in een nadeel veranderen wanneer de tegenstander het nieuwe pad gebruikt voor zijn eigen aanval.

DE VALLEI

Dit schema is gebaseerd op een suggestie ingezonden door Ivan C. Erickson.

De smalle bergpaden vereisen de inzet van met name lichte voertuigen, met uitzondering van een HB die de weg vrij kan maken wanneer deze geblokkeerd wordt door een wrak. De heg staat niet toe dat van een afstand wordt gevuurd, maar het geeft de mogelijkheid om onopgemerkt dicht bij de tegenstander te komen.

KREEKJES

In deze opzet zijn er bijna geen hoge obstakels (behalve de twee huizen), maar er zijn meer dan genoeg bomen, struiken, water en modder.

De tanks kunnen zonder problemen door de struiken, de bomen kunnen worden ontweken of uit de weg worden geruimd, maar om het water te vermijden moeten de tanks door de modder. Aangezien dat riskant is, moet een oprukkende beweging zorgvuldig worden gepland.

MOERAS

Water, modder, bomen and struiken met slechts een paar hoge obstakels (stevige boomstronken die niet verwijderd kunnen worden) domineren dit schema.

TH / TT hebben de rol van Commando Tanks op zich genomen. De Amfibische Tanks kunnen hun weg wel vinden om op te rukken, terwijl andere tanks obstakels moeten omzeilen of langzaam door de modder op moeten trekken.

MIJNENVELD

De verschillende maten borden hebben verschillende configuraties (brede boulevards / stadsparken) en ze hebben één ding gemeen: het gebied in het midden zit vol mijnen.

De mijnenvegers kunnen sommige doorgangen vrij maken, maar aangezien de RTs de rol van Commando Tank op zich nemen, kunnen zij wellicht wat meer indirecte routes nemen om te ontsnappen.

VIJVERS

Snelheid vs. Bepantsering

Dit schema is asymmetrisch, zowel als het gaat om obstakels, als spelstukken op het bord. Wit heeft zware, goed bepantserde tanks beschikbaar, terwijl Zwart lichte en snelle voertuigen heeft.

Alternatieve keuzes

* Wit: TT > HB; Zwart: TH > AT

** Wit: ST > HH; Zwart: AT > LM

DORP

(Voor 4 spelers)

De voertuigen beginnen op erven, en hun startposities worden beschermd door verscheidene obstakels. In deze variant is de Commando Tank (CTT) heel houden niet noodzakelijk, maar het is een zeer waardevol spelstuk aangezien het twee maal per beurt kan vuren.

Als beide spelers het er mee eens zijn, mag elke speler twee landmijnen plaatsen in twee afzonderlijke vakken op hun eigen helft van het bord.

Wit (1e)

Zwart (2e)

Witte Vlag (3e)

Zwarte Vlag (4e)