

# TANK CHESS

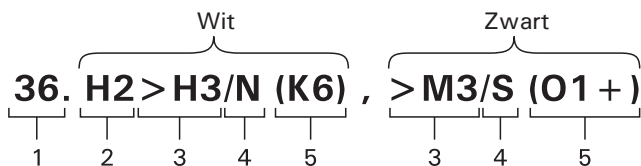


## BROCHURE

Copyright © 2018, 2016  
Forsage Games  
All rights reserved

### SPELLEN NOTEREN

Langs de randen van het bord staan letters en nummers die de coördinaten van alle vakken op het bord aangeven. De coördinaten worden genoteerd zoals bij schaken: eerst de letter, dan het nummer. In het midden van het bord staat een kompas afgebeeld dat helpt om de kardinale richtingen vast te stellen: N (Noord), Z (Zuid), O (Oost) en W (West). Met behulp van coördinaten en het kompas is het mogelijk om het hele verloop van de slag te noteren. Het onderstaande voorbeeld legt stap voor stap uit hoe een hele zet kan worden genoteerd:



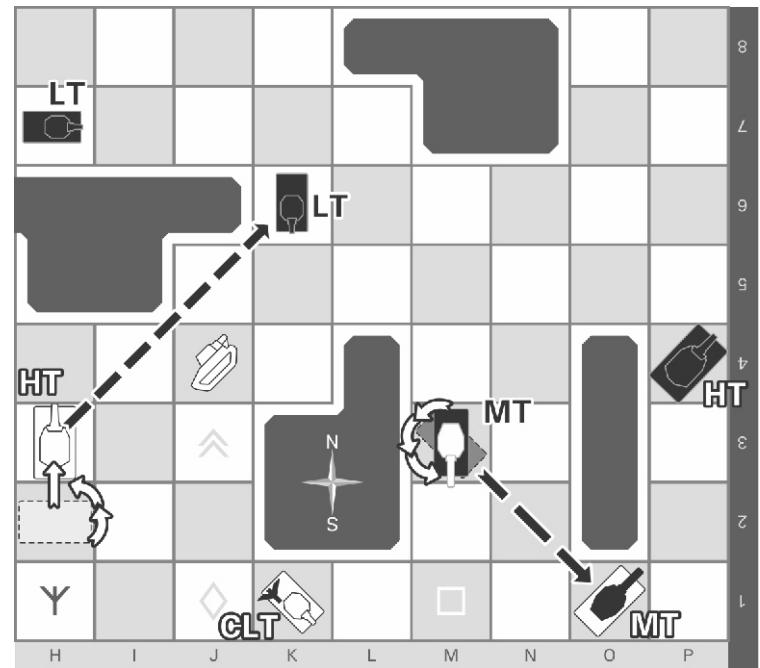
- 1 - Het volgnummer van de zet;
- 2 - De start-coördinaten van het verplaatste spelstuk (wordt weggelaten indien het spelstuk alleen werd geroteerd);
- 3 - De eind-coördinaten van het verplaatste spelstuk;
- 4 - De richting waar het verplaatste spelstuk in wijst in de eindpositie
- 5 - Tussen haakjes: coördinaten van het vernietigde spelstuk van de tegenstander en/of één van de volgende symbolen: + (schaak), # (schaakmat), - (ontsnap schaak), = (ontsnap schaakmat)

Schaak: in de volgende zet kan de Commando Tank van de tegenstander worden vernietigd;

Schaakmat: in de volgende zet zal de Commando Tank van de tegenstander zeker worden vernietigd - dit is het einde van het spel;

Ontsnap: in de volgende zet kan je eigen Commando Tank ontsnappen van het bord en winnen;

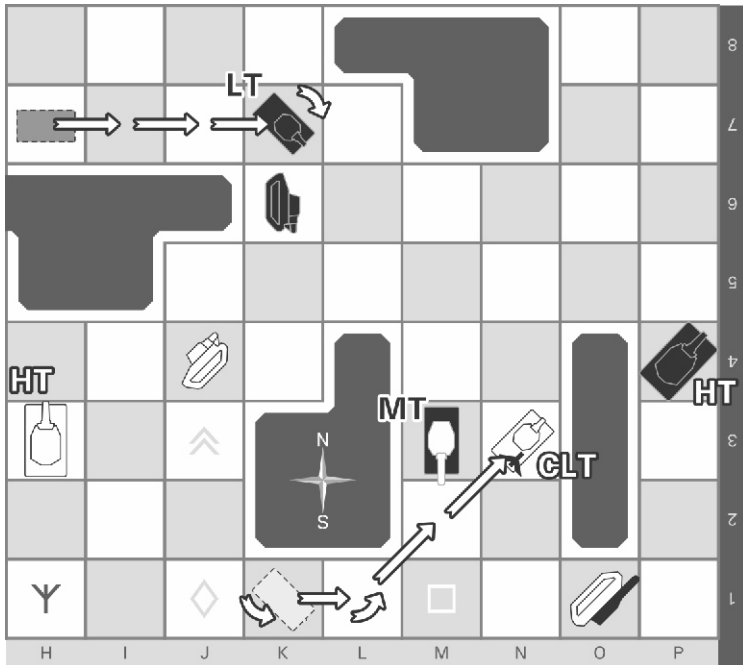
Ontsnap schaakmat: in de volgende zet zal je eigen Commando Tank zeker van het bord ontsnappen - dit is het einde van het spel;



De afbeelding hierboven toont de gehele 36e zet. In de vorige zet, de 35e, verplaatste Zwart zijn LT naar vak K6 en bevond zich in een positie om Wit's CLT te vernietigen in de volgende zet (door naar I3 te bewegen). Dit is schaak. Wit heeft een aantal opties: zijn CLT naar een veilig vak verplaatsen of Zwart's LT vernietigen. Hij besluit voor de tweede optie te kiezen en zijn HT vernietigt de zwarte LT op K6. In diezelfde zet roteert Zwart zijn MT in vak M3 zodat deze de witte MT op vak O1 kan vernietigen, en zet de Witte CLT wederom schaak (in de volgende beurt kan deze MT vak M1/SW bereiken van waar het de witte CLT zou vernietigen). De 37e zet wordt ook getoond, op de volgende bladzijde:

### 37. K1 > N3/NE , H7 > K7/SE (#)

Om in een positie te komen waar de CLT niet meer wordt bedreigd, verplaatst Wit deze naar N3. Dit is echter een slechte zet, want Zwart verplaatst zijn LT van H7 naar K7 en zet Wit wederom schaak. Door de situatie zorgvuldig te bekijken komen we tot de conclusie dat het eigenlijk schaakmat is en dus een overwinning voor Zwart! Er is geen vak waar de witte CLT veilig naar kan ontsnappen in de volgende beurt zodat het niet vernietigd kan worden door de LT op K7 of de MT op M3 of de HT op P4. Er is ook geen enkele manier voor Wit om het zwarte spelstuk dat hem schaak zette te vernietigen (zoals in de vorige zet), noch is het mogelijk voor de Witte CLT om gedekt te worden door een ander wit spelstuk.



Voor de start van het spel zouden de spelers de grootte van het bord en de obstakel lay-out die ze gebruiken op moeten schrijven. Als de spelers beslissen om zelf de gebruikte spelstukken te kiezen dan zouden ook de start-coördinaten van alle spelstukken moeten worden genoteerd.

Zoals beschreven is het makkelijk om het hele spel op te schrijven zodat toegewijde spelers langzaam maar zeker een persoonlijke historie kunnen opbouwen van de spellen die ze hebben gespeeld. We nodigen alle spelers uit om interessante spellen voorzien van commentaar te sturen aan het volgende e-mail adres: [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com). De meest interessante spellen zullen worden beloond door Forsage Games en worden gepubliceerd op hun website. Als de omstandigheden het toestaan zullen de meest interessante spellen ook worden afgedrukt in boekvorm of als brochure.

## OBSTAKEL LAY-OUTS

Basis obstakel lay-outs hebben verschillende open richtingen waarlangs tanks kunnen oprukken, maar ook genoeg obstakels die kunnen dienen als dekking. De ratio tussen obstakels en lege vakken is in balans wat de diversiteit van spellen ten goede komt. Zo kunnen spelers als ze willen aanvallen in verschillende richtingen oprukken en als ze willen verdedigen zijn er genoeg strategisch belangrijke posities om een aanval af te slaan.

Dat gezegd hebbende raden we de basis lay-outs aan voor nieuwe spelers en ook voor toernooien, omdat de balans tussen open paden en obstakels veel mogelijkheden geven voor verschillende tactische aanpakken.

De regels van dit spel zijn heel simpel en flexibel, dus het is mogelijk om verscheidene groottes van spelbord en obstakel lay-outs te gebruiken. Aanvullende obstakels kunnen op de blanco kant van het spelbord in oneindig veel combinaties worden geplaatst. De lay-outs voor sommige van de mogelijke opzetten worden getoond op de volgende bladzijden en elke heeft een variant voor beide borden (16x16 en 20x20). De startpositie van elk spelstuk is gemarkeerd met een corresponderend symbool: Y ^ ◇ □ △ ∩

Door met verschillende spelbord lay-outs te spelen kunnen zelfs ervaren spelers hun vaardigheden testen op onbekend terrein.

Om het spel nog diverser te maken hebben spelers de mogelijkheid om specifieke spelstukken te kiezen waarmee ze willen spelen in elke slag. De spelers hoeven niet dezelfde spelstukken te kiezen, het enige dat uitmaakt is dat ze hetzelfde aantal spelstukken hebben en dat één van deze spelstukken de Commando Tank is. In dit geval moeten de spelstukken wel op de gemarkeerde start-posities worden gezet, maar hoeven de spelstukken niet overeen te komen met de symbolen op deze gemarkeerde vakken. Daarnaast kan men er ook voor kiezen om een ander spelstuk de Commando Tank te maken: men hoeft dan alleen de antenne op het spelstuk te plaatsen.

Als de spelers een kort spel willen spelen, kunnen ze er voor kiezen om met minder spelstukken te spelen.

## DE OUDE STAD

Deze lay-out heeft veel korte en smalle doorgangen. Door de hoeveelheid dekking zouden Commando Tanks makkelijk een doorgang kunnen forceren naar de andere kant van het bord, als er geen Mortieren waren om hen van afstand tegen te houden.

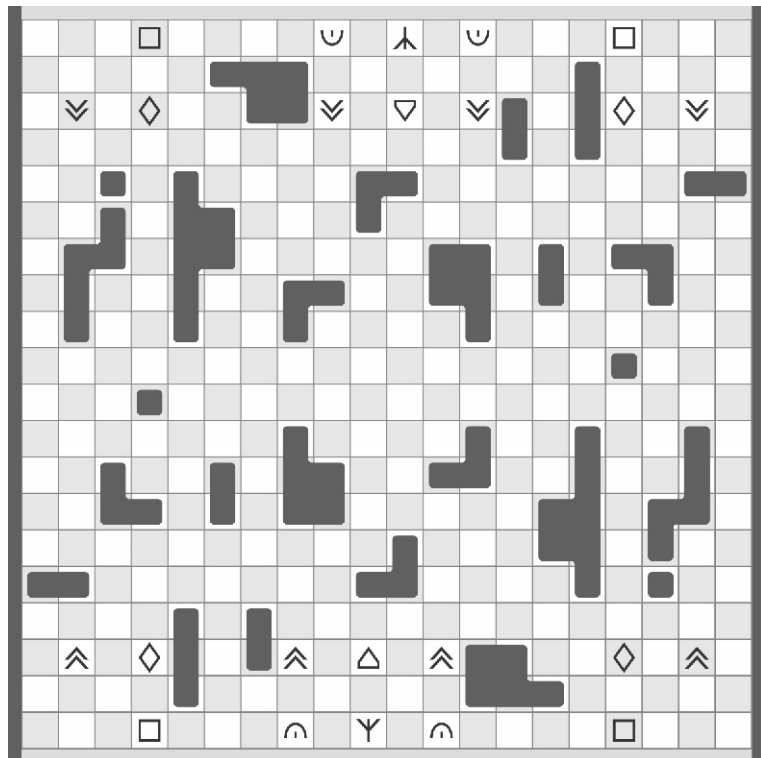
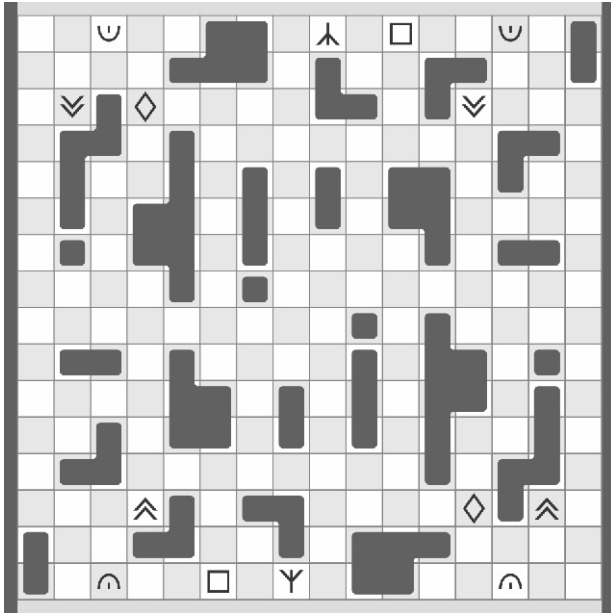
Geadviseerde spelstukken:

**16x16:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 2 HM
- $\Sigma$ : 7

**20x20:**

- 1 CLT
- 4 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 1 TD
- 2 HM
- $\Sigma$ : 12



## OPEN VELD

Deze lay-out heeft minder obstakels en veel open ruimte. Optrekken dient hier zorgvuldig te worden overwogen, want er is niet genoeg dekking voor de spelstukken. Met andere woorden, de bepantsering van spelstukken kan in deze lay-out belangrijker zijn dan de snelheid.

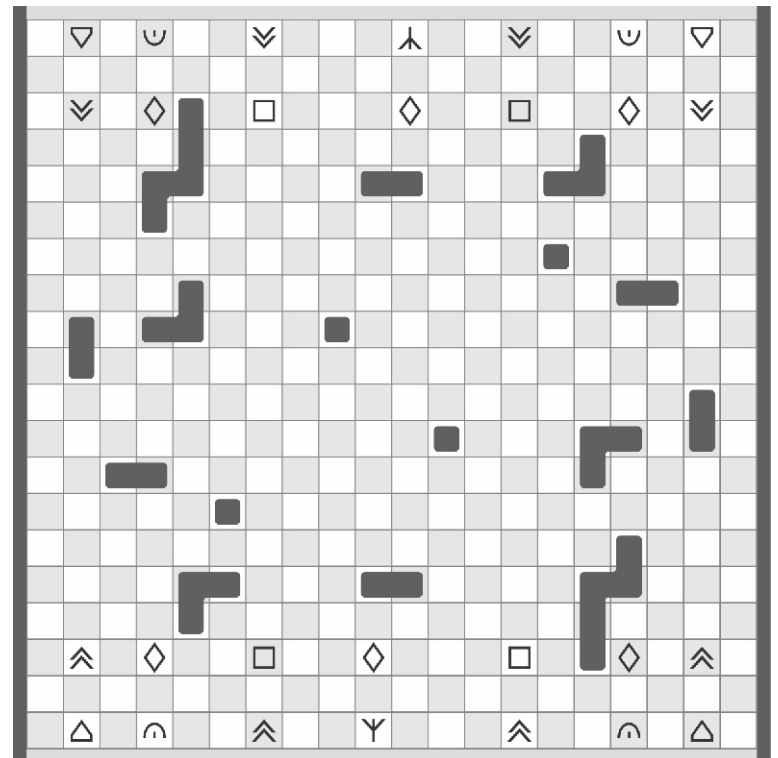
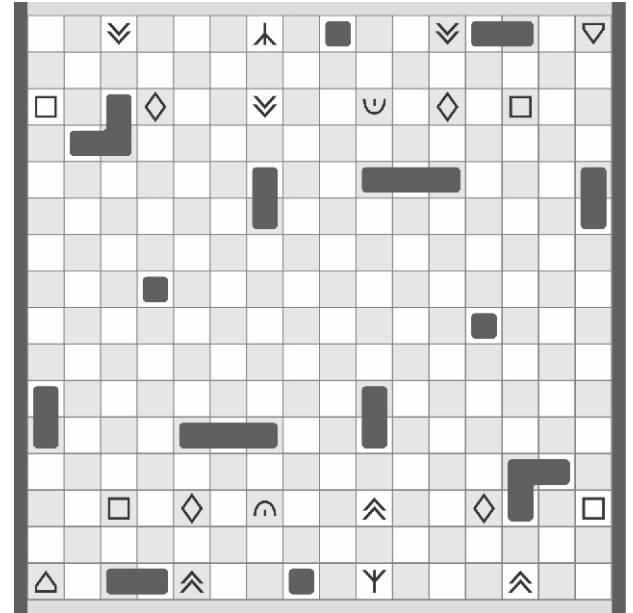
Geadviseerde spelstukken:

**16x16:**

- 1 CLT
- 3 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 10

**20x20:**

- 1 CLT
- 4 LT
- 3 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM
- $\Sigma$ : 14



## BURCHT

Deze lay-out wordt gekarakteriseerd door twee muren (burchten) met een aantal doorgangen, en door een centrale ruimte zonder obstakels. Een aangeraadde variant van deze lay-out is om Middelzware Tanks te gebruiken als Commando Tanks (\*).

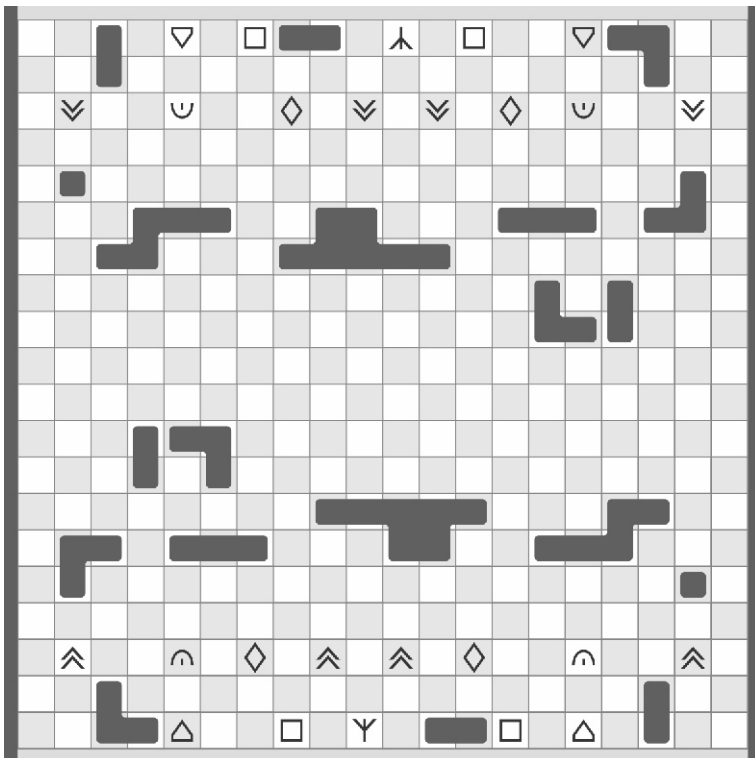
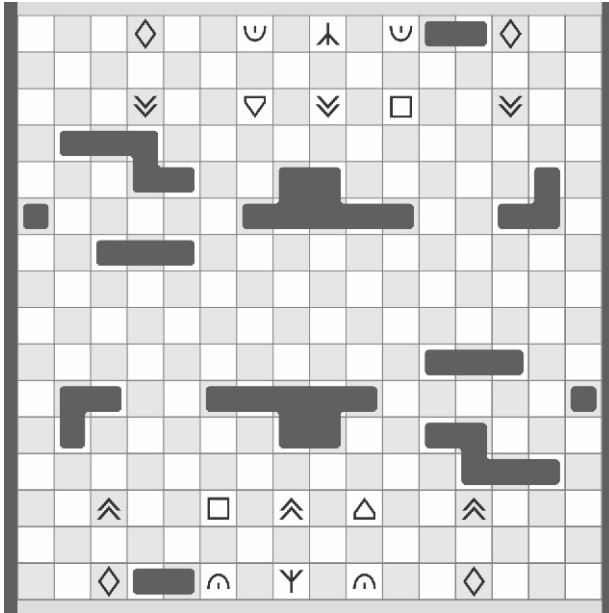
Geadviseerde spelstukken:

**16x16:**

- 1 CLT\*
  - 3 LT
  - 2 MT
  - 1 HT
  - 1 TD
  - 2 HM
- Σ: 10

**20x20:**

- 1 CLT\*
  - 4 LT
  - 2 MT
  - 2 HT
  - 2 TD
  - 2 HM
- Σ: 13



## DIAGONAAL

In deze lay-out zijn de start-posities van de spelstukken in de tegenoverliggende hoeken. Een poging om snel te ontsnappen door de onbeschermd zijkant van het bord met de Commando Tank wordt gezien als één van de meer waarschijnlijke opties om de winst te pakken.

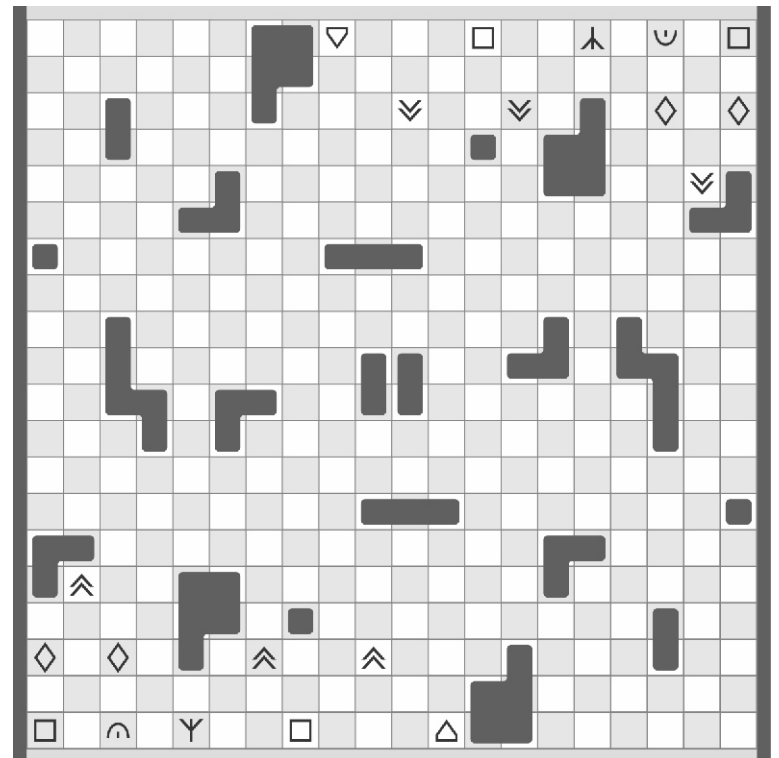
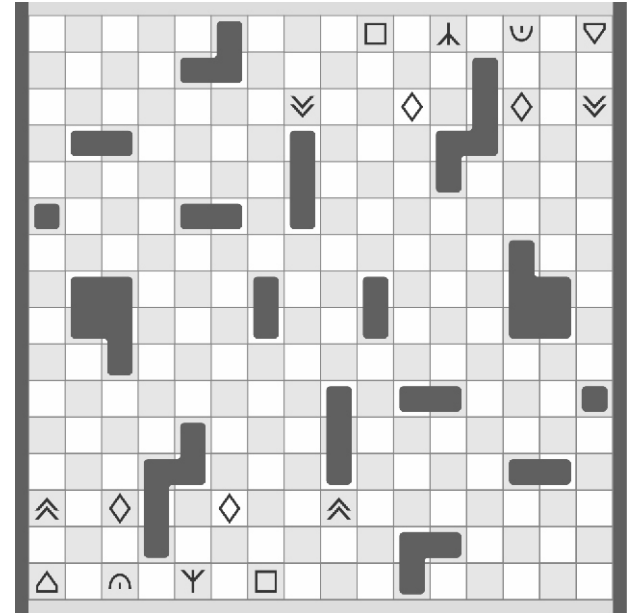
Geadviseerde spelstukken:

**16x16:**

- 1 CLT
  - 2 LT
  - 2 MT
  - 1 HT
  - 1 TD
  - 1 HM
- Σ: 8

**20x20:**

- 1 CLT
  - 3 LT
  - 2 MT
  - 2 HT
  - 1 TD
  - 1 HM
- Σ: 10



## GESPLITSTE FORMATIES

In deze lay-out worden de spelstukken georganiseerd in twee aparte formaties. Er zijn een aantal doorgangen tussen de delen van het bord die de machten uit elkaar houden dus er gaan zich twee veldslagen tegelijkertijd afspelen.

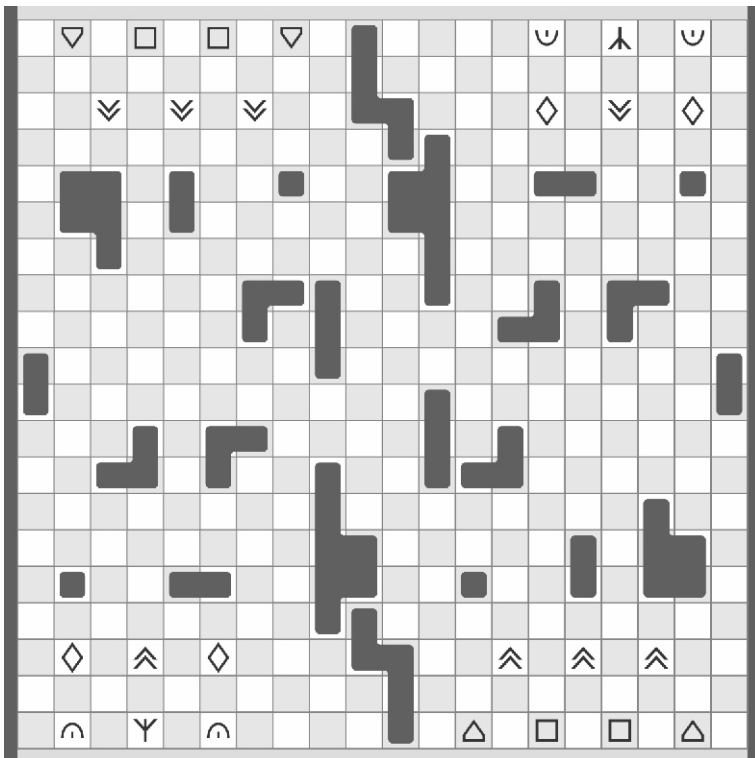
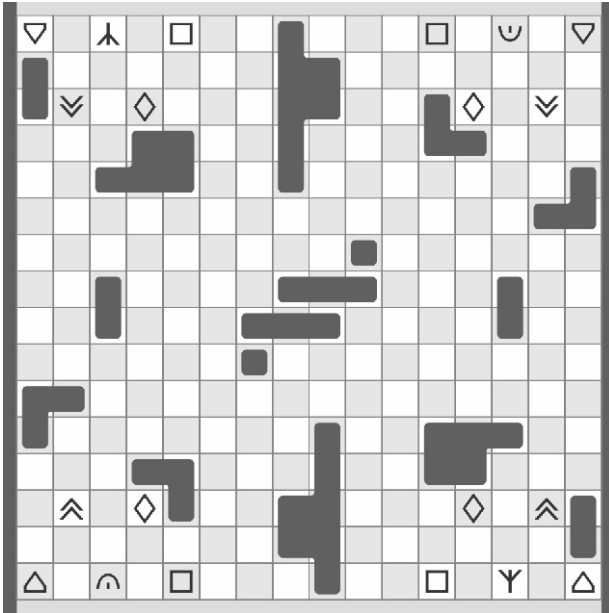
Geadviseerde spelstukken:

**16x16:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 10

**20x20:**

- 1 CLT
- 4 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM
- $\Sigma$ : 13



## MUUR

Ook zonder veel spelstukken op het bord is ontsnappen met de CLT moeilijk omdat er geen dekking is voorbij de muur. De startposities zijn blootgesteld aan de vijand, dus je moet de spelstukken snel verplaatsen om de defensieve controle te nemen vanaf een veilige positie.

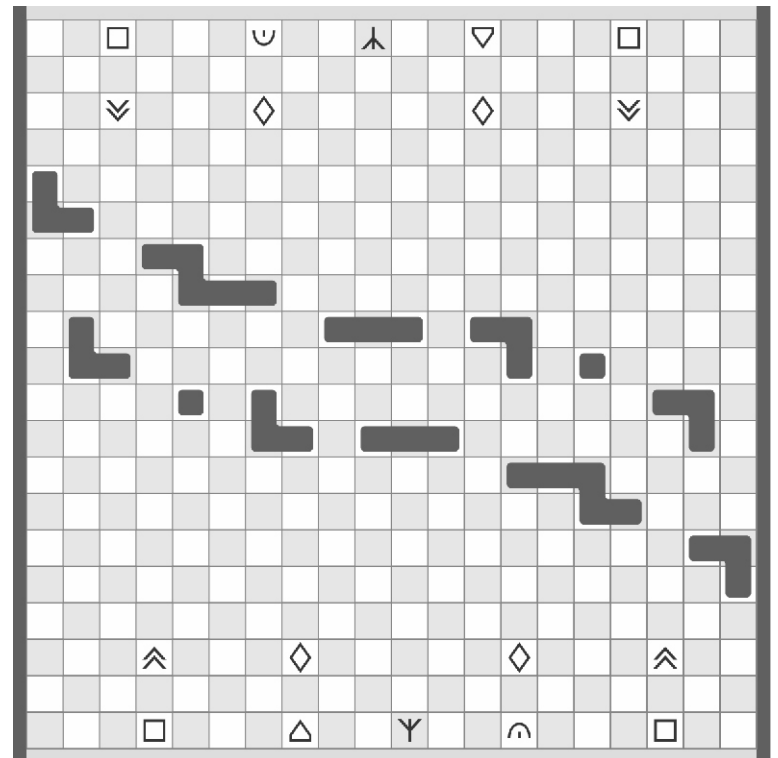
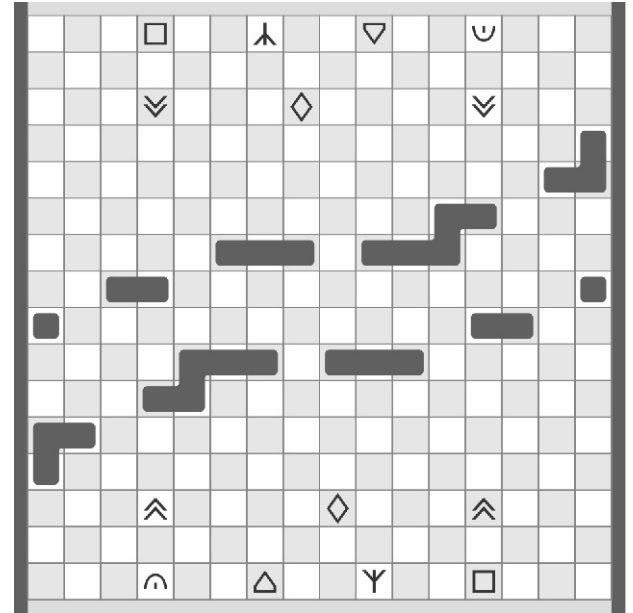
Geadviseerde spelstukken:

**16x16:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 7

**20x20:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma$ : 9



## KASTEEL

Door grens obstakels te gebruiken kunnen de spelborden worden gereduceerd tot een gewenste grootte (12x16, 20x16, etc.). De gegeven voorbeelden zijn 12x12 en 16x20 vakken. In beide gevallen draait het gevecht om de ruïnes van een kasteel in het midden van het spelbord.

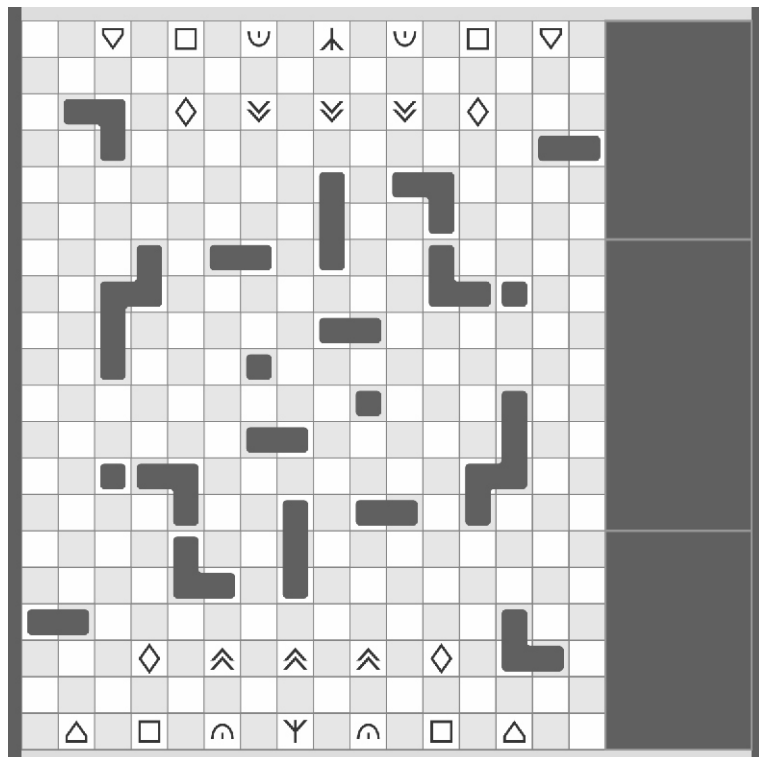
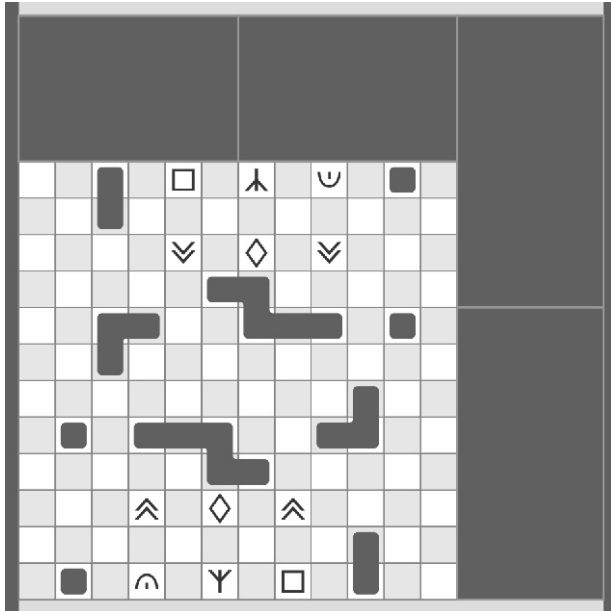
Geadviseerde spelstukken:

### 12x12:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 HM
- Σ: 6

### 16x20:

- 1 CLT
- 3 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM
- Σ: 12

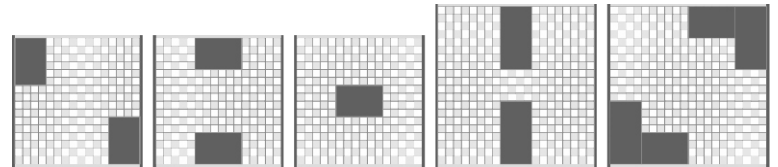


## BLANCO VELLEN VOOR LAY-OUTS

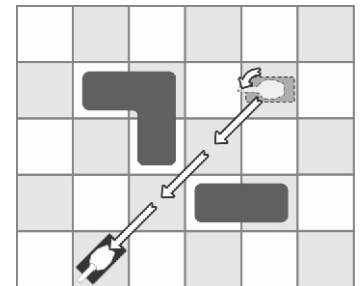
Om nieuwe lay-outs te ontwerpen kun je het notatieblok met blanco vellen gebruiken. De typen spelstukken die gebruikt worden en hun start-posities dienen te worden bepaald voor elke lay-out. De basisregels die dient te volgen wanneer je een nieuwe lay-out maakt zijn:

- 1: De start-posities van de witte spelstukken zijn op de zuidelijke kant van het bord, terwijl de zwarte spelstukken op de noordelijke kant starten;
- 2: De obstakels en de start-posities moeten symmetrisch zijn (om beide spelers dezelfde omstandigheden en kansen te bieden);
- 3: De obstakels en de start-posities moeten zo worden gekozen dat ze het onmogelijk maken om in de eerste beurt een spelstuk van de vijand te vernietigen.

De 'Kasteel' lay-out toont hoe grens obstakels kunnen gebruikt om de grootte van het spelbord te beperken. Die obstakels kunnen worden gebruikt op verscheidene manieren en sommige van de mogelijke combinaties zijn te vinden in onderstaande schetsen:



LET OP: Als obstakels worden geplaatst zoals in de afbeelding, dan is het mogelijk om er tussendoor te bewegen.



Je kan lay-outs naar het volgende e-mail adres sturen:  
[tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com)

All interessante lay-outs zullen worden gepubliceerd op onze website en de auteur zal hierbij genoemd worden. De beste lay-outs zullen worden beloond door Forsage Games en ze zullen bij worden gevoegd in de volgende editie van dit spel.

Gedurende en na onze Kickstarter campagne (10 december 2017 - 4 januari 2018) hebben we al een aantal interessante obstakel lay-outs van onze backers ontvangen, die gepresenteerd worden in deze brochure.

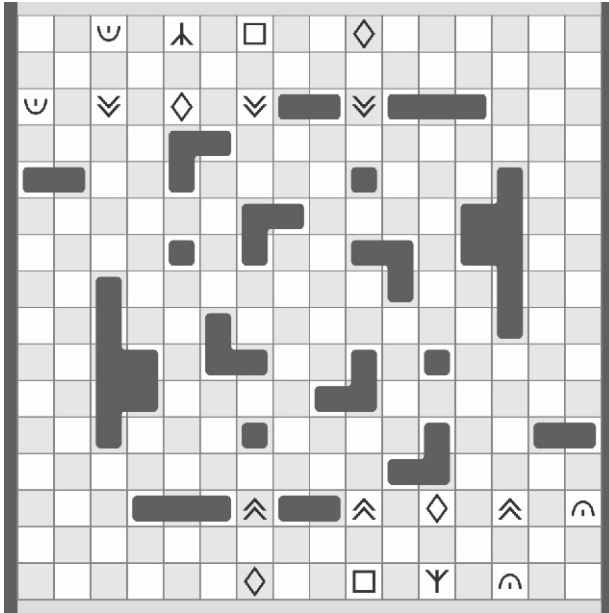
## COLOSSEUM

De dominante eigenschap van deze lay-out is een open centrale ruimte waar men ten alle tijden de controle over dient te houden. De 16x16 lay-out is ontworpen door onze Kickstarter backer Lorenzo Meucci. De 20x20 lay-out werd gemaakt volgens hetzelfde principe.

Geadviseerde spelstukken:

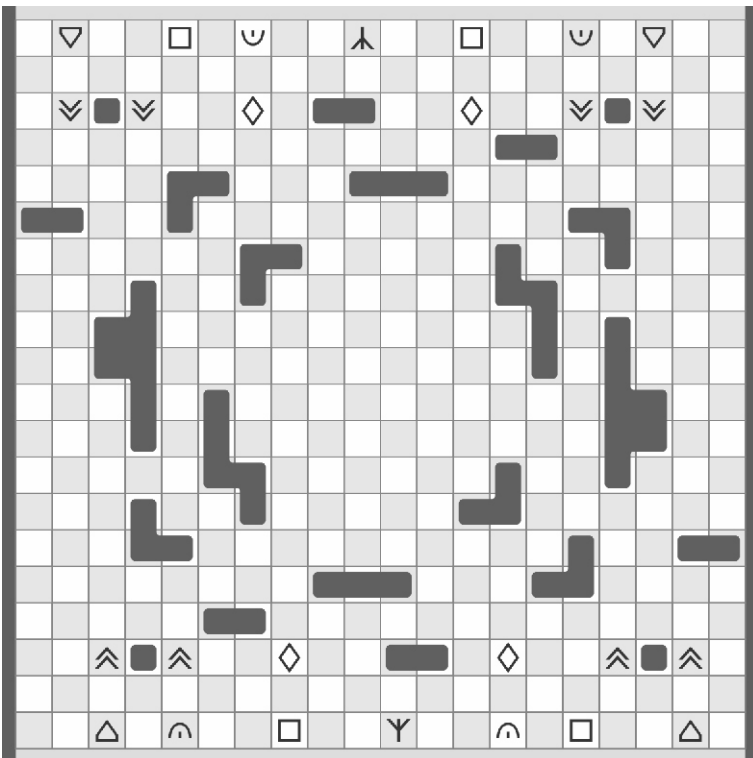
### 16x16:

- 1 CLT
  - 3 LT
  - 2 MT
  - 1 HT
  - 2 HM
- Σ: 9



### 20x20:

- 1 CMT
  - 4 LT
  - 2 MT
  - 2 HT
  - 2 TD
  - 2 HM
- Σ: 13



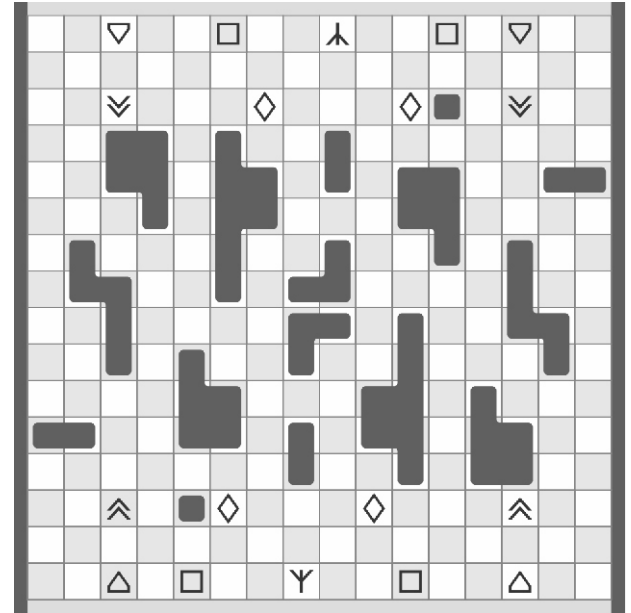
## CORRIDORS

Deze lay-out wordt gekarakteriseerd door veel doorgangen en deze blokkeren kan een effectieve strategie zijn. Als je Zwarte Bulldozers in je voorraad hebt kun je deze gebruiken in plaats van Zwarte Tanks (\*). De auteur van deze 20x20 lay-out is Chris Hep.

Geadviseerde spelstukken:

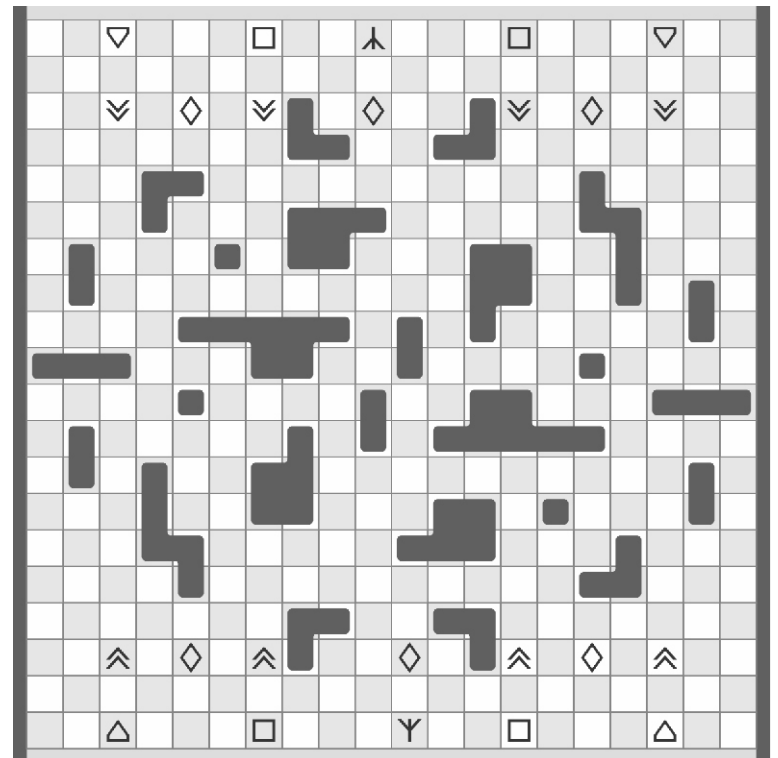
### 16x16:

- 1 CLT
  - 2 LT
  - 2 MT
  - 2 HT\*
  - 2 TD
- Σ: 9



### 20x20:

- 1 CLT
  - 4 LT
  - 3 MT
  - 2 HT\*
  - 2 TD
- Σ: 12



## AANPASSINGEN AAN HET SPEL

**ÉÉN SOORT SPELSTUK:** Naast de verschillende obstakel lay-outs biedt dit spel ook veel variëteit in andere aspecten. Spellen kunnen bijvoorbeeld zo gespeeld worden dat alle spelstukken één specifiek type Tank voorstellen (alle tanks hebben de eigenschappen van Lichte, Middelzware of Zware Tanks, etc.) en waarbij één van hen de Commando Tank is. De meeste dynamische spellen worden gespeeld met alleen maar Lichte Tanks (ongeacht welke spelstukken hen representeren). In deze spelaanpassing is een defensieve strategie zeer effectief aangezien geen enkel spelstuk van de voorkant kan worden vernietigd. Als alle spelstukken Anti-Tank Geschut of Zware Mortieren moeten voorstellen is bepantsering niet relevant omdat alle spelstukken van elke kant kunnen worden vernietigd. We stellen voor dat spelers af en toe met deze aanpassing spelen, aangezien het de spelers uitdaagt op een andere manieren te denken dan normaal. Deze aanpassing kan worden toegepast op bijna elke obstakel lay-out.

**TOT DE LAATSTE MAN:** Ongeacht de obstakel lay-out kan het spel gespeeld worden met het doel alle spelstukken van de tegenstander te vernietigen. In deze aanpassing heeft geen enkel spelstuk de status van Commando Tank omdat er geen mogelijkheid is om te ontsnappen en zo te winnen. Bij dit speltype is remise een relatief normaal verschijnsel. Bijvoorbeeld: de ene speler heeft nog maar één LT over, de andere speler alleen nog een HT: een LT kan nooit een HT vernietigen en de HT zal zelden in staat zijn om een LT te bereiken en op hem kunnen vuren. Deze aanpassing is zeer geschikt voor jongere spelers.

**ONTSNAPPING IN DRIEVOUD:** Net als in de voorgaande aanpassing is er geen Commando Tank en kan elke obstakel lay-out worden gekozen. Het doel van alle spelers is om door de linies van de tegenstander te breken en te ontsnappen met drie willekeurige spelstukken. De speler die hier als eerste in slaagt is de winnaar (let op dat snel ontsnappen met de eerste twee tanks misschien niet de beste keus is, aangezien dat minder tanks overlaat om mee door te vechten). Als beide spelers er niet in slagen om met drie spelstukken te ontsnappen is de winnaar de speler die met de meeste tanks is ontsnapt; bij een gelijk aantal is het remise.

**GRIJP DE VLAG:** Deze aanpassing kan worden gespeeld op elke bordgrootte en met een obstakel lay-out naar keuze dat de centrale 4 vakken vrijhoudt. Een vlag wordt in het exacte midden van het bord geplaatst. Het doel van het spel is om bij de vlag te komen, deze mee te nemen en hem naar een vak in de eerste rij aan jouw kant van het bord te krijgen (rij 1 als je Wit speelt, en rij 16 of 20 - afhankelijk van de bordgrootte - als je Zwart speelt.)

Als een spelstuk in één van de 4 centrale vakken terecht komt, heeft het de keus om de vlag te nemen. Als de speler hiervoor kiest dient de vlag op het spelstuk te worden gezet. Het spelstuk dat werd verplaatst om de vlag te pakken kan niet ook nog vuren in diezelfde beurt. Dat spelstuk heeft nu de vlag en kan naar de juiste rij worden verplaatst om het spel te winnen.

Als het spelstuk dat de vlag draagt wordt vernietigd, kan de vlag af worden genomen door een ander spelstuk, ongeacht van welk team het is. Om de vlag van een vernietigde tank af te kunnen nemen moet een ander spelstuk zijn beweging eindigen op een aangrenzend vak. Op dezelfde manier kan de vlag over worden gegeven aan een bevriend spelstuk op elke moment in het spel: een spelstuk dat de vlag overgeeft moet stilstaan en het ontvangende spelstuk moet naar een aangrenzend vak komen en daar eindigen. Er is geen limiet op hoe veel verschillende tanks de vlag kunnen dragen gedurende een spel. Één variatie op dit scenario is om te spelen met een oneven aantal vlaggen.

De winnaar is dan de speler die meer dan de helft van de vlaggen weet te bemachtigen en naar zijn eerste rij weet te brengen.

## AANPASSING VOOR 4 SPELERS

Het spel is flexibel genoeg om het met 4 spelers te spelen. Omdat spelers in deze variant een kleur zullen moeten delen, moeten twee spelers vlaggen aan hun tanks bevestigen (dus de teams zijn: wit en wit met vlag, en zwart en zwart met vlag). De Commando Tanks worden voorgesteld door een antenne (voor de spelers die een kleur spelen zonder vlag), of een andere vorm vlag (voor hun teamgenoten die mét vlag spelen). De start-posities en de fasen van de beurt worden getoond in de afbeeldingen op de volgende bladzijde.

Elke speler speelt voor zich en vecht tegen alle andere spelers, en het doel is om de meeste tanks te vernietigen. In deze variant kan er niet gewonnen worden door te ontsnappen. De Commando Tanks kunnen net als elke andere tank worden vernietigd, het enige verschil is dat ze meer punten waard zijn: elke keer als een speler een gewoon spelstuk vernietigd levert dat 1 punt op, en voor een Commando Tank ontvang je 2 punten (één speler schrijft alles op en houdt de score bij.)

Het spel eindigt meestal wanneer 3 van de 4 spelers al hun tanks kwijt zijn, maar het is ook mogelijk om met remise te eindigen wanneer spelstukken van meerdere tegenstanders vast komen te zitten ergens op het bord (buiten het bereik van Mortieren) of op elke ander manier waarin spelstukken elkaar niet meer kunnen vernietigen.

Spelers met overlevende tanks tellen hun hoeveelheid overgebleven spelstukken op bij de punten die ze hebben gekregen voor vernietigde spelstukken, waarbij ze de overgebleven tanks net zo scoren als de vernietigde (Commando Tanks zijn dus 2 punten waard wanneer ze overleefd hebben). De winnaar is de speler met de meeste punten.

Het spel kan ook een maximaal aantal beurten worden gespeeld zoals van tevoren afgesproken door alle spelers (zo kan men bijvoorbeeld tot 15 beurten spelen en dan de punten optellen.) De score wordt dan op dezelfde manier bepaald.



## HOEK

De start-posities zijn redelijk veilig voor alle spelstukken. Spelstukken kunnen echter snel in gevaar komen als ze onvoorzichtig bewegen, omdat ze van verschillende kanten kunnen worden aangevallen door meerdere tegenstanders.

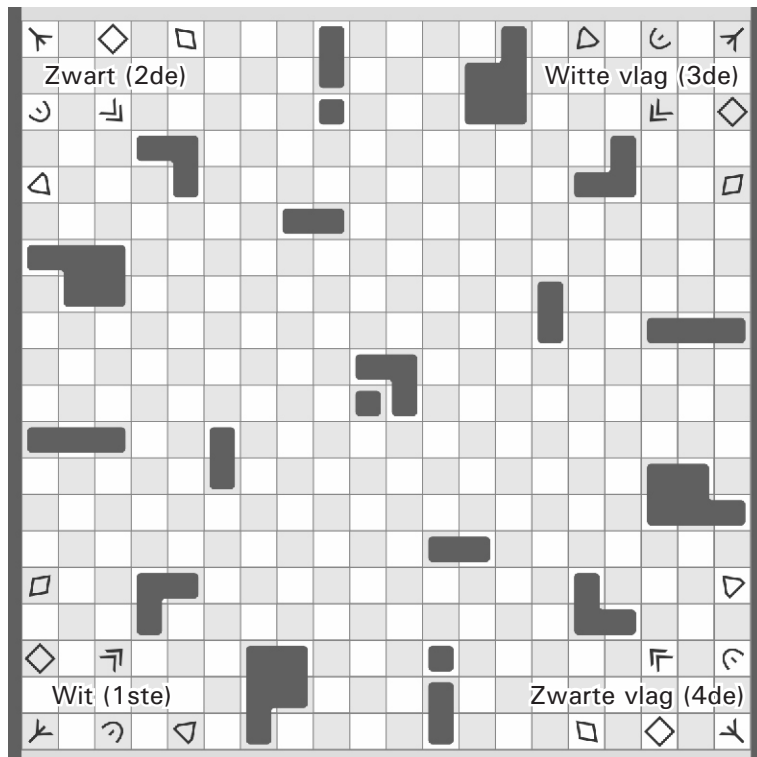
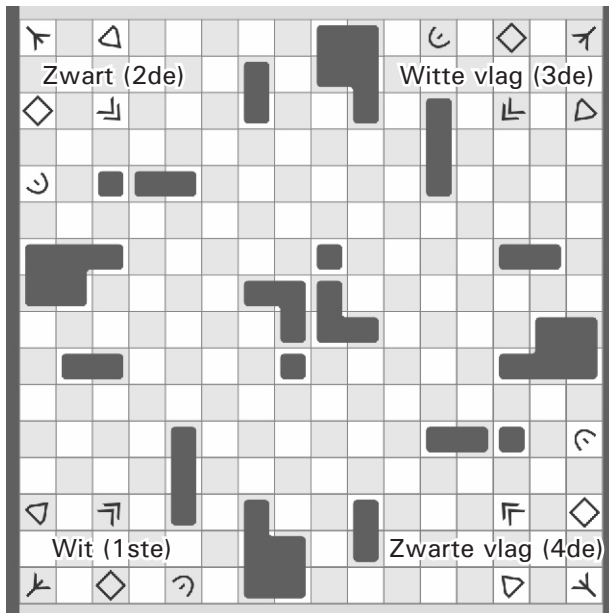
Geadviseerde spelstukken:

**16x16:**

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma: 5$

**20x20:**

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma: 6$



## DE VIER, DE GLORIE

De auteur van deze lay-out is Marcos Hidalgo. De start-posities zijn gemarkeerd langs de randen van het bord. Aangezien er open lijnen langs de rand zijn kan iedere speler meteen zijn buren flankeren.

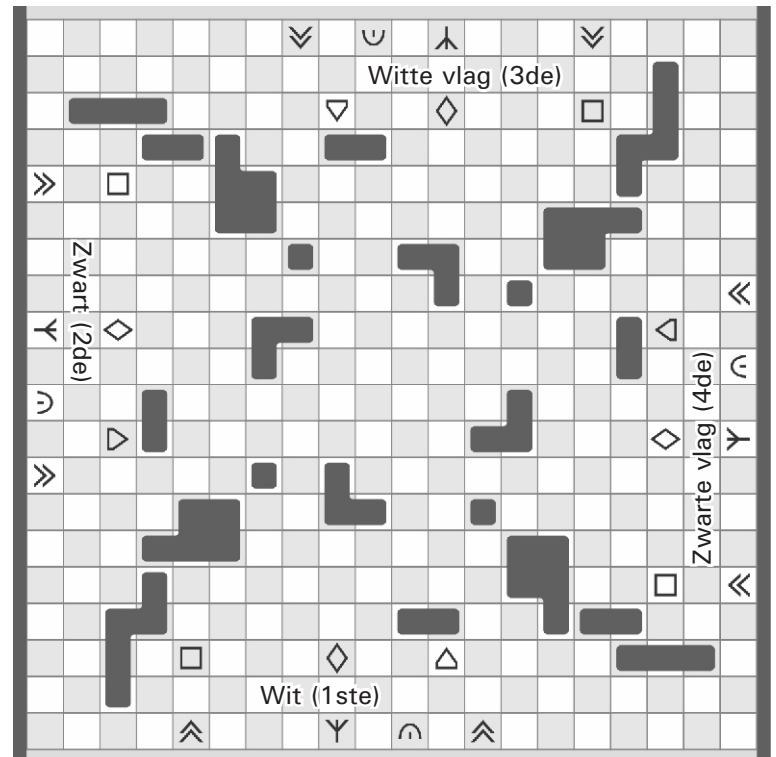
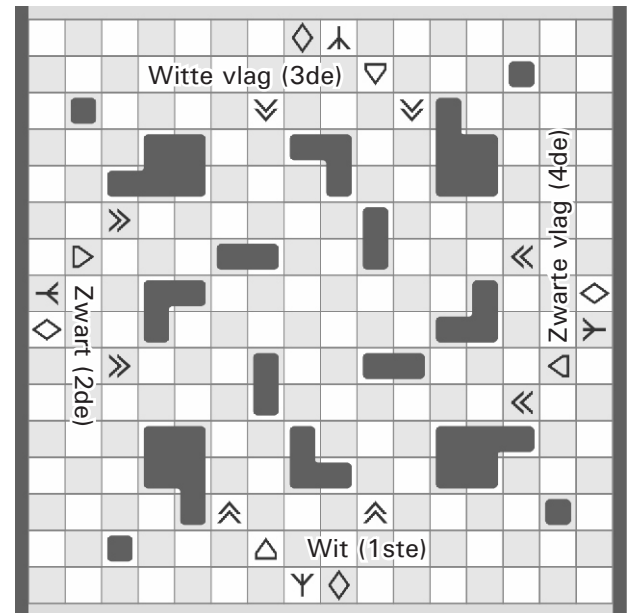
Geadviseerde spelstukken:

**16x16:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 TD
- $\Sigma: 5$

**20x20:**

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- $\Sigma: 7$



## ON THE COMBAT VEHICLES THAT INSPIRED THE GAME

In de oudheid waren er een aantal verplaatsbare machines die bescherming boden aan infanterie. Sommige van deze machines hadden daarnaast een wapen (katapult). Het eerste prototype van een tank werd in Groot-Britannië gemaakt in 1915 en werd Little Willy genoemd. De eerste massa-geproduceerde tank heette de Mark I en kwam in 1916 uit de fabriek rollen. De Mark I tanks werden voor het eerst gebruikt tegen de Duitsers op 15 november 1916. Tijdens de Eerste Wereldoorlog produceerden de Duitsers één type tank, de A7B, terwijl de Fransen drie typen maakten, waarvan de Renault FT-17 massa-geproduceerd werd. De belangrijkste eigenschap van de Renault tank was een draaiende koepel bovenop de tank met daarin een kanon of een machinegeweer, een concept dat sindsdien de standaard werd in het ontwerp van tanks.

Na de Eerste Wereldoorlog voorspelden de meeste experts dat tanks zouden worden gebruikt in samenhang met infanterie. Tijdens de Tweede Wereldoorlog, toen Duitsland innovatieve gevechtstactieken liet zien waarbij tanks onafhankelijk van infanterie opereerden, kreeg de tank zijn status als onafhankelijk aanvalswapen.

De drie basis parameters die de karakteristieken van alle tanks bepaalden zijn: bescherming, vuurkracht en mobiliteit. Een compromis tussen deze drie factoren bereiken is de hoofdtaak voor tankbouwers. Er is geen unieke classificatie van tanks aangezien elk land eigen criteria en specifieke modellen had. De basis classificatie is op gewicht: er zijn lichte, middelzware en zware tanks. Maar ook dit is relatief omdat de Duitse Panther tank bijvoorbeeld als middelzware tank wordt gekwalificeerd, maar zwaarder was dan sommige zware tanks van de Geallieerden.

In het begin van de oorlog hadden de meeste landen een groter aantal lichte tanks in hun legers. Vanwege hun zwakke bepantsering was het primaire doel van lichte tanks om tegen infanterie te vechten, en vijandige posities te verkennen. De Russische BT-7 en T-50 tanks (die in hun ontwerp het gevoel van snelheid meekregen door de naar voren geplaatste koepels) waren een inspiratie voor de Lichte Tank in dit spel.

Tanks met een meer universele rol en met een balans tussen de drie hoofdparameters waren middelzware tanks. De Panzer IV was de enige tank in het Duitse leger dat gedurende de hele oorlog werd geproduceerd, terwijl de T-34 en de Sherman de meest-geproduceerde tanks waren. In dit spel stelt de Middelzware Tank niet één specifieke model tank voor, alhoewel de T-34 de hoofdinspiratie was aangezien het de beste voorbeeld is van een gebalanceerde tank die in meerdere rollen inzetbaar was. Aan de andere kant was de Amerikaanse M3 Lee de inspiratie voor de Dubbelloops Tank\*

Nadat ze goed bepantserde Franse en Britse infanterie tanks ontmoetten, begonnen de Duitsers het werk aan een nieuw concept voor een zware tank. Voordat dit werd ontwikkeld legden hun tanks het af tegen de Russische T-34 en KV-1 tanks. Om hen tegenstand te bieden zetten de Duitsers een nieuwe standaard in zware tanks en ontwikkelden ze snel de Tiger. Later werden de Russische IS-1 en IS-2 zware tanks ontwikkeld in antwoord op de verschijning van de Duitse Panthers. De Amerikanen ontwikkelden ook zware tanks, maar geen van hen werden in de oorlog gebruikt. De Zware Tank in dit spel werd geïnspireerd door de goed bepantserde en bewapende Tiger.

Duitsland zette een stap vooruit in de ontwikkeling van zware tanks door de bepantsering en grootte van tanks aanzienlijk te verhogen, daarmee Superzware Tanks creërende. Geen van de prototypes werd ooit afgemaakt, en het concept is inmiddels ontkracht. De inspiratie voor de Superzware Tank\* was de Panzer VII Maus.

In bredere zin is gemotoriseerde artillerie ook een soort tank. Gedurende de hele oorlog werden verschillende typen gemotoriseerde artillerie geproduceerd en konden ze aan de hand van verschillende criteria worden geclassificeerd. Het basis verschil tussen deze voertuigen en traditionele tanks ligt in de bewapening. Gemotoriseerde artillerie geeft steun aan tanks (of infanterie) vanaf grote afstand en zijn dus meestal voorzien van groot-kaliber Houwitser. Meestal hebben ze geen draaiende geschutskoepel en aangezien ze niet aan de frontlinie worden ingezet is de bepantsering meestal relatief dun. Voor de Zware Houwitser\* heeft de Amerikaanse M12 GMC model gestaan, terwijl de Duitse Wespe als inspiratie is gebruikt voor de Lichte Houwitser\*.

Het kan worden gezegd dat anti-tank geschut tussen tanks en gemotoriseerde artillerie in vallen, afgaande op de constructie. In plaats van een draaiende geschutskoepel werden groter kaliber kanonnen op het chassis van sommige typen tanks gezet. Hun doel was om steun aan tanks en infanterie te leveren op korte afstand, dus meestal hadden ze een redelijke bepantsering. Vergelijkbaar met anti-tank geschut werden voertuigen bewapend met houwitser voor direct vuur en zwaar bepantserd aan de voorkant. Deze werden aanvalstanks genoemd. Voorbeelden zijn de Duitse Brummbär en de Russische SU-152. Het Anti-Tank Geschut in dit spel is een combinatie van meerdere voertuigen. De Aanvalstank\* is gebaseerd op het uiterlijk van de Duitse Jagdpanzer38 Hetzer (alhoewel dat een Anti-Tank Geschut was).

De Amerikanen maakten anti-tank geschut, maar gebaseerd op een ander concept dan de Duitsers en Russen. De meest iconische van deze Amerikaanse voertuigen is de M18 Hellcat. Deze was zeer licht bepantserd en was bedoeld om snel in positie te komen, op vijandige tanks te vuren van een afstand en vervolgens op hoge snelheid te ontsnappen. Dit type gekoepeld anti-tank geschut werd gebruikt als inspiratie voor de Tankjager\*.

Amfibische tanks zijn per definitie zeer licht en licht bepantserd. Hun taak is om water barrières te overwinnen (rivieren of andere barrières als troepen vanaf een schip worden geland). De hoofdinspiratie voor de Amfibische Tank\* was de Amerikaanse LVT(A).

Naast de verscheidene tank typen werden er nog veel meer specialistische rupsvoertuigen gebruikt gedurende de Tweede Wereldoorlog, die in bredere zin allemaal onder de noemer genie tanks vielen. Ze werden bijna altijd gemaakt op basis van het chassis van een al bestaand type tank. Genie tanks zijn onder andere: bulldozers (Bulldozer Tank\* en Zware Bulldozer\*), mijnnevgers (Mijnnevger\*), kranen (Bergingsvoertuig\*), ponton bruggen (Bruggelegger\*) enzovoorts.

Voertuigen met gedeeltelijk rupsbanden werden gebruikt in het Duitse en het Amerikaanse leger. Ze dienden een verscheidenheid aan doelen, waarbij ze met name in een aanvalsrol werden gebruikt door Duitsland. De gevechtsvarianten waren bewapend met kanonnen van verschillende kalibers, mortieren en zelfs raketlanceerinstallaties. De Lichte Mortier\* is gebaseerd op de Amerikaanse M21 MMC Halftrack en de Raket Lanceerinstallatie is gebaseerd op de Duitse Wurfrahmen 40.

Pantservoertuigen met wielen op 2, 3 of 4 assen die in gevechtsrollen werden gebruikt werden in kleinere aantallen gebouwd. Door hun hoge snelheid werden ze voornamelijk als verkenningsvoertuigen gebruikt. De inspiratie voor de Verkenningstank\* was de Amerikaanse M8 Greyhound.

De Sturmtyger was een uniek voertuig, gebouwd door de Duitsers. Het had een 380mm raket lanceerinstallatie en een zeer dikke bepantsering aan de voorkant, en was bedoeld voor gevechten op korte afstand tegen fortificaties en infanterie. De Zware Mortier is geïnspireerd door de Sturmtyger ook al heeft het behoorlijk afwijkende karakteristieken.

\*Deze voertuigen (spelstukken) bevinden zich in de "Fun Set" uitbreiding van dit spel.