

## 市街地の川

市街地の中央を流れる川により（水陸両用戦車を除いた）戦車の相手側陣地への横断が妨げられています。侵攻・離脱のいずれの場合も川に架かった橋が唯一の通り道となりますが、ここで架橋戦車を適切な位置にタイミング良く使用したプレイヤーが勝者となります。

\*その他の使用駒選択：

2両のMTの代わりに同じく2両のTHかTT、あるいはATを両プレイヤーが選択しても良いでしょう。

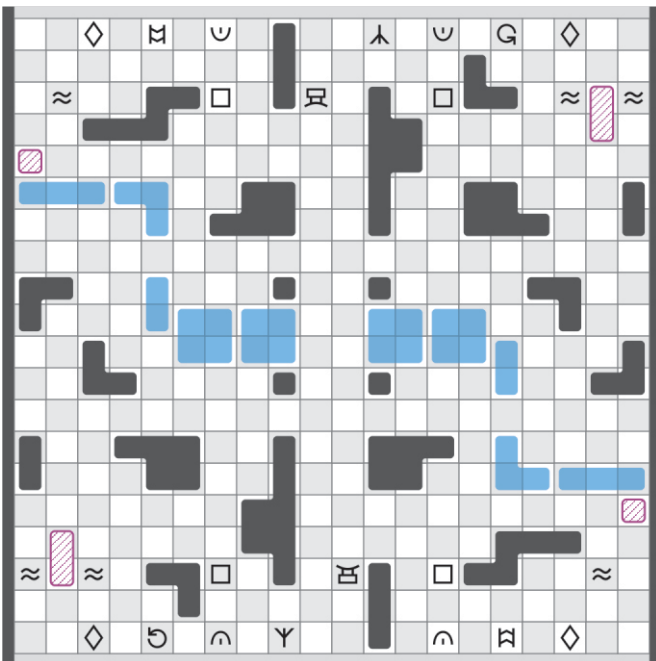
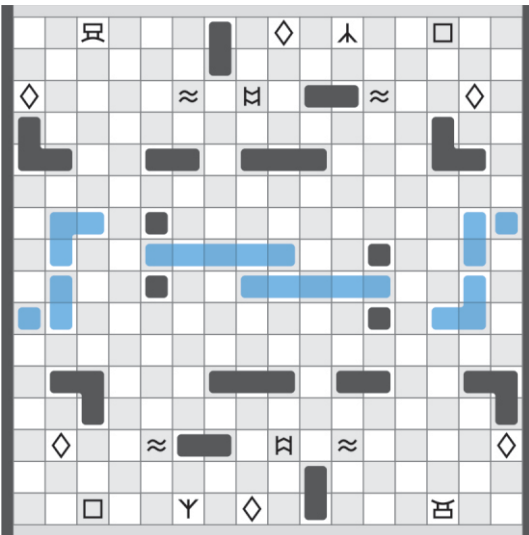
用意する  
戦車駒

**16x16:**

- 1 CAM
- 2 AM
- 3 MT
- 1 HT
- 1 HB
- 1 B
- Σ: 9

**20x20:**

- 1 CLT
- 3 AM
- 2 HT
- 1 HB
- 2 HM
- 1 B
- 1 R
- 2 MT\*
- Σ: 13



## 廃墟

指揮戦車であるHT(16x16マスボードの場合)、ST(20x20マスボードの場合)により、廃墟の周辺が戦場となります。重ドーザー車が樹木を倒して作り上げた通り道を指揮戦車が通過出来ます。

架橋戦車(20x20マスボードの場合)は新しい侵攻/離脱ルートを作り出せますが、それは相手に対して新しい進路を与える諸刃の剣となります。

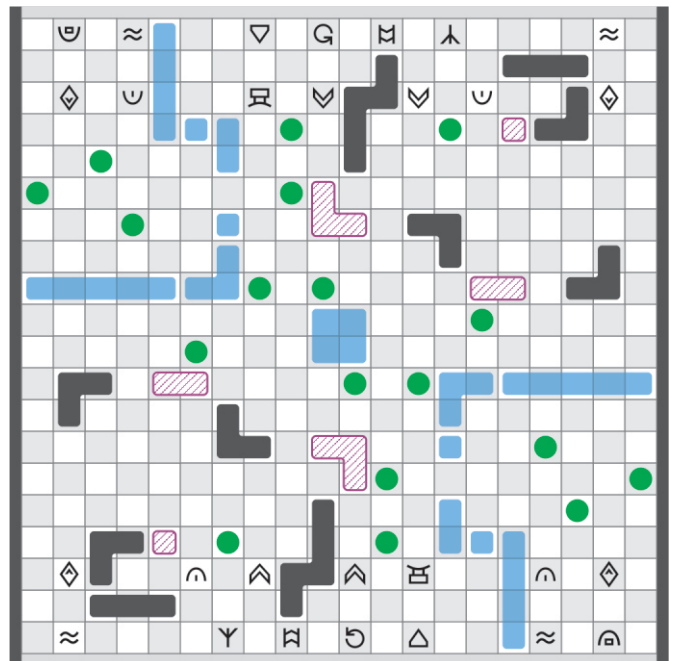
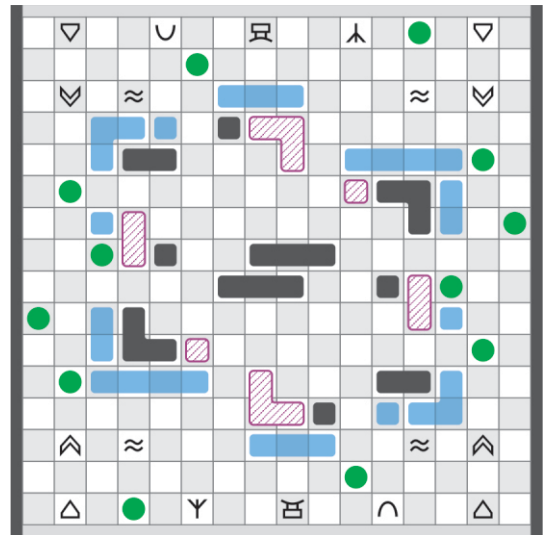
用意する  
戦車駒

**16x16:**

- 1 CHT
- 1 HB
- 2 AM
- 2 TH
- 2 TD
- 1 LM
- Σ: 9

**20x20:**

- 1 CST
- 1 HB
- 2 TT
- 2 AM
- 2 TH
- 1 TD
- 2 HM
- 1 HH
- 1 B
- 1 R
- Σ: 14



## 山道

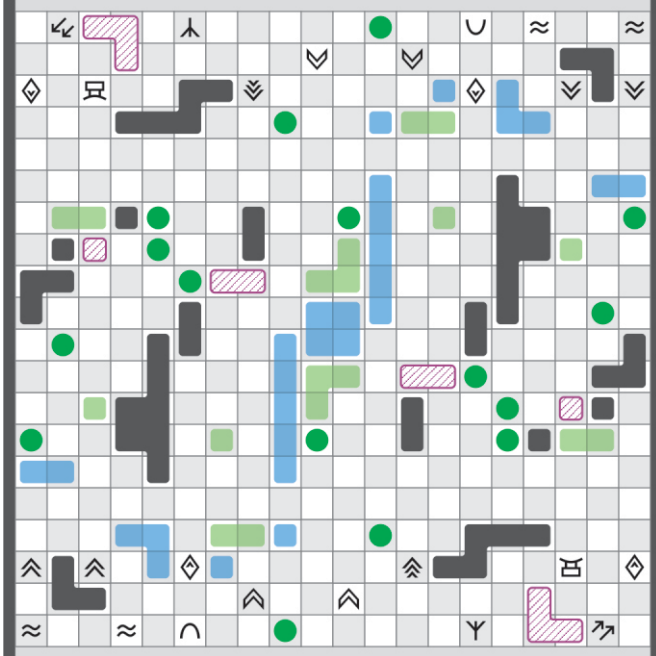
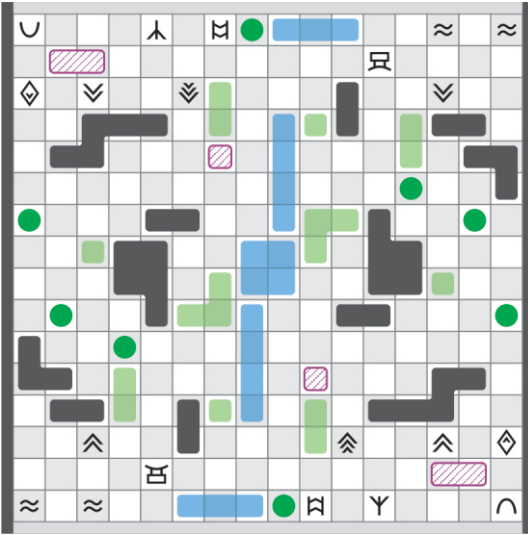
この配置設定は Ivan C. Erickson の投稿を基にしています。

狭い山道では主に軽車両が使われます。但し重ドーザー車は例外で、破壊された戦車の残骸を取り除いて道を切り開くことが出来ます。垣根は遠距離への砲撃を邪魔するばかりでなく、気付かない内に相手に好機を与えることもあります。

用意する  
戦車駒

**16x16:**  
 - 1 CLT  
 - 2 LT  
 - 2 AM  
 - 1 RT  
 - 1 TT  
 - 1 HB  
 - 1 LM  
 - 1 B  
 Σ: 10

**20x20:**  
 - 1 CLT  
 - 2 LT  
 - 2 AM  
 - 2 TH  
 - 2 TT  
 - 1 RT  
 - 1 HB  
 - 1 LM  
 - 1 RL  
 Σ: 13



## 小川

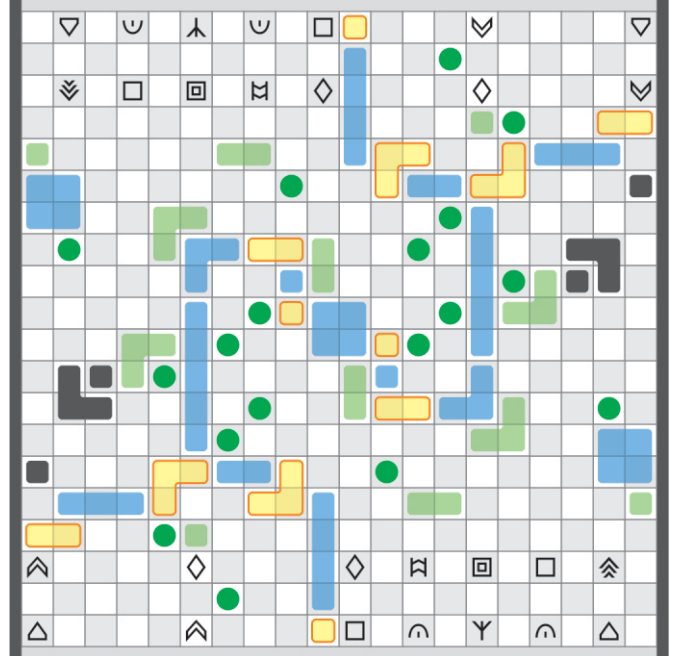
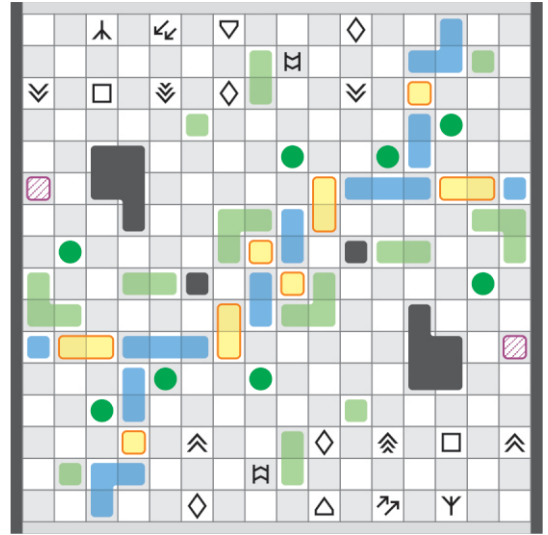
この設定では、2軒の家を除き高い障害物がほとんど無く、代わりに多くの樹木、垣根、水面、そして泥地があります。

戦車は垣根を難なく通過し、樹木を避けるかあるいは倒すことが出来ます。しかし、小川を迂回する為に泥地を通過しなくてはなりません。この危険を冒すために、進行方法は慎重に検討しなければなりません。

用意する  
戦車駒

**16x16:**  
 - 1 CHT  
 - 2 LT  
 - 2 MT  
 - 1 HT  
 - 1 RT  
 - 1 TD  
 - 1 RL  
 - 1 B  
 Σ: 10

**20x20:**  
 - 1 CLT  
 - 1 ST  
 - 2 HT  
 - 2 MT  
 - 1 RT  
 - 2 TD  
 - 2 TH  
 - 2 HM  
 - 1 B  
 Σ: 14



## 湿地

池、泥地、樹木や垣根が大部分で、高い障害物（倒すことの出来ない太い幹の樹木）が僅かにある設定です。

TH/TTが指揮戦車となります。水陸両用戦車は簡単に進路を決めて進めますが、他の戦車は障害物を迂回するか泥地をゆっくり進むこととなります。

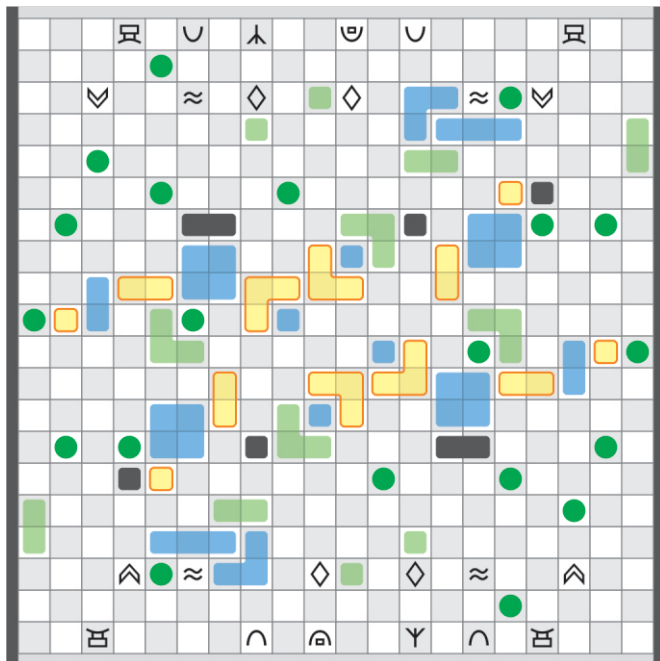
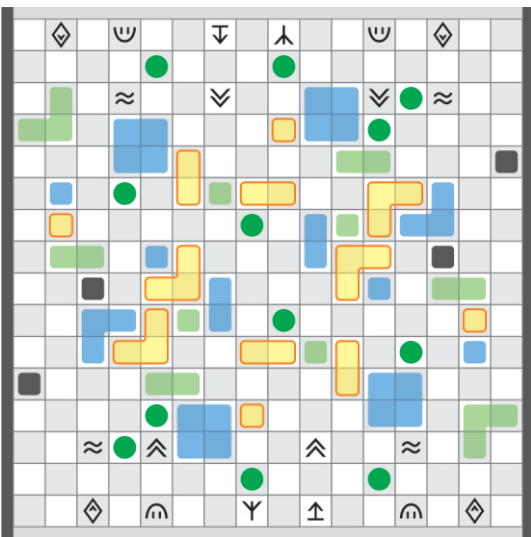
用意する  
戦車駒

**16x16:**

- 1 CTH
- 2 LT
- 2 AM
- 1 AT
- 2 TT
- 2 LH
- Σ: 10

**20x20:**

- 1 CTT
- 2 MT
- 2 AM
- 2 TH
- 2 HB
- 2 LM
- 1 HH
- Σ: 12



## 地雷原

ボードのサイズにより異なった設定（開けた大通り、または街の公園）になっており一点だけ共通項（～中心部が地雷で埋まっている～）があります。

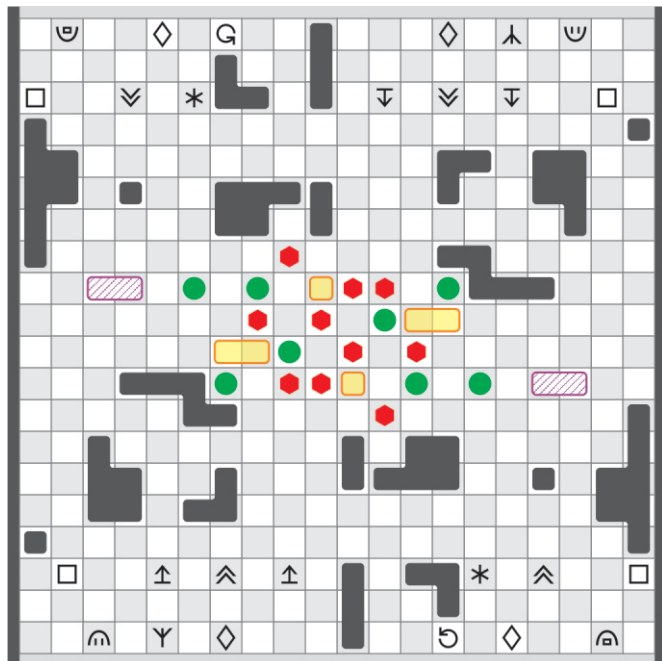
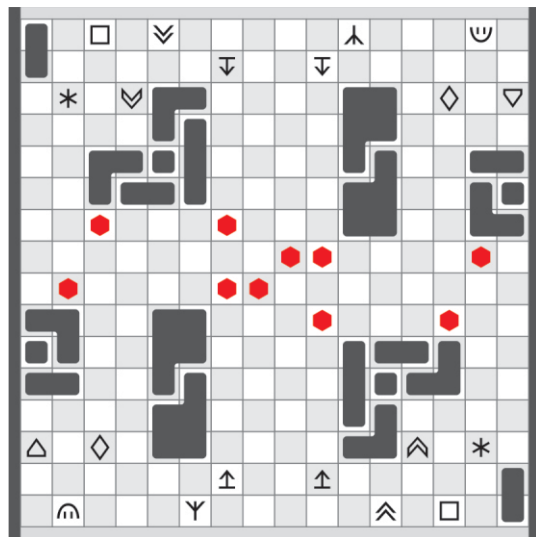
地雷処理戦車を使えば数回の移動で地雷を除去出来ますが、指揮戦車は高速で移動するRTであり離脱する為に幾つかの迂回路を選択する事ができます。

**16x16:**

- 1 CRT
- 2 AT
- 1 LT
- 1 MT
- 1 MS
- 1 HT
- 1 TD
- 1 TH
- 1 LH
- Σ: 10

**20x20:**

- 1 CRT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 AT
- 1 MS
- 1 LH
- 1 HH
- 1 R
- Σ: 13



## 池

### 「高速度」対「重装甲」

この設定は障害物配置も使用する駒も非対称となっています。白は重装甲の戦車が配置されており、一方で黒は軽装甲の高速車両となっています。

その他の使用駒選択：

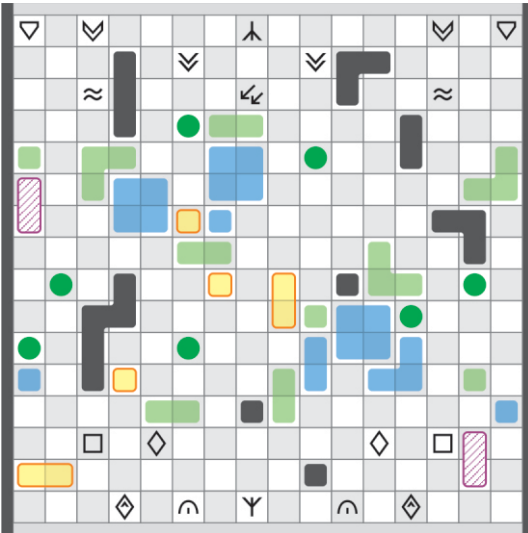
\*白：TTをHBに変更；黒：THをATに変更

\*\*白：STをHHに変更；黒：ATをLMに変更

用意する  
戦車駒

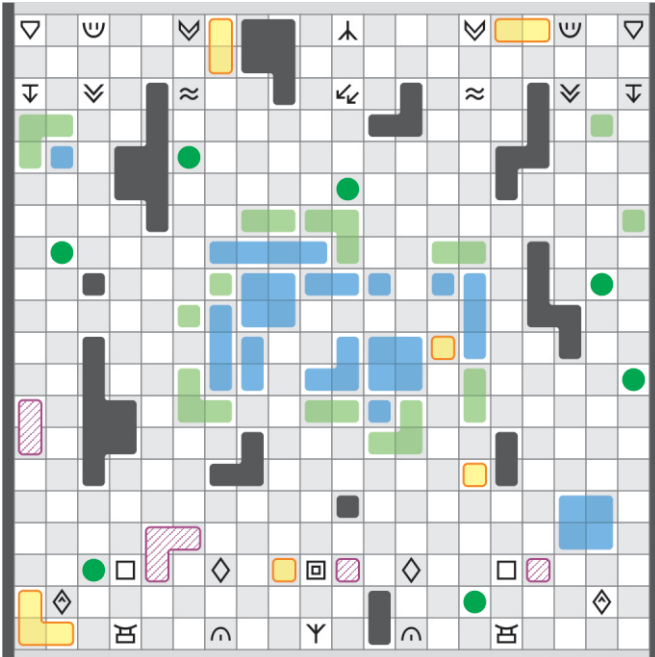
16x16

White: Black:  
1 CMT 1 CLT  
2 MT 2 LT  
2 TT\* 2 AM  
2 HT 2 TD  
2 HM 2 TH\*  
1 RL  
Σ:9 Σ:10



20x20

White: Black:  
1 CMT 1 CRT  
2 MT 2 LT  
2 TT 2 AM  
2 AT 2 AT\*\*  
2 HB 2 TD  
2 HM 2 TH  
1 ST\*\* 2 LH  
1 RL  
Σ:12 Σ:14



## 村 (4人対局用)

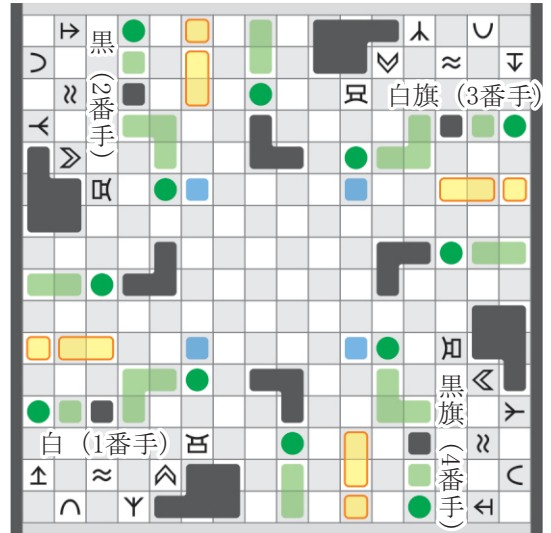
各軍は様々な障害物によって守られた囲い地からスタートします。このような配置では、指揮戦車(CTT)の守りを固めることは必須ではありませんが、この戦車は1ターン中2方向に砲撃出来る為に貴重な戦力となります。

追加要素としてプレイヤー同士の合意があれば、各プレイヤーはボード面の1/4ずつを各々の陣地として割り振り、その中の好きな場所に2個の地雷を設置出来ます。

用意する  
戦車駒

16x16:

- 1 CTT  
- 1 AM  
- 1 TH  
- 1 AT  
- 1 HB  
- 1 LM  
Σ: 6



20x20:

- 1 CTT  
- 1 LT  
- 1 AM  
- 1 TH  
- 1 AT  
- 1 HT  
- 1 HB  
- 1 LM  
Σ: 8

