

TANK CHESS



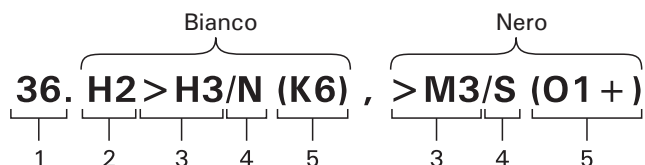
BROCHURE

Copyright © 2018, 2016
Forsage Games
All rights reserved

PARTITE ANNOTATE

Lungo i bordi della scacchiera, ci sono lettere e numeri che determinano le coordinate di ogni quadrato. Le coordinate sono annotate nello stesso modo degli scacchi: lettera prima, poi il numero. Al centro della scacchiera c'è il simbolo della bussola per determinare i punti cardinali: N (north), S (south), E (east) e W (west). Con l'ausilio delle coordinate e della bussola è possibile annotare tutto lo svolgimento di una battaglia.

L'esempio seguente spiega passo-passo come annotare una mossa:



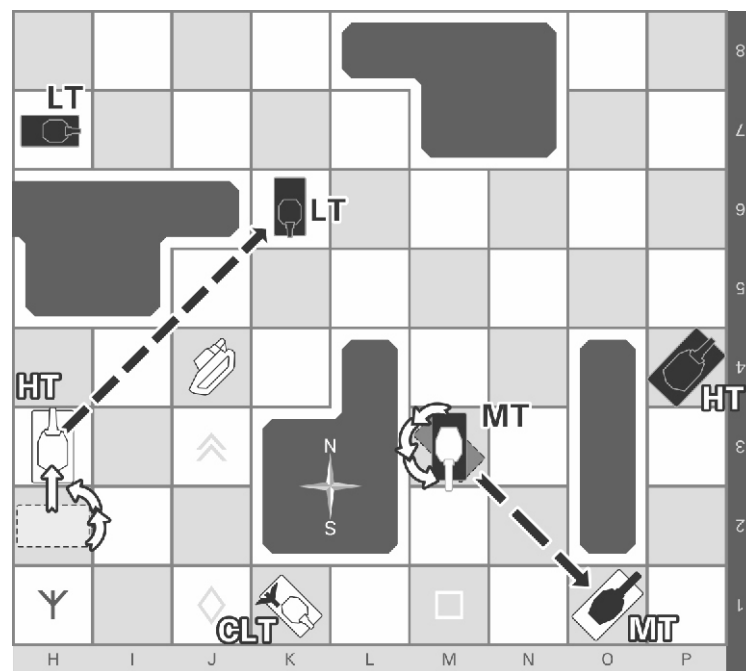
- 1 - Il numero che muove;
- 2 - Le coordinate di partenza del pezzo che sta muovendo (omesso se sta solo ruotando);
- 3 - Le coordinate di arrivo;
- 4 - L'orientamento del pezzo nella posizione finale;
- 5 - Le coordinate del pezzo avversario distrutto e/o uno dei seguenti:
+ (scacco), # (scacco matto), - (fuga), = (scacco per fuga)

Scacco: nella prossima mossa, il Carro di Comando dell'avversario può essere distrutto.

Scacco matto: nella prossima mossa, il Carro di Comando sarà distrutto certamente, questa è la fine della partita;

Fuga: nella prossima mossa, il proprio Carro di Comando è in posizione per uscire dalla scacchiera e vincere;

Scacco per fuga: nella prossima mossa, il proprio Carro di Comando uscirà sicuramente dalla scacchiera, questa è la fine della partita;

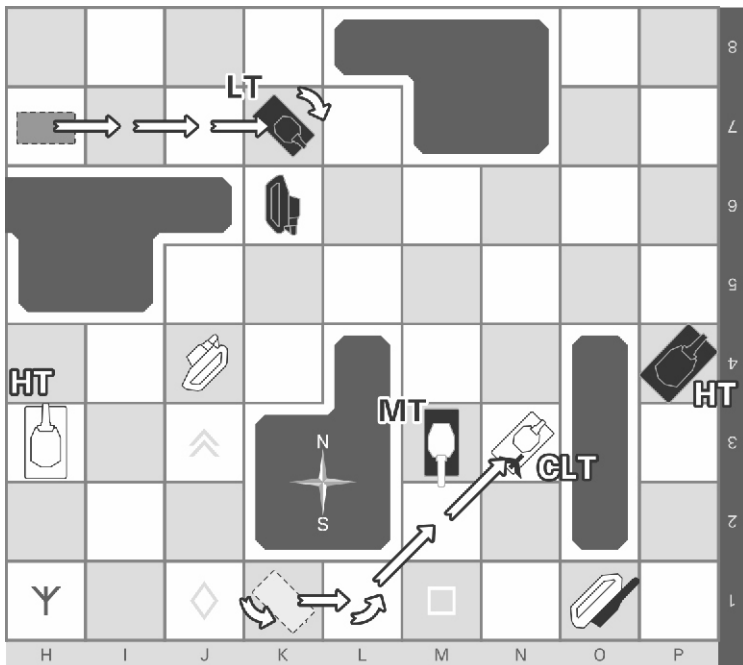


La figura sopra mostra la 36esima mossa. Nella precedente, il Nero ha mosso il suo LT nel quadrato K6 e in posizione per distruggere il CLT Bianco nella mossa successiva (muovendo in I3). Questo è scacco. Il Bianco ha diverse opzioni: muovere il suo CLT in una posizione più sicura o distruggere l'LT del Nero. Decide per la seconda opzione e il suo HT distrugge l'LT in K6.

Nella stessa mossa, il Nero ruota il suo MT in M3 e così è in posizione per distruggere l'MT del Bianco in N3 e di nuovo fa scacco sul CLT del Bianco (nella prossima sua mossa il suo MT può raggiungere M1/SW dove può distruggere il CLT del Bianco). La 37esima mossa è mostrata nella pagina seguente:

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

Per essere in una posizione dove non e' minacciato, il Bianco muove il suo CLT in N3. Comunque, questa e' una mossa sbagliata perche' il Nero muove il suo LT da H7 in K7 e di nuovo fa scacco. Osservando la situazione meglio, e' scacco matto e la vittoria per il Nero! Non c'e' un quadrato per il CLT Bianco dove scappare e non essere distrutto nella prossima mossa del LT da K7 o dal MT da M3 o dall' HT da P4. Non c'e' una possibile via per il Bianco di distruggere il pezzo del Nero che gli da scacco ne e' possibile per il CLT del Bianco essere coperto da un altro pezzo dei suoi.



Prima di iniziare una partita, i giocatori dovrebbero scrivere la dimensione della scacchiera e il posizionamento degli ostacoli che useranno. Se i giocatori decidono di scegliere loro stessi i pezzi da usare allora anche le coordinate delle posizioni iniziali di tutti i pezzi devono essere annotate.

Come si e' visto, e' semplice descrivere una partita in modo che i giocatori interessati possano creare un archivio personale delle partite giocate. Invitiamo tutti i giocatori a inviare le loro partite piu' interessanti (con un commento) al seguente indirizzo email:

tank.chess.game@gmail.com . I piu' interessanti saranno ricompensati da Forsage Games e pubblicati sul loro sito. Se le circostanze lo permetteranno, le partite piu' interessanti saranno anche stampate in un libricino o come brochure.

SCHEMI PER IL POSIZIONAMENTO DEGLI OSTACOLI

Gli ostacoli base hanno diverse direzioni dove i carri possono avanzare, ma anche abbastanza ostacoli che possono essere delle coperture. Il rapporto tra ostacoli e quadrati liberi e' bilanciato e questo aiuta la diversita' delle partite. In questo modo, se i giocatori scelgono di attaccare, possono spingere in varie direzioni e se scelgono di difendere possono prendere posizioni strategicamente importanti.

Detto questo, il setup Base e' raccomandato per i nuovi giocatori e per i tornei perche' il bilanciamento tra percorsi aperti e ostacoli regala molte opportunita' per differenti approcci tattici.

Le regole di questo gioco sono molto semplici e flessibili e per questo e' possibile usare scacchiere di diverse dimensioni e formazioni di ostacoli varie. Ostacoli aggiuntivi possono essere arrangiati sulla parte libera della scacchiera in un numero infinito di combinazioni. Gli schemi di alcune di queste combinazioni sono mostrate nelle pagine seguenti e ognuna ha una variante per entrambe le scacchiere (16x16 e 20x20). Le posizioni iniziali per ogni tipo di pezzo e' marchiato con i corrispondenti simboli:

Y ^ ◇ □ △ ∩

Giocando su scacchiere con differenti impostazioni, anche un giocatore di esperienza puo' mettere alla prova le sue abilita' su terreni sconosciuti.

Per rendere la partita ancora piu' diversa, i giocatori hanno l'opzione di scegliere la posizione esatta dei pezzi che vogliono usare. I giocatori non sono obbligati a scegliere gli stessi pezzi, la sola cosa che conta e' che abbiano lo stesso numero di pezzi e che uno di essi sia un Carro di Comando. In questo caso, i pezzi sono piazzati nei quadrati segnati, ma il simbolo del pezzo puo' non combaciare con il pezzo fisico piazzato. Inoltre su puo' scegliere un carro diverso come Carro di Comando: basta attaccare l'antenna sopra.

Se i giocatori vogliono una partita piu' corta, possono accordarsi per usare un numero di pezzi inferiore.

VECCHIA CITTA'

Questo setup ha molti passaggi corti e stretti. A causa del numero di coperture, il Carro di Comando puo' facilmente uscire dal lato opposto della scacchiera, se non ci fosse nessun mortaio a prevenire questo.

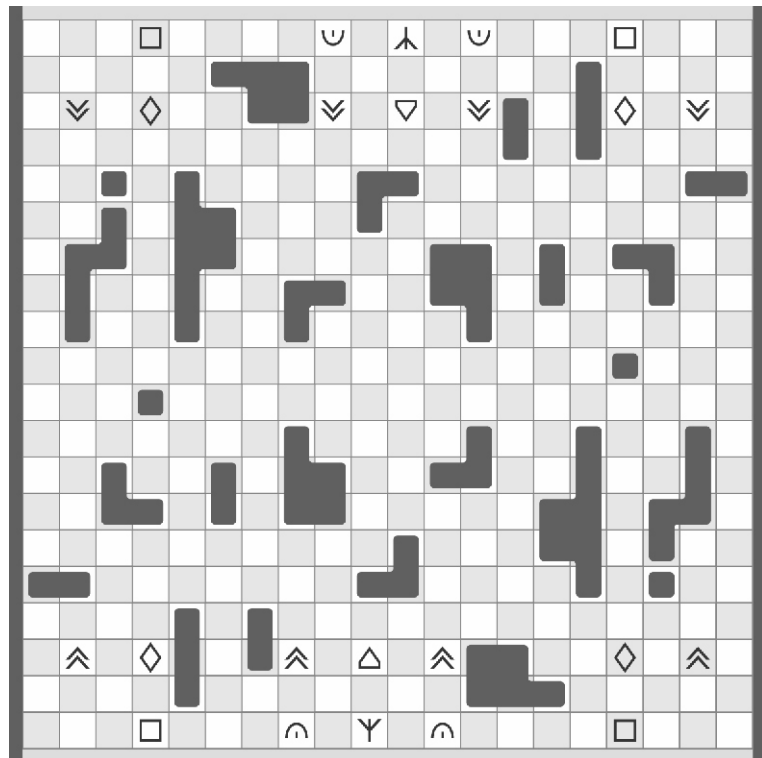
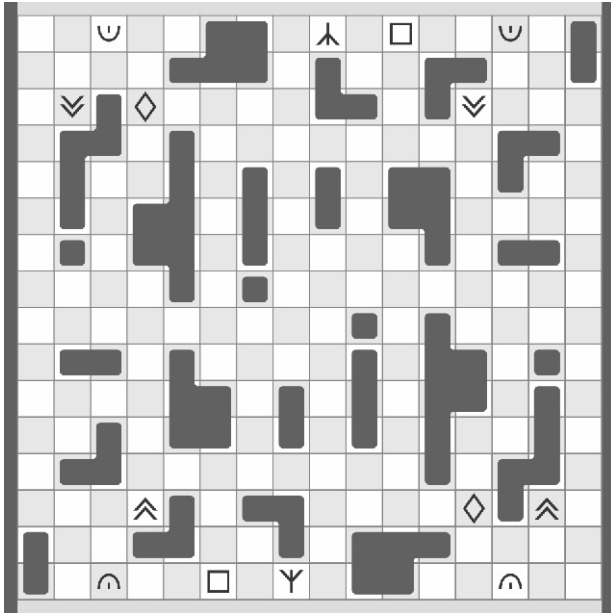
Pezzi raccomandati:

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 2 HM
- Σ : 7

20x20:

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



CAMPO APERTO

Questo setup ha meno ostacoli e piu' spazi aperti. Le avanzate qui sono da considerare con piu' attenzione, perche' non c'e' abbastanza copertura per i pezzi. In altre parole, l'armatura qui puo' essere piu' importante della velocita'.

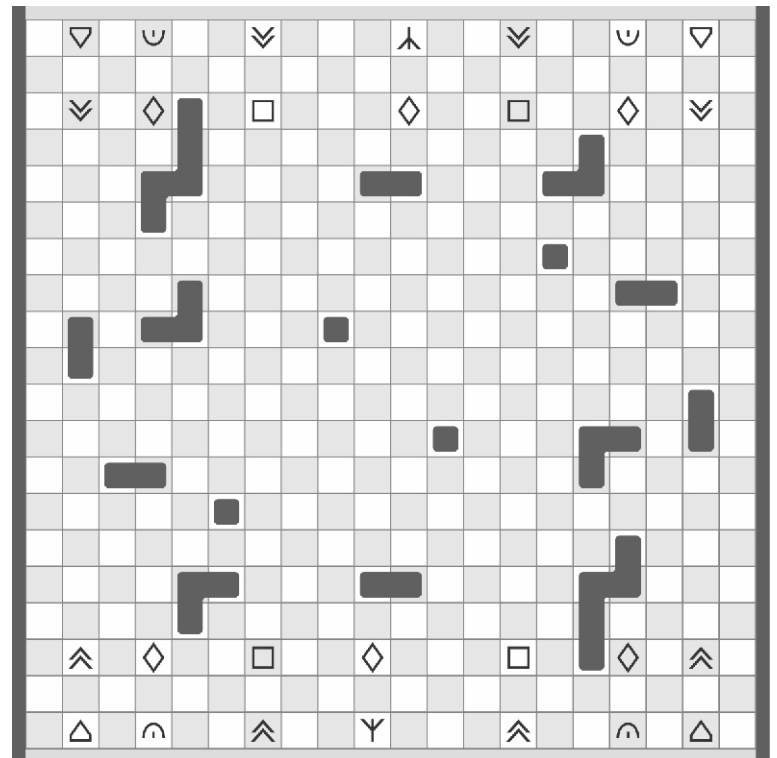
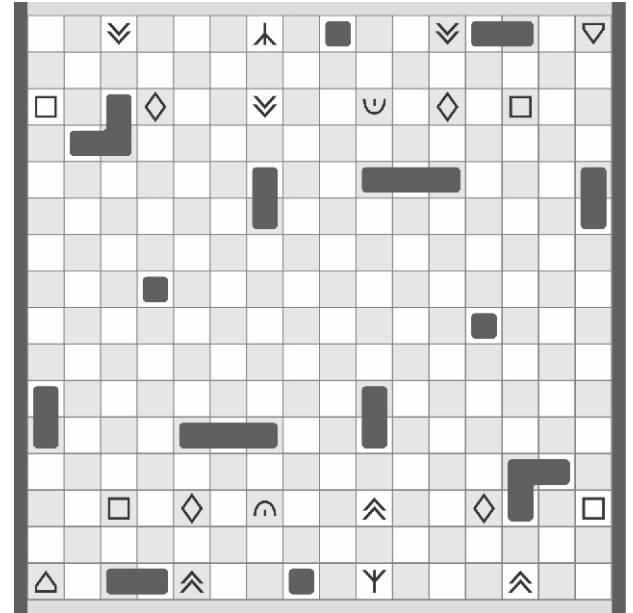
Pezzi raccomandati:

16x16:

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

20x20:

- 1 CLT
- 4 LT
- 3 MT
- 2 HT
- 2 TD
- 2 HM
- Σ : 14



FORTEZZA

Questo setup e' caratterizzato da due mura (fortezze) con pochi passaggi e da una area centrale che non ha ostacoli.
Una variante suggerita e' di usare un Carro Medio come Carro di Comando (*).

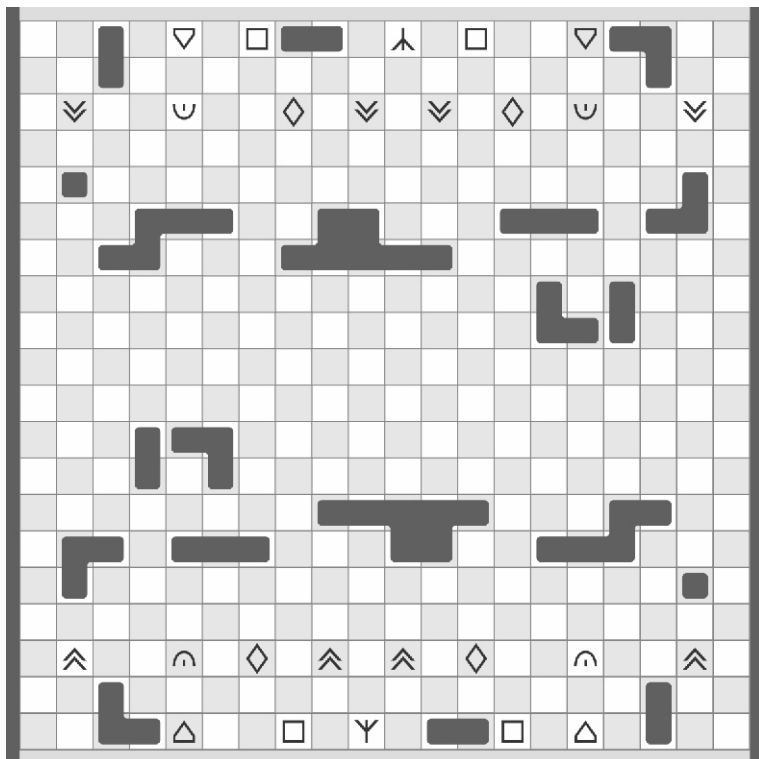
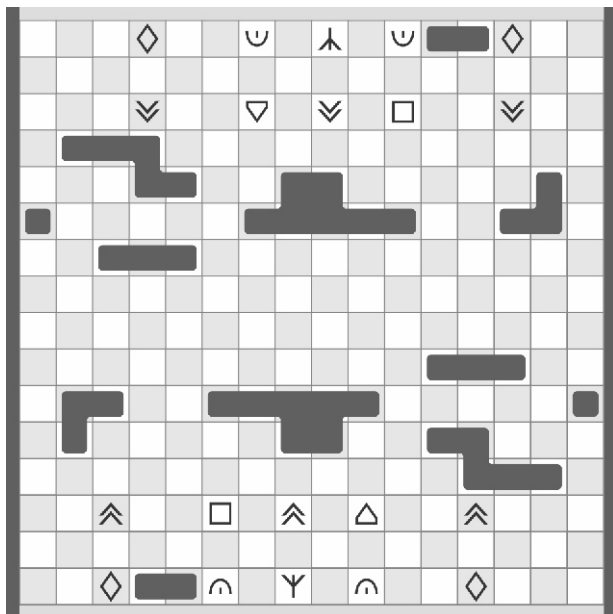
Pezzi raccomandati:

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



DIAGONALE

In questo setup, le posizioni di partenza dei pezzi sono negli angoli opposti. Un tentativo di scappare velocemente attraverso il lato non protetto con il proprio Carro di Comando e' una delle opzioni piu' probabili per la vittoria.

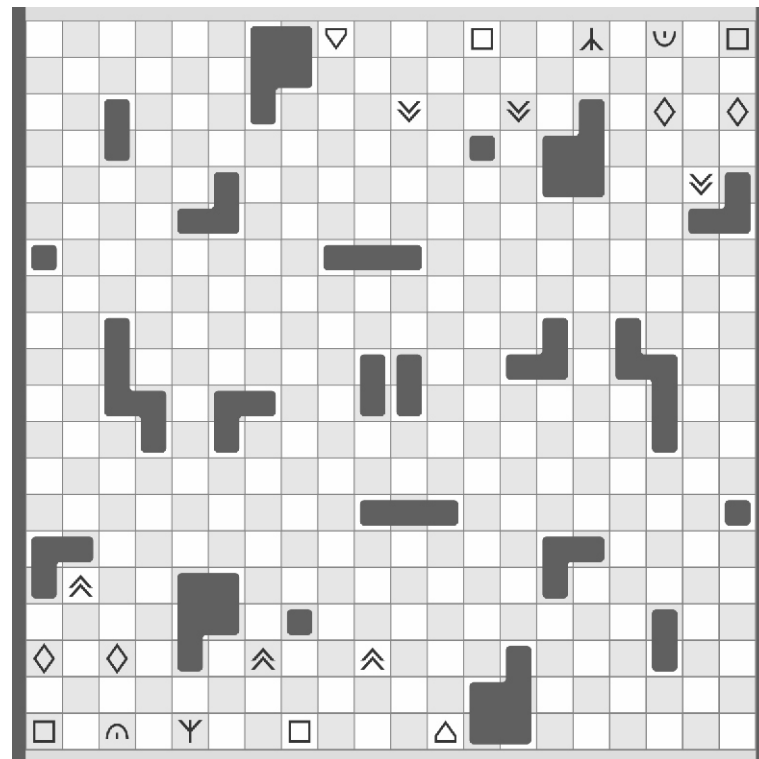
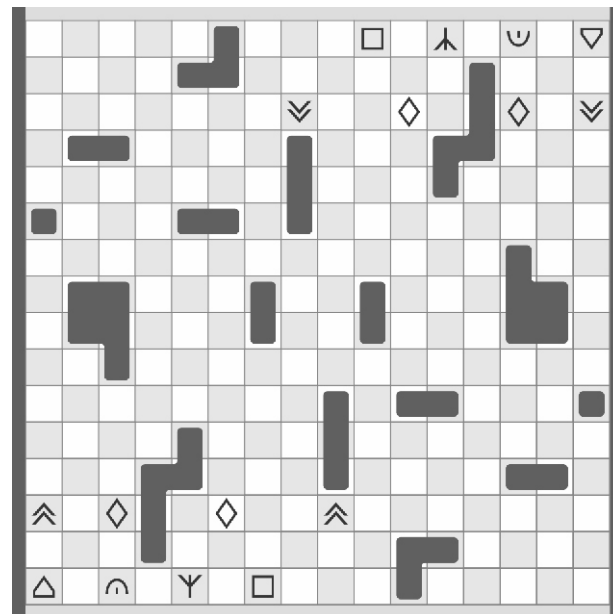
Pezzi raccomandati:

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



FORMAZIONE SEPARATA

In questo setup, i pezzi sono organizzati in due formazioni separate. Ci sono pochi passaggi tra le due parti della scacchiera e le forze sono divise quindi, virtualmente, ci sono due battaglie in contemporanea.

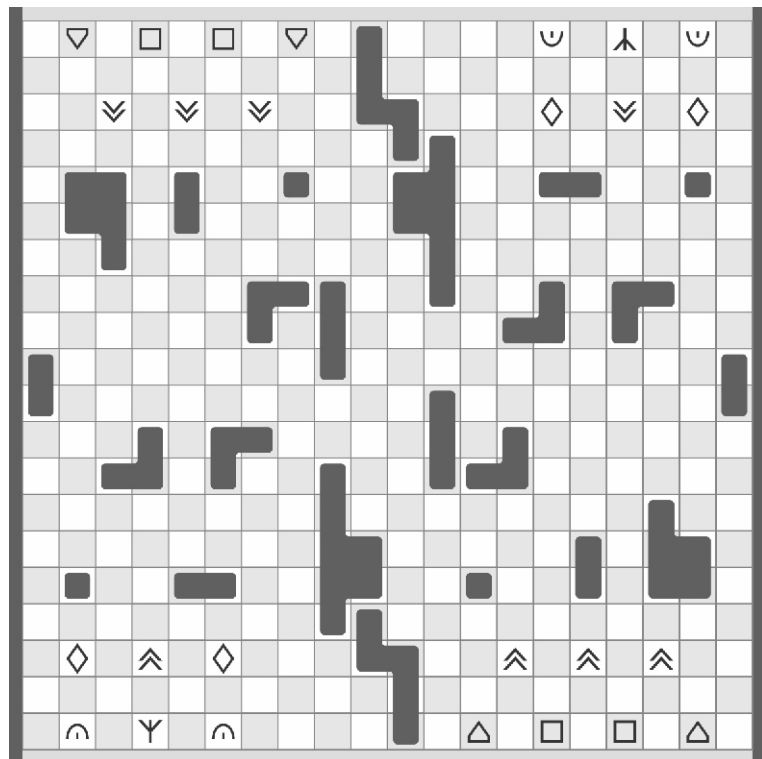
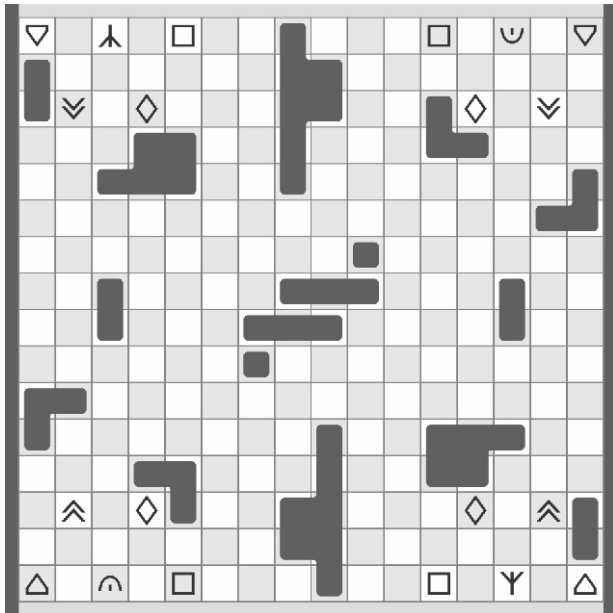
Pezzi raccomandati:

16x16:

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

20x20:

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



MURO

Anche se non ci sono molti pezzi, scappare con il CLT e' difficile perche' non ci sono coperture (oltre ai muri). Le posizioni di partenza sono esposte quindi e' necessario stabilire velocemente il controllo delle posizioni difensive.

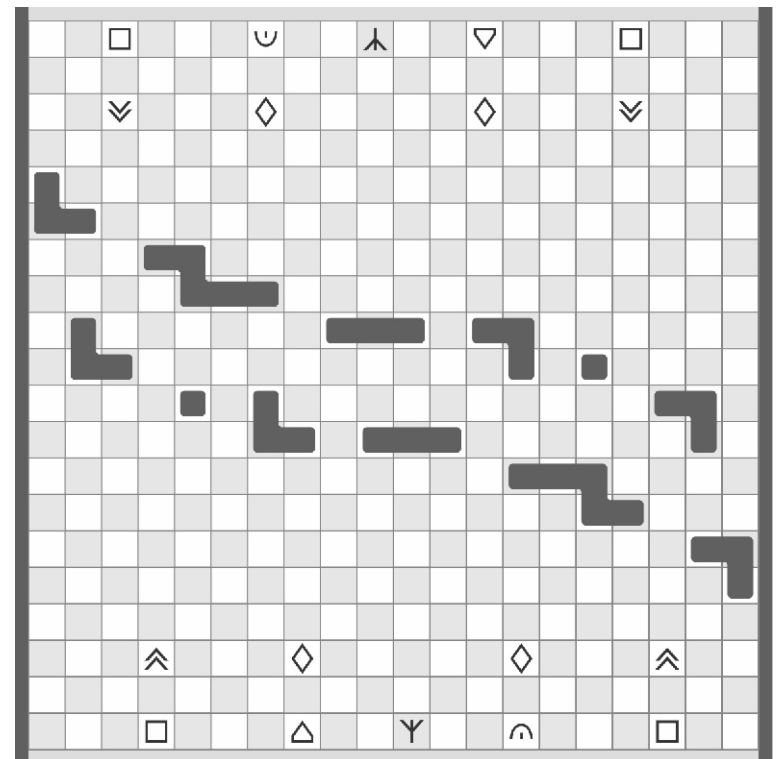
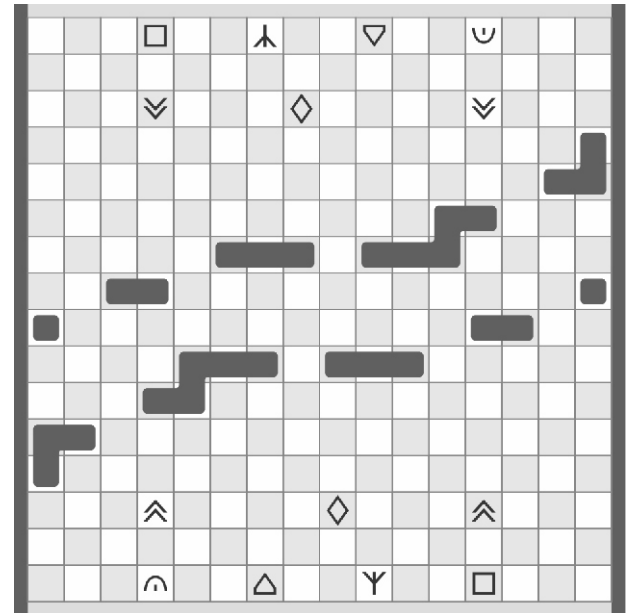
Pezzi raccomandati:

16x16:

- 1 CLT
 - 2 LT
 - 1 MT
 - 1 HT
 - 1 TD
 - 1 HM
- Σ : 7

20x20:

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



CASTELLO

Usando i bordi delle superfici, la scacchiera puo' essere ridotta ad una dimensione desiderata (12x16, 20x16, etc.). L'esempio sotto riporta delle scacchiere 12x12 e 16x20. In entrambi i casi, il combattimento si svolge attorno alle rovine di un castello al centro.

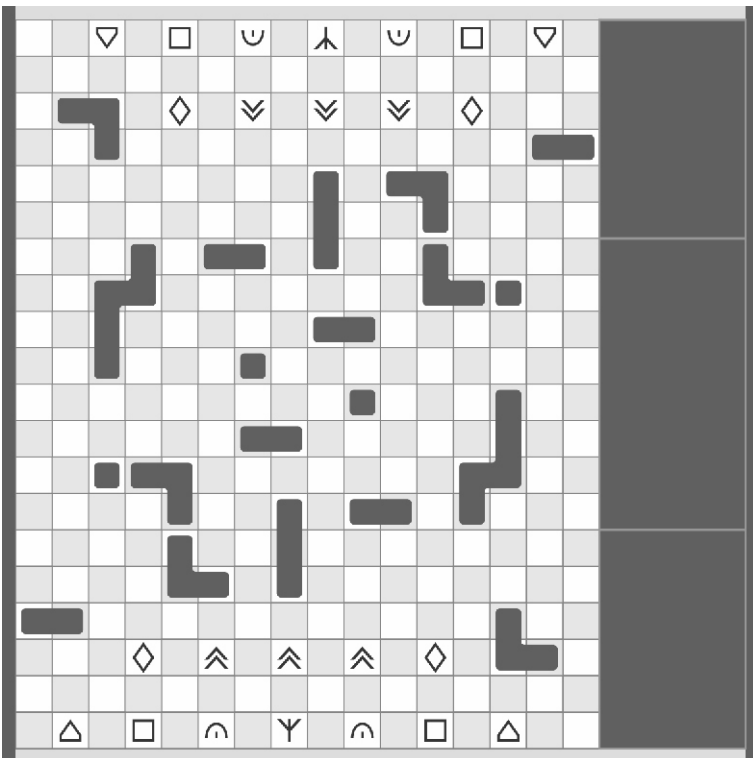
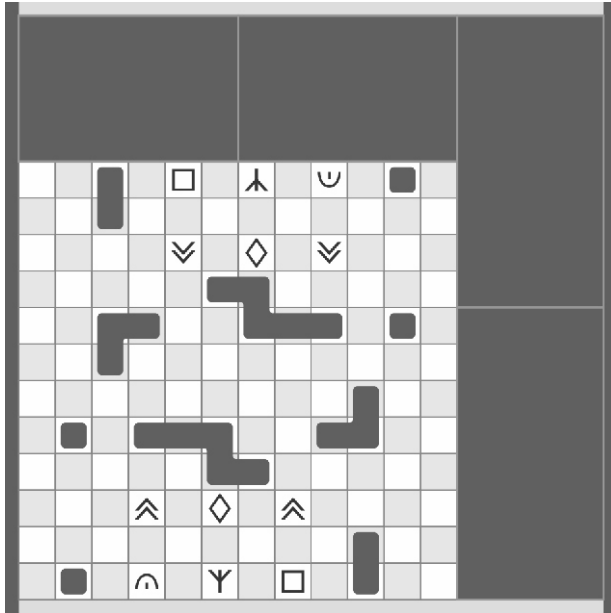
Pezzi raccomandati:

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

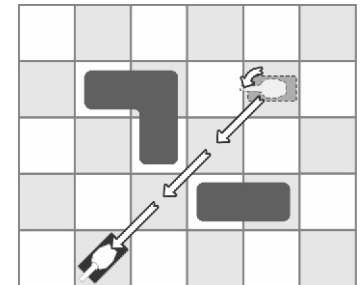
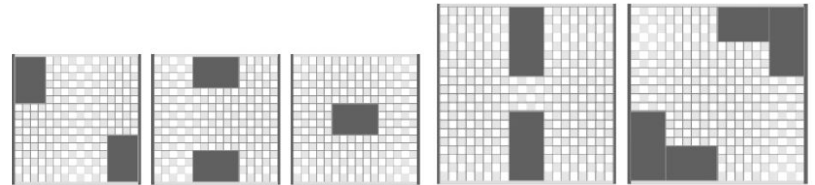


FOGLI BIANCHI PER DISEGNARE SETUP PERSONALIZZATI

Per disegnare nuovi setup con gli ostacoli si puo' usare il blocchetto che contiene fogli bianchi con la scacchiera. I tipi dei pezzi e la loro posizione iniziale dovrebbe essere determinata per ogni setup. Le regole base da seguire sono:

- 1 : Le posizioni iniziali dei pezzi bianchi sono nella parte piu' a sud della scacchiera, mentre i pezzi neri sono a nord;
- 2 : Gli ostacoli e le posizioni iniziali devono essere in simmetria centrale (per garantire le stesse condizioni a entrambi i giocatori);
- 3 : Gli ostacoli e le posizioni iniziali devono essere posizionati in modo che non permettano la distruzione dei pezzi avversari al primo turno;

Lo schema "Castello" mostra come i bordi delle superfici possono essere usati per ridurre le dimensioni della scacchiera. Queste superfici possono essere usate in molti modi, alcuni sono riportati di seguito:



Nota: se gli ostacoli sono piazzati come in figura, e' possibile passare tra di loro.

Puoi inviare i tuoi schemi all' email tank.chess.game@gmail.com

Tutti gli schemi piu' interessanti saranno pubblicati sul nostro sito e l'autore sara' premiato da Forsage Games e saranno inclusi nelle prossima edizione del gioco.

Durante e dopo la nostra campagna Kickstarter (10 Dicembre 2017 - 4 Gennaio 2018) abbiamo gia' ricevuto alcuni schemi interessanti dai backers e saranno presentati in questa brochure.

COLOSSEO

La caratteristica principale di questo schema e' l'area centrale aperta che deve essere controllata tutto il tempo. Lo schema 16x16 e' stato realizzato dal nostro backer Lorenzo Meucci. Lo schema 20x20 e' costruito su un simile principio. L'autore del 20x20 e' Chris Hep.

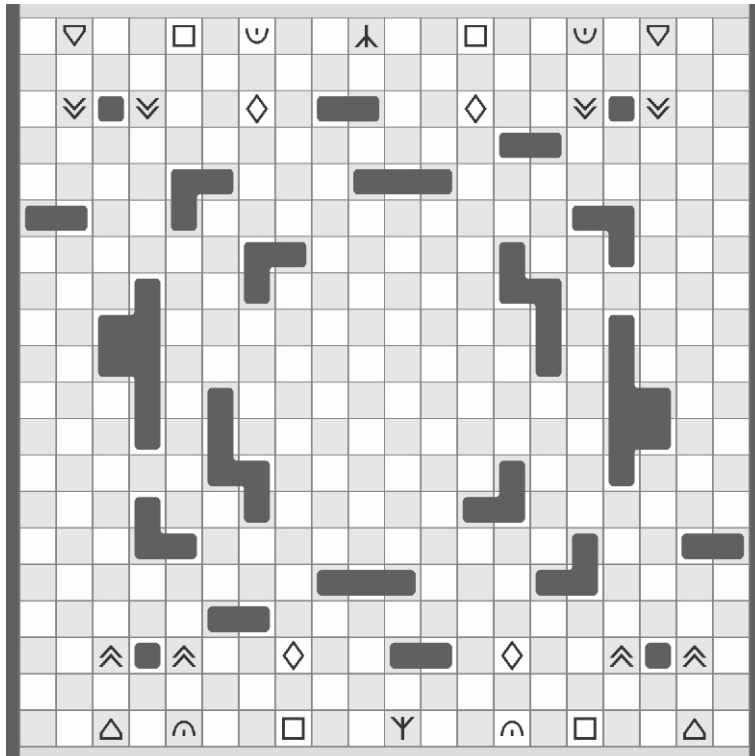
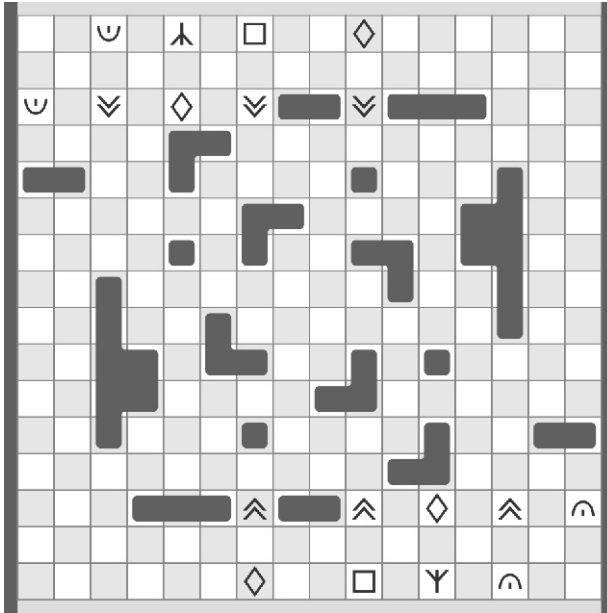
Pezzi raccomandati:

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



CORRIDOI

Questo schema e' caratterizzato da molti corridoi e il loro blocco puo' essere una strategia difensiva efficace. Se si ha un Bulldozer Pesante, si puo' usare al posto del Carro Pesante (*).

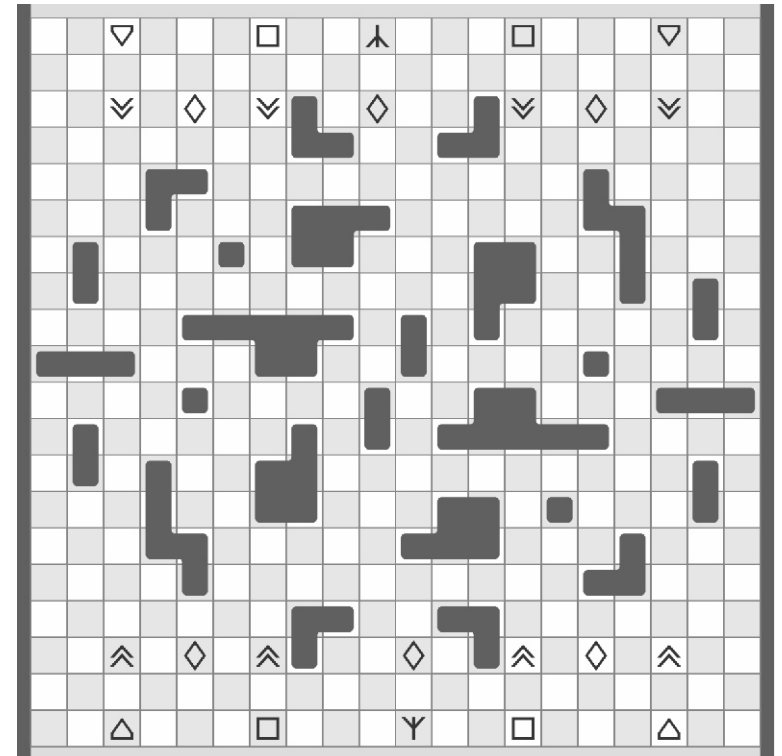
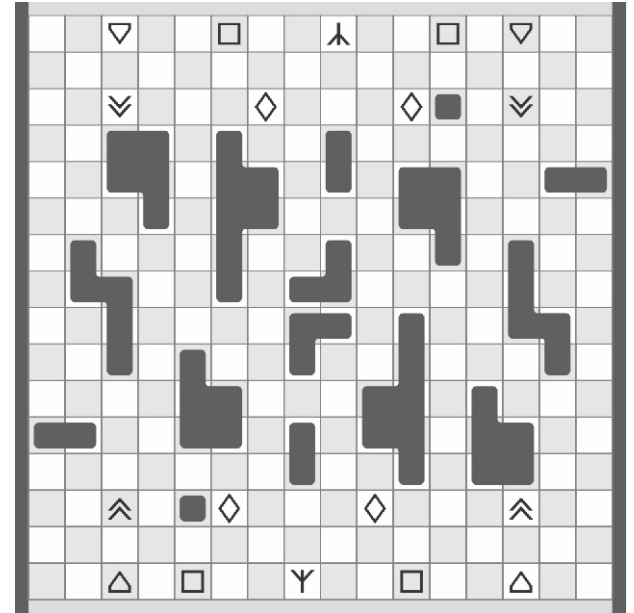
Pezzi raccomandati:

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



MODALITA' DI GIOCO

PEZZI DI UN SOLO TIPO: oltre ai differenti schemi di ostacoli, questo gioco offre molta varieta' anche in altri aspetti. Per esempio, una partita si puo' giocare in modo che tutti i pezzi rappresentino un singolo tipo di carro (tutti i carri hanno le proprieta' dei Leggeri, Medi, Pesanti etc.) e uno di questi e' il Carro di Comando. La modalita' piu' dinamica e' quella dove tutti i carri sono Leggeri (indipendentemente da quello che rappresentano i pezzi). In questa modalita', una strategia difensiva e' molto efficace poiche' nessun pezzo puo' essere distrutto dal davanti. Se tutti i pezzi rappresentano Mortai Pesanti, ad esempio, l'armatura potrebbe essere meno importante poiche' tutti i pezzi possono essere distrutti da un qualsiasi lato. Sugeriamo di giocare a questa modalita' ogni tanto poiche' richiede una strategia diversa dal gioco normale. Questa modalita' puo' essere applicata a qualsiasi schema.

ULTIMO CARRO RIMASTO: indipendentemente dallo schema utilizzato, una partita puo' avere come obiettivo il distruggere tutti i carri nemici. In questo modo, nessuno dei carri e' un Carro di Comando perche' non c'e' la possibilita' di vincere uscendo dalla scacchiera. Il pareggio e' comune, per esempio un giocatore e' rimasto con un LT e un altro con un HT: l' LT non puo' distruggere un HT e questo non potra' mai raggiungere un LT per sparargli. Questa modalita' e' indicata per giocatori inesperti.

LA FUGA DEI TRE: come nel precedente caso, non c'e' un Carro di Comando e lo schema puo' essere scelto liberamente. L'obiettivo di ogni giocatore e' spingersi attraverso le linee nemiche e scappare con tre carri qualsiasi. Il primo giocatore che riuscirà sarà il vincitore. Da notare che sbrigarsi a fuggire con i primi due carri non e' una scelta saggia poiche' si avranno meno carri da usare nei combattimenti durante la partita. Se entrambi i giocatori falliscono, il vincitore sarà quello che e' scappato con piu' carri e se anche questo e' in parita' allora sarà un pareggio.

CATTURA LA BANDIERA: questa modalita' puo' essere giocata su qualsiasi dimensione della scacchiera e con qualsiasi schema degli ostacoli che ha i 4 quadrati centrali liberi (senza ostacoli). Una bandiera e' piazzata esattamente nel centro. L'obiettivo della partita e' di prendere la bandiera e portarla in uno dei quadrati della linea 1 se e' Bianco o un quadrato nella linea 16 o 20 (in base alla dimensione della scacchiera) se e' Nero.

Quando un pezzo arriva ai 4 quadrati centrali, ha la possibilita' di prendere la bandiera e, se lo fa, deve attaccare la bandiera sul pezzo. Il pezzo che ha appena preso la bandiera non puo' sparare nello stesso turno. Il pezzo ha ora l'obiettivo di andare in uno dei quadrati della rispettiva linea e quindi vincere il gioco.

Se il pezzo che porta la bandiera e' distrutto, la bandiera puo' essere presa da un altro pezzo (di qualsiasi schieramento): per fare questo, un pezzo deve finire il movimento adiacente. Inoltre la bandiera puo' essere passata a un pezzo della stessa fazione in qualsiasi momento purché il pezzo che passa la bandiera sia stazionario e chi lo riceve sia adiacente alla fine del turno. Non c'e' limite a quanti carri possono portare la bandiera durante la partita.

Una variante di questo scenario puo' essere l'utilizzo di un numero dispari di bandiere e il vincitore e' il giocatore che ne cattura piu' di meta'.

4 GIOCATORI

La grande flessibilita' del gioco permette una variante per 4 giocatori. Poiche' i giocatori dovranno condividere il colore dei pezzi, due dovranno usare le bandierine per identificare i propri (quindi bianchi, bianchi con bandiera, neri, neri con bandiera). Il Carro di Comando sarà rappresentato da una antenna (per i team bianco e nero) o da una bandiera di differente forma (per gli altri due team). Le posizioni di partenza e la sequenza del turno puo' essere vista nelle immagini della pagina seguente. Ogni giocatore gioca per se stesso e combatte contro gli altri e l'obiettivo e' distruggere piu' carri possibile. In questa variante, non c'e' la vittoria per fuga. Il Carro di Comando puo' essere distrutto come ogni altro carro, la sola differenza e' che valgono di piu': ogni volta che un giocatore distrugge un Carro di Comando ottiene 2 punti (un giocatore sarà incaricato di scrivere i punteggi).

La partita di solito finisce quando 3 dei 4 giocatori perdono tutti i loro carri, ma e' possibile che finisca con piu' avversari vittoriosi se qualche pezzo rimane intrappolato nella scacchiera (fuori dalla portata dei Mortai) o in altri modi tali che non puo' essere distrutto. I giocatori che hanno carri ancora in gioco sommano il loro numero a quello dei carri che hanno distrutto, mentre gli altri sconfitti sommano solo quelli che hanno distrutto, per tutti vale la regola dei 2 punti per Carro di Comando distrutto. Il vincitore e' chi ha piu' punti.

Inoltre si puo' definire un numero di turni concordato all'inizio (per esempio, 15 turni ognuno) prima di contare i punti. Il conteggio e' fatto allo stesso modo.

ANGOLO

Le posizioni di partenza sono sicure per tutti i pezzi. Comunque, i pezzi possono essere in pericolo velocemente se si muovono incautamente perche' possono essere attaccati da piu' avversari da lati differenti.

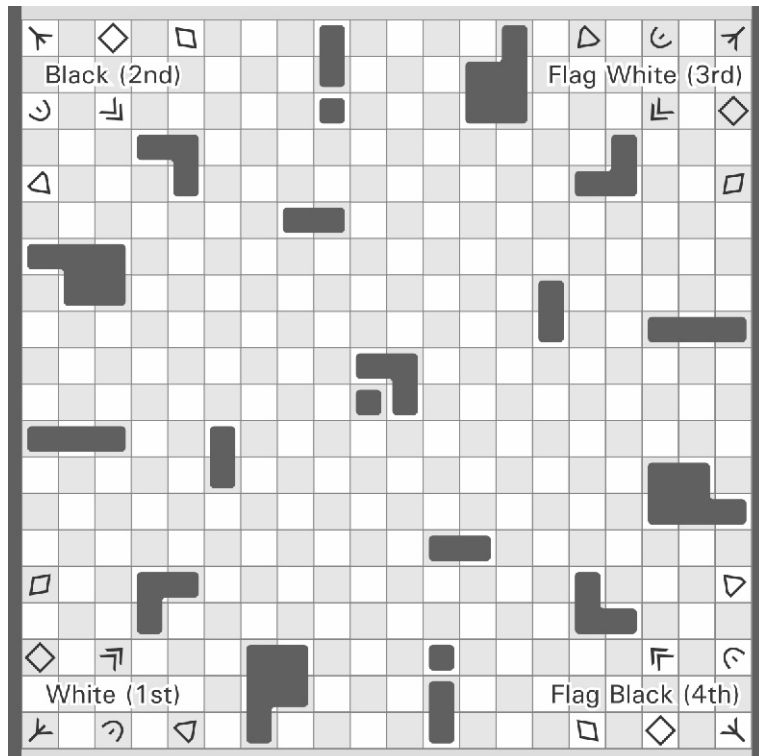
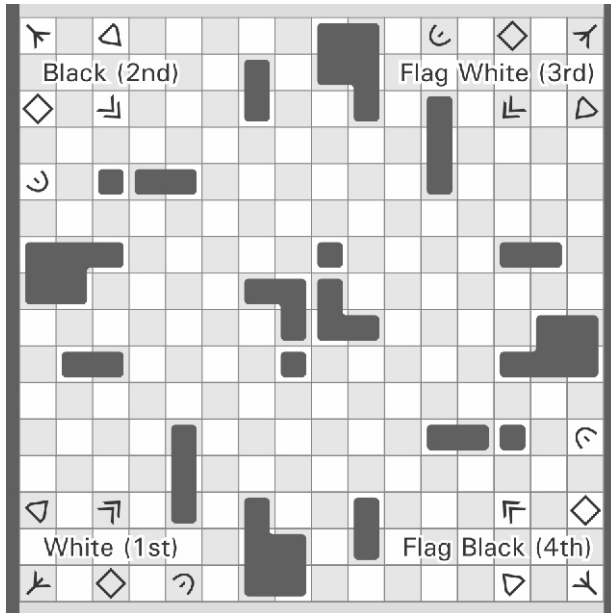
Pezzi raccomandati:

16x16:

- 1 CLT
- 1 LT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- Σ : 5

20x20:

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



QUATTRO PER LA GLORIA

L'autore di questo setup e' Marcos Hidalgo. Le posizioni iniziali sono lungo i bordi della scacchiera. Poiche' ci sono linee aperte lungo i bordi, ogni giocatore puo' immediatamente aggirare ai fianchi i suoi vicini.

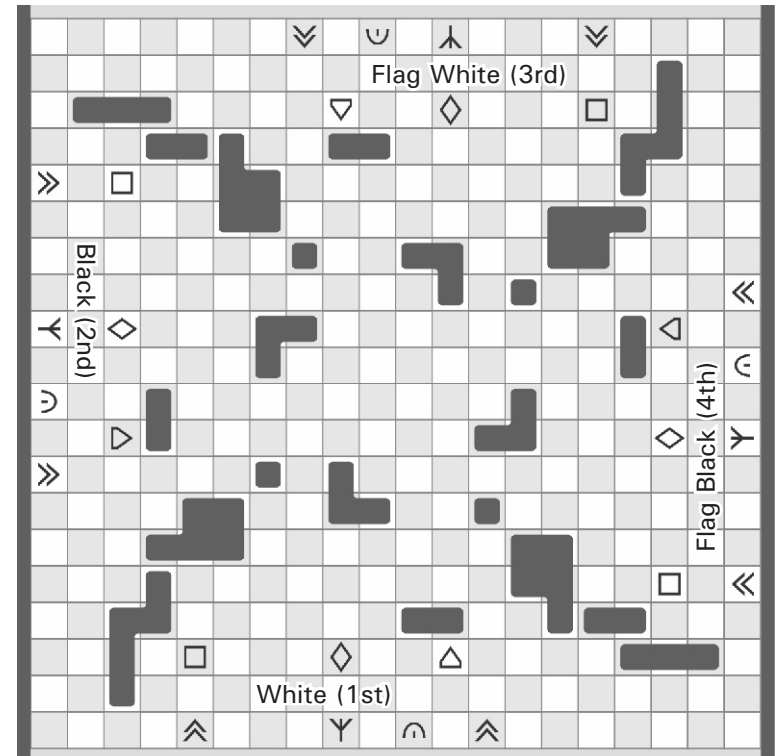
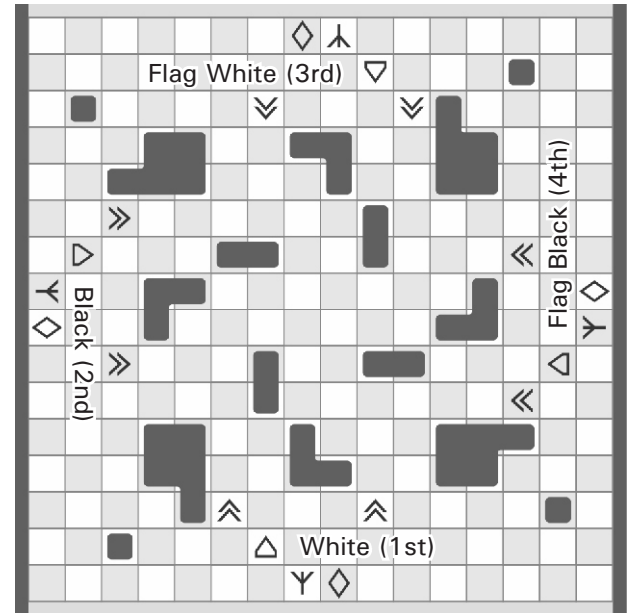
Pezzi raccomandati:

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 TD
- Σ : 5

20x20:

- 1 CLT
- 2 LT
- 1 MT
- 1 HT
- 1 TD
- 1 HM
- Σ : 7



I VEICOLI CHE HANNO ISPIRATO QUESTO GIOCO

In tempi passati, c'erano alcune macchine semoventi che offrivano protezione alla fanteria e, in aggiunta, alcune avevano una sorta di arma (catapulta). Il primo prototipo di carro fu creato in Inghilterra nel 1915 e si chiamava Little Willie. Il primo ad essere prodotto in serie si chiamava Mark I, fu costruito nel 1916 e fu usato per la prima volta contro la Germania il 15 Novembre 1916. Durante la Prima Guerra Mondiale, la Germania costruì un tipo di carro, l' A7B, mentre i Francesi ne crearono tre tipi, uno dei quali, il Renault FT-17, fu prodotto in massa. La principale caratteristica del carro Renault era una torretta rotante in cima con un cannone o mitragliatrice, una idea che poi divenne comune nei carri seguenti.

Dopo la Prima Guerra Mondiale, molti starteghi militari predissero l'uso dei carri in supporto della fanteria. Durante la Seconda Guerra Mondiale, quando i Tedeschi mostrarono tattiche innovative che coinvolgevano l'uso dei carri, questi ottennero il riconoscimento finale come arma offensiva.

I tre parametri base per determinare le caratteristiche di tutti i carri sono: protezione, potenza di fuoco e mobilità. Ottenere un compromesso tra questi tre parametri è il principale obiettivo dei progettisti di carri.

Non c'è una classificazione univoca per i carri, poiché ogni nazione ha i suoi propri criteri o modelli specifici. La classificazione base è per peso: leggeri, medi, pesanti. Ma questo va preso con riserva perché, per esempio, il Panther tedesco è classificato come medio, ma era più pesante di alcuni carri Alleati.

All'inizio della guerra, molti paesi avevano un gran numero di carri leggeri nelle loro armate. Poiché la loro armatura era leggera, lo scopo primario era attaccare la fanteria e scoprire le posizioni nemiche. *Il BT-7 e T-50 russi (che si annoverano tra i carri leggeri per via delle loro torrette poste sulla parte avanti) furono usati come ispirazione per i carri leggeri di questo gioco.*

Carri che hanno un ruolo generico e un equilibrio tra i tre parametri sono considerati medi. Il Panzer IV era l'unico nella armata tedesca, che fu prodotto durante tutta la guerra, mentre il T-34 e lo Sherman erano i più prodotti in massa. *In questo gioco, il Carro Medio non rappresenta un tipo specifico di carro, comunque il T-34 fu l'ispirazione principale poiché è il migliore esempio di bilanciamento e multi-ruolo. Dall'altra parte, l' M3 Lee americano fu usato come ispirazione per il Carro ad Arma Doppia*.*

Dopo essersi scontrati con carri francesi e inglesi ben corazzati, i Tedeschi iniziarono a lavorare su un nuovo concetto di carro pesante. Prima del suo sviluppo, i loro carri erano considerati obsoleti contro il T-34 sovietico e i KV-1. Per fronteggiarli, andarono oltre e svilupparono il Tiger. Più tardi i carri IS-1 e IS-2 sovietici furono sviluppati come risposta ai Panthers. Anche gli Americani svilupparono carri pesanti, ma nessuno usato in guerra. *I Carri Pesanti in questo gioco furono progettati sul ben armato e corazzato Tiger.*

La Germania fece un passo in avanti nello sviluppo dei carri pesanti incrementando in modo significativo l' armatura e la dimensione e quindi creando super carri pesanti. Nessuno dei prototipi fu concluso e gli studi portarono a un vicolo cieco nella progettazione di questi carri. *L' ispirazione per il Super Carro Pesante* nel gioco fu il Panzer VII Maus.*

In senso più ampio, anche l'artiglieria semovente è un tipo di carro. Durante la guerra ne furono prodotti vari modelli e si possono classificare attraverso criteri differenti. La principale differenza tra questi veicoli e i carri è l'armamento. L'artiglieria semovente supporta i carri o la fanteria da una lunga distanza e quindi sono equipaggiati solitamente con howitzers di grande calibro. Spesso non hanno una torretta rotante e non essendo in prima linea, hanno una armatura leggera. *Come modello per l' Howitzer Pesante*, fu usato l' M12 GMC americano, mentre il tedesco Wespe fu usato per l' Howitzer Leggero.*

Si può affermare che i distruggi carri sono a metà tra i carri e l'artiglieria pesante, infatti invece di avere una torretta rotante, hanno armi di grande calibro installate su telai dei carri. Il loro scopo era di dare supporto ai carri e alla fanteria a distanza ravvicinata e quindi avevano una armatura decente. Come i distruttori di carri, c'erano veicoli con howitzer installati per il fuoco diretto e con una armatura frontale spessa chiamati carri d'assalto. Alcuni esempi sono il Brumbar tedesco o il SU-152 sovietico. *Il Distruggi Carro nel gioco è una combinazione di diversi veicoli senza quindi una unica ispirazione. Il Carro d' Assalto* si basa sulle forme del Jagdpanzer 38 Hetzer tedesco (anche se era un distruggi carro).*

Gli Americani crearono distruggi carri, ma con un concetto diverso dai Tedeschi e Sovietici. Il più rappresentativo è l' M18 Hellcat: aveva armatura molto leggera per raggiungere il più velocemente possibile la posizione, sparare ai carri nemici dalla distanza e scappare. *Questo tipo di carro con torretta fu usato per l'ispirazione del Caccia Carri* nel gioco.*

I carri anfibi sono per definizione molto leggeri e con poca armatura. Il loro scopo primario è superare barriere d'acqua (fiumi o altre barriere quando si fanno sbarcare le truppe dalle navi). *La principale ispirazione per i Carri Anfibi* nel gioco su l' LVT(A) americano.*

Oltre ai tipi diversi di carri, molti veicoli su gomma specializzati furono usati nella Seconda Guerra Mondiale e in un certo senso, erano tutti da considerarsi carri ingegnerizzati. Erano quasi sempre creati su telai già esistenti. Questi includono: bulldozers (*Carri Bulldozer* e Bulldozer Pesanti**), sminatori (*Carri Sminatori**), gru (*Veicolo di Recupero**) e ponte di barche (*Carro Ponte**) e così via.

Semi-Cingolati furono usati nelle armate tedesche e americane con una varietà di scopi dall'ausiliari al combattimento (specialmente in Germania). Le varianti di combattimento erano armate con cannoni di vario calibro, mortai e anche lanciarazzi. *Il Mortaio Leggero è basato sul M21 MMC Half-track americano a lancia Missili* e modellato sul Wurfrahmen 40 tedesco.*

Veicoli su gomma armati con 2,3,4 assali furono prodotti in pochi numeri. La loro velocità li rendeva perfetti ricognitori. *L' ispirazione per il Carro da Ricognizione* fu l' M8 Greyhound americano.*

Lo Sturmtyger tedesco fu unico con il suo lanciamissili da 380mm e armatura frontale spessa usato per combattimenti a corto raggio. *Il Mortaio Pesante è ispirato allo Sturmtyger anche se ha differenti caratteristiche.*

* Questi veicoli (pezzi) sono inclusi nella espansione "Fun Set".