

TANK CHESS

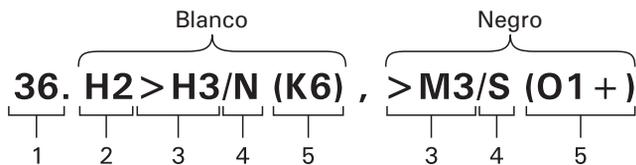


FOLLETO

Copyright © 2018, 2016
Forsage Games
All rights reserved

TOMANDO NOTA DE LAS PARTIDAS

En los bordes del tablero hay números y letras que determinan las coordenadas de cada celda del tablero. Estas coordenadas se anotan de la misma manera que en el ajedrez: la letra primero, después el número. En el centro del tablero está representado el símbolo de una brújula que nos ayudará a determinar los puntos cardinales: N (norte), S (sur), E (este), y W (oeste). Con la ayuda de las coordenadas y la brújula, podemos anotar el transcurso completo de la batalla. El siguiente ejemplo ilustra paso a paso como anotar un movimiento completo:



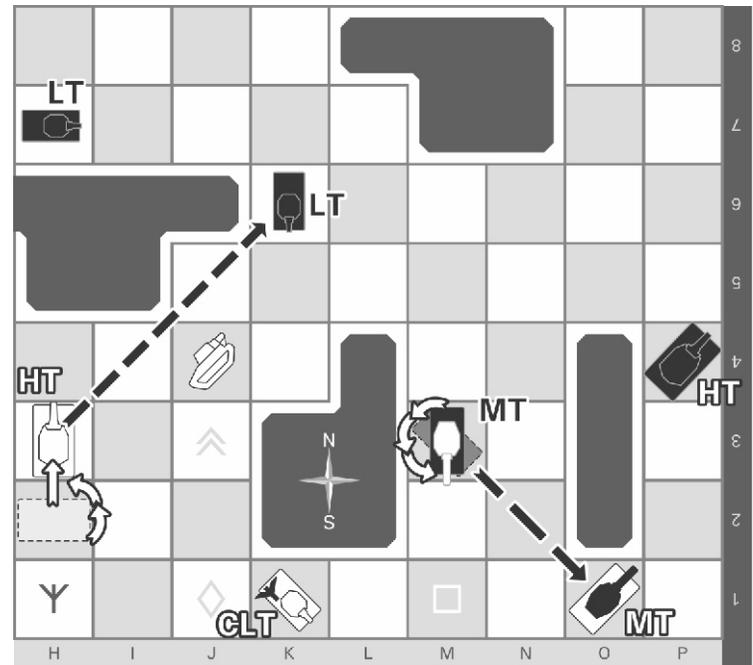
- 1 – El número de movimiento;
- 2 – La coordenada de inicio de la pieza movida (se omite en el caso de que la pieza únicamente rote);
- 3 – La coordenada final de la pieza movida;
- 4 – La orientación de la pieza en su posición final;
- 5 – Entre paréntesis: coordenada de la pieza destruida al enemigo, y/o uno de los siguientes símbolos:
+ (jaque), # (jaque mate), - (escape), = (escape mate)

Jaque: en el siguiente movimiento el Tanque de Mando del rival puede ser destruido;

Jaque mate: en el siguiente movimiento, el Tanque de Mando del rival sea destruido con seguridad, este es el fin del juego;

Escape: en el siguiente movimiento, tu Tanque de Mando se encuentra en una posición desde la que podría salir del tablero y otorgarte la victoria;

Escape Mate: en el siguiente movimiento, tu Tanque de Mando abandonará el tablero con total seguridad, esto supone el fin de la partida;

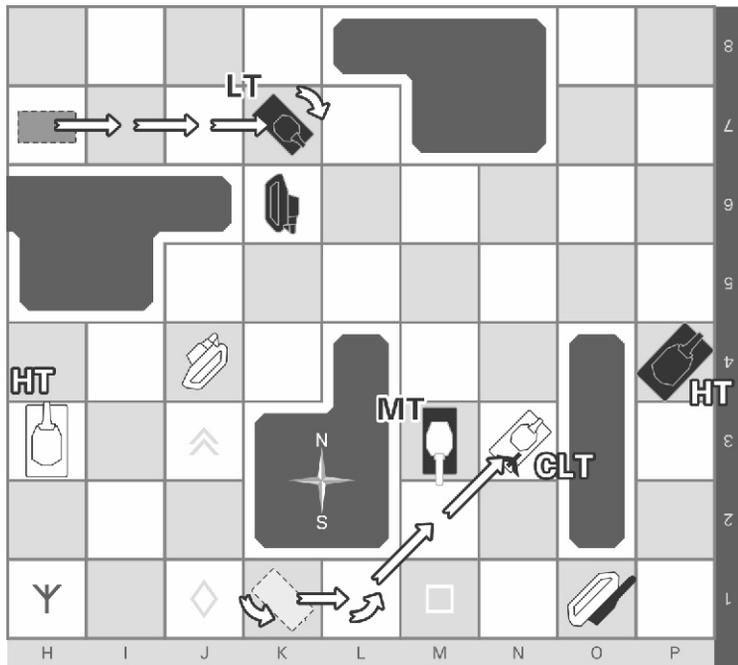


En la imagen anterior podemos ver el movimiento 36 en su totalidad. En el movimiento anterior, el número 35, el jugador Negro movió su LT a la celda K6 y se situó en posición para destruir el CLT del jugador Blanco en el siguiente movimiento (llegando hasta I3). Esto supone un jaque. El jugador Blanco dispone de varias alternativas: mover su CLT hasta una celda segura o destruir el LT del jugador Negro. Se decide por la segunda opción y su HT destruye el LT del jugador Negro en K6.

En el mismo movimiento, el jugador Negro rota su MT en la celda M3 de manera que esté en posición para destruir el MT blanco en O1, y de nuevo hace Jaque al CLT blanco (en el próximo movimiento este MT puede llegar hasta M1/SW desde donde destruiría el CLT blanco). El movimiento número 37 se muestra en la siguiente página:

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

Para llegar a una posición en la que no se encuentre amenazado, el jugador Blanco mueve su CLT hasta N3. En cualquier caso, este es un mal movimiento, pues el jugador Negro mueve su LT desde H7 hasta K7 y de nuevo hace jaque. Observando cuidadosamente la situación, llegamos a la conclusión de que se trata en realidad Jaque Mate y ¡una victoria para el jugador Negro! No hay ninguna celda da la que el CLT blanco pueda escapar indemne sin ser destruido en el siguiente movimiento pos el LT de K7 o el MT de M3 o el HT de P4. Tampoco hay ninguna manera en la que el jugador Blanco pueda destruir la pieza negra que lo puso en jaque (como en el movimiento anterior), ni es posible que el CLT blanco reciba cobertura de otra pieza blanca.



Antes de iniciar la partida, los jugadores deben escribir el tamaño del tablero y el esquema de obstáculos que vayan a utilizar. Si los jugadores deciden elegir ellos mismos los tipos de piezas que va a usar, se han de anotar las coordenadas iniciales de todas las piezas.

Tal y como hemos mostrado, es fácil anotar la totalidad de la partida de manera que los jugadores entregados puedan crear gradualmente una base de datos personal de las partidas que haya jugado. Invitamos a los jugadores a enviar sus partidas más interesantes (incluyendo comentarios) por e-mail a :

tank.chess.game@gmail.com. Las mas interesantes serán recompensadas por Forsage Games y publicadas en su página web. Si las circunstancias lo permiten, las partidas más interesantes serán también impresas en un libretto o como un folleto.

ESQUEMAS PARA LA PREPARACIÓN DE OBSTACULOS

Las preparaciones básicas de obstáculos disponen de varias direcciones abiertas a lo largo de las cuales pueden avanzar los tanques, pero también suficientes obstáculos que sirvan como cobertura. La proporción entre obstáculos y celdas vacías está equilibrada, lo que ayuda a que exista diversidad en los juegos. De esta manera si los jugadores eligen atacar pueden presionar en varias direcciones y si eligen defender pueden tomar posiciones estratégicamente importantes para contener los ataques.

Dicho esto, las preparaciones Básicas se recomiendan tanto para jugadores noveles como para el juego competitivo, debido a que el equilibrio entre avenidas despejadas y obstáculos da pie a diferentes enfoques tácticos.

Las reglas de este juego son muy sencillas y flexibles, de manera que es posible utilizar tableros de diferentes tamaños y colocaciones de obstáculos. Se pueden disponer obstáculos adicionales en las celdas vacías del tablero en un número infinito de combinaciones. En las siguientes páginas se muestran algunas de las posibles preparaciones y cada una tiene variantes para los dos tipos de tablero (16X16 y 20X20). La posición inicial de cada tipo de pieza se muestra con su correspondiente símbolo: ♁ ♂ ♃ ♄ ♅ ♆

Jugando las diferentes preparaciones, incluso los jugadores experimentados pueden poner sus habilidades a prueba en terreno inexplorado.

Para hacer el juego todavía más diverso, los jugadores tienen la opción de elegir las piezas concretas con las que quieren jugar en cada batalla. Los jugadores no tienen que elegir exactamente las mismas piezas, lo único que importa es que tengan la misma cantidad de piezas y que una de ellas ha de ser el Tanque de Mando. En este caso, las piezas se han de ubicar en las celdas marcadas a tal efecto, pero los símbolos no tienen por qué coincidir. También pueden elegir una pieza de un tipo diferente para ser su Tanque de Mando; solo tienes que acoplar la antena al modelo seleccionado.

Si los jugadores quieren jugar una partida corta, pueden acordar jugar con un número menor de piezas.

CIUDAD ANTIGUA

Esta preparación tiene un montón de pasajes cortos y estrechos. Debido a la cantidad de cobertura, los Tanques de Mando pueden penetrar fácilmente hasta el borde opuesto del tablero, si no hubiese Morteros suficientes que lo evitasen desde la distancia.

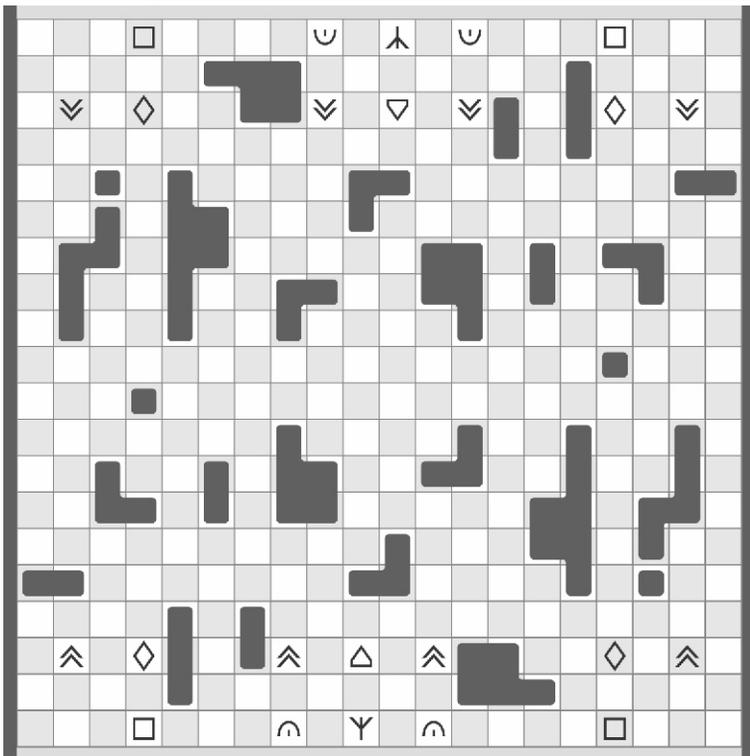
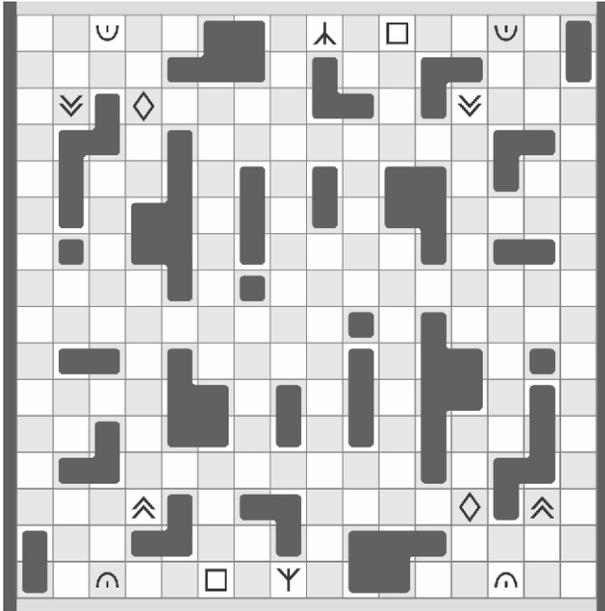
Piezas recomendadas:

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 ABIERTO

Esta preparación tiene menos obstáculos y mucho más espacio vacío. Los avances han de considerarse cuidadosamente, porque no hay cobertura suficiente para las piezas. En otras palabras, el blindaje puede ser mas importante en esta preparación que la velocidad.

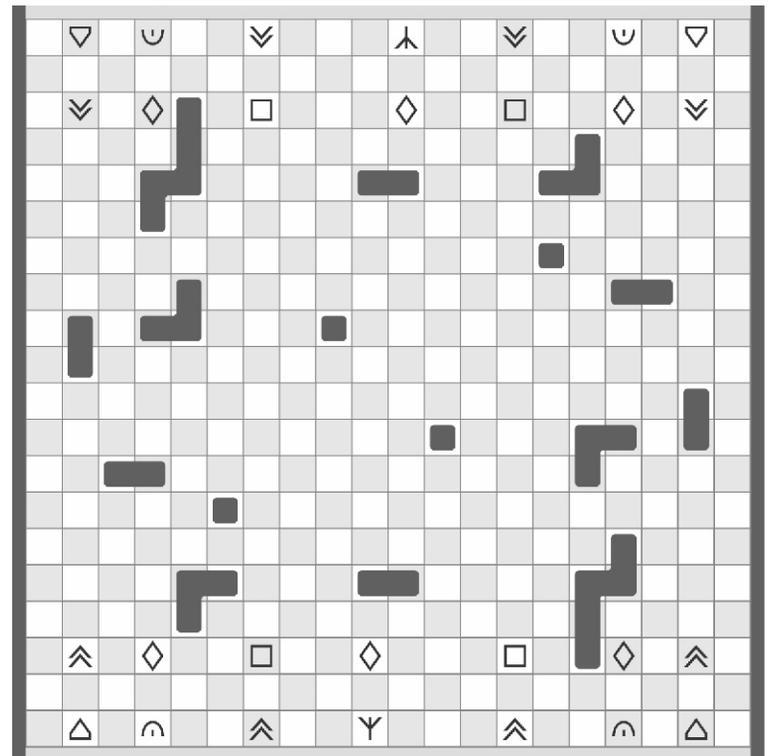
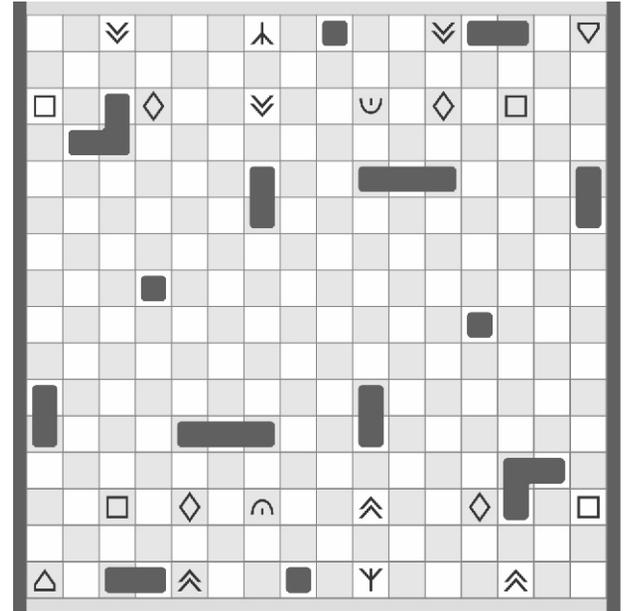
Piezas recomendadas:

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



FORTALEZAS

Esta preparación se caracteriza por dos paredes (fortalezas) con unos pocos pasajes y un área central que carece de obstáculos. Una variante sugerida para esta preparación es utilizar Tanques Medios como Tanques de Mando (*).

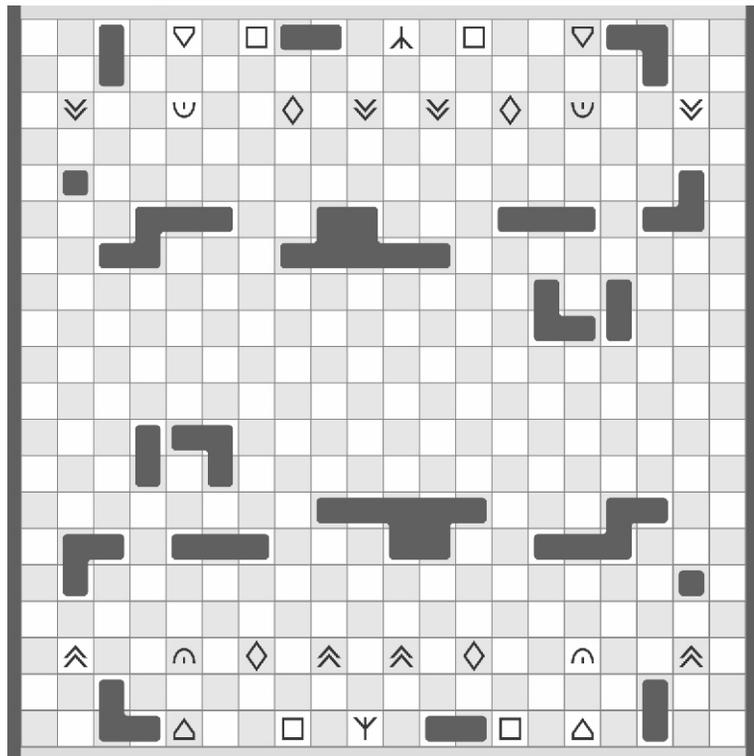
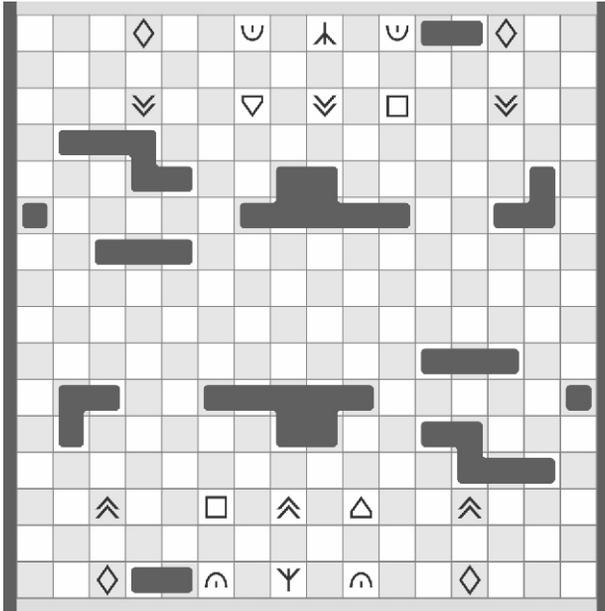
Piezas recomendadas:

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



DIAGONAL

En esta preparación, las posiciones de inicio de las piezas se encuentran en esquinas opuestas. Un intento raudo de escapar con el Tanque de Mando a través del lado menos protegido del tablero parece la mas probable de las opciones de conseguir la victoria.

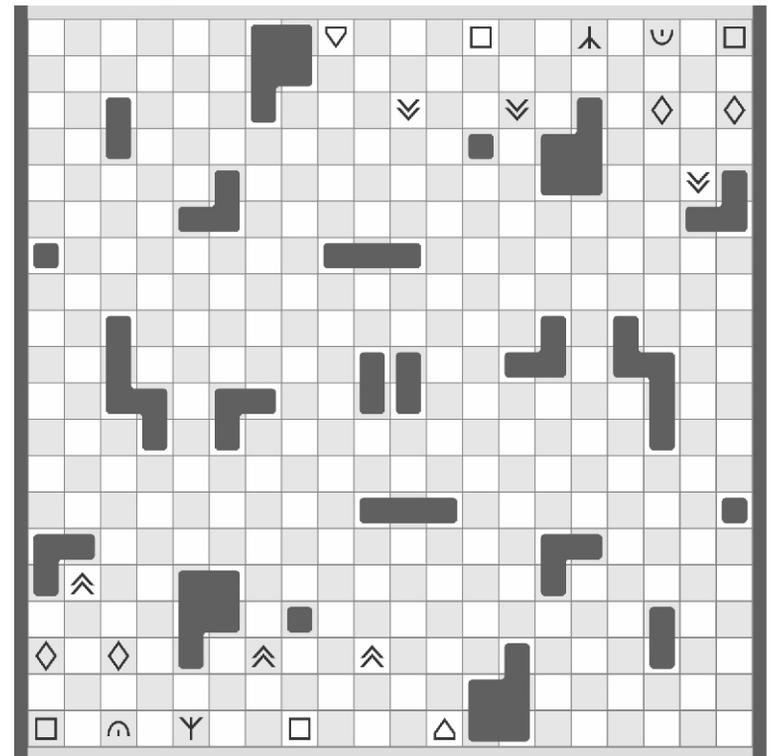
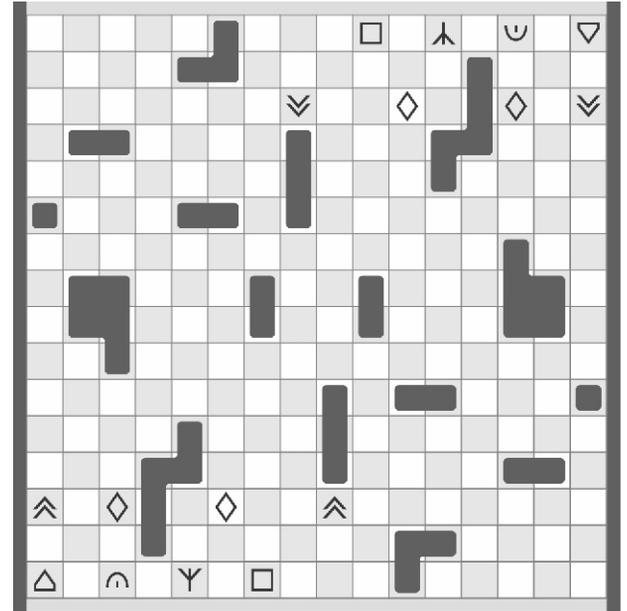
Piezas recomendadas:

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



FORMACIONES DIVIDIDAS

En esta preparación, las piezas están organizadas en dos formaciones separadas. Hay unos pocos pasajes entre las dos partes del tablero que separan las dos formaciones, luego, virtualmente, tendrán lugar dos batallas al mismo tiempo.

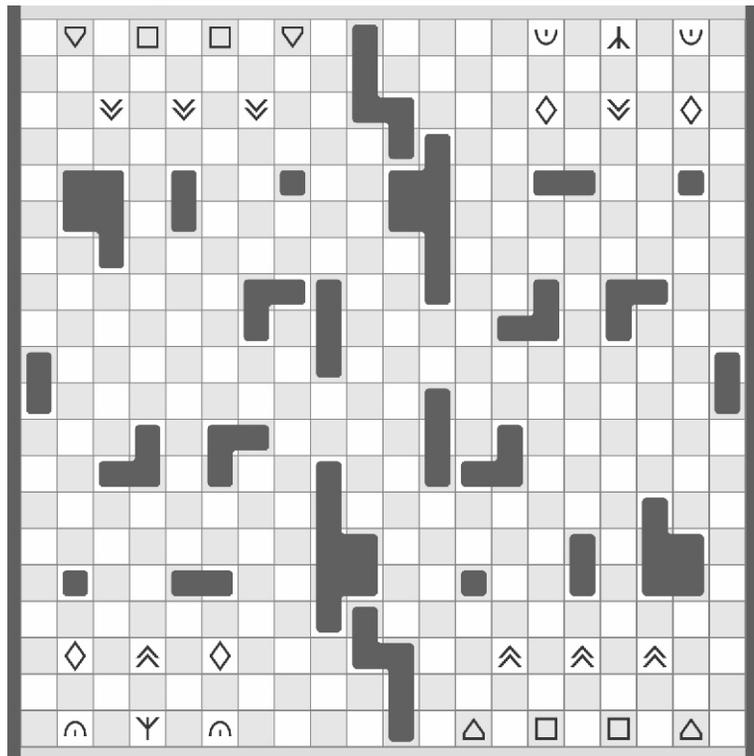
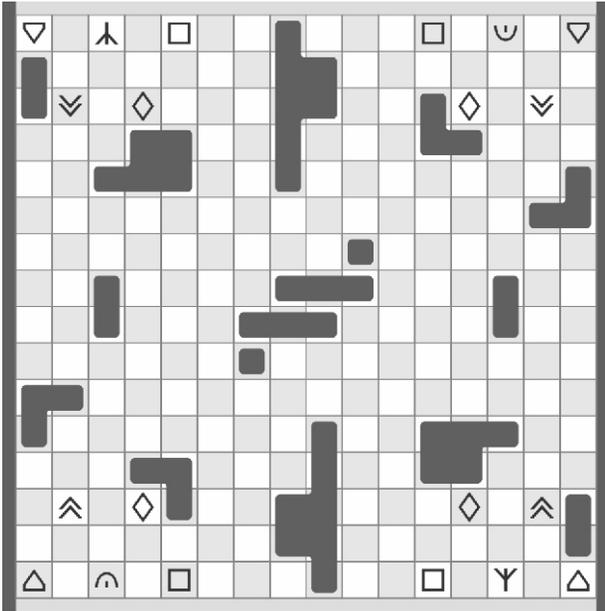
Piezas recomendadas:

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

Incluso con pocas piezas sobre el tablero, es difícil escapar con tu CLT porque no hay cobertura más allá del muro. Las posiciones de inicio están expuestas así que deberías mover las piezas rápidamente para establecer un control defensivo desde una posición segura.

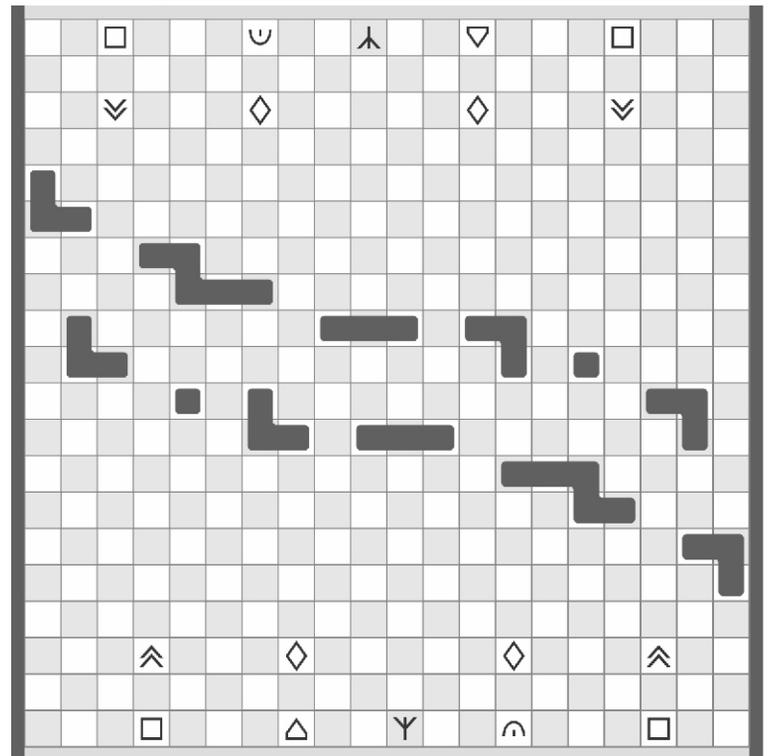
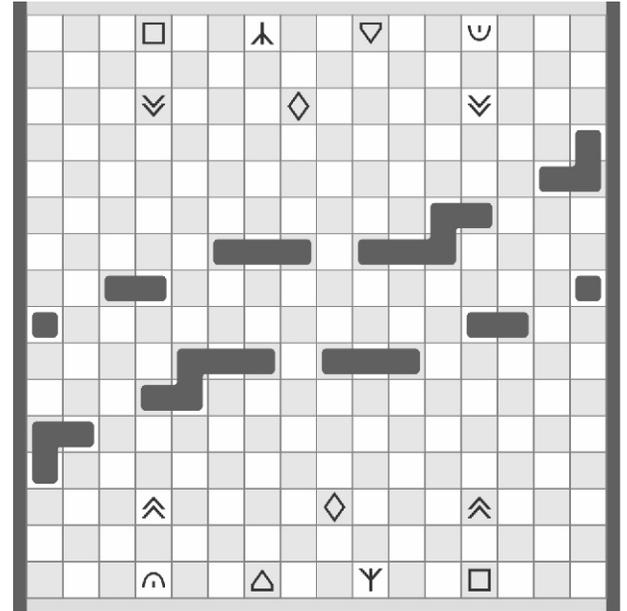
Piezas recomendadas:

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



CASTILLO

Utilizando superficies separadoras, los tableros se pueden reducir al tamaño deseado (12X16, 20X16, etc.) Los ejemplos proporcionados son de cuadrados de 12X12 y 16 X20 celdas. En ambos casos, el combate tiene lugar en torno a las ruinas de un castillo en el centro del tablero.

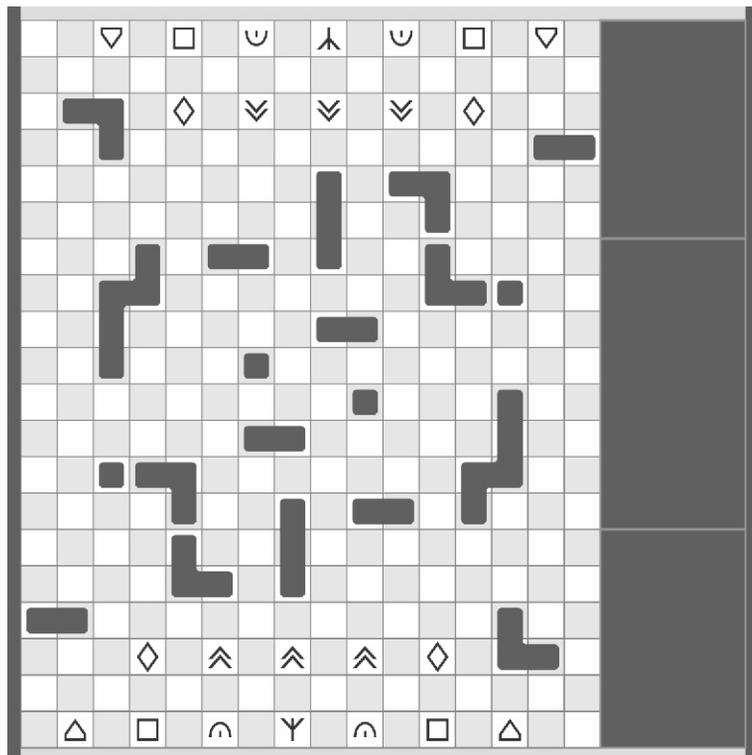
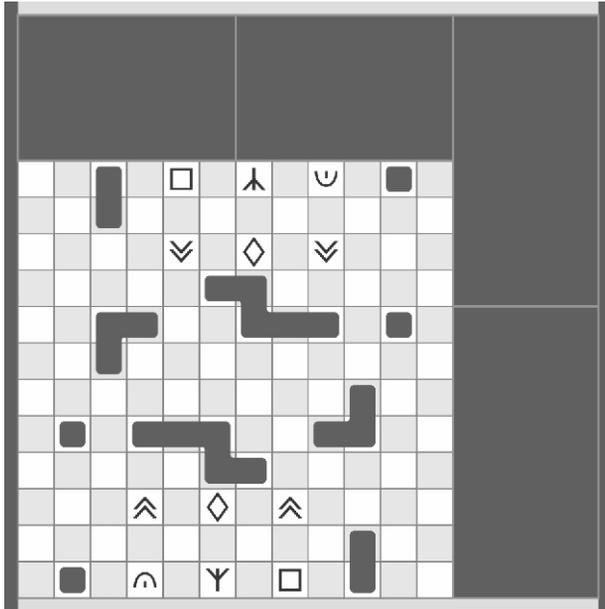
Piezas recomendadas:

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

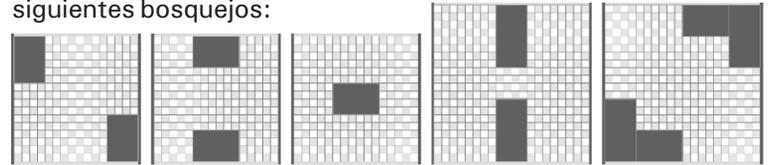


PLANTILLAS EN BLANCO PARA DIBUJAR PREPARACIONES

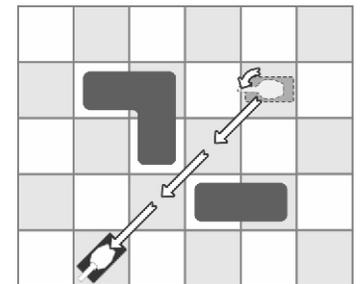
Para dibujar nuevas preparaciones puedes usar el bloc que contiene las plantillas en blanco. El tipo de piezas usadas y sus posiciones iniciales deben ser determinadas en cada preparación. Las reglas básicas a seguir a la hora de crear una nueva preparación son:

- 1: La posición inicial de las piezas blancas se encuentran en la parte sur del tablero, mientras que las negras se sitúan en la norte;
- 2: Los obstáculos y las posiciones iniciales deben respetar la simetría central (para garantizar las mismas condiciones a ambos jugadores);
- 3: Los obstáculos y las posiciones iniciales deben situarse de tal manera que impidan la destrucción de una pieza rival en el primer turno.

La preparación "Castillo" muestran como las superficies limítrofes pueden usarse para reducir el tamaño del tablero. Esas superficies se pueden emplear de varias formas, y algunas de las posibles combinaciones las podeis encontrar en los siguientes bosquejos:



Nota: si los obstáculos se sitúan como en la imagen, se puede pasar entre ellos.



Puedes enviar tus esquemas con tus preparaciones al Email: tank.chess.game@gmail.com

Todas las preparaciones interesantes se publicarán en nuestra web y sus autores serán acreditados en consecuencia. Las mejores preparaciones serán recompensadas por Forsage Games y se incluirán en la siguiente edición de este juego.

Durante y después de nuestra campaña de Kickstarter (10 de Diciembre de 2017 - 4 de Enero de 2018) ya recibimos algunos esquemas de obstáculos interesantes de nuestros patrocinadores que presentaremos en este folleto.

COLISEO

La característica principal de esta preparación es un área central abierta que ha de ser controlada durante toda la partida. El esquema de 16X16 es obra de nuestro patrocinador en Kickstarter Lorenzo Meucci. El esquema de 20X20 se ha elaborado siguiendo un principio similar.

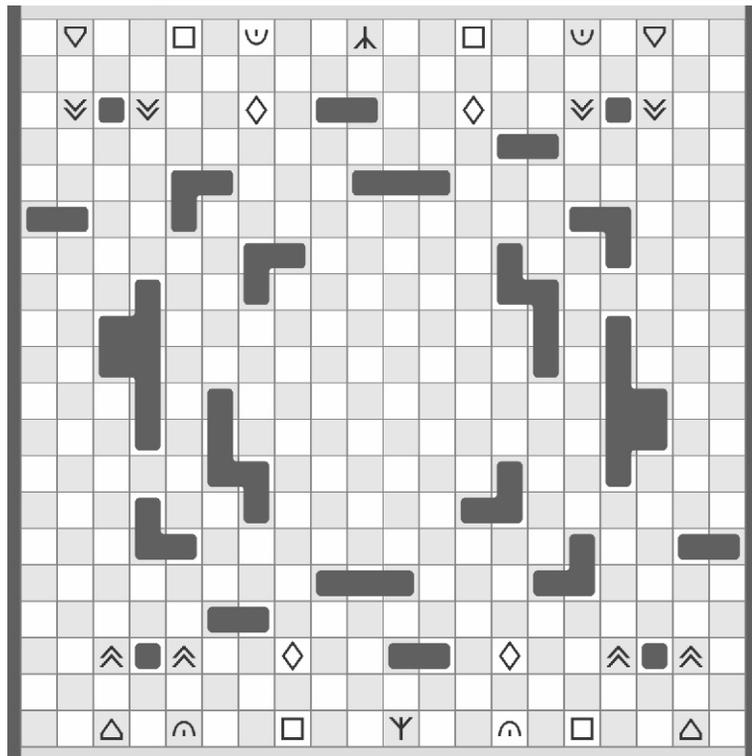
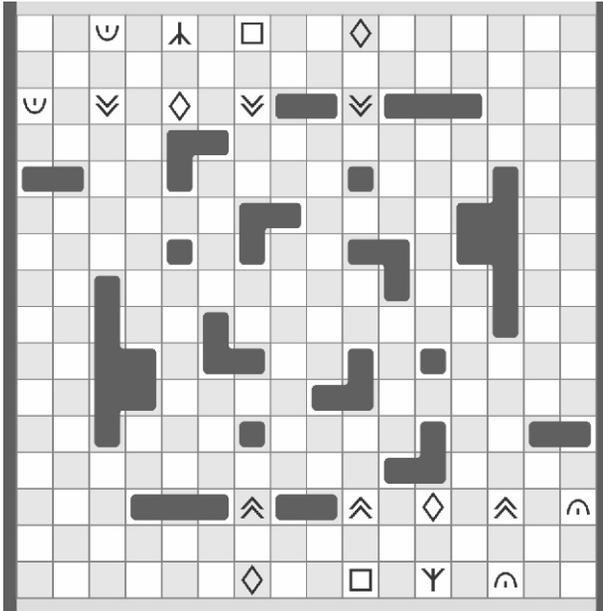
Piezas recomendadas:

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



PASILLOS

Esta preparación se caracteriza por numerosos pasillos y bloquearlos puede ser una estrategia de defensa muy efectiva. Si dispones de Bulldozers Pesados en tu set, puedes utilizarlos en lugar de Tanques Pesados (*). El autor del esquema de 20X20 es Chris Hep.

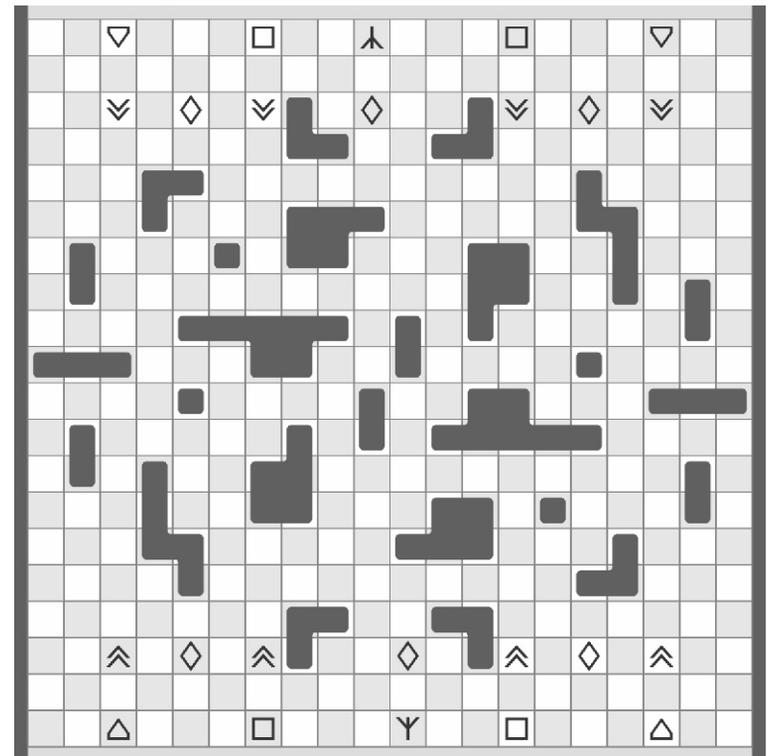
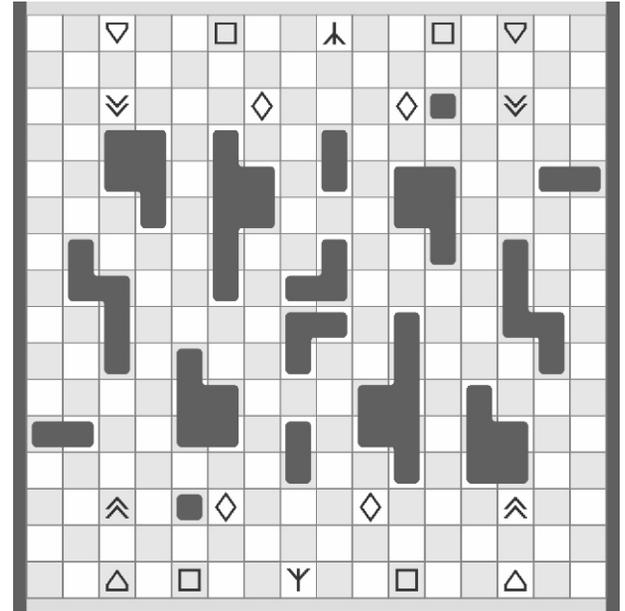
Piezas recomendadas:

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



MODIFICACIONES DEL JUEGO

PIEZAS DE UN ÚNICO TIPO: Aparte de diferentes esquemas de obstáculos, este juego ofrece mucha variedad en otros aspectos también. Por ejemplo, las partidas pueden jugarse de tal manera que todas las piezas representan un único tipo de tanque (todos los tanques tienen las propiedades de tanques Ligeros/Medios/Pesados, etc.) y uno de ellos es el Tanque de Mando. Las partidas más dinámicas son aquellas basadas en Tanques Ligeros (sin importar que tipo de tanque representan las piezas). En esta modificación del juego, una estrategia defensiva es muy eficiente dado que ninguna pieza puede ser destruida por el frente. Si todas las piezas representan Caza Carros o Morteros Pesados, el blindaje sería despreciable dado que todas las piezas pueden ser destruidas desde todos los ángulos. Sugerimos que los jugadores utilicen esta modificación cada cierto tiempo, dado que requiere un modo de pensar diferente al juego normal. Esta modificación se puede emplear con prácticamente todos los esquemas de obstáculos.

EL ÚLTIMO TANQUE EN PIE: Sin importar el esquema de obstáculos que se emplee, la partida puede jugarse con el objetivo de destruir todos los tanques del oponente. En esta modificación, ninguna pieza tiene la consideración de Tanque de Mando, no existe la posibilidad de escapar y ganar. En este caso el empate es una situación relativamente común. Por ejemplo, un jugador únicamente le queda un LT, y un HT no va a poder alcanzar a un LT en casi ninguna circunstancia para poder destruirlo. Esta modificación es especialmente recomendable para los jugadores más jóvenes.

EL ESCAPE DE TRES: Exactamente como en el caso anterior, no hay un Tanque de Mando, y el esquema de obstáculos se puede elegir libremente. El objetivo de cada jugador es atravesar las líneas enemigas y escapar con tres tanques cualesquiera. El jugador que lo consiga en primer lugar será el ganador (Tengamos en cuenta que apresurarse a escapar con los dos primeros tanques puede no ser la mejor opción, dado que se dispondrá de menos tanques para combatir posteriormente). Si los dos jugadores fracasan, el ganador será aquel que haya conseguido escapar con más tanques; si han escapado la misma cantidad de tanques en los dos bandos, el resultado es un empate.

CAPTURAR LA BANDERA: Esta modificación se puede jugar en cualquier tamaño de tablero y cualquier esquema de obstáculos que tenga las cuatro celdas centrales desocupadas (sin obstáculos). Se coloca una bandera en el centro exacto del tablero. El objetivo del juego es llegar hasta la bandera, apresarla, y transportarla hasta un espacio en la fila 1 si se es el jugador Blanco, o a un espacio en la fila 16 o 20 (dependiendo del tamaño del tablero) si se es el jugador Negro.

Cuando una pieza llega hasta una de las cuatro celdas centrales, tienen la opción de tomar la bandera y si decide hacerlo así debe acoplarse la bandera a dicha pieza. La pieza que movió para tomar la bandera no puede disparar en el mismo turno. Esa pieza tiene el objetivo a partir de ese momento de llegar a la fila correspondiente y así ganar la partida.

Si la pieza que acarrea la bandera es destruida, la bandera puede ser tomada por cualquier otra pieza, sin importar a que equipo pertenezca. Para tomar la bandera de un tanque destruido, una pieza debe finalizar su movimiento en una celda adyacente. Adicionalmente, se puede traspasar la bandera a otra pieza del mismo equipo en cualquier momento de la partida bajo las mismas restricciones: la pieza que traspasa la bandera debe estar estacionaria y la pieza receptora debe colocarse en un espacio adyacente al final del turno. No hay límite al número de tanques que pueden transportar la bandera en una misma partida.

En una variante de este escenario, puede haber un número impar de banderas, y el ganador es el jugador que capture más de la mitad de las mismas.

MODIFICACIÓN PARA CUATRO JUGADORES

La enorme flexibilidad del juego permite también una variante para cuatro jugadores. Dado que los jugadores deberán compartir el color de sus piezas, dos jugadores deberán acoplar banderas en sus tanques (luego los bandos serán: Blanco, Blanco con banderas, Negro y Negro con banderas). Los Tanques de Mando se representarán con una antena (bandos Blanco y Negro) o con una bandera de distinta forma (los otros dos equipos). Las posiciones de inicio y la secuencia del turno pueden verse en las imágenes de la siguiente página.

Cada jugador lucha en solitario contra el resto de los jugadores y el objetivo es destruir la mayor cantidad posible de tanques. En esta variante de juego, no hay victoria por escape. Los Tanques de Mando pueden ser destruidos como cualquier otro tanque, la única diferencia es que su valor es mayor; cada vez que un jugador destruye una pieza recibe 1 punto, y por la destrucción de un tanque de Mando recibe 2 puntos (un jugador debería encargarse de llevar anotar y controlar la puntuación).

La partida suele acabar cuando 3 de los 4 jugadores pierden todos sus tanques, pero también es posible que acabe con varios supervivientes si alguna pieza queda aislada en algún lugar del tablero (fuera del alcance de los Morteros) o de alguna otra manera en la que no puedan destruirse los unos a los otros.

Los Jugadores que tengan tanques supervivientes los suman a los tanques que han destruido, mientras que los otros jugadores puntúan únicamente por los tanques destruidos (recordar que en cualquier caso los Tanques de Mando siempre cuentan doble, incluidos los supervivientes). Ganará el jugador con más puntos.

También puede jugarse la partida durante un número limitado de turnos previamente acordado (por ejemplo, los jugadores pueden acordar jugar 15 turnos cada uno y después contar los puntos). Se anotan los puntos de la manera habitual.

ESQUINAS

Las posiciones iniciales son bastante seguras para todas las piezas. En cualquier caso, las piezas pueden estar en peligro bastante rápidamente si mueven descuidadamente pues pueden ser atacados por varios oponentes desde diferentes direcciones.

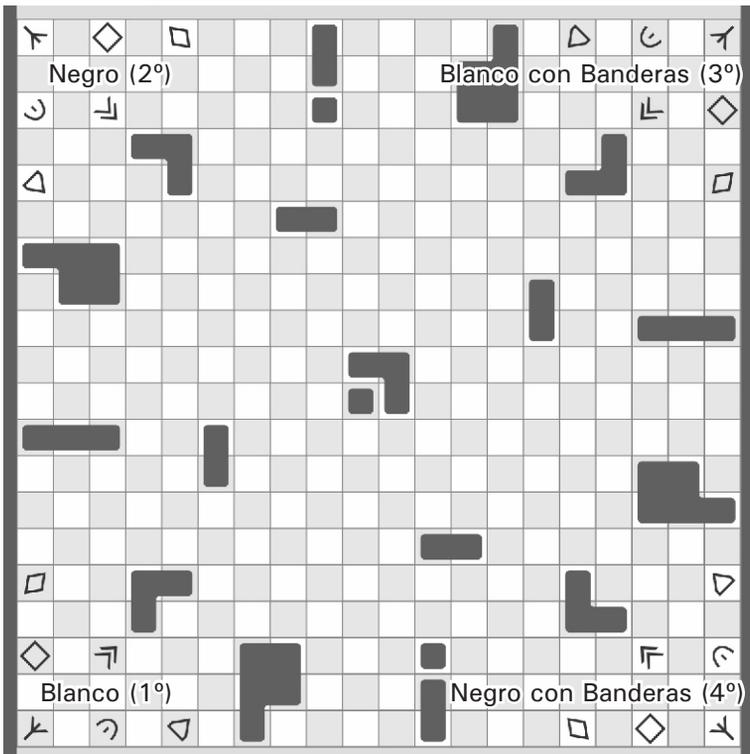
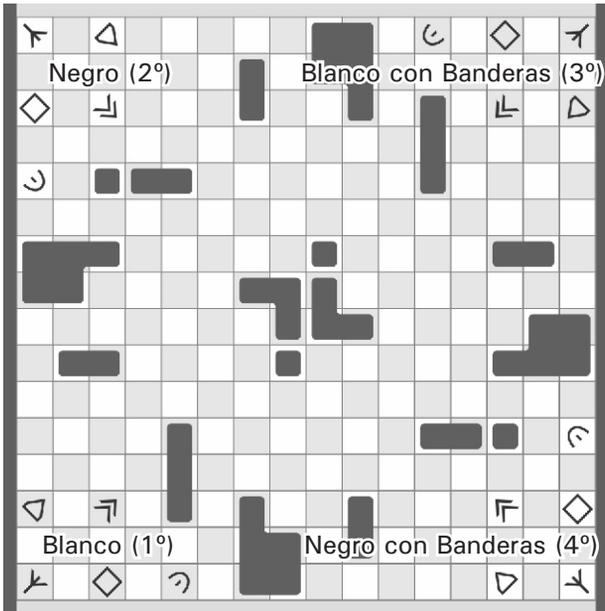
Piezas recomendadas:

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
- $\Sigma: 6$



POR LA GLORIA

El autor de esta preparación es Marcos Hidalgo. Las posiciones de inicio se sitúan a lo largo de los bordes del tablero. Dado que hay vías abiertas a lo largo de los bordes, cada jugador puede flanquear inmediatamente a sus vecinos.

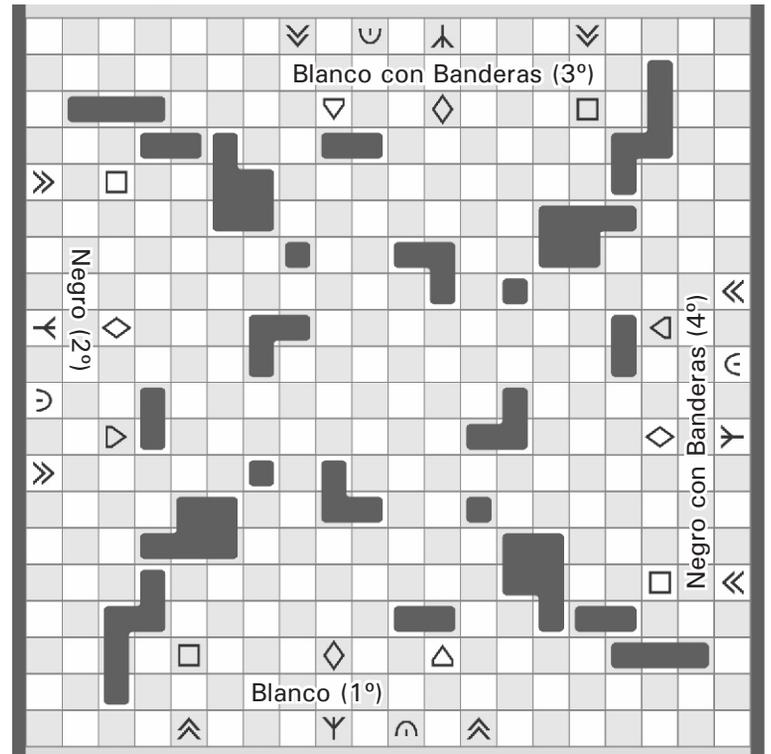
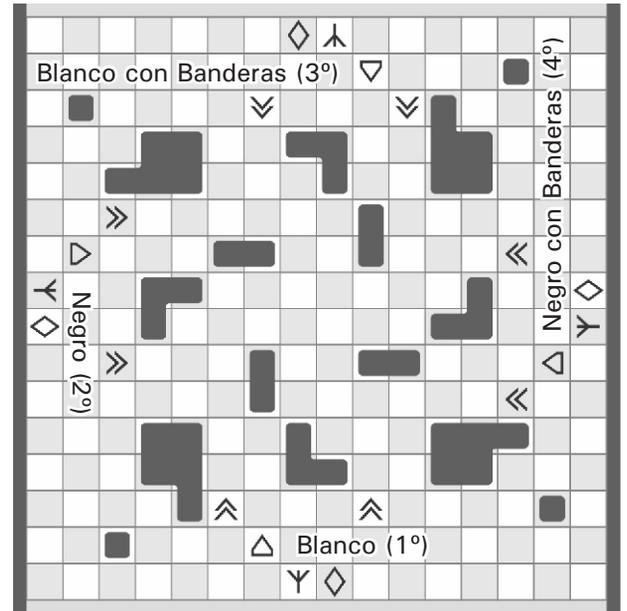
Piezas recomendadas:

16x16:

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

20x20:

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



SOBRE LOS VEHICULOS DE COMBATE QUE INSPIRARON EL JUEGO

En la antigüedad, existían maquinas móviles que ofrecían protección a la infantería y, adicionalmente, algunos disponían de algún tipo de arma (catapulta). El primer prototipo de tanque se creó en Gran Bretaña en 1915 y se bautizó como Little Willie. A los primeros tanques producidos en serie se les llamó Mark I y fueron manufacturados en 1916. El 15 de noviembre de 1916, por primera vez, los tanques Mark I se emplearon contra los alemanes. Durante la Primera Guerra Mundial, los alemanes fabricaron un tipo de tanque al que llamaron A7B, mientras que los franceses fabricaron tres modelos, de los cuales se fabricó en masa el Renault FT-17. La principal característica del tanque Renault era una torreta superior rotatoria dotada de un cañón o ametralladora, un concepto que se ha convertido en un estándar en el diseño de tanques.

Tras la Primera Guerra Mundial, la mayoría de los teóricos militares predijeron el uso de los tanques en estrecha colaboración con la infantería. Durante la Segunda Guerra Mundial, cuando los alemanes exhibieron tácticas innovadoras que implicaban el uso independiente de tanques, el tanque recibió la plena confirmación como arma ofensiva.

Los tres parámetros básicos que determinan las características de todos los tanques son: protección, potencia de fuego y movilidad. Llegar a un compromiso entre estos tres parámetros es la función principal de los constructores de tanques.

No existe una clasificación única de tanques, dado que cada país tenía su propio criterio y modelos específicos. La clasificación básica es por peso: hay tanques ligeros, medios y pesados. Pero ha de ser tomado con precaución dado que, por ejemplo, el tanque Panther alemán está clasificado como medio, pero tenía más peso que alguno de los tanques Pesados aliados.

Al principio de la guerra, la mayoría de los países disponía de una proporción mayor de tanques ligeros en sus ejércitos. Debido a su débil blindaje, el propósito principal de un tanque ligero era luchar contra infantería y explorar las posiciones enemigas. *Los tanques soviéticos BT-7 y T-50 (que dan la sensación de vehículos veloces debido a sus torretas adelantadas) se usaron como inspiración para los Tanques Ligeros de este juego.*

Los tanques con roles más generales y equilibrio entre los tres parámetros principales se denominaron tanques medios. El Panzer IV fue el único producido dentro del ejército alemán durante toda la guerra, mientras que el T-34 y el Sherman fueron los que producidos a mayor escala. *En este juego, el Tanque Medio no representa ningún tanque específico, pero el T-34 fue la inspiración principal pues fue el tanque multi propósito más equilibrado. Por otra parte, el tanque americano M3 Lee fue la inspiración para el Tanque con Torreta Doble**

Tras hacer frente a los tanques de infantería británicos y franceses, los alemanes comenzaron a trabajar en un nuevo concepto de tanque pesado. Antes de que fuera desarrollado, sus tanques quedaron bastante obsoletos frente a los T-34 y KV-1 soviéticos. Para contrarrestarlos, levantaron el listón para los tanques pesados y desarrollaron rápidamente el Tiger. Más tarde, los IS-1 e IS-2 soviéticos se crearon en respuesta a la aparición de los Panther alemanes. Los americanos también estaban desarrollando tanques pesados, pero ninguno de ellos se utilizó en la guerra. *El tanque Pesado en este juego se diseñó a imagen del eficientemente acorazado, armado y robusto Tiger.*

Alemania avanzó un paso más en el desarrollo de tanques pesados aumentando significativamente el blindaje y el tamaño de los tanques creando así los tanques super pesados. Ninguno de los prototipos se finalizó y el concepto se destapo como una calle sin salida en el diseño de tanques. *La inspiración para el Tanque Super Pesado* ha sido el Panzer VII Maus.*

En un sentido más amplio, la artillería autopropulsada es también un tanque. Durante toda la guerra, se produjeron varios tipos de artillería autopropulsada y pueden ser clasificados siguiendo diferentes criterios. La diferencia principal entre estos vehículos y los tanques en un sentido clásico es el armamento. La artillería autopropulsada proporciona apoyo a los tanques (y la infantería) a larga distancia y por ello suelen estar equipadas con obuses de gran calibre. A menudo carecen de torreta giratoria, y debido a que no suelen encontrarse en la línea del frente, su blindaje es relativamente ligero. *Como modelo para el Obús Pesado* se utilizó el M12GMC americano mientras que el Wespe alemán fue la inspiración para el Obús Ligero*.*

Se podría decir que los destructores de tanques se encuentran a medio camino entre los tanques y la artillería autopropulsada a juzgar por su construcción. En lugar de una torreta giratoria, se instalaron cañones de mayor calibre en los chasis de determinados tanques. Su propósito era proporcionar apoyo a tanques e infantería a corto alcance, así que normalmente disponían de un buen blindaje. Al igual que los destructores de tanques, había vehículos con obuses instalados con el fin de disparar de forma directa y con un blindaje frontal fuerte, llamados tanques de asalto. Algunos ejemplos son el Brumbar alemán y el SU-152 soviético. *En este juego el Destructor de Tanques es una combinación de varios vehículos, sin un modelo concreto. El Tanque de Asalto* está basado en el aspecto del Jagdpanzer 38 Hetzer alemán (aunque el Hetzer era un destructor de tanques).*

Los americanos construyeron destructores de tanques, pero con un concepto diferente al de alemanes y soviéticos. El más emblemático de ellos es el M18 Hellcat. Estaba acorazado de forma muy ligera y su propósito era alcanzar velozmente una posición, abrir fuego sobre los tanques enemigos a larga distancia y huir a gran velocidad. *Este tipo de destructor de tanques se utilizó como inspiración para el Caza carros*.*

Los tanques anfibios son por definición tanque ligeros y someramente blindados. SU tarea básica es superar los obstáculos acuáticos (ríos, y otros obstáculos cuando se desembarcan tropas desde navíos). *La principal inspiración para el Anfibio* fue la LVT(A) americana.*

Aparte de varios tipos de tanque, durante la Segunda Guerra Mundial se utilizaron muchos vehículos especializados sobre orugas, que en un sentido más amplio eran todos tanques de ingeniería. Casi siempre se construían sobre chasis de tipos ya existentes. Los tanques de ingeniería incluyen: bulldozers (*Tanque Bulldozer** y *Bulldozer Pesado**), limpia minas (*Tanque Limpia minas**), grúas (*Vehículo de Recuperación**), puentes pontones (*Tanque Lanza Puentes**), y tantos otros.

Los semiorugas fueron utilizados predominantemente por los ejércitos alemán y americano. Tenían gran variedad de propósitos, desde auxiliares hasta combate (especialmente en Alemania). Las variantes de combate estaban equipadas con cañones de varios calibres, morteros, e incluso lanza cohetes. *El Mortero Ligero* está basado en el semioruga M21 MMC y el Lanza Cohetes* se creó con el Wurfrahmen alemán en mente.*

Se produjeron pequeñas cantidades de vehículos acorazados sobre ruedas de 2, 3 y 4 ejes. Debido a su alta velocidad, se destinaron sobre todo a labores de exploración. *La inspiración para el Tanque de Reconocimiento* fue el M8 Greyhound americano.*

El Sturmtiger fue un vehículo específico y único, construido por los alemanes. Tenía un lanza cohetes de 380mm y un grueso blindaje frontal, ideado para el combate a corta distancia contra fortificaciones e infantería. *El Mortero Pesado* está inspirado en el Sturmtiger aunque posee unas características bastante distintas.*

**Estos vehículos (piezas) se incluyen en la expansión del juego "Fun Set"*