

# TANK CHESS

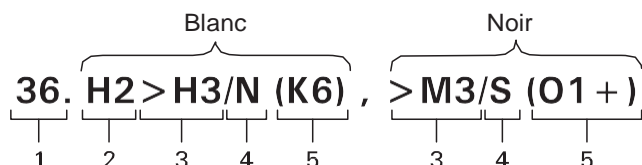


## BROCHURE

Copyright © 2018, 2016  
Forsage Games  
All rights reserved

### ANNOTATIONS

Chaque case de jeu est repérée par des coordonnées en lettre et chiffre sur les bords du plateau, sur le même principe qu'aux échecs : lettre d'abord, puis nombre. Un symbole de compas indiquant les points cardinaux est présent au milieu du plateau : N (Nord), S (Sud), E (Est) et W (Ouest). A l'aide des coordonnées et du compas, il est possible de transcrire le déroulement complet d'une partie. L'exemple ci-dessous montre pas à pas l'annotation d'un mouvement complet :



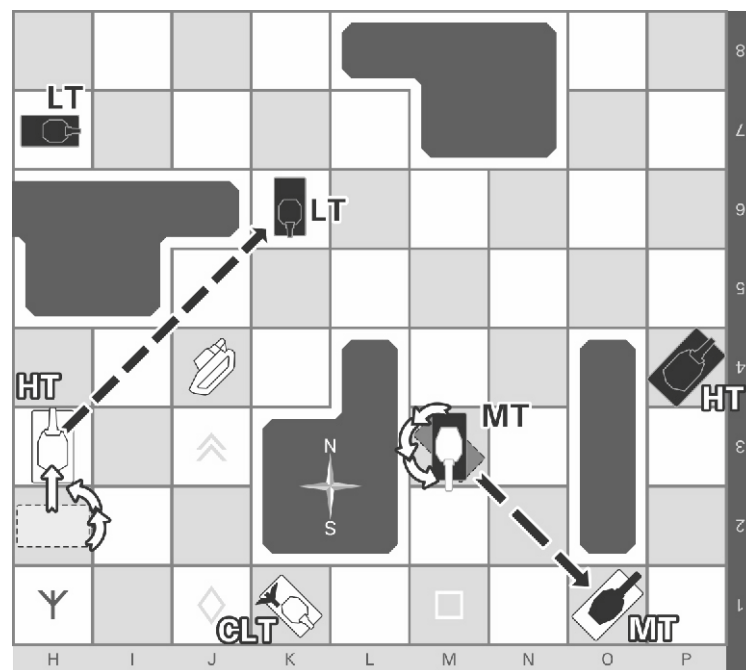
- 1 – Le numéro du tour ;
- 2 – Les coordonnées de départ de l'unité active (omis si l'unité a juste effectué une rotation) ;
- 3 – Les coordonnées d'arrivée de l'unité active ;
- 4 – L'orientation de l'unité dans sa position finale ;
- 5 – Entre parenthèses, les coordonnées de l'unité adverse détruite, et / ou un des symboles suivants :  
+ (check), # (checkmate), - (escape), = (escapemate).

**Check (« Echec », « Cible en vue »)** : au prochain tour, le Char de Commandement adverse peut être détruit ;

**Checkmate (« Echec et Mat »)** : au prochain tour, le Char de Commandement adverse sera détruit. Ceci termine le jeu ;

**Escape (« Echappement », « Sortie »)** : au prochain tour, votre Char de Commandement pourra être en position de sortir du plateau et de remporter la victoire ;

**Escapemate (« Echappement et Mat »)** : au prochain tour, votre Char de Commandement remportera forcément la victoire en sortant du plateau. Ceci termine le jeu ;

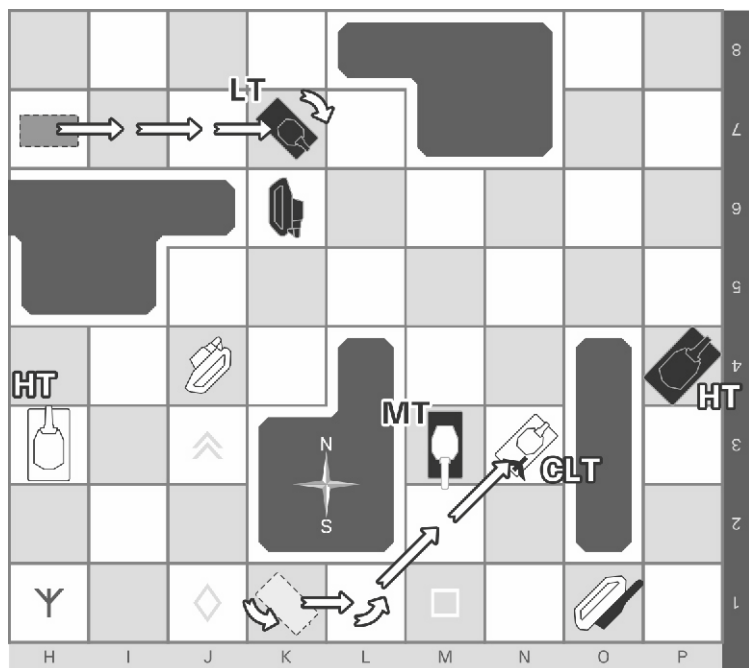


L'image ci-dessus montre le tour 36. Au précédent tour 35, Noir a déplacé son LT à l'emplacement K6, en position pour détruire le CLT Blanc au prochain mouvement (en arrivant sur I3). Ceci marque une situation d'«Echec». Blanc a plusieurs options : déplacer son CLT sur une position sûre ou détruire le LT Noir. Blanc choisit la seconde option et son HT détruit le LT Noir sur K6.

Dans le même tour, Noir effectue une rotation avec son MT en M3 pour être en position de détruire le MT Blanc en O1, et met de nouveau en « Echec » le CLT Blanc (au prochain tour, le MT peut atteindre M1/SW d'où il pourrait détruire le CLT Blanc). Le tour 37 est aussi montré sur la page suivante.

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

Afin d'être sur une position sans menace, Blanc déplace son CLT en N3. Cependant, cette situation est loin d'être idéale, car Noir bouge son LT de H7 vers K7 et se retrouve de nouveau en position d' « Echec ». En étudiant attentivement la situation, il s'agit en fait d'un "Echec et Mat" et la victoire est remportée par les Noirs ! Il n'y a en effet pas d'échappatoire possible pour le CLT Blanc (il sera forcément détruit au prochain tour par le LT en K7, le MT en M3 ou le HT en P4. Il n'y a aussi pas de possibilité pour Blanc de détruire l'unité Noire à l'origine de la mise en « Echec » (comme au précédent tour), ou de protéger par une autre unité le CLT Blanc.



Avant le début d'une partie, il est recommandé aux joueurs de noter la taille du plateau et la disposition des obstacles utilisés. Si les joueurs décident par eux même de la configuration et des types d'unités utilisés, les coordonnées des positions de départ doivent aussi être annotées.

Comme indiqué précédemment, il est facile d'enregistrer les mouvements réalisés pour ainsi garder trace des parties jouées. Nous invitons tous les joueurs à envoyer leurs parties commentées sur l'email : [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com). Les plus intéressantes seront récompensées par Forsage Games et publiées sur le site. Si possible, les parties les plus remarquables seront éventuellement imprimées dans une éventuelle future publication ou brochure.

## MISE EN PLACE DES OBSTACLES

Les configurations de Déploiement Simple des obstacles ont généralement plusieurs directions ouvertes où les chars peuvent avancer, avec suffisamment d'obstacles pouvant servir de protection. Le rapport entre obstacles et espaces vides est spécialement étudié pour permettre un bon équilibre des situations. Si les joueurs choisissent une attitude offensive, ils peuvent ainsi le faire dans plusieurs directions. S'ils privilégient la défense, des positions stratégiques sont présentes pour contenir l'attaque.

L'équilibre entre chemins ouverts et obstacles présents dans les configurations de Déploiement Simple permet de nombreuses approches tactiques. De ce fait, ces configurations sont particulièrement recommandées pour les nouveaux joueurs et les tournois.

Les règles sont très simples et flexibles, ce qui permet d'utiliser de nombreuses configurations que ce soit en termes de tailles de plateau ou de dispositions d'obstacles. Le côté vierge du plateau permet de définir un nombre infini de combinaisons. Les pages suivantes décrivent des variantes pour les tailles standards de plateau (16x16 et 20x20), avec les positions de départ des unités indiquées par leur symbole :



En utilisant ces différentes configurations, les joueurs expérimentés trouveront matière pour tester leurs compétences sur de nouveaux champs de bataille.

Afin de rendre le jeu encore plus varié, les joueurs peuvent aussi choisir précisément les unités qu'ils veulent utiliser dans les batailles, de façon même différentes pour chacun des camps. La seule chose importante est que le nombre d'unités soit identique et qu'une unité soit le Char de Commandement. Dans ce cas, les unités seront placées sur les espaces indiqués, mais le type et le modèle d'unité peuvent être différents. Il est aussi possible de choisir une unité de Commandement différente en attachant l'antenne de Commandement à cette unité spécifique.

Si les joueurs souhaitent une partie plus courte, ils peuvent se mettre d'accord pour jouer avec un nombre réduit d'unités.

## VIEILLE VILLE

Cette configuration présente de nombreux passages courts et étroits. Grace aux différentes protections, les Chars de Commandement pourraient assez facilement parvenir au côté opposé du plateau, s'il n'y avait pas les Mortiers pour les en empêcher à distance.

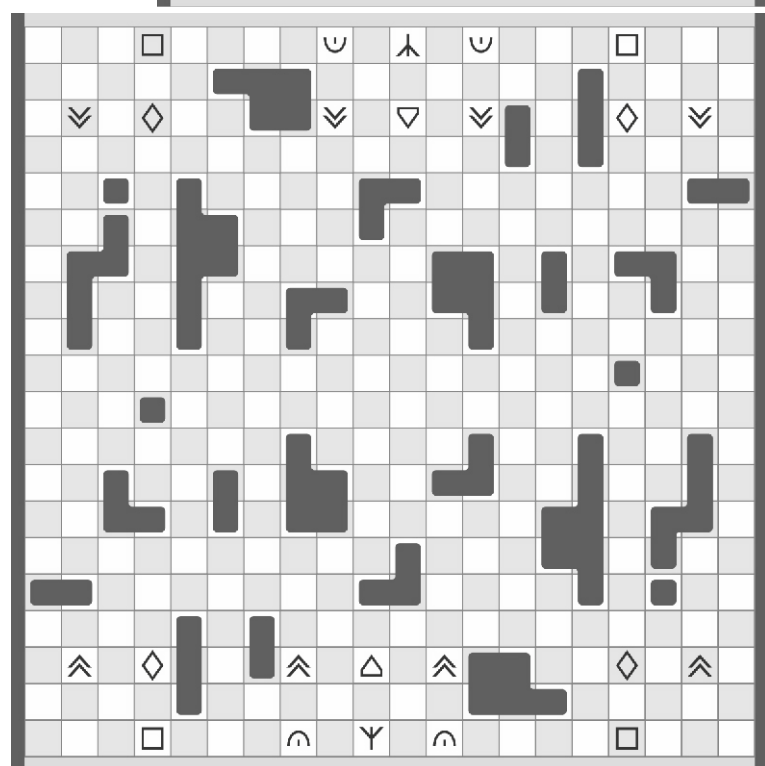
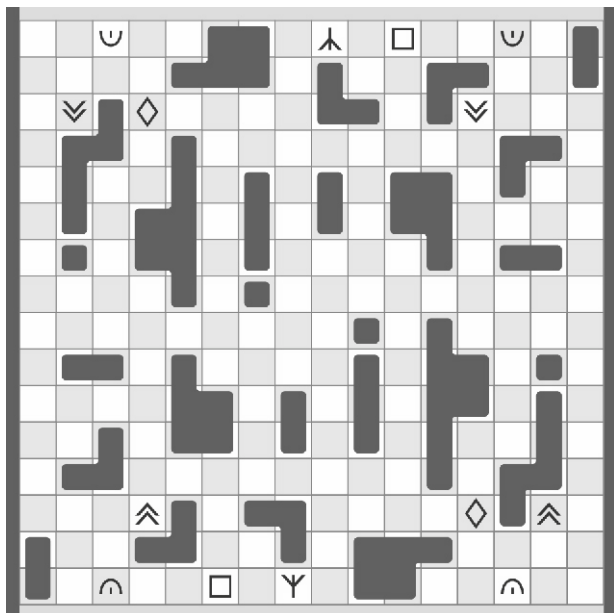
Unités recommandées :

**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



## RASE CAMPAGNE

Cette configuration possède un nombre réduit d'obstacles et beaucoup d'espace libre. Les avancées doivent être effectuées avec précaution (peu de zones de protection). Le blindage est alors un élément plus important que la vitesse.

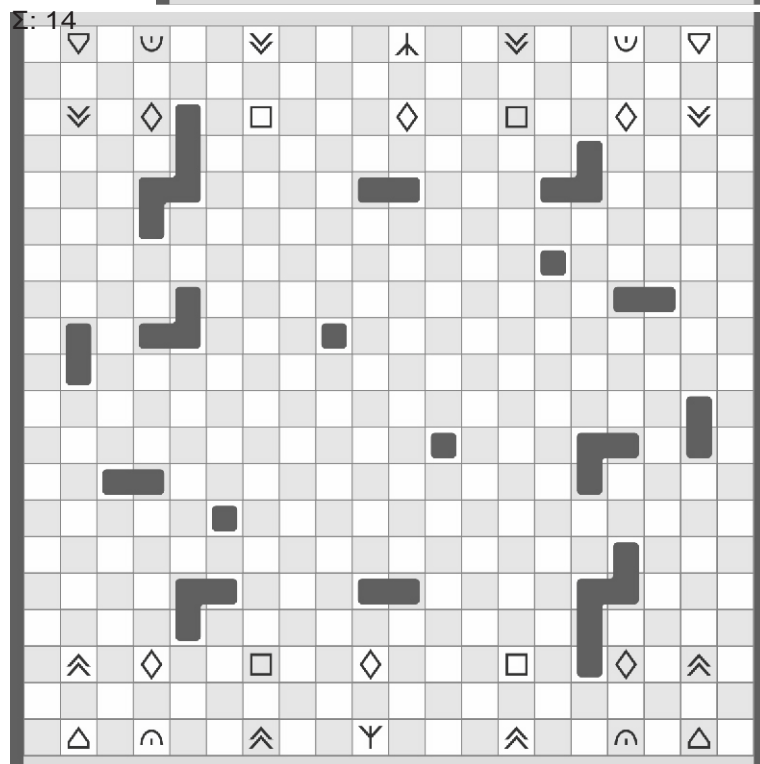
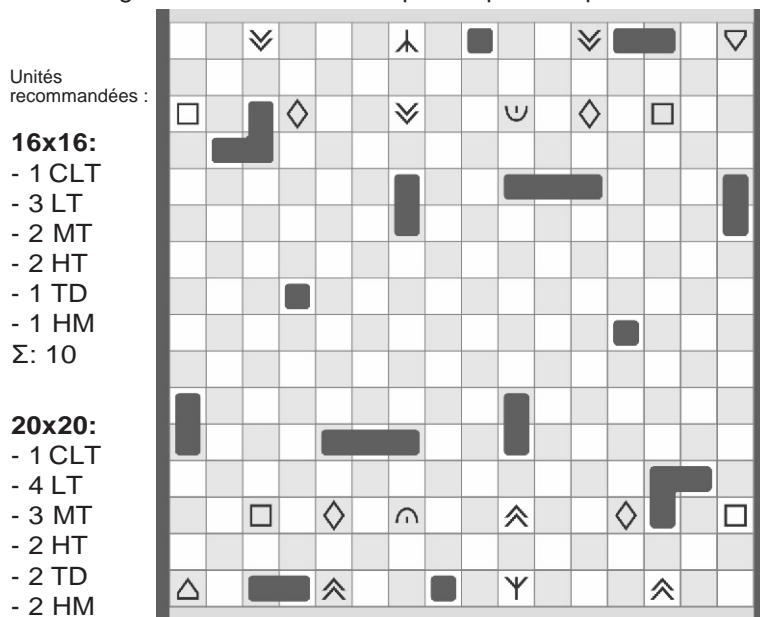
Unités recommandées :

**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



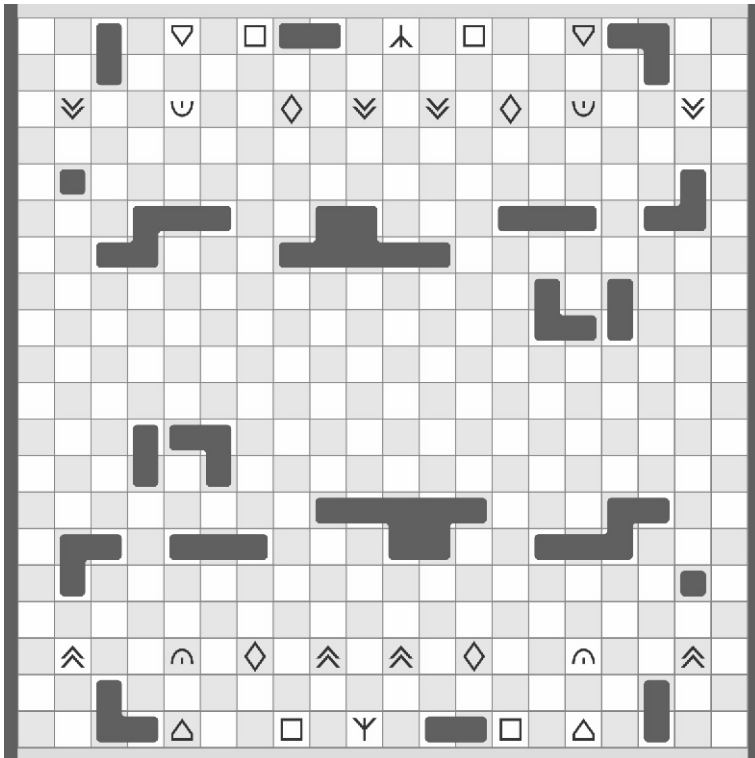
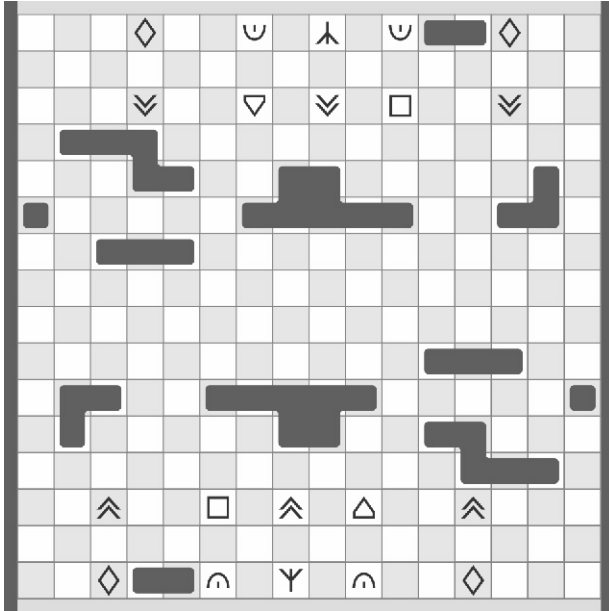
## FORTERESSE

Cette configuration est caractérisée par 2 enceintes de murs avec quelques passages et une zone centrale sans obstacles. Une variante suggérée est d'utiliser des Chars Moyens (MT) en place des Chars de Commandement (CT) (\*).

Unités recommandées :

**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



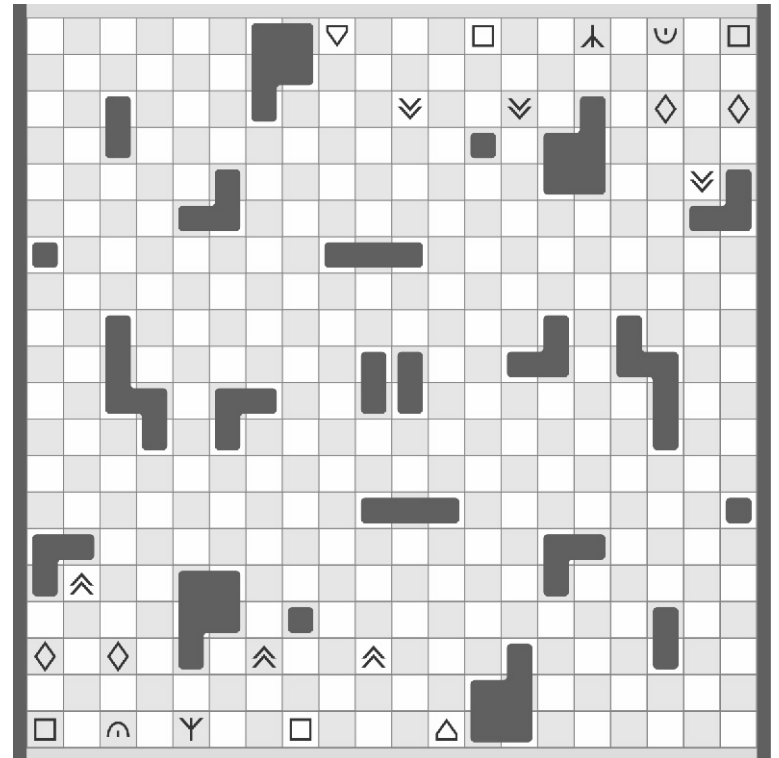
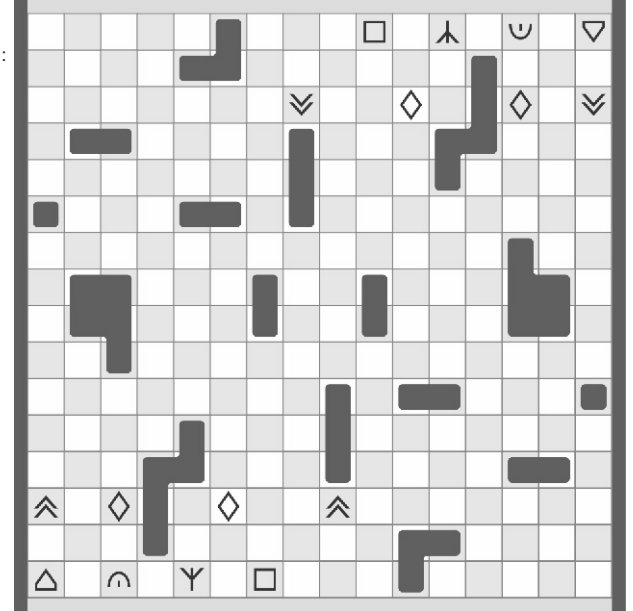
## DIAGONALES

Dans cette configuration, les positions de départ des unités sont dans les coins opposés. Une tentative de sortie rapide d'un Char de Commandement par le côté non protégé du plateau sera certainement une option sérieuse de victoire.

Unités recommandées :

**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



## FORMATIONS SEPARÉES

Dans cette configuration, les unités sont organisées en deux formations. Quelques passages permettent aux deux groupes de se rejoindre au centre. Il y aura certainement deux champs de batailles où le combat fera rage en même temps.

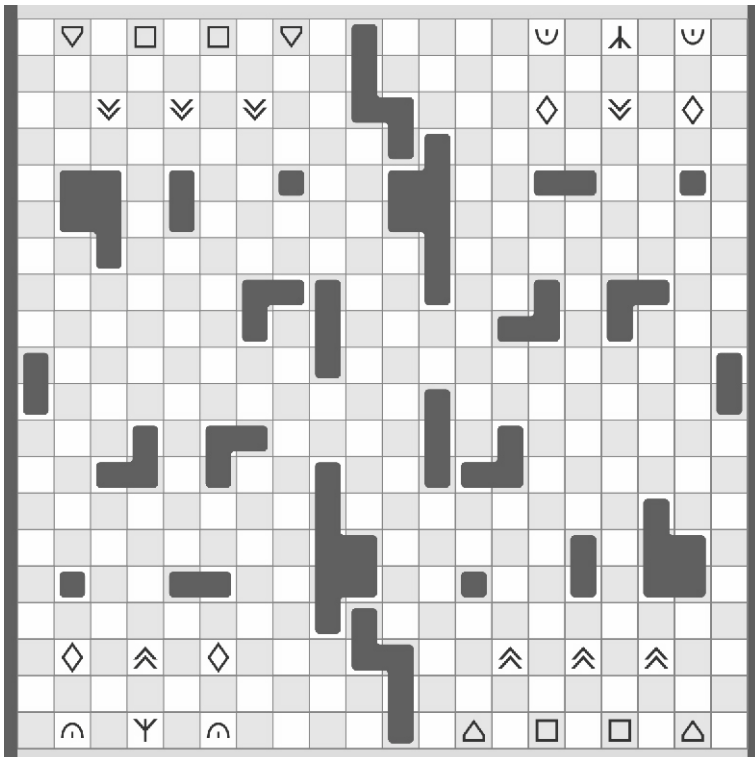
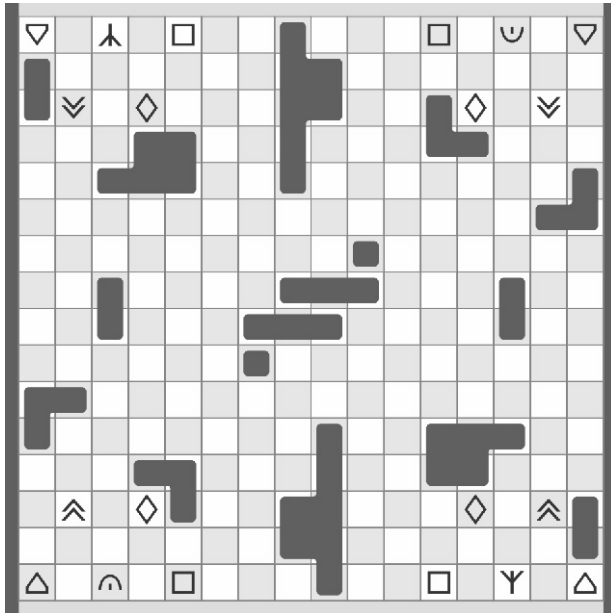
Unités recommandées :

**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



## MURAILLES

Même avec peu d'unités sur le plateau, s'échapper avec le CLT sera difficile (pas de protections au-delà du mur). Les positions de départ sont exposées et il est préférable de se déplacer rapidement en défense sur des positions sûres.

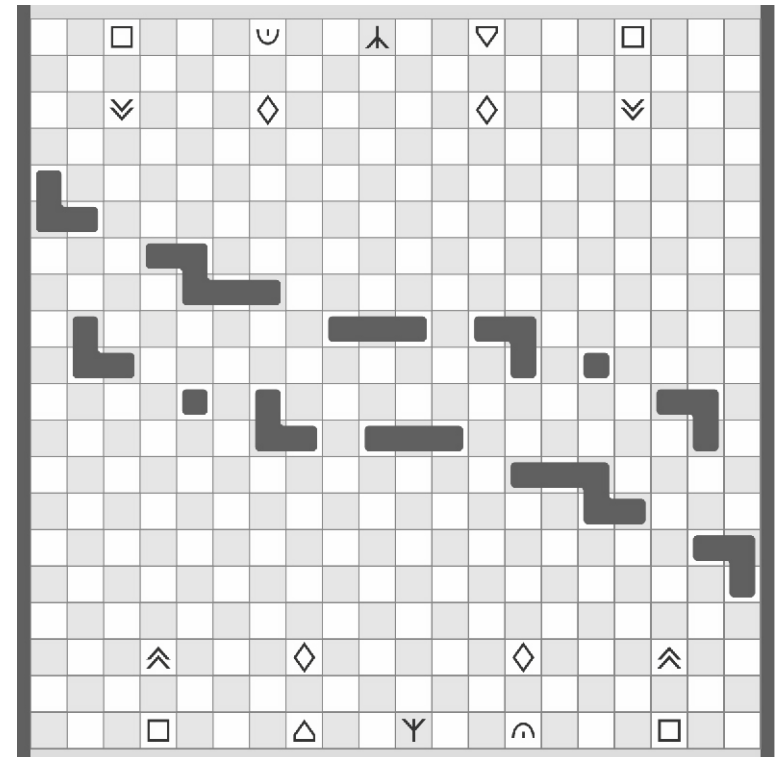
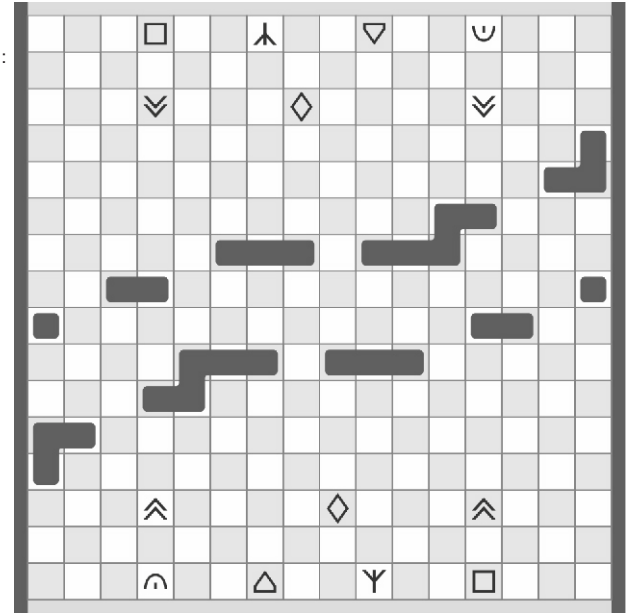
Unités recommandées :

**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



## CHATEAU

En utilisant des surfaces de bord, les plateaux peuvent être réduits en taille (12x16, 20x16, etc.) - exemples ci-dessous de 12x12 et 16x20 cases. Dans les deux cas, les combats ont ici lieu autour des ruines d'un château au centre du plateau.

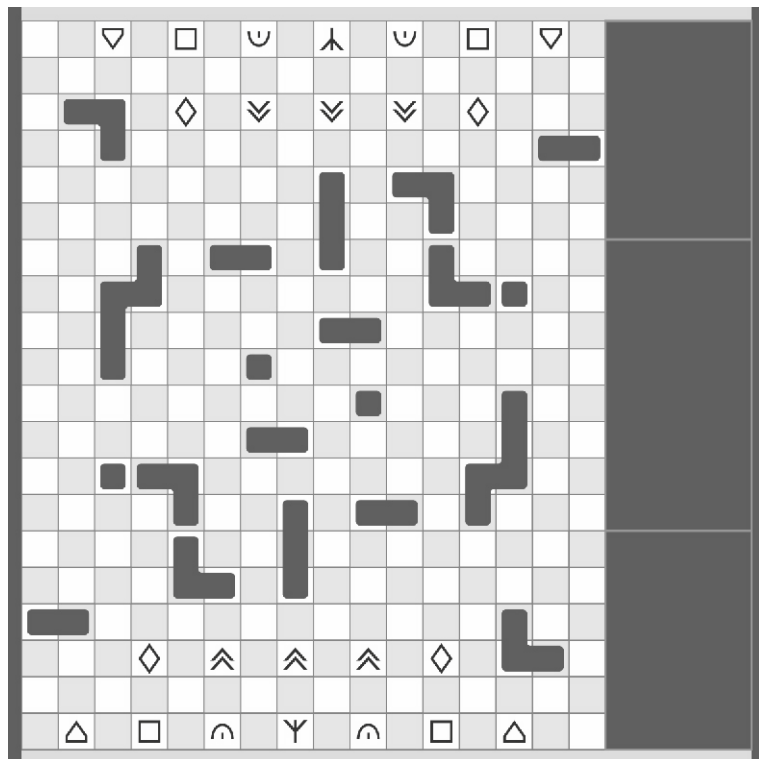
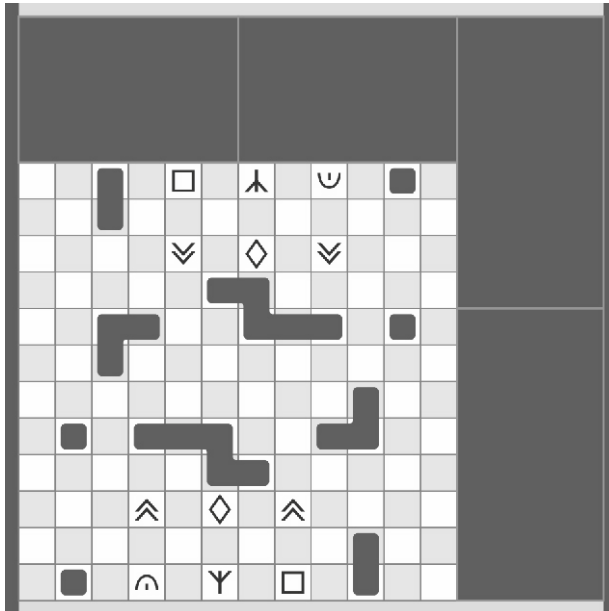
Unités recommandées :

### 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

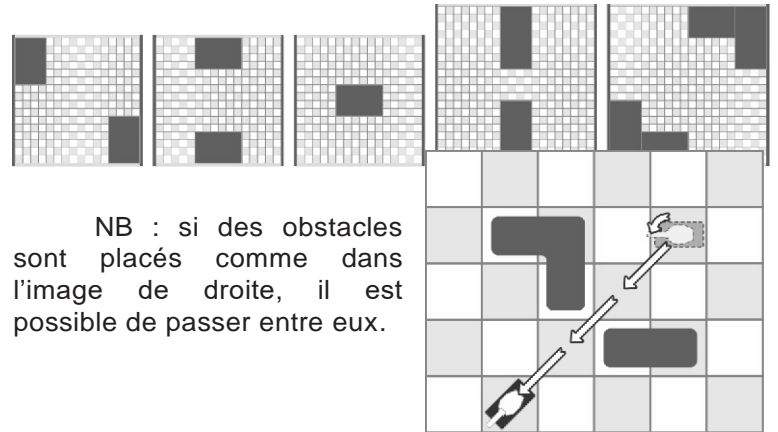


## FEUILLES VIERGES POUR NOUVELLES CONFIGURATIONS

Le carnet de feuilles vierges peut être utilisé pour dessiner de nouvelles configurations d'obstacles. Les types d'unités utilisées et leurs positions de départ seront définis pour chaque configuration. Voici les principales recommandations pour définir une nouvelle configuration :

- 1: Les positions de départ des unités blanches sont au Sud, tandis que les unités noires sont au Nord ;
- 2: Les obstacles et les positions de départ devraient être symétriquement identiques par rapport au centre (afin d'avoir les mêmes conditions pour les deux joueurs) ;
- 3: Les obstacles et positions de départ ne devraient pas permettre la destruction d'unités adverses au premier tour.

La configuration 'Château' montre comment des surfaces de bordure peuvent être utilisées pour réduire la taille du plateau (voir d'autres exemples ci-dessous) :



NB : si des obstacles sont placés comme dans l'image de droite, il est possible de passer entre eux.

Merci envoyer vos configurations préférées et leurs emplacements de départ sur: [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com).

Les configurations intéressantes seront publiées sur le site Internet et leurs auteurs crédités. Les meilleures seront récompensées par Forsage Games et seront intégrées dans une éventuelle prochaine édition du jeu.

Durant et après la campagne Kickstarter (du 10 Décembre 2017 au 4 Janvier 2018) des configurations intéressantes ont déjà été reçues et intégrées dans cette brochure.

## COLISEE

Cette configuration présente une zone centrale ouverte qui doit être contrôlée à tout moment. La version 16x16 a été créée par Lorenzo Meucci (participant au Kickstarter). La version 20x20 est dérivée du même principe.

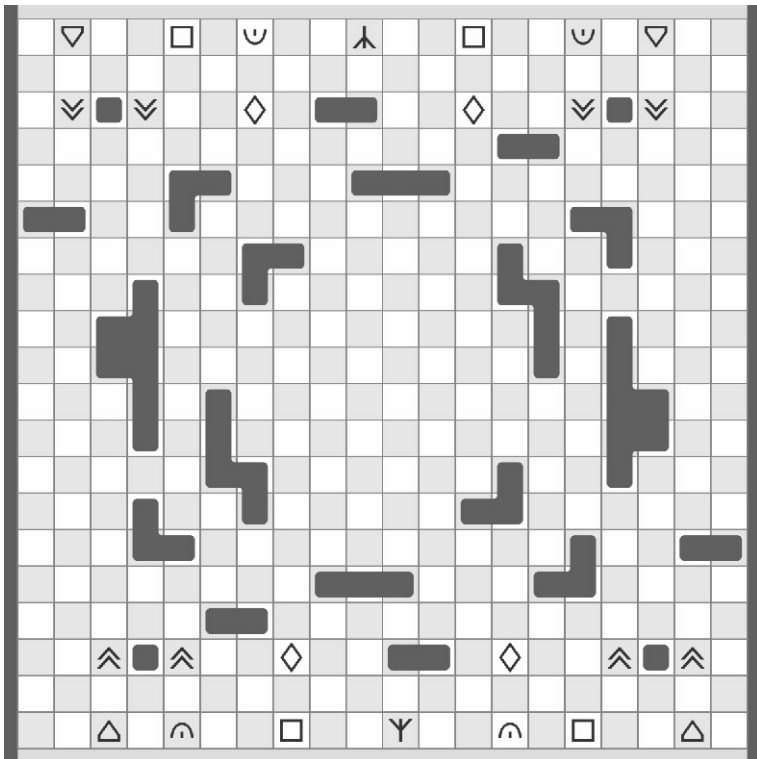
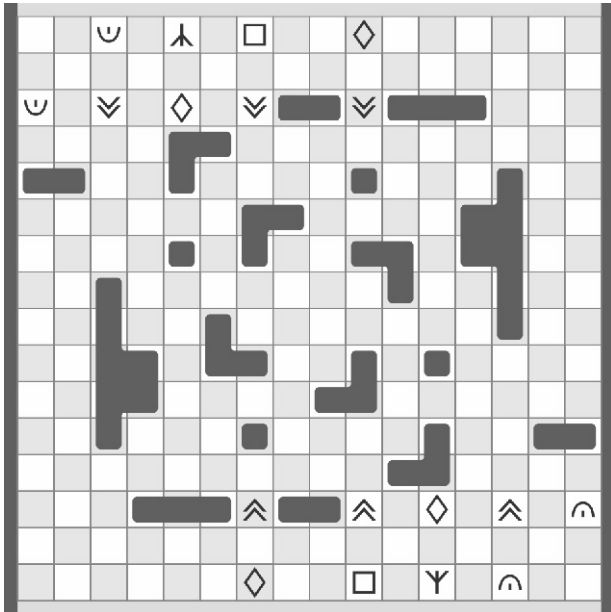
Unités recommandées :

**16x16:**

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

**20x20:**

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



## CORRIDORS

Cette configuration comporte de nombreux corridors qui peuvent être bloqués en défense. Si présents dans votre set, des Bulldozers Lourds peuvent remplacer les Chars Lourds (\*). L'auteur de cette configuration est Chris Hep.

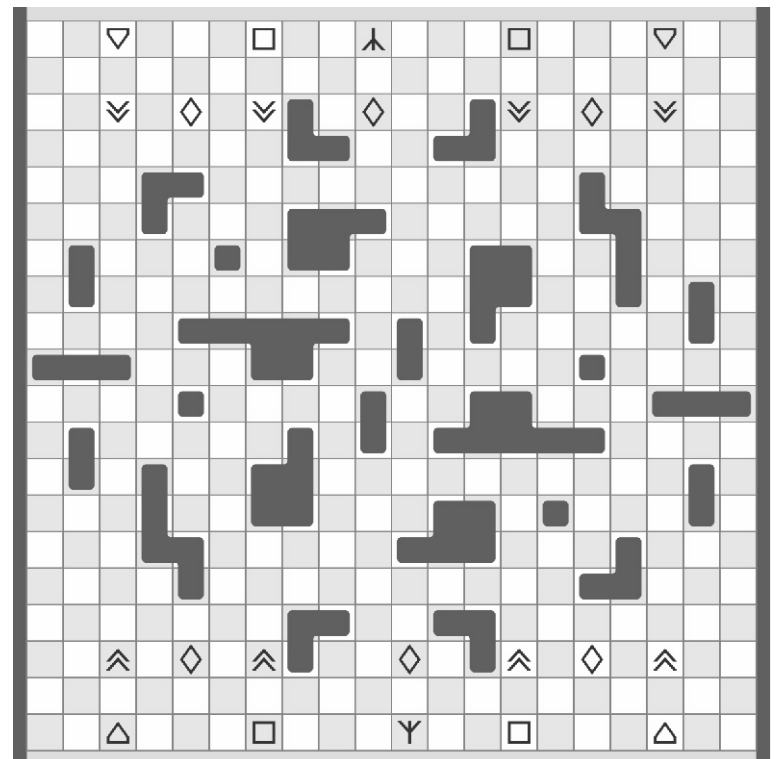
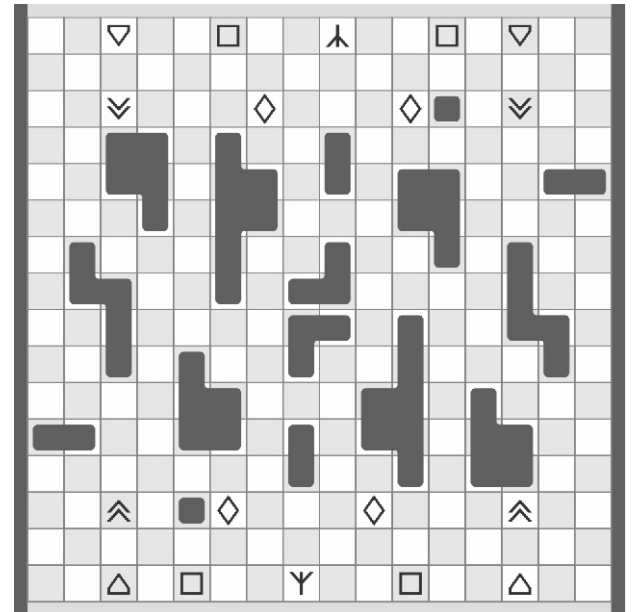
Unités recommandées :

**16x16:**

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

**20x20:**

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



## MODES COMPLEMENTAIRES DE JEU

**TOUS IDENTIQUES** : Au-delà des configurations d'obstacles, il existe de nombreuses autres possibilités de modifications du jeu. Par exemple, toutes les unités en jeu peuvent être constituées d'un seul type de char (tous les chars auront alors les propriétés uniques d'unités Légères, Moyennes, Lourdes, etc.). L'une d'entre elles doit aussi être alors désignée Char de Commandement. Les parties les plus dynamiques sont généralement avec les Chars Légers. Une stratégie défensive est très efficace puisqu'aucune unité ne peut être détruite par un tir de face. Si toutes les unités sont des Chasseurs de Char ou des Mortiers Lourds, le blindage n'aura plus aucune importance car toutes les unités peuvent être détruites quel que soit leur côté touché. Ce mode de jeu requiert une façon de penser différentes des modes traditionnels. Il peut être appliqué sur quasiment toutes les configurations d'obstacles.

**DERNIER CHAR SURVIVANT** : Quelle que soit la configuration d'obstacle sélectionnée, le but du jeu peut aussi être de détruire toutes les unités adverses. Dans ce mode, il n'y a pas de Char de Commandement désigné qui pourrait s'échapper pour la victoire. Une égalité est assez fréquente en fin de partie. Par exemple, un joueur n'a plus qu'un LT, et l'autre un HT: un LT ne peut jamais détruire un HT, et un HT n'arrivera quasiment jamais à être en position de tir sur un LT. Ce mode de jeu est particulièrement adapté pour de jeunes joueurs.

**TROIS QUI S'ÉCHAPPENT** : Il n'y a ici aussi pas de Char de Commandement et n'importe quelle configuration d'obstacle peut être utilisée. La victoire est donnée au premier joueur qui franchit les lignes adverses en s'échappant avec trois unités (s'échapper rapidement avec les deux premières unités n'est peut-être pas la meilleure approche, laissant ainsi ensuite moins d'unités combattantes sur le plateau). Si aucun joueur ne réussit, le gagnant sera celui qui s'est échappé avec le plus grand nombre de chars. Si égalité de chars, il n'y pas de vainqueur désigné.

**CAPTURE DU DRAPEAU** : Ce mode peut être joué sur tout plateau et configuration d'obstacle avec quatre cases centrales vides (sans obstacles). Un drapeau est placé exactement au centre de la carte. Le but du jeu est de capturer le drapeau et de le rapporter sur la ligne 1 pour les blancs, ou sur la ligne 16 ou 20 (en fonction de la taille du plateau) pour les noirs. Lorsqu'une unité arrive sur une des 4 cases centrales, elle peut récupérer le drapeau en le prenant à bord. Elle ne peut pas tirer à la suite dans le même tour. L'unité doit alors rejoindre la ligne de sortie pour remporter la victoire.

Si l'unité transportant le drapeau est détruite, une autre unité amie ou adverse peut le récupérer en finissant son mouvement sur une case adjacente à l'unité détruite. De la même façon le drapeau peut être transféré vers une autre unité amie sous les conditions suivantes : l'unité qui donne le drapeau ne doit pas avoir bougé dans le tour et l'unité recevant le drapeau doit terminer son mouvement sur une case adjacente. Il n'y a pas de limite de nombre d'unités pouvant porter le drapeau dans une partie donnée.

Une variation de ce scénario peut compter un nombre impair de drapeaux, le vainqueur étant celui en ayant capturé plus de la moitié.

### MODE QUATRE JOUEURS :

Tank Chess est suffisamment flexible pour permettre une variante 4 joueurs. Afin de reconnaître les différents joueurs, 2 joueurs doivent porter des drapeaux additionnels sur leurs unités (joueur blanc, joueur blanc avec drapeaux, joueur noir, joueur noir avec drapeaux). Les Chars de Commandement se repèrent par une antenne (équipes blanches et noires) ou par un drapeau de forme différente (les 2 autres équipes). Les positions de départ et l'ordre de jeu sont indiqués en page suivante.

Chaque joueur joue pour lui-même contre tous avec l'objectif de détruire le plus d'unités adverses possibles. Dans ce mode de jeu, il n'y a pas de victoire en s'échappant. Les Chars de Commandement peuvent être détruits comme toutes les autres unités (ils ont simplement plus de valeur) : chaque unité détruite rapporte 1 point de victoire au joueur qui l'a détruite. Un Char de Commandement rapporte 2 points (il est recommandé qu'un joueur garde trace des scores au fur et à mesure des combats).

Le jeu se termine généralement lorsque 3 des joueurs ont toutes leurs unités détruites, mais il est aussi possible de voir de multiples survivants si certaines unités sont isolées sur le plateau (hors de portée des Mortiers) ou dans les cas où les unités restantes ne peuvent se détruire entre elles.

Les joueurs avec des unités survivantes ajoutent leurs valeurs au total des unités qu'ils ont détruites, pendant que les autres joueurs ne comptent que les unités qu'ils ont détruites (un Char de Commandement détruit ou survivant vaut 2). La victoire est donnée au joueur avec le plus de points.

Il est aussi possible de convenir par avance d'un nombre limité de tours de jeu (par exemple 15 tours) avant le décompte des points. Les points sont alors comptés de la même façon.



## ATTENTION AUX COINS !

Les positions de départ sont relativement protégées pour toutes les unités. Cependant, elles peuvent se retrouver rapidement en danger car les attaques peuvent venir en même temps de différents attaquants et de différents côtés.

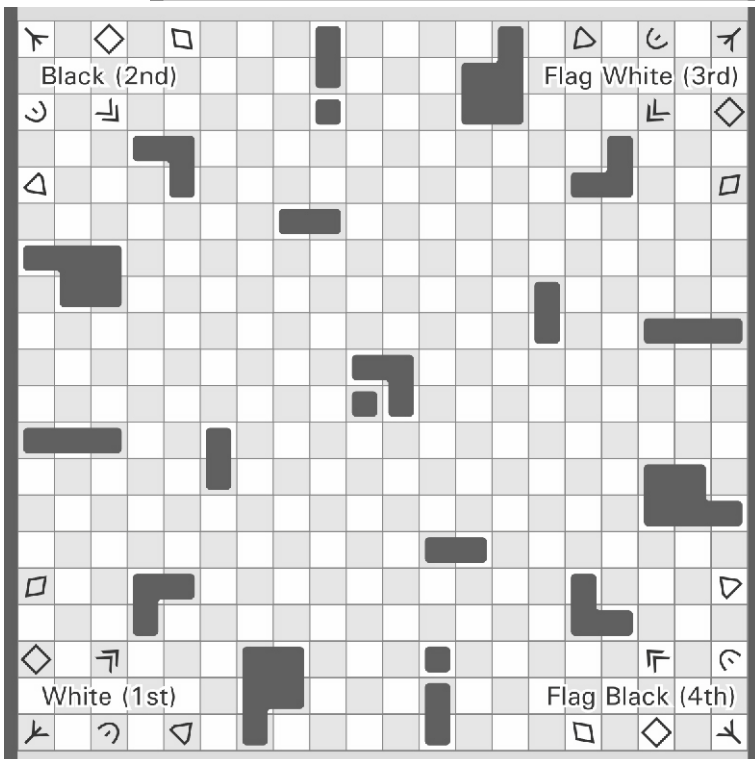
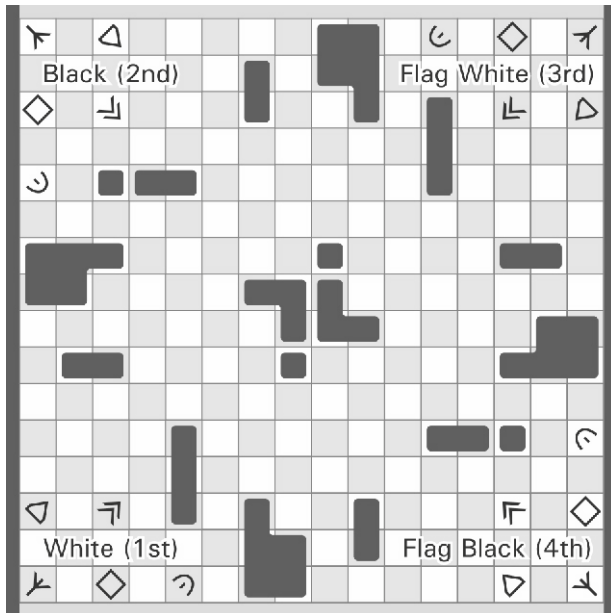
Unités recommandées :

### 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



## QUATRE POUR LA GLOIRE

Marcos Hidalgo est l'auteur de cette configuration. Les positions de départ sont sur les quatre bords du plateau. Les lignes de bords étant ouvertes, les joueurs peuvent rapidement déborder leurs voisins sur leurs flancs.

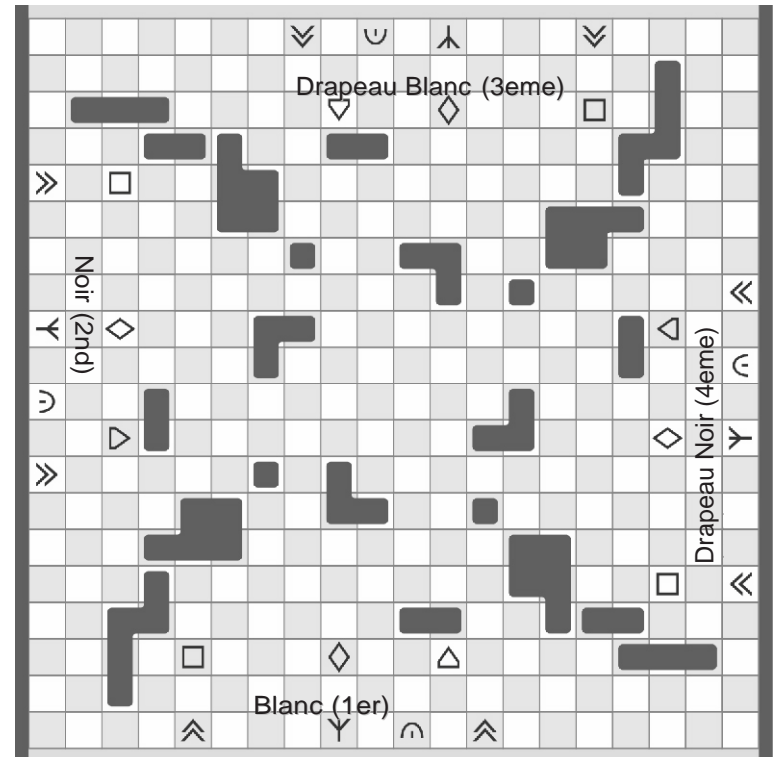
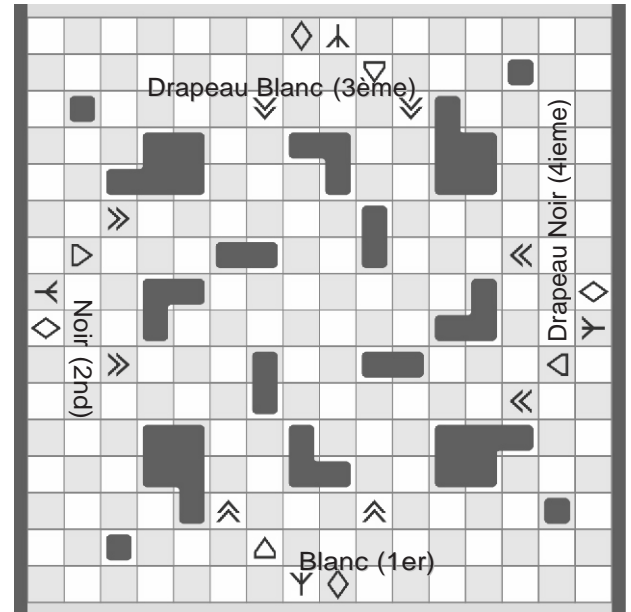
Unités recommandées :

### 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



## A PROPOS DES UNITES REELLES QUI ONT INSPIRE TANK CHESS

Dans les temps anciens, il existait des machines qui offraient une certaine protection pour l'infanterie et comportaient en même temps un armement (catapulte). Le premier prototype de char a été introduit par la Grande Bretagne en 1915 (le « Little Willie »). Les premiers chars produits en série en 1916 étaient les « Mark I » Anglais. Les chars Mark I furent utilisés pour la première fois contre les Allemands le 15 Novembre 1916. Durant la première guerre mondiale, les Allemands produisirent un seul type de char (l'A7B), alors que les Français introduisirent 3 différents types, dont le Renault FT-17 qui fut produit en masse. Le char Renault possédait une tourelle rotative avec un canon et une mitrailleuse, un concept devenu depuis standard dans la conception des chars.

Après la première guerre mondiale, la plupart des théoriciens militaires valorisaient l'utilisation combinée de chars et de l'infanterie. Durant la seconde guerre mondiale, les Allemands mirent au point des tactiques nouvelles promouvant l'utilisation de chars en tant qu'arme indépendante, rapide et offensive.

Les 3 paramètres qui déterminent les caractéristiques de base d'un char sont : blindage, puissance de feu et mobilité. Les concepteurs de char recherchent le meilleur compromis possible entre ces 3 caractéristiques.

Il n'y a pas de classification unique des chars, chaque pays ayant ses propres critères et modèles spécifiques. La classification la plus communément admise est par poids (chars légers, moyens, lourds). Ceci doit cependant être pris avec réserve. Par exemple, le Panther Allemand est classifié en Moyen, bien qu'il soit plus lourd que certains chars lourds allés.

Au début de la guerre, la plupart des pays avaient un nombre important de chars légers. Par leur faible blindage, un char léger était essentiellement utilisé pour combattre l'infanterie et repérer les positions ennemies. *Les chars russes BT-7 et T-50 (dont les tourelles placées à l'avant suggèrent visuellement un char rapide) ont servi d'inspiration pour le Char Léger de Tank Chess.*

Les chars moyens ont un bon équilibre entre les trois caractéristiques principales et une utilisation plus variée. Le Panzer IV dans l'armée Allemande fut le seul char produit durant toute la guerre, pendant que le T-34 russe et le Sherman Américain furent les chars les plus produits en masse. *Dans ce jeu, le Char Moyen n'est pas directement inspiré d'un char spécifique, bien que le T-34 soit le meilleur exemple d'une unité multi rôle équilibrée. Le M3 Lee Américain a servi d'inspiration directe au Char à Double Canons\*.*

Après avoir rencontré des chars Français et Anglais au blindage efficace, les Allemands commencèrent à travailler sur un nouveau concept de char super lourd. Avant que ce concept soit disponible, leurs chars existants se trouvèrent rapidement obsolètes contre les T-34 et KV-1 russes. Le char Tigre Allemand fut alors rapidement développé. Plus tard, les chars lourds russes IS-1 et IS-2 furent introduits pour contrer les Panthers Allemands. Les Américains ont aussi développé des chars lourds, mais aucun ne fut utilisé durant la guerre. *Le Char Lourd de ce jeu est directement inspiré du Tigre Allemand (blindage et armement très efficace).*

L'Allemagne franchit aussi une étape supplémentaire dans le développement des chars lourds en augmentant de façon très significative leur blindage et leur taille. Cependant aucun des prototypes de Chars Super Lourds ne fut réellement utilisable sur le terrain, marquant la fin de ce concept. *Le Char Super Lourd\* est directement inspiré du Panzer VII Maus.*

Au sens plus large, l'artillerie mobile est aussi un type de char. Plusieurs modèles ont été produits durant la seconde guerre mondiale et classifiés selon différents critères. Leur armement les différe des chars classiques. Ils supportent l'action des chars et de l'infanterie à longue distance, généralement avec des obusiers de gros calibre. Ils n'ont généralement pas de tourelle rotative et puisqu'ils ne sont pas en première ligne, leur blindage est relativement mince. *Le Wespe Allemand a servi de modèle pour l'Obusier\*, le M12 GMC Américain pour l'Obusier Lourd\*.*

Les Chasseurs de Chars sont généralement classifiés entre les chars classiques et l'artillerie mobile. Au lieu d'une tourelle rotative, un armement de plus gros calibre est généralement installé sur le châssis de certains types de chars. Ils servent aussi de support à plus proche distance aux chars et à l'infanterie et possèdent ainsi un blindage plus performant. En parallèle des chasseurs de chars, il existait aussi des chars d'assaut avec des obusiers montés pour tirs directs et protégés à l'avant par un très solide blindage (par exemple le Brumbar Allemand et le SU-152 Russe). *Le Chasseur de Char dans ce jeu prend son inspiration sur plusieurs modèles, sans référence précise à un modèle particulier. Le Char d'Assaut\* reprend l'apparence du Jagdpanzer 38 Hetzer Allemand (bien que le Hetzer était en fait classifié en chasseur de char).*

Les Américains ont aussi utilisé des Chasseurs de Char, mais sur un concept différent des Allemands et Russes, le plus emblématique d'entre eux étant le M18 Hellcat. Il avait très peu de blindage, favorisant sa mise en position rapide, le tir à distance sur les unités ennemies et échappement à grande vitesse. *Ce type de Chasseur de Char à tourelle est utilisé comme inspiration pour le Chasseur de Char Léger\*.*

Les Chars Amphibies sont par définition très légers en termes de blindage et d'armement. Leur tâche principale est de franchir des surfaces en eau (rivières, lacs ou pour faciliter le débarquement de troupes à partir de navires). *Le Char Amphibie\* s'inspire directement du LVT(A) Américain.*

De nombreux véhicules spécialisés sur chenilles ont aussi été utilisés durant la Seconde Guerre Mondiale. Ces Chars du Génie étaient généralement créés à partir du châssis de modèles de char existants : *Bulldozer\* et Bulldozer Lourd\*, Char démineur\*, Véhicule de Réparation\*, Char Ponton\*, etc.*

Des véhicules blindés chenillés ont été utilisés par les Allemands et les Américains, en tant qu'auxiliaires de combat (spécialement pour les Allemands) mais certains modèles étaient aussi équipés d'armement de différents calibres, de mortiers et même de lanceurs de missiles. *Le Mortier Léger\* se base sur le M21 MMC Américain et le Char Lanceur de Roquettes\* sur le Wurfrahmen 40 Allemand.*

Des véhicules blindés à roues ont aussi été produits en plus faible quantité. Leur grande vitesse leur permettait d'être utilisés en char de reconnaissance. *Le Char de Reconnaissance est inspiré du M8 Greyhound Américain.*

Le Sturmtiger Allemand possédait un armement de 380mm, un blindage de face très résistant et servait au combat rapproché contre l'infanterie et les fortifications. *Le Mortier Lourd s'inspire du Sturmtiger même si celui-ci possédait différentes caractéristiques.*

*\*Ces unités sont incluses dans l'extension "Fun Set".*