

## FUN SET BROCHURE

### FIUME DELLA CITTA'

Nel mezzo della città scorre un fiume che previene l'attraversamento da parte dei carri (tranne gli Anfibi). I ponti esistenti sono le uniche vie per attaccare o scappare, ma ci sono anche i Carri Ponte che possono decidere il vincitore se usati al posto e al tempo giusto.

\* Scelta alternativa: invece di due MT, ogni giocatore può scegliere una coppia di TH, TT o AT.

Pezzi raccomandati

### ROVINE

La battaglia avviene attorno a delle rovine con il HT (scacchiera 16x16) e ST (scacchiera 20x20) nel ruolo del Carro di Comando. Possono farsi strada abbattendo gli alberi con l'aiuto di un carro HB.

Un Carro Ponte (scacchiera 20x20) può creare una nuova via per attaccare o scappare, ma può essere un'arma a doppio taglio se l'avversario userà la medesima via per spingere.

### IL PASSO DI MONTAGNA

Questo schema è basato sul suggerimento inviato da Ivan C. Erickson.

Il passo di montagna stretto richiede principalmente l'uso di veicoli leggeri con l'eccezione di un HB che può liberare la via se bloccata da un relitto. La siepe non permette il tiro dalla distanza, ma consente di arrivare al nemico senza essere scoperti.

### RUSCELLI

In questo schema, non ci sono ostacoli alti (ad eccezione di due case), ma ci sono diversi alberi, arbusti, acqua e fango.

I carri possono passare attraverso i cespugli facilmente, gli alberi possono essere evitati o abbattuti, ma per passare le zone d'acqua i carri devono attraversare il fango. Poiché è rischioso, ogni mossa dovrà essere pianificata con cura.

### PALUDE

Acqua, fango, alberi e arbusti con solo qualche ostacolo alto (tronchi di albero spessi che non si possono abbattere) sono dominanti in questo schema.

TH/TT prendono il ruolo di Carri di Comando. I Carri Anfibi possono facilmente trovare la loro via per avanzare mentre gli altri carri dovranno aggirare gli ostacoli o passare attraverso il fango.

## CAMPO MINATO

Le scacchiere di dimensioni diverse hanno configurazioni diverse (viali / parco cittadino), ma hanno una cosa in comune: la parte centrale è piena di mine.

Gli Sminatori possono pulire il passaggio, ma si noti che i Carri di Comando sono RT quindi veloci e possono scegliere vie di fuga meno dirette.

### STAGNI

#### Velocità contro Armatura

Questo schema è asimmetrico, sia in termini di ostacoli che di pezzi in gioco. Il Bianco ha carri pesanti e ben corazzati a disposizione, mentre il Nero ha veicoli leggeri e veloci.

Scelte alternative:

\* Bianco: TT > HB; Nero: TH > AT

\*\* Bianco: ST > HH; Nero: AT > LM

### VILLAGGIO

#### (Per 4 giocatori)

I Veicoli partono nei cantieri e le loro posizioni di partenza sono protette da vari ostacoli. In questa variante, proteggere il Carro di Comando (CTT) non è imperativo, ma questo è un pezzo di valore in battaglia perché può sparare due volte nel medesimo turno.

Se i giocatori sono d'accordo, come opzione, ognuno può piazzare due mine ovunque nel loro quarto di scacchiera.

Bianco (1°)

Nero (2°)

Bandiera Bianca (3°)

Bandiera Nera (4°)