

FUN SET BROSCHYR

CITY RIVER

I mitten av staden så flyter en flod som hindrar pansarvagnar (förutom Amphibians) att ta sig över till andra sidan. Existerande broar är de enda vägarna för att attackera eller fly, men det finns också pansarvagnsbroar som kan avgöra vem som vinner om de används på rätt plats och i rätt tid.

- Alternativ : istället för två MT så kan varje spelare istället välja ett par TH, TT eller AT.
Rekommenderade pjäser:

RUINS

Slaget utspelar sig omkring ruiner, med HT (på 16x16 brädet) och ST (på 20x20 brädet) som tar rollen som kommandotank, CT. De kan bana väg genom att ta ner träd med hjälp av en HB.

En pansarvagnsbro (på 20x20 brädet) kan skapa nya attack- eller flyktvägar, men den planen kan slå tillbaka om motståndaren använder den nya vägen för att knuffa.

THE MOUNTAIN PASS

Detta upplägg baseras på ett förslag av Ivan C. Erickson.

De trånga bergstigarna är bäst lämpade för mindre fordon, med undantag av HB som kan bana väg om den är blockerad av utslagna fordon. Häckarna tillåter inte distansskott men gör det möjligt att komma närmare fienden obemärkt.

CREEKS

I denna uppställning så finns nästan inga höga hinder (förutom de två husen) , men det finns flera träd, buskar, vatten och lera.

Pansarvagnarna kan passera genom buskarna obehindrat, träden kan undvikas eller tas ner, men för att ta sig över vatten så måste pansarvagnarna ta sig igenom leran. Eftersom det är riskabelt så måste såna framstötningar planeras noga.

SWAMP

Vatten, lera, träd och buskar med endast några få hinder (tjocka trädstammar som inte kan tas ner) dominerar på denna bana.

TH / TT har rollen som kommandotank CT. Amphibians kan lätt hitta en väg för att komma fram medan andra fordon måste gå runt hinder eller långsamt ta sig fram genom leran.

MINEFIELD

Spelbräderna i olika storlekar har olika konfigurationer (breda boulevarder / parker) men en sak gemensamt , fullt med minor i mitten.

Minröjarna (Minesweepers) kan röja upp passager, men de snabba RT har rollen som kommandotank CT kan välja en annan eventuellt längre väg till flykt.

PONDS

Fart mot Rustning

Denna uppställning är asymmetrisk, både med antalet och karaktären på hinder och pjäser i spel. Spelare vit har tunga välskyddade pansarvagnar att tillgå medan spelare svart har lätta och snabba fordon

Alternativa val:

* Vit: TT > HB; Svart: TH > AT

** Vit: ST > HH; Svart: AT > LM

VILLAGE

(För 4 spelare)

Fordonen startar på gårdar och deras startpositioner skyddas av olika hinder. I denna variant är det inte nödvändigt att rädda kommandotanken CTT men den är en värdefull pjäs i slaget eftersom den kan skjuta två gånger i samma drag.

Om överenskommet så finns möjligheten för varje spelare att placera två landminor någonstans på deras egna del av brädet.

Vit (1:a)

Svart (2:a)

Vit flagga (3:e)

Svart flagga (4:e)