

### رودخانه شهر

در وسط شهر یک رودخانه جریان دارد که اجازه نمی دهد تانک ها از دو طرف نقشه عبور کنند به جز تانک های دوزیست. پل های موجود تنها مسیر برای حمله یا تصرف زمین حریف هستند، همچنین تانک های پل زن هم در اختیار بازکنان هستند که نقش مهمی در تعیین برنده بازی دارند اگر به موقع و در جای مناسب استفاده شوند. راه حل جایگزین: به جای استفاده از دو تانک MT ، هر بازیکن می تواند یک جفت تانک TH یا TT یا AT انتخاب کند.

### خرابه ها

نبرد در اطراف خرابه ها اتفاق می افتد. در نقشه 16 در 16 تانک HT و در نقشه بیست در بیست تانک ST نقش تانک فرماندهی را به عهده دارند. آن ها می توانند با کمک یک تانک HT راه را پاکسازی کنند. یک تانک پل زن (نقشه 20 در 20) میتواند یک راه جدید برای حمله یا تصرف ایجاد بکند، ولی این می تواند یک شمشیر دو لبه باشد و حریف از این راه برای یک ضد حمله استفاده کند.

### راه کوهستانی

این نقشه بر اساس پیشنهادی است که آقای Ivan C.Erickson برایمان ارسال کرده است. راه باریک کوهستان اصولاً تنیاز به یک تانک سبک دارد، با این استثنا که تانک HB راه را پاکسازی کند اگر با یک خرابه مسدود شده باشد. بوته ها اجازه نمی دهند که از راه دور بازیکنان به هم شلیک کنند ولی فرصتی است برای اینکه بدون سر و صدا به حریف نزدیک شوید.

### جوی آب

در این چینش تقریباً هیچ مانع مرتفعی به جز آن دو خانه وجود ندارد. ولی تعداد زیادی درخت، بوته، آب و باتلاق وجود دارد.

تانک ها به نرمی از بوته ها می توانند عبور کنند، می توان درخت ها دور زد یا به زمین انداخت، ولی برای عبور از آب ، تانک ها باید از باتلاق عبور کنند. از آنجا که این کار خطرناک است باید با نقشه قبلی و با دقت انجام شوند.

### مردآب

در این نقشه تعداد زیادی باتلاق، درخت، آب و بوته به همراه تعداد کمی موانع مرتفع (چند کنده درخت که از نقشه برداشته نمی شوند) وجود دارد. TH یا TT نقش تانک فرماندهی را به عهده دارند. تانک های دوزیست به راحتی می توانند راهشان را برای پیشروی پیدا کنند، در حالی که بقیه تانک ها باید موانع را دور بزنند یا به کندی از باتلاق عبور کنند.

### میدان مین

تخته ها با سایزهای مختلف نقشه های متفاوت دارند ( بلوارهای عریض / پارک شهر ) ولی یک اشتراک دارند : وسط میدان پر از مین است.

مین روب ها می توانند برخی از مسیرها را پاکسازی کنند ولی حواستان باشد که تانک فرماندهی همان تانک ها RT هستند که سرعت بالایی دارند و می توانند مسیرهای غیر مستقیمی را برای تصرف زمین حریف انتخاب کنند.

### تالاب

#### سرعت در برابر قدرت

این نقشه نامتقارن است، هم در چینش موانع هم در مهره ها، بازیکن سفید تانک های سنگین و زرهی دارد در حالی که بازیکن سیاه تانک های سبک و سریع دارد. جایگزین:

\* White: TT > HB; Black: TH > AT  
\*\* White: ST > HH; Black: AT > LM

### روستا

#### ( برای چهار بازیکن )

تانک ها در حیاط نوبت خود را شروع می کنند و در نقطه شروعشان به خوبی توسط موانع مختلف محافظت شده اند. در این بازی حفظ تانک فرماندهی ضروری نیست ولی یک مهره ی با ارزش است چرا که می تواند در هر نوبت دوبار شلیک کند.

اگر بازیکنان به توافق رسیدند ، به عنوان یک گزینه ، هر بازیکن می تواند در یک چهارم زمین خود دو مین زمینی بکارد.

بازیکن اول مهره ی سفید  
بازیکن دوم مهره ی مشکی  
بازیکن سوم مهره ی پرچم دار سفید  
بازیکن چهارم پرچم دار مشکی