

CIUDAD DEL RIO

A través del centro de la ciudad fluye un río que impide a los tanques (excepto los Anfibios) cruzar a la otra orilla. Los puentes son la única vía de ataque/escape, pero también hay que contar con los tanques lanza-puentes que pueden decidir el ganador si se usan en el lugar y momento adecuado.

* Opción alternativa: en lugar de dos MTs cada jugador puede elegir un par de THs, TT, o ATs.

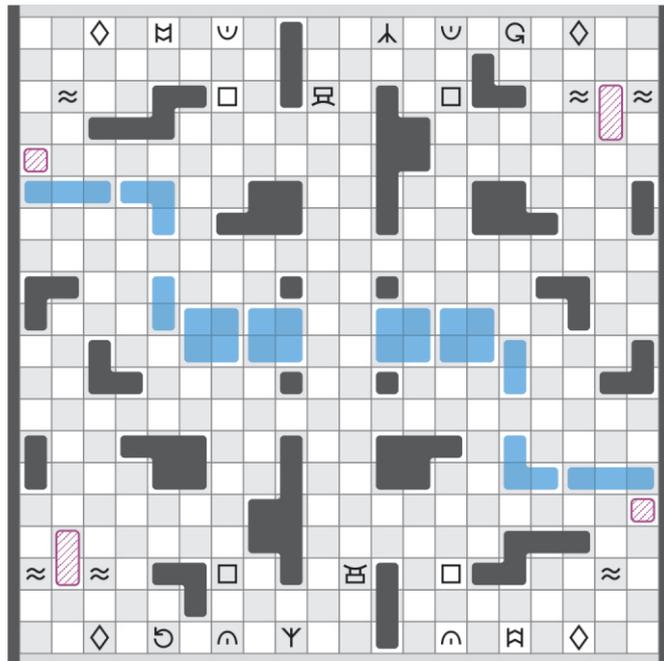
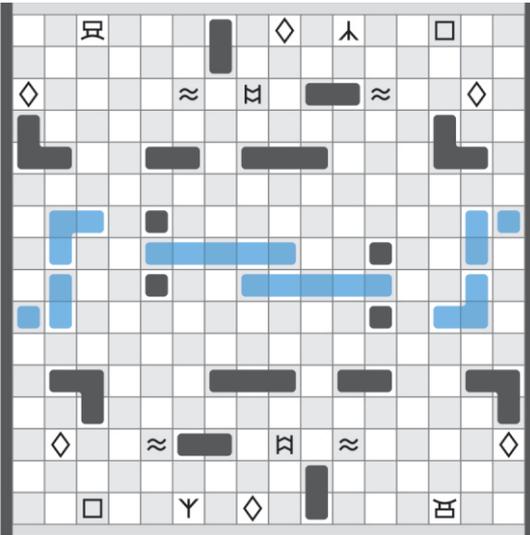
Piezas recomendadas:

16x16:

- 1 CAM
- 2 AM
- 3 MT
- 1 HT
- 1 HB
- 1 B
- Σ: 9

20x20:

- 1 CLT
- 3 AM
- 2 HT
- 1 HB
- 2 HM
- 1 B
- 1 R
- 2 MT*
- Σ: 13



RUINAS

La batalla tiene lugar en unas ruinas, el HT (en el tablero de 16X16) y el ST (en el tablero de 20X20) toman el rol de Tanque de Mando. Pueden abrir paso derribando arboles con la ayuda de un HB.

Un Tanque lanza-puentes (en el tablero de 20X20) puede crear una nueva ruta de ataque/escape, pero puede ser un arma de doble filo si el rival utiliza la nueva ruta creada para realizar una ofensiva.

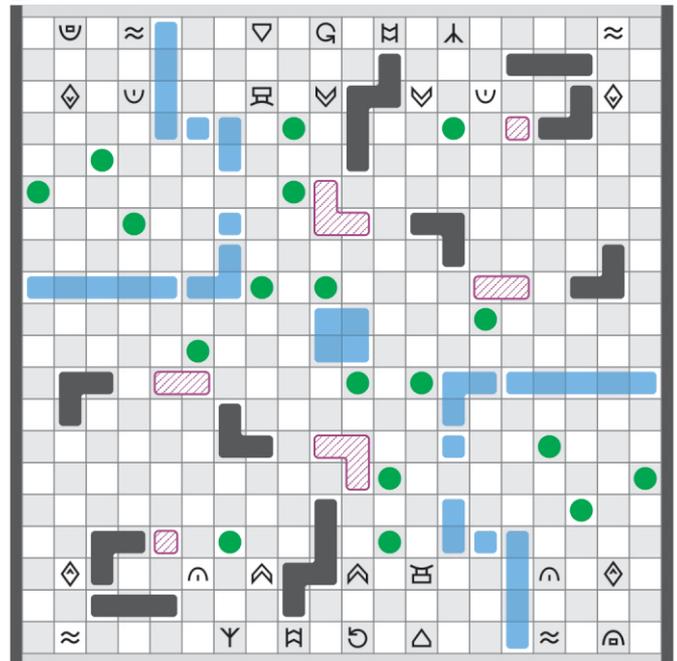
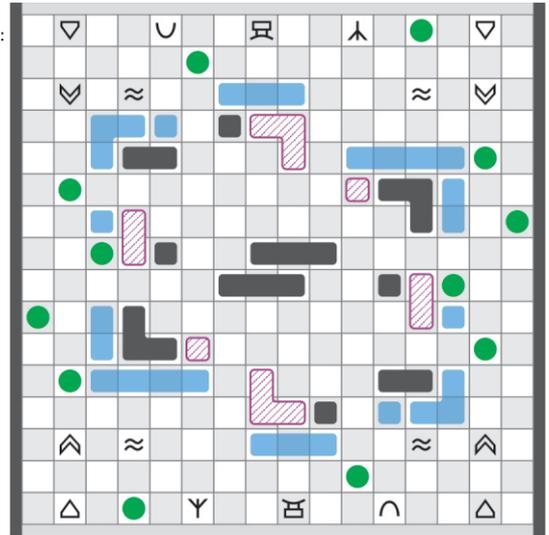
Piezas recomendadas:

16x16:

- 1 CHT
- 1 HB
- 2 AM
- 2 TH
- 2 TD
- 1 LM
- Σ: 9

20x20:

- 1 CST
- 1 HB
- 2 TT
- 2 AM
- 2 TH
- 1 TD
- 2 HM
- 1 HH
- 1 B
- 1 R
- Σ: 14



EL PASO DE MONTAÑA

Este esquema está basado en una sugerencia enviada por Ivan C. Erickson. Los estrechos pasos de montañas requieren el uso de vehículos ligeros en su mayor parte, con la excepción de un HB que puede abrir el paso en caso de que quede bloqueado por los restos de un vehículo destruido. Los setos no permiten disparar desde la distancia, pero dan la oportunidad de llegar hasta el enemigo sin ser detectados.

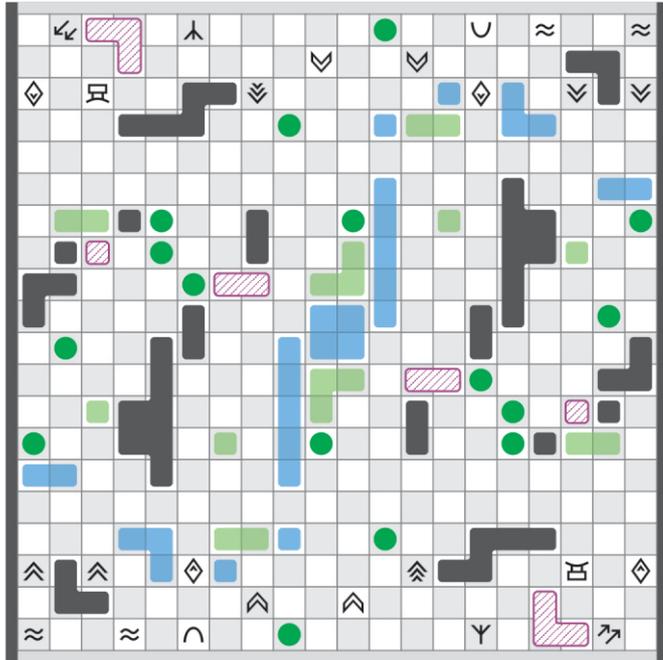
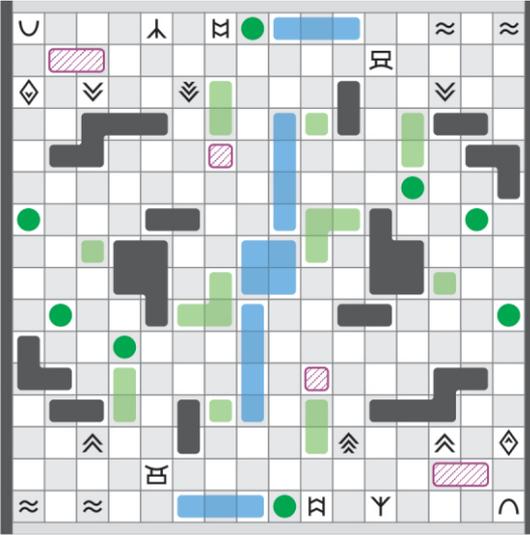
Piezas recomendadas:

16x16:

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 AM
- 1 RT
- 1 TT
- 1 HB
- 1 LM
- 1 B
- Σ: 10

20x20:

- 1 CLT
- 2 LT
- 2 AM
- 2 TH
- 2 TT
- 1 RT
- 1 HB
- 1 LM
- 1 RL
- Σ: 13



ARROYOS

En esta preparación no hay apenas obstáculos latos (salvo por las dos casas), pero hay multitud de árboles, matorros, agua y barro. Los tanques pueden atravesar los setos sin problema, los arboles pueden ser evitados o derribados, pero para sortear el agua los tanques deben atravesar el barro. Dado que es arriesgado, cualquier avance ha de ser planeado cuidadosamente.

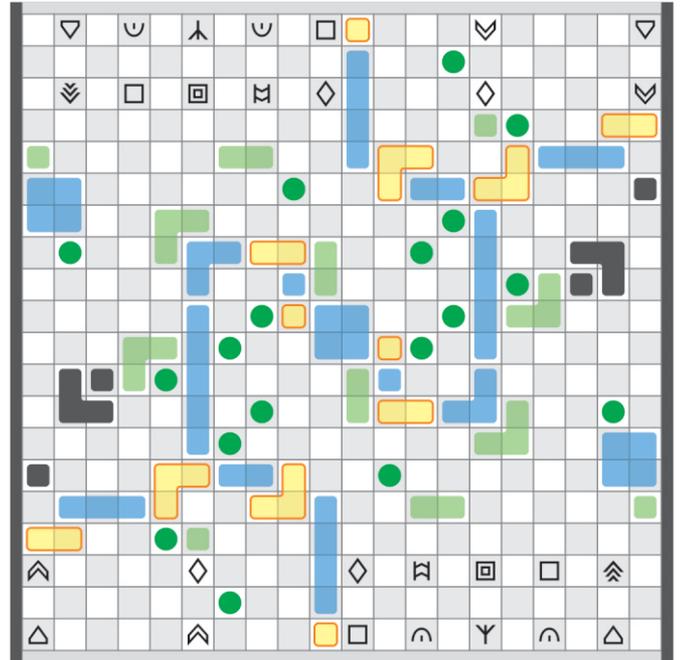
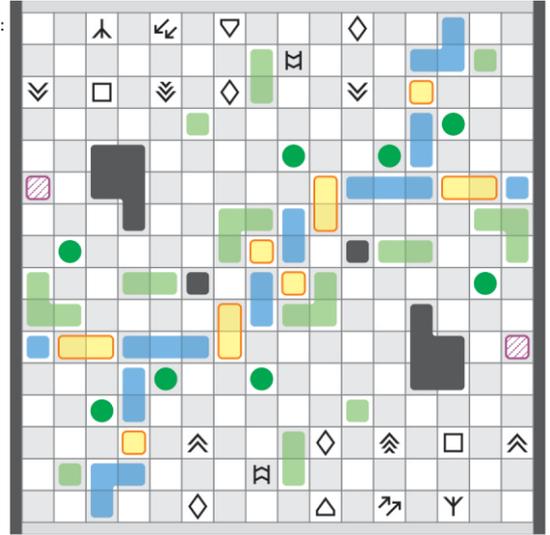
Piezas recomendadas:

16x16:

- 1 CHT
- 2 LT
- 2 MT
- 1 HT
- 1 RT
- 1 TD
- 1 RL
- 1 B
- Σ: 10

20x20:

- 1 CLT
- 1 ST
- 2 HT
- 2 MT
- 1 RT
- 2 TD
- 2 TH
- 2 HM
- 1 B
- Σ: 14



PANTANO

Agua, barro, árboles y matorjos dominan este esquema con unos pocos obstáculos altos (gruesos troncos de árboles que no pueden ser derribados).

TH / TT toman el rol de Tanques de Mando. Los Anfibios pueden abrirse paso fácilmente para avanzar, mientras otros tanques tienen que rodear los obstáculos o atravesar el barro lentamente.

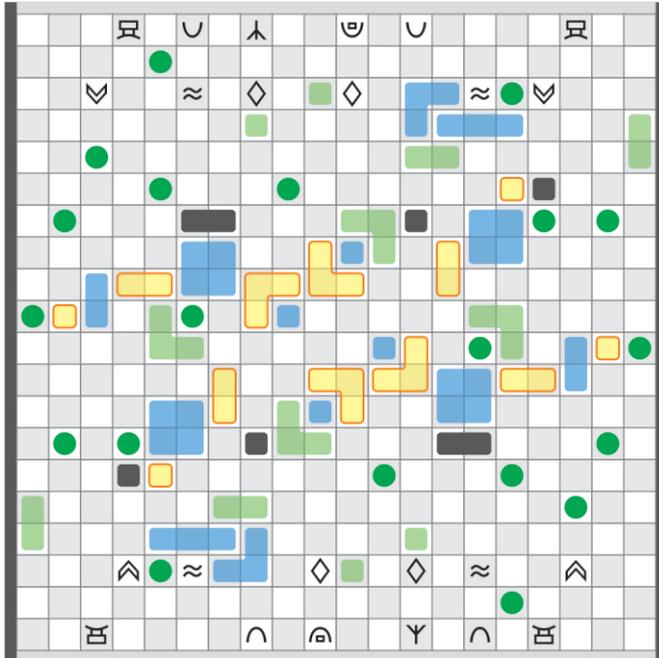
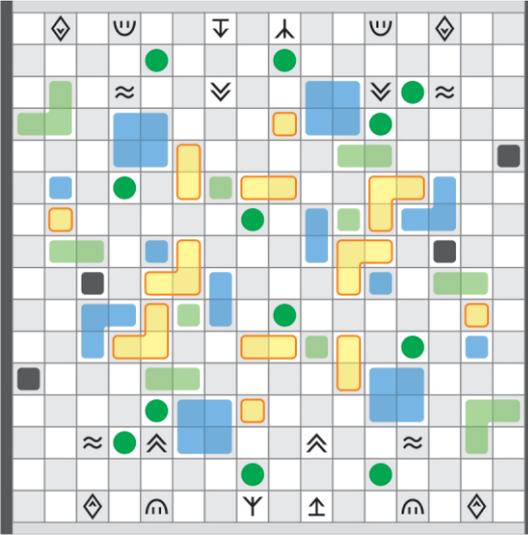
Piezas recomendadas:

16x16:

- 1 CTH
- 2 LT
- 2 AM
- 1 AT
- 2 TT
- 2 LH
- Σ: 10

20x20:

- 1 CTT
- 2 MT
- 2 AM
- 2 TH
- 2 HB
- 2 LM
- 1 HH
- Σ: 12



CAMPO DE MINAS

Tableros de diferentes tamaños y diferentes configuraciones (amplios bulevares / parques urbanos) y una cosa en común: la parte central está llena de minas.

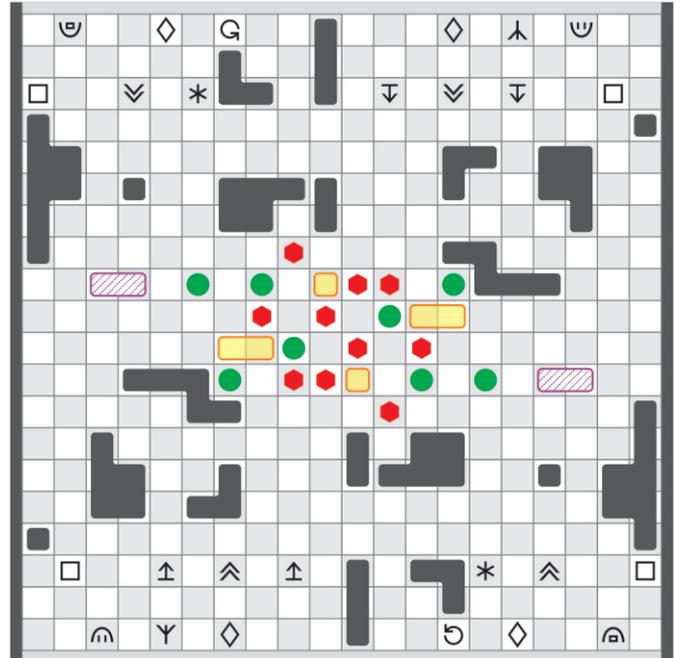
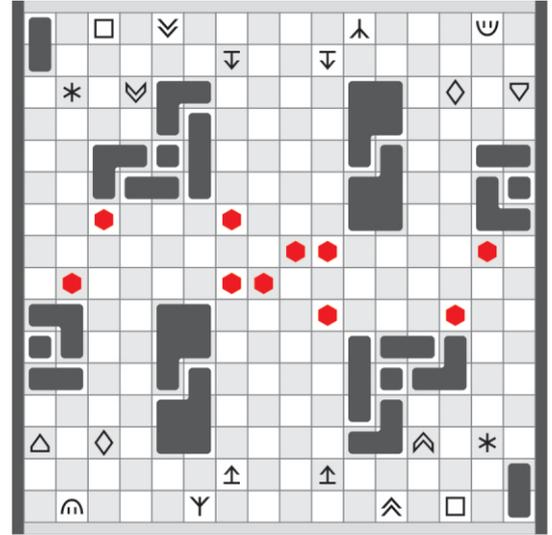
Los Tanques limpia – minas pueden limpiar corredores, pero hay que tener en cuenta que los Tanques de Mando son los RTs, que son muy rápidos y pueden escoger una vía de escape menos directas.

16x16:

- 1 CRT
- 2 AT
- 1 LT
- 1 MT
- 1 MS
- 1 HT
- 1 TD
- 1 TH
- 1 LH
- Σ: 10

20x20:

- 1 CRT
- 2 LT
- 2 MT
- 2 HT
- 2 AT
- 1 MS
- 1 LH
- 1 HH
- 1 R
- Σ: 13



ESTANQUES

Velocidad Vs Blindaje

Este esquema es asimétrico en relación tanto a los obstáculos como las piezas de juego. El jugador Blanco tiene tanques pesados y bien blindados a su disposición mientras que el Negro dispone de vehículos ligeros y rápidos.

Opciones alternativas: * Blanco TT > HB; Negro TH > AT
 ** Blanco: ST > HH; Negro: AT > LM

Piezas recomendadas:

16x16

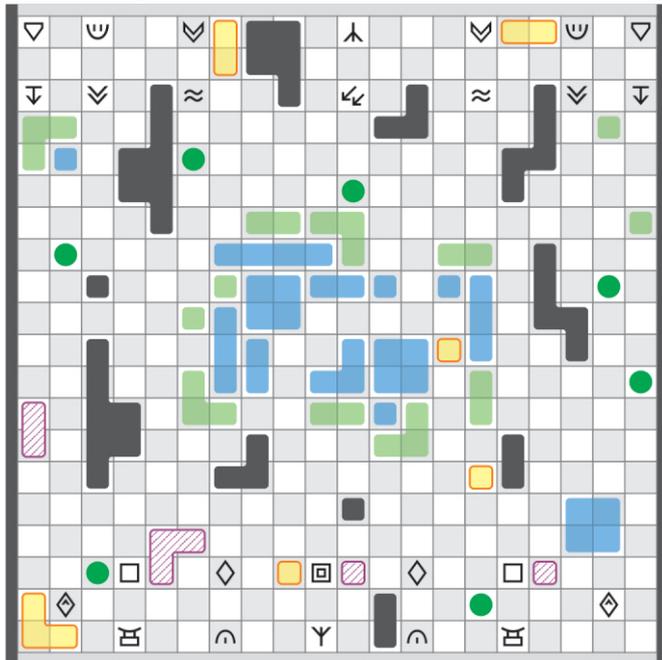
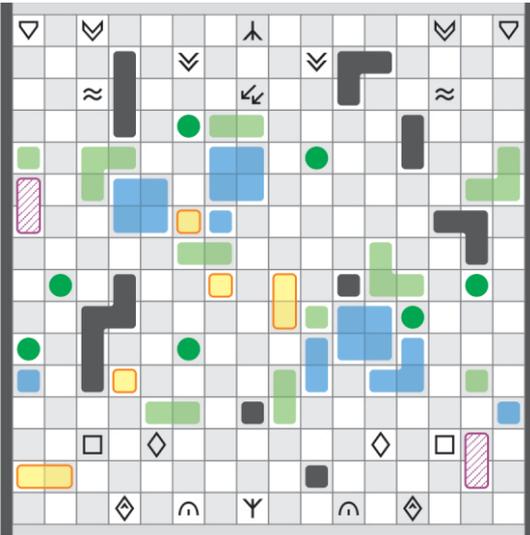
White: Black:

1 CMT 1 CLT
 2 MT 2 LT
 2 TT* 2 AM
 2 HT 2 TD
 2 HM 2 TH*
 1 RL
 Σ: 9 Σ: 10

20x20

White: Black:

1 CMT 1 CRT
 2 MT 2 LT
 2 TT 2 AM
 2 HT 2 AT**
 2 HB 2 TD
 2 HM 2 TH
 1 ST** 2 LH
 1 RL
 Σ: 12 Σ: 14



PUEBLO (Para 4 jugadores)

Los vehículos comienzan en jardines, y sus posiciones de salida están protegidas por varios obstáculos. En esta variación salvar a los Tanques de Mando (CTT) no es imperativo, pero es una pieza de juego valiosa dado que puede disparar dos veces por turno.

Si se llega a un acuerdo, como opción, cada jugador puede colocar dos minas terrestres en cualquier parte de su cuarto de tablero.

Piezas recomendadas:

16x16:

- 1 CTT
 - 1 AM
 - 1 TH
 - 1 AT
 - 1 HB
 - 1 LM
 Σ: 6

20x20:

- 1 CTT
 - 1 LT
 - 1 AM
 - 1 TH
 - 1 AT
 - 1 HT
 - 1 HB
 - 1 LM
 Σ: 8

