

CITE AVEC RIVIERE

Au milieu de la cité coule une rivière qui empêche les chars (excepté les amphibies) de traverser. Les ponts sont les seuls moyens d'attaquer ou de s'échapper. Les Chars Pontons, si utilisés au bon endroit et au bon moment, seront certainement cruciaux pour assurer la victoire.

* Variante : Au lieu de 2 MTs, chaque joueur peut choisir 2 THs, TTs, ou ATs.

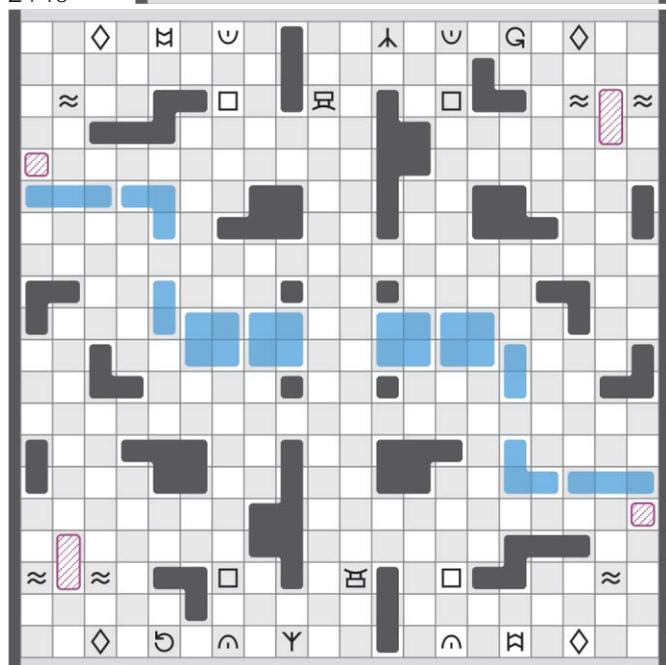
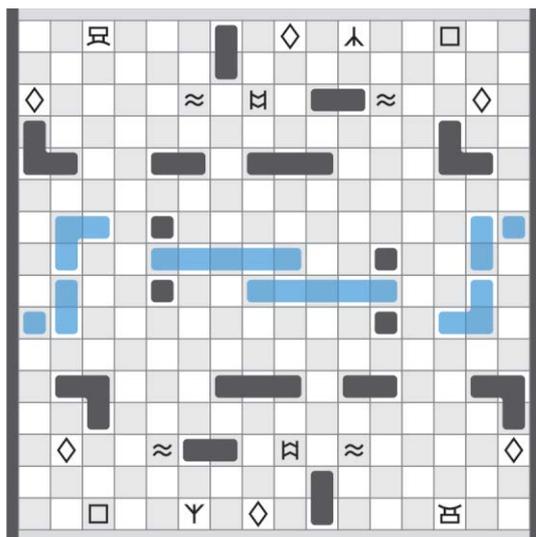
Unités recommandées :

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



RUINES

Les ruines sont le théâtre de la bataille, avec le HT (plateau 16x16) et le ST (plateau 20x20) dans le rôle du Char de Commandement. Ils peuvent dégager le passage en abattant les arbres avec l'aide d'un HB.

Un Char ponton (plateau 20x20) peut créer une nouvelle possibilité d'attaque / échappement, mais c'est à double tranchant si l'adversaire utilise ce même chemin à son tour.

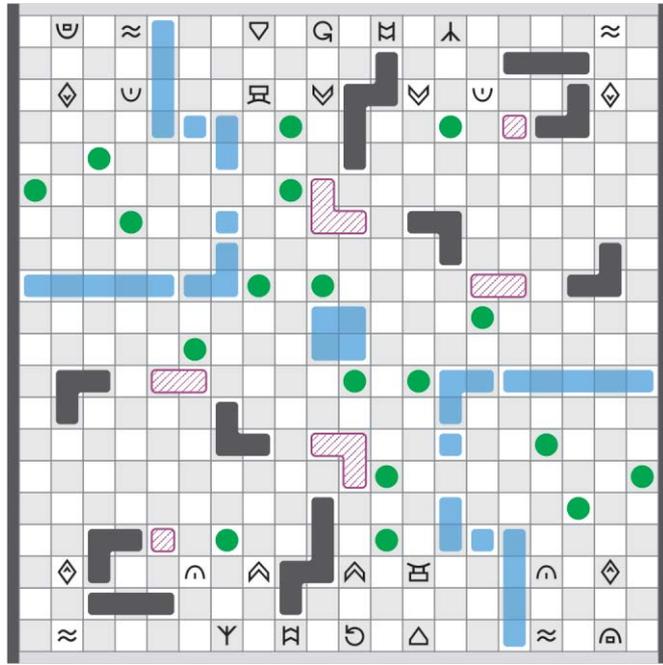
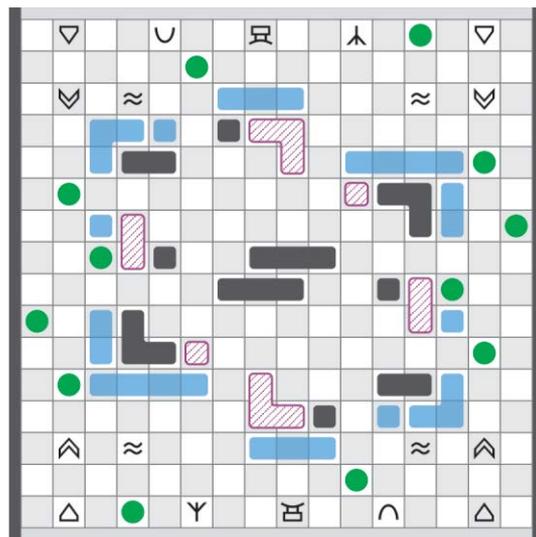
Unités recommandées :

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



LA PASSE MONTAGNEUSE

Cette configuration est basée sur une suggestion envoyée par Ivan C. Erickson.

Les routes escarpées de la montagne nécessitent principalement l'emploi de véhicules légers, avec le soutien d'un HB s'ils sont bloqués par des véhicules détruits. Les haies ne permettent pas de tirer à distance mais de s'approcher avec une relative discrétion de l'adversaire.

Unités recommandées :

16x16 :

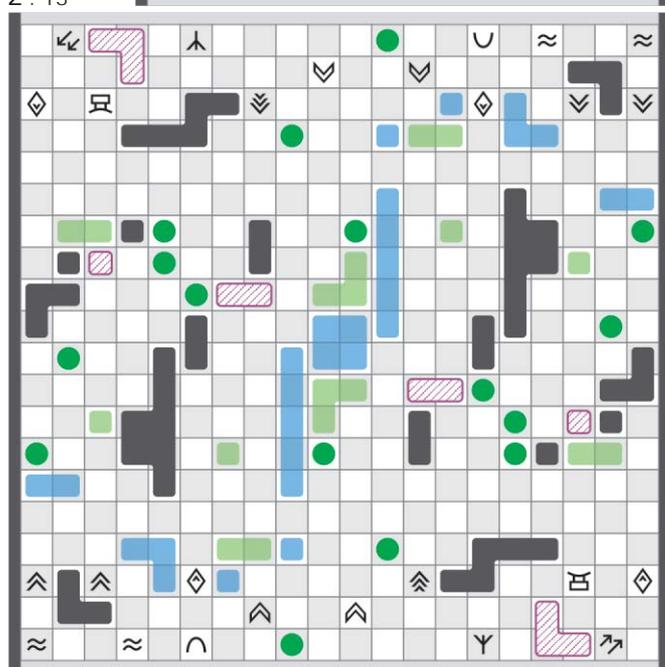
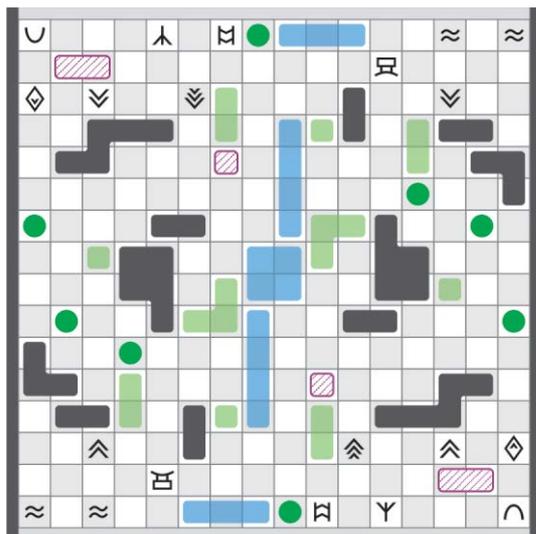
- 1 CLT
- 2 LT
- 2 AM
- 1 RT
- 1 TT
- 1 HB
- 1 LM
- 1 B

Σ : 10

20x20 :

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

Σ : 13



CRIQUE

Dans cette configuration, il n'y a presque pas d'obstacles élevés (à l'exception des deux maisons), mais il y a beaucoup d'arbres, d'arbustes, d'eau et de boue. Les chars peuvent facilement traverser les buissons, les arbres peuvent être évités ou abattus, mais pour éviter l'eau, ils doivent traverser la boue. Afin d'éviter tout risque trop important, toute avancée doit être planifiée avec soin.

Unités recommandées :

16x16 :

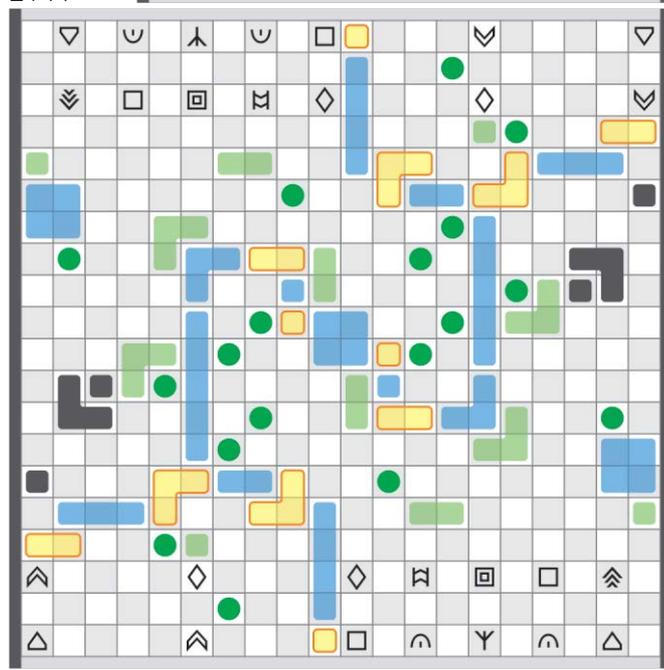
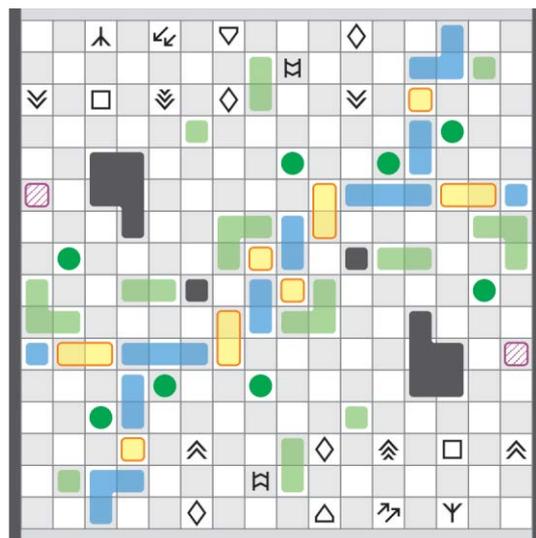
- 1 CHT
- 2 LT
- 2 MT
- 1 HT
- 1 RT
- 1 TD
- 1 RL
- 1 B

Σ : 10

20x20 :

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

Σ : 14



MARECAGES

Beaucoup d'eau, de boue, d'arbres et d'arbustes ne présentant que quelques obstacles élevés (gros troncs d'arbres ne pouvant être abattus) constituent ces marécages.

Les TH / TT ont pris le rôle de chars de commandement. Les Amphibies peuvent facilement trouver un chemin pour progresser, mais les autres chars doivent contourner les obstacles ou se résoudre à se déplacer lentement dans la boue.

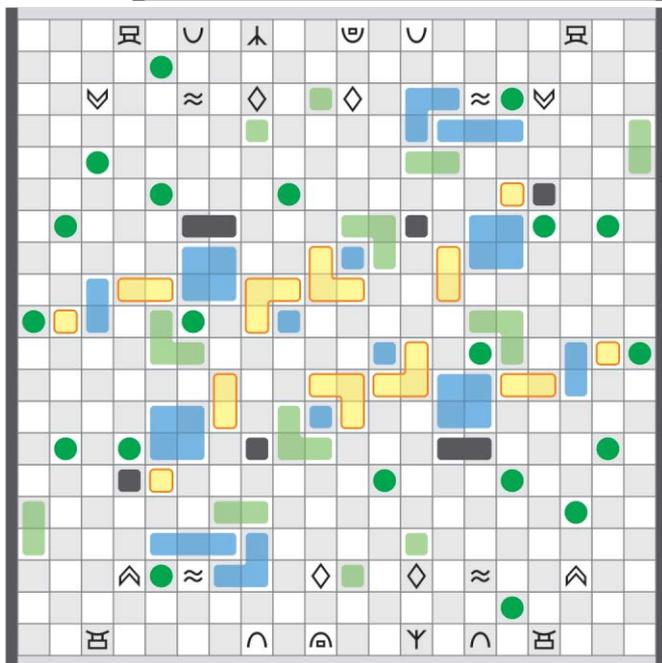
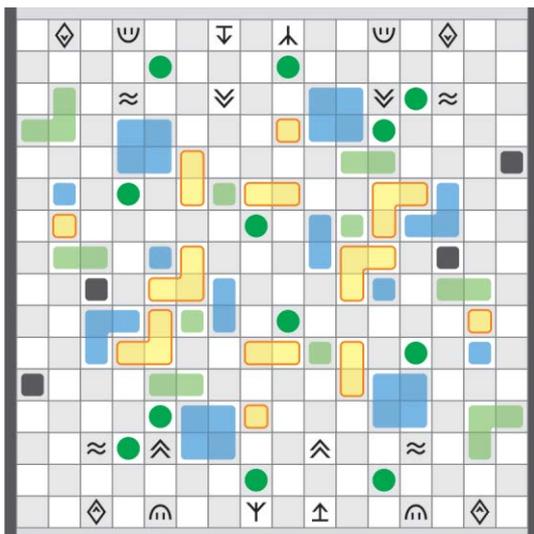
Unités recommandées :

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



CHAMPS DE MINES

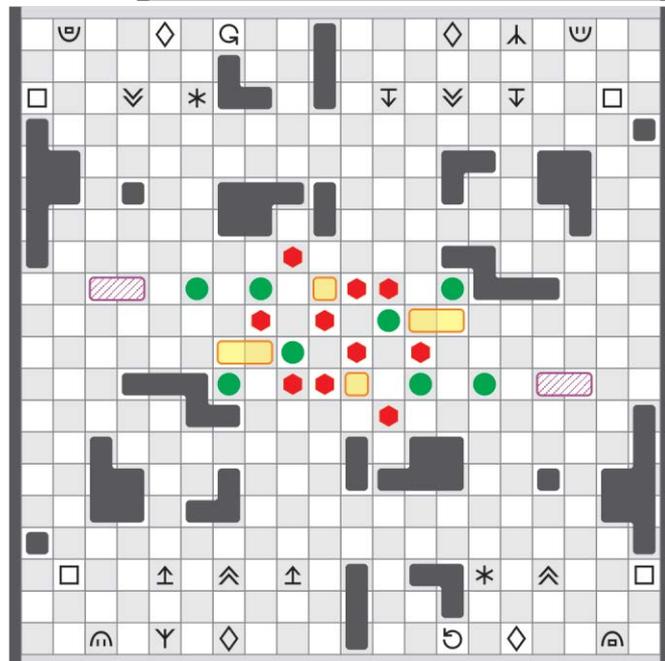
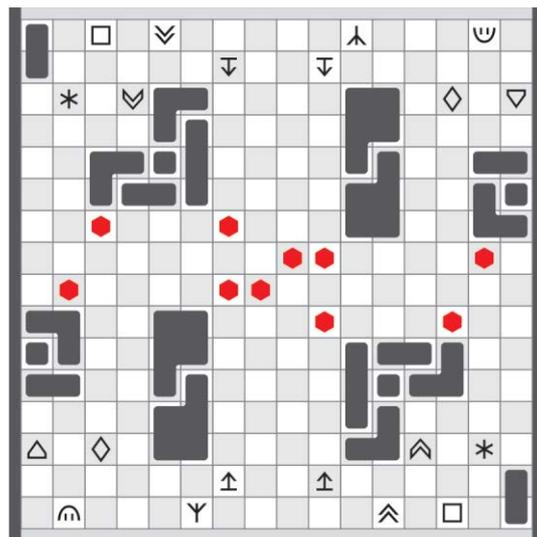
Les plateaux de différentes tailles présentent des configurations différentes (larges boulevards / parc urbain) mais ont en commun d'avoir une partie centrale pleine de mines. Les Chars Démineurs peuvent dégager certains passages, mais les Chars de Commandement sont des RT très rapides qui peuvent choisir des itinéraires alternatifs pour s'échapper.

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



TROUS D'EAU

Vitesse contre Blindage

Cette configuration est asymétrique, à la fois en termes d'obstacles et de pièces en jeu. Blanc dispose de chars lourds et blindés, tandis que Noir dispose de véhicules légers et rapides.

Variantes :

* Blanc : TT > HB ; Noir : TH > AT

** Blanc : ST > HH ; Noir : AT > LM

Unités recommandées :

16x16

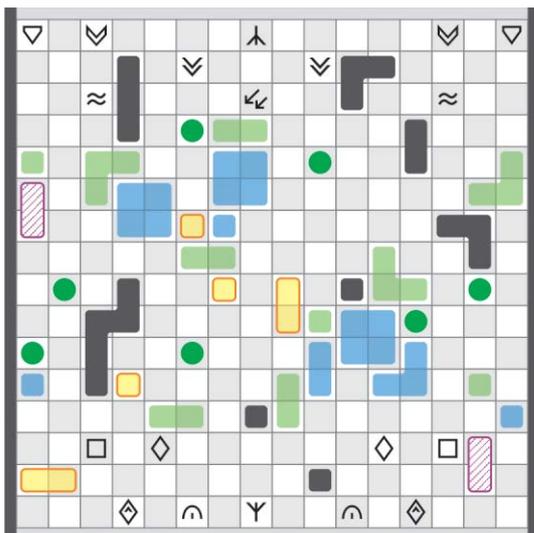
Blanc : 1 CMT, 1 CLT, 2 MT, 2 LT, 2 TT*, 2 AM, 2 HT, 2 TD, 2 HM, 2 TH*, 1 RL
Noir : 1 CRT, 2 LT, 2 AM, 2 AT, 2 TD, 2 TH, 2 TH, 1 LH, 1 RL

Σ : 9 Σ : 10

20x20 :

Blanc : 1 CMT, 2 MT, 2 TT, 2 HT, 2 HB, 2 HM, 1 ST, 1 RL
Noir : 1 CRT, 2 LT, 2 AM, 2 AT, 2 TD, 2 TH, 2 TH, 1 LH, 1 RL

Σ : 9 Σ : 14



VILLAGE

(Pour 4 joueurs)

Les unités démarrent dans leurs camps respectifs, protégés par différents obstacles. Dans cette variante, sauver le Char de Commandement (CTT) n'est pas un impératif, mais c'est une unité précieuse au combat car elle peut tirer deux fois dans le même tour. Si cela est convenu entre eux, chaque joueur peut, en option, placer deux mines terrestres n'importe où sur son propre quart du plateau.

Unités recommandées :

16x16

Blanc : 1 CTT, 1 AM, 1 TH, 1 AT, 1 HB, 1 LM
Noir : 1 CRT, 1 LT, 1 AM, 1 TH, 1 AT, 1 HT, 1 HB, 1 LM

Σ : 6

20x20 :

Blanc : 1 CTT, 1 LT, 1 AM, 1 TH, 1 AT, 1 HT, 1 HB, 1 LM
Noir : 1 CRT, 1 LT, 1 AM, 1 TH, 1 AT, 1 HT, 1 HB, 1 LM

Σ : 8

