

CARTA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

TIPO	COSTO in PM		STACKING puntini amm.	BONUS CORAZZATI	EFFETTO
	Bel Tempo	Brutto tempo			
 Pianura	1	2	10	Sì	Tank Shock solo con il bel tempo
 Collina	1	2	7	Sì	Attaccante x 1/2 se attacca da pianura
 Montagna	3(a)	3(a)	5	Sì(g)	Difensore x 2 (d)
 Cresta	+2(a)	+2(a)	OTH	Sì(g)	Attaccante x 1/2
 Città	1	1	OTH	No	Difensore x 2 (d); no Effetto Tank
 Villaggio	OTH	OTH	OTH	OTH	Difensore +1 (f)
 Strada maggiore	1/2	1/2	OTH	OTH	OTH
 Strada minore	1	1	OTH	OTH	OTH
 Fiume	+3(b)	P	OTH	No	Attaccante x 1/2
 Ponte	(c)	(c)	OTH	Sì	Attaccante x 1/2
 Linea Gustav Fortificazione	OTH	OTH	OTH	No	Difensore x 3 (d) (e); no Effetto Tank
 Vesuvio	P	P	-	-	-
 Impassabile	P	P	-	-	-



Terminali di rifornimento per V Armata, VIII Armata, Asse



Punto di entrata dell'Asse



Porto



Aeroporto

(a): corazzati possono entrare solo attraverso una strada, altrimenti proibito

(b): proibito per i corazzati senza un ponte

(c): nega gli effetti del fiume

(d): il difensore deve scegliere quale tipo di terreno influenza il fattore di combattimento; il fattore di combattimento dei corazzati in difesa non è mai influenzato dal terreno.

(e): si applica solo alle unità dell'Asse in difesa

(f): deve essere aggiunto dopo tutti gli altri modificatori dati dal terreno; il fattore di combattimento dei corazzati in difesa non è mai influenzato dal terreno.

(g): solo lungo una strada

P: Proibito

OTH: altro terreno nell'esagono

Tank Shock in attacco: solo durante il bel tempo, in esa di pianura senza città o fortificazioni, un esa attaccante raddoppia il suo fattore di combattimento se contiene corazzati e il difensore ne è sprovvisto.

Tank Shock in difesa: solo durante il bel tempo, in esa di pianura senza città o fortificazioni, un esa attaccante dimezza il suo fattore di combattimento se non contiene corazzati e l'esa del difensore contiene una unità corazzata.