

Effet des terrains

Centre d'hexagone*

- Terrain clair
- Butte
- Arbres
- Rétrécissement
- Eau

Murs

- Mur de façade
- Mur d'enceinte
 - accès sans échelle
 - accès avec échelle*
 - à partir de véhicule

Ouvertures*

- 1 Porte / fenêtre
- 2 Brèche façade
- 3 Brèche enceinte

Intérieur bâtiment

- Pièce
- Zone
- Cloison*

Etage / toit

- accès escalier
- avec échelle*
- depuis véhicule

Environnement

- Barricade*
 - hex central
 - hex adjacents
- Fumée

Numéro d'hexagone

Numéro de pièce/zone

Numéro de bâtiment

Placer un bloc cylindre blanc sous un bloc qui prend position sur un toit. Le cylindre est placé sur le symbole «accès au toit».

Un bloc sur un toit peut tirer dans toutes les directions à partir du point bleu du symbole.

Un bloc peut passer d'un toit vers le toit d'un bâtiment contigu (pour 4 PM) si les symboles toit des deux bâtiments se font face.

Coût en PM (véhicules/chars)	Coût en PM (blocs à pied)	Coût en PE (tous bloc)	Niveau (obstacle LOS)	NOTES
1	1	1	0	
1	1	1	1	*Le terrain concerne l'ensemble de l'hex, bord compris
1	1	1	3	
X	1	1	0	
2	2	1	-1	
X	X	2	2	
X	5	2	1	* L'accès avec échelle se fait depuis du terrain clair
X	3	2	1	
X	2	2	1	
X	2	2		* L'accès par une ouverture ou une brèche réalisée ne se fait que via l'angle de tir
X	2	2		
X	1	1		* Traverser une cloison coût 1 PM en plus du coût de la pièce / zone
X	1	1		
X	2	1	2	* L'accès avec échelle se fait depuis du terrain clair
X	2			
X	3			
X	X			* Le coût en PM s'applique quel que soit le camp de la barricade
2	2		2	

Sequence de jeu

1. Phase préliminaire

Masquage blocs dévoilés
Mouvement populations
Vérification stabilité IED/UXO
Tirage des événement
Résolution actions 3D
Demande actions 3D
Réorganisation ordre de bataille

2. Initiative

3. Phases alternées de jeu

4. Phase finale

Retrait des marqueurs

- fumigène
- activé
- réaction
- consommé