

Les règles des parties

Les règles générales

Toutes les équipes seront composées d'un chef de groupe (cette fonction fera l'objet d'un tournus), d'un médecin (pareil que pour le chef de groupe) et d'un nombre non-défini de troupe d'assaut (le reste du groupe en somme).

Chacune des équipes, en début de partie, partira dans une direction opposée à l'autre jusqu'à la perte totale de contact visuel, sans donner d'indications sur la position qu'elle pense prendre.

Lorsque les chefs de groupe auront trouvé l'endroit propice, ils se contacteront par radio, ou définiront une heure fixe, pour commencer la partie. Ils auront pour responsabilités de guider leur groupe pendant la rencontre et de définir les priorités entre les objectifs ou les imprévus (un membre qui se fait toucher par exemple).

Toute personne touchée par un projectile devra se coucher, face contre terre ou sur le dos, les bras croisés au dessus du torse, afin de ne pas pouvoir donner d'informations au reste du groupe sur la position d'un adversaire ou d'un objectif.

Toute personne à terre devra garder le silence jusqu'à ce qu'il soit "réanimer" par le médecin ou que la partie se termine. Si le médecin est touché, il devra faire de même.

Cependant, si un joueur arrive à **s'équiper** (le fixer sur lui) du signe distinctif du médecin, il devient à son tour le médecin et peut réanimer les membres de son groupe.

Les buts

Ils varieront selon le scénario secondaire utilisé, mais généralement, toute équipe dont la totalité des membres seront à terre sera considérée comme perdante et donnera le point à l'autre équipe.

Il se peut également, dans le cas d'une destruction d'objectif (fictive), ou d'une prise d'otages, par exemple, que les buts à atteindre soit multiples. Dans ce cas, l'équipe qui aura parfaitement rempli tous les objectifs de mission aura gagné la manche.

Si, par exemple, les objectifs d'une mission ont été remplis, mais que l'équipe qui avait ces objectifs s'est quand même faite neutraliser, la partie s'achèvera sur un match nul et le point sera remis en jeu pour une mort-subite (type double-assaut, chaque équipe devra neutraliser l'autre sans autre).