

OPÉRATION BARKHANE – MAXIMUS

MATÉRIEL : Gilet jaune – Radio – Chrono – Drapeau

ÉCHAUFFEMENT

- 2 équipes – Départ ZE / F3
- Maximus défend F3 / les autres attaquent
- Maximus : 5 vies
- 5^e touche = fin de partie
- All medics : 20 sec
- Objectif : toucher ou protéger Maximus
- Meilleur temps = manche gagnée

PHASE 1 – RECHERCHE ET DESTRUCTION

- Hostiles : départ libre et secret (4 min pour se cacher)
- Maximus : départ ZN – itinéraire imposé : ZN → HH → F1 → F2 → Z3 → R5 → Z1 → Z2 → R3
- Hélico : départ ZN – radio obligatoire – 1 drapeau, 1 pilote, 0 à 5 joueurs
- En vol intouchable / tirs interdits
- Au sol : drapeau posé = débarquement immédiat
- Hélico récupérable par tout camp

Objectif : toucher / protéger Maximus – 5^e touche = fin – meilleur temps gagne

PHASE 2 – RECONNAISSANCE SOL / AIR

- Hostiles : départ Z2 ou F2 (secret, 4 min pour se cacher)
- Maximus : départ ZE (hélico) – déposé près de la zone hostile
- Forces au sol rejoignent Maximus
- Radio obligatoire

Objectif : détruire les hostiles / survivre / protéger Maximus

- 5^e touche = fin / All medics : 20 sec / meilleur temps = victoire

PHASE 3 – L'ASSAUT AU SOL

- Si Maximus est touché 1 fois → évacuation vers ZN

Objectif : détruire les hostiles / survivre / empêcher contact physique avec Maximus / meilleur temps = victoire

PHASE 4 – SÉCURISATION ET EXFILTRATION

- Maximus arrive en ZN (extraction)
- Hostiles reviennent en jeu et se cachent sur R2
- Envoi de troupes pour destruction des hostiles
- Touché physique = OUT définitif (retour ZN)

Objectif : sécuriser zone / défendre Maximus / meilleur temps = victoire

ZONE CHRONO / SCORE : _____