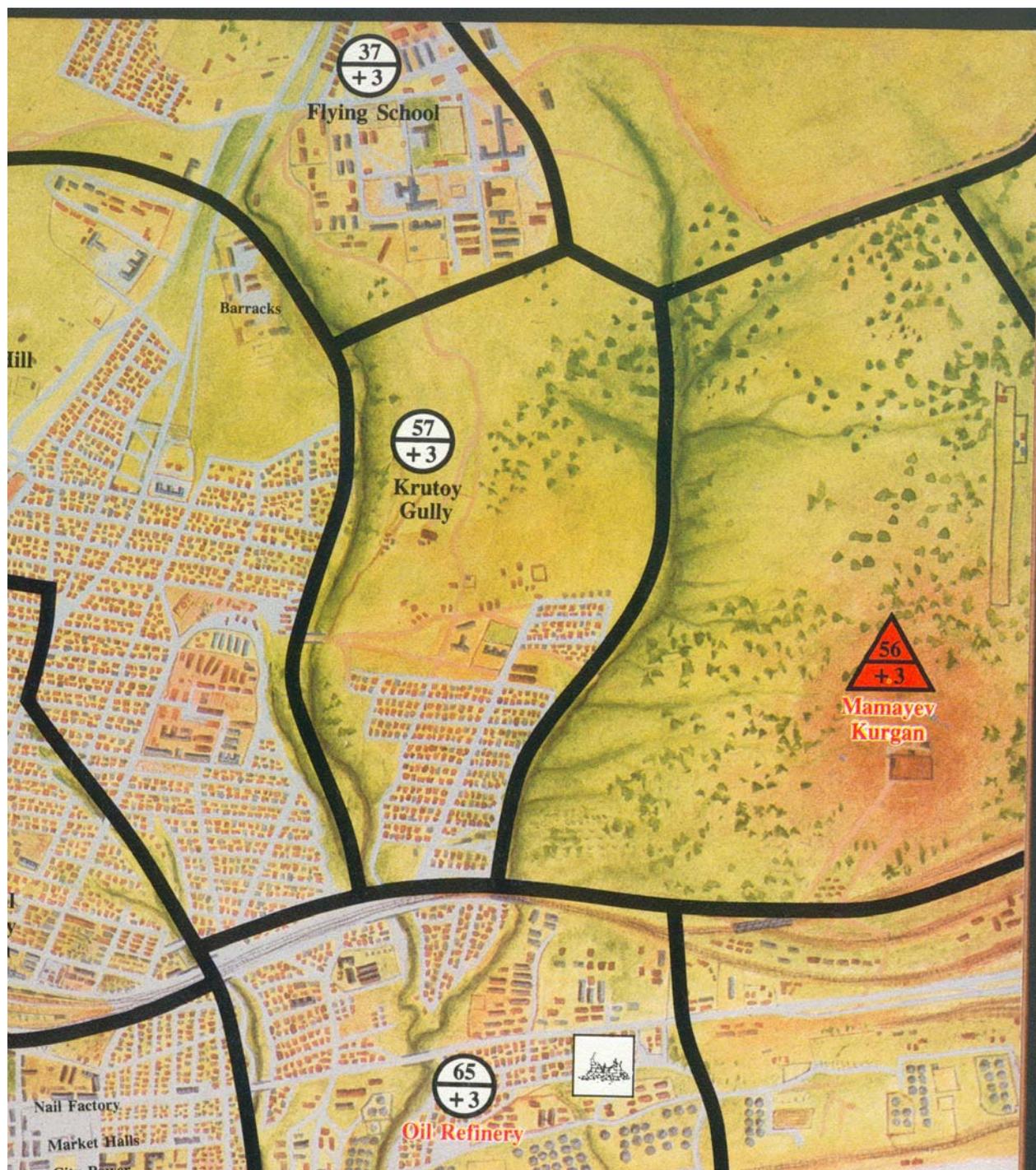


### 3.2.1. Identification (ID)



Chaque aire contient une silhouette noire de forme géométrique (un cercle, un carré, ou un triangle) divisée en deux moitiés qui est utilisée pour aider au placement initial .Le nombre dans la moitié du haut est le nombre qui identifie cette aire dans une classification des aires par chiffres . [Exemple : l'aire 56 contient la colline 102 (Mamayev Kurgan est la dénomination officielle de l'aire 56 sur la carte ) .]



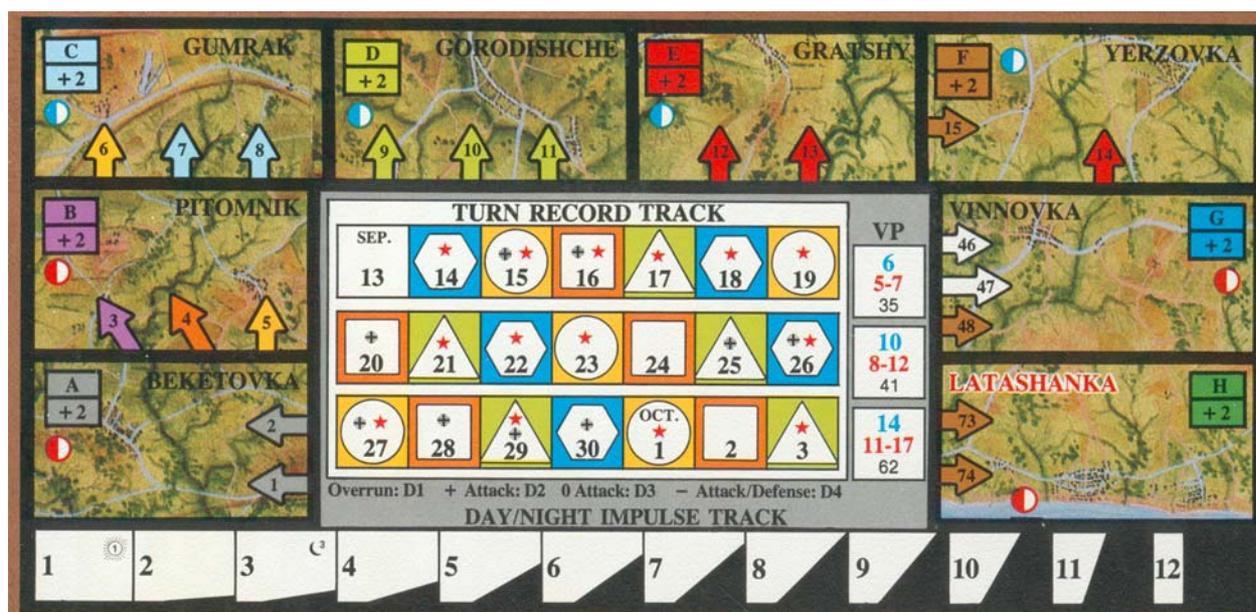
### 3.2.2. TEM :Terrain effects modifier (modificateur d'effets de terrain)

Le nombre à la partie inférieure de chaque ID(identité) (allant de +1 à +4) est le *modificateur d'effets de terrain* de cette aire .

### 3.2.3. Placement

Chaque ID ( marqueur d'identification d'aire ) est codé par couleur pour aider au placement initial des unités commençant la partie (voir 5.4,5.6).Aucune unité ne peut commencer dans une aire avec une ID ( marqueur d'identification d'aire ) de couleur blanche.

### 3.3. Zones



En addition aux 74 zones numérotées représentées sur la carte, il y a 8 zones périmètres portant les lettres "A" à "H" qui limitent la carte des trois côtés et sont imprimées sous une forme symbolique dans le coin en haut et à gauche de la carte .Ces zones sont utilisées pour réguler le mouvement stratégique (voir 11 ) des unités en dehors des alentours immédiats de la bataille autour de la périphérie de la carte . **Les règles s'appliquant aux aires sont également applicables aux zones sauf les modifications de la règle 11 .**