D'après une idée d'Antoine
1) Editez les pages qui suivent sur une imprimante couleur,
2) Collez la feuille sur un carton (genre celui que vous utilisez pour socler vos figurines ou plus fin, c'est encore mieux). découpez/cutterisez en suivant les lignes. Posez les petites cartes en tas distincts.

Au début de la partie, une fois les terrains placés (bois, villes, ruisseaux, etc...), piochez au hasard une des tuiles correspondantes à ce terrain et glissez-la dessous l'élément, dépassant légèrement. Le premier arrivé la retourne et on voit ce que c'est. On la laisse ensuite sur le dessus de cet élément de terrain.
L'assortiment respecte scrupuleusement celui des tables de terrains (j'ai fait les plus courants). Il permet accessoirement

Recto

BOIS Terrain élevé Pied/Mtd/autre : Imp. Couvert : 2 Visibilité : 0cm / Grp : No	**ZONE BATIE** Terrain élevé Pied : v3 Mtd/autre : Imp. Couvert : 2 Visibilité : 5cm / Grp : No	**Colline** Terrain élevé ***Retiré une tuile*** ***Terrain accidenté***	**Hautes herbes** Terrain élevé Pied : v2 Mtd: v2 autre : v2 Couvert : 0 Visibilité : 5cm / Grp : non
BOIS Terrain élevé Pied : v2 Mtd/autre : Imp. Couvert : 1 Visibilité : 5cm / Grp : No	**ZONE BATIE** Terrain élevé Pied : v2 Mtd/autre : Imp. Couvert : 1 Visibilité : 5cm / Grp : No	**Colline** Terrain élevé Pied : v2 Mtd: v2 autre : v2 Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui	**Hautes herbes** Terrain élevé Pied : v1 Mtd: v1 autre : v1 Couvert : 0 Visibilité : 10cm / Grp : yes
BOIS Terrain élevé Pied : v2 Mtd : v2 autre : v2 Couvert : 1 Visibilité : 5cm / Grp : No	**ZONE BATIE** Terrain élevé Pied : v2 Mtd : v2 autre : v2 Couvert : 1 Visibilité : 10cm / Grp : No	**Colline** Terrain élevé Pied : v1 Mtd: v1 autre : v1 Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui	**Hautes herbes** Terrain élevé Pied : v1 Mtd: v1 autre : v1 Couvert : 0 Visibilité : 20cm / Grp : yes
BOIS Terrain élevé Pied : v2 Mtd : v2 autre : v2 Couvert : 1 Visibilité : 5cm / Grp : No	**ZONE BATIE** Terrain élevé Pied : v2 Mtd : v2 autre : v2 Couvert : 1 Visibilité : 10cm / Grp : No	**Colline** Terrain élevé Pied : v1 Mtd: v1 autre : v1 Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui	**Hautes herbes** Terrain élevé Pied : v1 Mtd: v1 autre : v1 Couvert : 0 Visibilité : 20cm / Grp : yes
BOIS Terrain élevé Pied : v1 Mtd : v2 autre : v2 Couvert : 0 Visibilité : 10cm / Grp : oui	**ZONE BATIE** Terrain élevé Pied : v1 Mtd : v2 autre : v2 Couvert : 1 Visibilité : 10cm / Grp : oui	**Colline** Terrain élevé Pied : v1 Mtd: v1 autre : v1 Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui	**Hautes herbes** Terrain élevé Pied : v1 Mtd: v1 autre : v1 Couvert : 0 Visibilité : 20cm / Grp : yes
BOIS Terrain élevé Pied : v1 Mtd : v2 autre : v2 Couvert : 0 Visibilité : 10cm / Grp : oui	**ZONE BATIE** Terrain élevé Pied : v1 Mtd : v2 autre : v2 Couvert : 1 Visibilité : 10cm / Grp : oui	**Colline** Terrain élevé Pied : v1 Mtd: v1 autre : v1 Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui	**Hautes herbes** Terrain élevé Pied : v1 Mtd: v1 autre : v1 Couvert : 0 Visibilité : 20cm / Grp : yes

Recto

Marais / Sable mou Terrain bas Pied/Mtd/autre : Imp Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : non	**Accidenté / desert** Terrain bas Pied : v3 Mtd/autre: Imp. Couvert : 1 Visibilité : 10cm / Grp : non	**ZONE CULTIVEE (clos)** Terrain bas Pied : v2 Mtd/autre: Imp. Couvert : 2 Visibilité : 10cm / Grp : non	**ZONE CULTIVEE (open)** Terrain bas Pied/Mtd/autre: v2 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : no
Marais / Sable mou Terrain bas Pied/Mtd/autre : Imp Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : non	**Accidenté / desert** Terrain bas Pied : v3 Mtd/autre: Imp. Couvert : 1 Visibilité : 10cm / Grp : non	**ZONE CULTIVEE (clos)** Terrain bas Pied : v2 Mtd/autre: v3 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**ZONE CULTIVEE (open)** Terrain bas Pied/Mtd/autre: v2 Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui
Marais / Sable mou Terrain bas Pied : v3 Mtd: v3 autre : Imp Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui	**Accidenté / desert** Terrain bas Pied : v3 Mtd: Imp. Couvert : 1 Visibilité : 10cm / Grp : non	**ZONE CULTIVEE (clos)** Terrain bas Pied : v2 Mtd/autre: v3 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**ZONE CULTIVEE (open)** Terrain bas Pied/Mtd/autre: v2 Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui
Marais / Sable mou Terrain bas Pied : v3 Mtd: v3 autre : Imp Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui	**Accidenté / desert** Terrain bas Pied/Mtd/autre : v2 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**ZONE CULTIVEE (clos)** Terrain bas Pied/Mtd/autre: v2 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**ZONE CULTIVEE (open)** Terrain bas Pied/Mtd/autre: v1 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui
Marais / Sable mou Terrain bas Pied : v3 Mtd: v3 autre : Imp Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui	**Accidenté / desert** Terrain bas Pied/Mtd/autre : v2 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**ZONE CULTIVEE (clos)** Terrain bas Pied/Mtd/autre: v2 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**ZONE CULTIVEE (open)** Terrain bas Pied/Mtd/autre: v1 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui
Marais / Sable mou Terrain bas Pied : v2 Mtd: v2 autre : v3 Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui	**Accidenté / desert** Terrain bas Pied : v1 Mtd/autre : v2 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**ZONE CULTIVEE (clos)** Terrain bas Pied/Mtd/autre: v1 Couvert : 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**ZONE CULTIVEE (open)** Terrain bas Pied/Mtd/autre: v1 Couvert : 0 Visibilité : ne / Grp : oui
RUISSEAU Terrain linéaire Pied : Imp Mtd: v3 autre : Imp Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : non	**Fortification** Terrain linéaire Pied/Mtd: v2 autre : Imp Couvert = 2 Visibilité : ne / Grp : non	**Wadi/Donga/cours d'eau à sec** Terrain linéaire Pied : v1 Mtd/autre : Imp Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : non	
RUISSEAU Terrain linéaire Pied : v3 Mtd: v3 autre : Imp Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Fortification** Terrain linéaire Pied/Mtd/autre : v2 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Wadi/Donga/cours d'eau à sec** Terrain linéaire Pied : v2 Mtd/autre : Imp Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	
RUISSEAU Terrain linéaire Pied/Mtd/autre : v2 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Fortification** Terrain linéaire Pied/Mtd : v2 autre : v3 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Wadi/Donga/cours d'eau à sec** Terrain linéaire Pied/Mtd: v2 autre : Imp Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	
RUISSEAU Terrain linéaire Pied/Mtd/autre : v2 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Fortification** Terrain linéaire Pied/Mtd : v2 autre : v3 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Wadi/Donga/cours d'eau à sec** Terrain linéaire Pied/Mtd: v2 autre : Imp Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	
RUISSEAU Terrain linéaire Pied/Mtd/autre : v2 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Fortification** Terrain linéaire Pied/Mtd : v1 autre : v3 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Wadi/Donga/cours d'eau à sec** Terrain linéaire Pied/Mtd: v2 autre : v3 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	
RUISSEAU Terrain linéaire Pied/Mtd : v2 autre : v3 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Fortification** Terrain linéaire Pied/Mtd : v1 autre : v3 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	**Wadi/Donga/cours d'eau à sec** Terrain linéaire Pied/Mtd: v2 autre : v3 Couvert = 1 Visibilité : ne / Grp : oui	

Verso

BOIS	**ZONE BATIE**	**Colline**	**Hautes herbes**
BOIS	**ZONE BATIE**	**Colline**	**Hautes herbes**
BOIS	**ZONE BATIE**	**Colline**	**Hautes herbes**
BOIS	**ZONE BATIE**	**Colline**	**Hautes herbes**
BOIS	**ZONE BATIE**	**Colline**	**Hautes herbes**
BOIS	**ZONE BATIE**	**Colline**	**Hautes herbes**

Verso

Marais / Sable mou	Accidenté / desert	ZONE CULTIVEE (clos)	ZONE CULTIVEE (open)
Marais / Sable mou	Accidenté / desert	ZONE CULTIVEE (clos)	ZONE CULTIVEE (open)
Marais / Sable mou	Accidenté / desert	ZONE CULTIVEE (clos)	ZONE CULTIVEE (open)
Marais / Sable mou	Accidenté / desert	ZONE CULTIVEE (clos)	ZONE CULTIVEE (open)
Marais / Sable mou	Accidenté / desert	ZONE CULTIVEE (clos)	ZONE CULTIVEE (open)
Marais / Sable mou	Accidenté / desert	ZONE CULTIVEE (clos)	ZONE CULTIVEE (open)
RUISSEAU	Fortification	Wadi/Donga/cours d'eau à sec	
RUISSEAU	Fortification	Wadi/Donga/cours d'eau à sec	
RUISSEAU	Fortification	Wadi/Donga/cours d'eau à sec	
RUISSEAU	Fortification	Wadi/Donga/cours d'eau à sec	
RUISSEAU	Fortification	Wadi/Donga/cours d'eau à sec	
RUISSEAU	Fortification	Wadi/Donga/cours d'eau à sec	