

LIVRET D'INITIATION

1 vs 1* - 30 min

BIENVENUE SOLDAT !

Ce Livret d'initiation va vous permettre de découvrir les règles essentielles de **Petits Soldats**. Dans ce jeu, chaque joueur est à la tête d'un bataillon de jouets en plastique rêvant de prendre le contrôle de la table.

À chaque tour de jeu, dirigez vos troupes à l'aide de vos jetons Ordre 🎯. Pour l'emporter, vous devez casser les Petits Soldats de votre adversaire !

* Pour jouer à 4 joueurs, vous devrez utiliser le module «2 CONTRE 2» du Livret de modules.

MISE EN PLACE



Écoutez-moi bien les bleus, cette mission va vous apprendre tout ce que vous devez savoir pour faire la bagarre bien comme il faut !



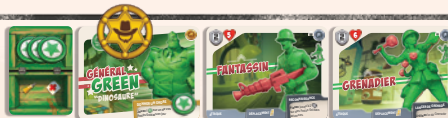
Pour commencer à jouer, vous n'avez besoin que des éléments indiqués au dos de ce livret (voir page 12).



Zone de jeu



QG du joueur 1
(vert) →



QG du joueur 2
(jaune) ←

Réserve



Petits Soldats peut être joué presque n'importe où, aussi bien sur une table que sur le sol. La surface que vous choisissez doit permettre aux figurines de tenir facilement debout et doit être accessible sous tous les angles. Une partie de cette surface doit être définie comme la **zone de jeu**, avec des limites clairement marquées (une ligne de livres, un bord de table ou encore un bout de tapis, par exemple). C'est dans cette zone que se déroulera la bataille.

1 ZONE DE JEU

Donnez vie à la zone de jeu en plaçant les éléments comme indiqué sur le schéma de mise en place ci-dessus. Veillez à ce qu'ils soient placés le plus équitablement possible entre les joueurs (à plus ou moins égale distance de chacun, autant d'un côté de la zone que de l'autre, etc.).

A DÉCORS

Placez un ou plusieurs éléments de décor dans les zones hachurées . Ces décors peuvent être une tasse à café, un panier de fruits, un paquet de biscuits, votre chat, etc.

Ces éléments doivent être plus grands en hauteur que les figurines du jeu.



Si vous n'avez pas grand-chose sous la main, vous pouvez déjà utiliser les deux parties de la boîte de jeu.



En dehors de ces zones, vous pouvez placer des éléments de décor plus petits que les figurines (clés de voiture, rouleau de scotch, jouets du chat, etc.).



Tous les décors sont des obstacles : **les figurines ne peuvent jamais se déplacer au travers** (vous devez toujours les contourner), et ils peuvent gêner la ligne de vue (voir **CIBLE VALIDE** en page 7).

B JETONS DE DÉPLOIEMENT

Placez les **4 jetons de Déploiement** sur leur face numérotée (de 1 à 4).

2 ÉLÉMENTS DE JEU

C CARTES PISTE DE BATAILLE & PION DRAPEAU

Placez les **2 cartes Piste de Bataille**, sur leur face et , au bord de la zone de jeu pour former la **piste de Bataille**. Placez le **pion Drapeau** au centre.



*C'est là qu'on comptabilisera les soldats tombés au combat. Pour chaque Petit Soldat **adverse cassé**, vous rapprocherez le pion Drapeau de votre case Victoire.*

D MATÉRIEL COMMUN

Placez au bord de la zone de jeu le matériel commun à tous les joueurs de sorte à former une réserve :

- ★ les 5 dés d'Attaque ;
- ★ le dé Grenade ;
- ★ le dé Sniper ;
- ★ les lacets de Déplacement jaunes et rouge ;
- ★ les 2 jetons de Déplacement verts ;
- ★ les jetons ;
- ★ les jetons ;
- ★ les 8 jetons Cube numérotés de 1 à 4 ;
- ★ la cuillère Catapulte et le jeton Mortier .

3 ZONES DE QG

Choisissez votre camp (**vert** ou **jaune**), puis **1 grande carte Général** de cette couleur.

A Placez votre Général devant vous, sur son recto.

B Placez **1 carte Coffre** de votre couleur à gauche de votre Général. Placez les **3 jetons Ordre** de votre couleur sur le couvercle de votre carte Coffre.

C Placez, à droite de votre carte Général, **1 grande carte Fantassin** de votre couleur et **1 grande carte d'un autre Petit Soldat** de votre choix de la même couleur. Positionnez les deux, sur leur face (vous n'utiliserez pas la face dans cette mission).
Les différents Petits Soldats sont détaillés en page 10 de ce livret.

D Récupérez les **2 figurines** de votre couleur correspondant à vos cartes Petit Soldat et placez-les debout sur leur carte respective.

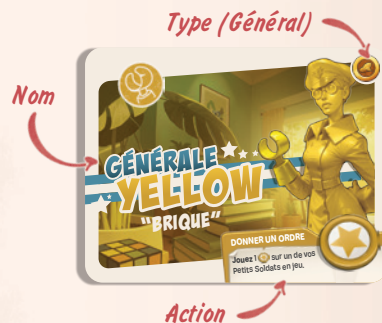
Exemple du QG du joueur jaune



Remettez les éléments non utilisés dans la boîte.
Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.



CARTE GÉNÉRAL (recto)



CARTE PETIT SOLDAT (recto)



4 PREMIER JOUEUR

Tirez à pile ou face qui sera le premier joueur en utilisant le **jeton Premier Joueur**.

Le premier joueur prend le jeton et le place sur son Général.



COMMENT JOUER



La bataille peut commencer !

On fait la bagarre, et on donne tout ce qu'on a ! Mais n'oubliez pas qu'on sort tous du même moule, et qu'on finira tous dans la même boîte. Donc on n'est pas là pour se chamailler pour un bout de socle qui dépasse de la ficelle ou un décor déplacé par accident.

BUT DU JEU

Pour l'emporter, un joueur doit se trouver dans un des cas suivants :

- ★ Le pion Drapeau atteint sa case Victoire sur la piste de Bataille avant la fin de la 3^e manche ;



OU

- ★ il a l'avantage sur la piste de Bataille au terme de la 3^e manche.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se déroule en deux phases :

- ★ **PRÉPARATION DE LA MANCHE**
- ★ **TOUR DE JEU**

PRÉPARATION DE LA MANCHE

1 DÉPLOYER VOS PETITS SOLDATS

Réalisez cette étape uniquement s'il y a au moins une figurine de Petit Soldat dans le QG d'un des joueurs.

Ce qui est toujours le cas au début de la 1^{re} manche.

Mélangez face cachée les **8 jetons Cube numérotés** de 1 à 4 et formez une pile dans la réserve.

En commençant par le premier joueur, retournez chacun votre tour un de ces jetons sur sa face visible. Choisissez alors 1 figurine de Petit Soldat de votre QG et placez-la dans la zone de jeu, à distance verte  du jeton de Déploiement portant le même numéro. La distance verte équivaut à 1 jeton de Déplacement . Vous pouvez placer votre figurine n'importe où, tant qu'elle reste en contact avec le jeton. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les Petits Soldats de chaque QG soient placés dans la zone de jeu.



Exemple

Vert a pioché  et , tandis que **jaune** a pioché  et .



Il est possible que vous vous retrouviez directement face à l'ennemi. On n'est pas là pour rigoler !

Une fois que tous les Petits Soldats sont en jeu, mélangez et placez de nouveau les jetons Cube numérotés en pile face cachée dans la réserve. Ils sont ainsi prêts pour la manche suivante, si des Petits Soldats doivent revenir en jeu.

2 RÉCUPÉRER VOS JETONS ORDRE

Chaque joueur récupère et **place sur son Général** :

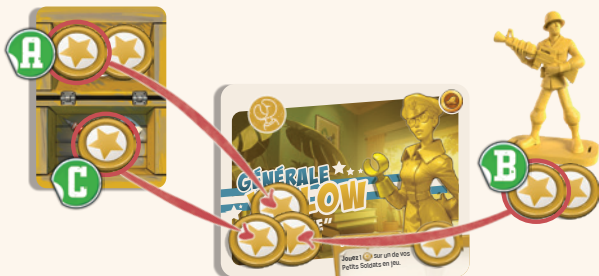
R 1  du **couvercle de son coffre**.

Note : Lors de la 1^{re} manche, c'est le seul jeton que vous récupérerez. Vous récupérerez potentiellement d'autres jetons  en **B** et **C**, mais à partir de la 2^e manche seulement.

B 1  de chacun de **ses Petits Soldats en jeu**.
Si un Petit Soldat a plus d'un  sur lui, **vous n'en récupérez qu'un seul** : les autres restent en jeu.

C Tous les  du **fond de son coffre**.

*Ne confondez pas le couvercle et le fond de votre coffre !
Le couvercle contient des jetons dès la mise en place,
alors que le fond reçoit ceux de vos Petits Soldats cassés.*



Vous avez pigé ? Pour la 1^{re} manche, vous n'aurez qu'un seul jeton . Autant dire que ça va être court !

Lorsque vous récupérerez le 3^e et dernier jeton  du couvercle de votre coffre, cela signifiera que vous entamerez la **3^e et dernière manche** de la partie. Il sera alors temps de vous bouger !

3 RENDRE L'ÉTOILE

Le premier joueur remet le jeton  dans la réserve et commence le premier tour de jeu.

TOUR DE JEU

Jouez chacun votre tour, en commençant par le premier joueur. À votre tour, suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

1 DÉPLACEMENT

2 ORDRE

3 FIN DE TOUR

1 DÉPLACEMENT

Choisissez un de vos Petits Soldats en jeu et réalisez 1 action de Déplacement jaune .

Pour déplacer un Petit Soldat, suivez ces étapes :

- 1 Prenez un lacet jaune  et placez une de ses extrémités au contact du socle de la figurine choisie.
- 2 Manipulez le lacet dans la direction souhaitée sans l'éloigner de la figurine (vous pouvez lui faire prendre toutes les formes possibles, tant que l'extrémité reste en contact avec le socle). Ni le lacet ni la figurine ne peuvent sortir de la zone de jeu durant le Déplacement.
- 3 Une fois le lacet disposé comme vous voulez, placez la figurine n'importe où le long de celui-ci, ou à son extrémité.



Comme vous n'êtes jamais obligé d'utiliser toute la longueur du lacet pour vous déplacer, **vous pouvez même rester sur place !**

Vous **devez contourner** les éléments de décor.

Exemple

Le joueur **vert** déplace son Fantassin pour le mettre à l'abri derrière un décor.
Pour cela, il place le lacet de sorte à longer la tasse, mais s'arrête à mi-chemin lorsqu'il est protégé.



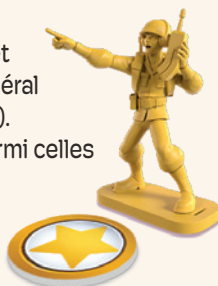
Se déplacer est une action essentielle sur le champ de bataille. Elle permet de se cacher, ou de prendre l'adversaire par surprise et de l'attaquer.

2 ORDRE

Choisissez un de vos Petits Soldats et assignez-lui **1 jeton**  de votre Général (**placez le jeton à côté de sa figurine**).

Puis, choisissez et réalisez 1 action parmi celles indiquées sur sa carte :

- ★ **ATTAQUE**
- ★ **DÉPLACEMENT**
- ★ **ACTION SPÉCIALE**



Même si vous avez plusieurs jetons  sur votre Général, vous ne pouvez en jouer qu'un seul lors de cette étape.

ATTENTION : Il est **obligatoire** de réaliser cette étape du tour. C'est seulement lorsqu'il n'y a plus de jetons  sur votre Général que vous sautez cette étape.

ATTAQUE

Pour attaquer un Petit Soldat adverse, suivez ces étapes :

1 Déclarer une cible valide :

choisissez et indiquez une cible valide à votre adversaire.



CIBLE VALIDE



Une figurine adverse est considérée comme une **cible valide** si vous pouvez **entièrement voir sa tête** depuis la position de votre figurine attaquante. En d'autres termes, si vous pouvez tracer une ligne imaginaire entre la tête de votre figurine et celle de votre cible sans qu'elle soit interrompue par un élément de la zone de jeu, alors cette cible est **valide**.

Il n'y a pas de distance maximale pour réaliser une action d'Attaque. Vous pouvez donc attaquer votre adversaire quel que soit son emplacement dans la zone de jeu.



2 Lancer les 5 dés : lancez une première fois les 5 dés d'Attaque.

- ★ Vous pouvez relancer **une fois** tout ou partie des dés pour optimiser votre résultat.
- ★ Si votre figurine est à portée rouge  de la cible choisie, vous pouvez relancer tout ou partie des dés **une fois supplémentaire** (vous pouvez également relancer les dés que vous aviez gardés à la première relance).

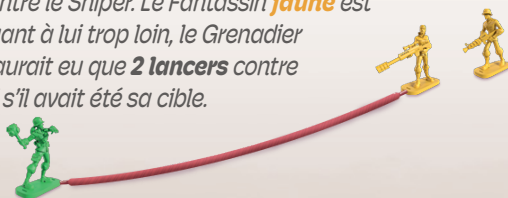
PORTÉE

La portée permet de calculer la distance que peut atteindre une Attaque ou tout autre effet de jeu. Lorsque le jeu vous demande de vérifier la portée d'une couleur, prenez l'élément correspondant (lacet jaune  ou rouge .

Tendez le lacet à partir du socle de la figurine concernée pour vérifier quels éléments de jeu ou figurines entrent dans son rayon **en ligne droite, en ignorant les décors** (à vol d'oiseau). Un Petit Soldat est considéré **à portée** dès qu'un bout de sa figurine est sur la longueur du lacet.

Exemple

Le Sniper **jaune** est à portée  du Grenadier **vert**. Le Grenadier a donc une relance supplémentaire, ce qui lui fait un total de **3 lancers** pour son Attaque contre le Sniper. Le Fantassin **jaune** est quant à lui trop loin, le Grenadier n'aurait eu que **2 lancers** contre lui s'il avait été sa cible.



3 Résoudre l'Attaque : appliquez les résultats obtenus sur les dés une fois vos relances terminées. Suivez les symboles ci-dessous :



Abîmer l'adversaire

Si le nombre de  est inférieur ou égal à la défense de la cible : **rien ne se passe**. L'Attaque a échoué.

Si le nombre de  est supérieur à la défense de la cible, vous réduisez sa solidité : placez alors 1 jeton Cœur  sur sa carte pour chaque  au-dessus de sa défense.

DÉFENSE

Chaque figurine a une défense de base indiquée en haut à gauche de sa carte (dans le bouclier). La défense d'une figurine est alors égale à sa défense de base moins 1 pour chacun des jetons Bouclier  sur sa carte.

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons  qu'un Petit Soldat peut avoir sur sa carte, mais sa défense ne peut jamais être inférieure à 0.

Exemple

Suite à ses lancers, le joueur **vert** a obtenu 4 . La défense du Sniper **jaune** est de . Le Grenadier **vert** lui inflige donc 1 .



Le joueur **jaune** ajoute 1 jeton  de la réserve sur la carte de son Sniper.

PETIT SOLDAT CASSÉ

Si le nombre de jetons  sur la carte d'un Petit Soldat est égal ou supérieur à la solidité indiquée, ce dernier est dit **cassé**. Appliquez alors les effets suivants :

- ★ Retirez sa figurine de la zone de jeu et placez-la sur sa carte, dans le QG de son Général.
- ★ Placez tous les  qui se trouvaient à côté de sa figurine dans le **fond du coffre** de son joueur.
- ★ Tous les autres types de jetons placés sur sa carte ( et , par exemple) retournent dans la réserve.
- ★ Déplacez le pion Drapeau  d'une case vers la case Victoire de son adversaire.

Table rase : S'il s'agissait du **dernier Petit Soldat en jeu d'un joueur**, son adversaire déplace le pion  **d'une case supplémentaire** et la manche en cours s'arrête **immédiatement**.

Note : Un Petit Soldat **cassé** est hors-jeu et ne peut plus être ciblé pendant la manche en cours.

Faites attention, si vous cassez vos propres Petits Soldats (oups, la grenade), votre adversaire se rapprochera un peu plus rapidement de la victoire.

Capacité spéciale

Pour chaque éclair , **ajoutez la Capacité Spéciale** de votre Petit Soldat **autant de fois**.

Halte-là ! Cette partie des règles est classée Top secret. Vous n'êtes pas encore accrédités à utiliser les capacités spéciales. Considérez pour l'instant les  comme des faces blanches.

...médiat...pro...quants...aerum...pas...exilis...
...no...reban...destruction totale.

DÉPLACEMENT

Réalisez 1 **action de Déplacement jaune**  avec le Petit Soldat choisi, telle que décrite en page 6.



Grâce à cet ordre, vous pouvez déplacer le même Petit Soldat qu'à l'étape **1 DÉPLACEMENT**. Ou un autre, c'est vous qui voyez.



ACTION SPÉCIALE

Réalisez l'**action spéciale** indiquée sur la carte du Petit Soldat choisi. Cette action doit être réalisée dans son intégralité, si possible.



Chaque Petit Soldat a sa propre spécialité sur le champ de bataille.

FANTASSIN



Reconnaissance : Prenez 2 jetons de la réserve et placez-les sur la carte d'un ou de plusieurs Petits Soldats adverses.

Ils n'ont pas besoin d'être des cibles valides.

Ces jetons réduisent la défense de votre adversaire !

RECONNAISSANCE

Placez jusqu'à 2 sur des Petits Soldats adverses.

SNIPER



Tir risqué : Réalisez 1 action d'Attaque sur une cible valide en ajoutant le dé Sniper aux 5 dés d'Attaque . Il apporte des faces supplémentaires, mais attention : certaines ont des effets négatifs même pour le Sniper. Ce dé peut être relancé avec les autres, mais il ne peut jamais être modifié par des effets de jeu.

Lors de l'**étape 3** de votre Attaque (**Résoudre l'Attaque**), appliquez les effets des nouvelles faces de la manière suivante :

- : Le Sniper ajoute 2 sur sa carte.
- : Le Sniper ajoute 1 sur sa carte.

TIR RISQUÉ

Réalisez une Attaque avec le dé Sniper en plus.

TALKIE



TIR DE MORTIER

Utilisez la Catapulte.

Tir de mortier : Prenez la cuillère Catapulte dans la réserve et placez-la au bord de la zone de jeu, au plus proche de la figurine du Talkie. Vous pouvez l'orienter dans la direction que vous voulez. Installez dessus le jeton Mortier , puis activez la catapulte pour le projeter dans le champ de bataille. Toutes les figurines à portée, **alliées comme ennemies**, doivent prendre des jetons . La portée et le nombre de jetons à appliquer sont indiqués sur le jeton , selon la face sur laquelle il retombe.

GRENADIER



LANCER DE GRENADE

Utilisez le dé Grenade.

Lancer de grenade : Placez 1 jeton de Déplacement vert en contact avec la figurine du Grenadier, puis posez le dé Grenade dessus. Ensuite, d'une pichenette, envoyez le dé où vous voulez sur le champ de bataille. **Le dé doit rouler !** Toutes les figurines à portée jaune du dé, **alliées comme ennemies**, subissent une attaque de la valeur affichée sur le dessus du dé (3, 5 ou 7). Si le dé indique la face , **seul le Grenadier** est touché par une attaque de valeur 7 , et ce où qu'il se trouve sur le champ de bataille par rapport au dé.

IMPORTANT : Vous n'avez pas besoin de désigner de cible valide quand vous utilisez le **lancer de grenade** ou le **tir de mortier**, ce qui en fait des armes redoutables !



*Ne le dites pas aux autres Généraux, mais j'autorise chaque joueur réalisant un tir de mortier ou un lancer de grenade à **1 essai pour du beurre par partie**. Annoncez-le à vos adversaires et ne gardez pas les résultats de cette action test.*

3 FIN DE TOUR

Vérifiez les conditions suivantes, dans l'ordre, et appliquez-en les conséquences.

- ★ **Le pion**  **a atteint une des cases Victoire de la piste de Bataille ?** Un de vous a écrasé l'autre. Passez à la

FIN DE PARTIE.

- ★ **Il n'y a plus aucun jeton**  **ni sur les Généraux ni sur les couvercles des coffres des joueurs ?** Vous venez donc de finir la 3^e manche. Passez à la

FIN DE PARTIE.

- ★ **Il n'y a plus aucun jeton**  **sur les Généraux, mais il en reste sur le couvercle d'un ou plusieurs coffres ?** Alors la manche prend fin, mais pas la partie ! Passez à la

PRÉPARATION DE LA MANCHE suivante (voir page 5).

- ★ **Vous et/ou votre adversaire avez encore des jetons sur votre Général ?** Alors la manche n'est pas finie, mais le tour en cours se termine. C'est au tour du joueur suivant. Si un de vous a encore des jetons  sur son Général alors que l'autre n'en a plus, celui qui en a joue son tour normalement tandis que l'autre ne joue que les étapes **1 DÉPLACEMENT** et **3 FIN DE TOUR**, en sautant l'étape **2 ORDRE**.

JETON

Si vous êtes le premier de la manche à ne plus avoir de jetons  sur votre Général, prenez le jeton  dans la réserve. Vous serez le premier joueur lors de la manche suivante.



Même si vous n'avez plus de jetons , utilisez le Déplacement pour vous cacher de votre adversaire et tenir jusqu'à la manche suivante. Les renforts arrivent !



FIN DE PARTIE

Vérifiez les conditions de victoire suivantes, dans l'ordre, jusqu'à ce qu'une d'entre elles soit remplie. Le joueur qui la remplit est alors déclaré vainqueur !

- ★ **Le pion**  **est sur votre case Victoire de la piste de Bataille.**

- ★ **Vous avez l'avantage sur la piste de Bataille à la fin de la 3^e manche** (c'est-à-dire que le pion  est de votre côté de la piste mais qu'il n'a pas eu le temps d'atteindre la case Victoire).

- ★ **Si le pion**  **est sur la case de départ de la piste de Bataille, le joueur ayant le moins de Petits Soldats encore en jeu** (si si, le moins) remporte la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le moins de  sur les cartes de ses Petits Soldats qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les deux joueurs se partagent la victoire.

Le vainqueur est alors promu au rang de **Général du coffre à jouets** !



*Maintenant que vous maîtrisez les règles essentielles de Petits Soldats, vous pouvez consulter le **Livret de modules** pour parfaire votre formation. Vous pouvez également continuer à vous amuser avec ces premières règles en essayant d'autres Petits Soldats et en changeant le décor à votre guise. Enfin, découvrez de nouvelles manières de jouer avec le **Livret de missions** !*

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, France

iello.fr
contact@iello.fr



MATÉRIEL

Pour commencer à jouer, prenez tous les éléments de la boîte présents sur cette page.



CE LIVRET D'INITIATION

x1

PION DRAPEAU



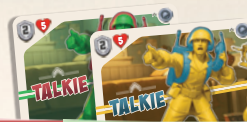
x10

FIGURINES DE PETITS SOLDATS
(5 vertes, 5 jaunes)

LES GRANDES CARTES :



x4 GÉNÉRAUX



x10 PETITS SOLDATS



x4 AIDES DE JEU

LES PETITES CARTES :



x4 COFFRES



x2 PISTES DE BATAILLE

LES DÉS :



x5

DÉS D'ATTAQUE



x1

DÉ SNIPER



x1

DÉ GRENADE

LES 2 PLANCHES CARTONNÉES VERTES :



x1

JETON MORTIER



x4

JETONS DE DÉPLOIEMENT



x8

JETONS CUBE NUMÉROTÉS



x2

JETONS DE DÉPLACEMENT



x6

JETONS ORDRE
(3 verts, 3 jaunes)

x1

JETON PREMIER JOUEUR



x20

JETONS CŒUR



x11

JETONS BOUCLIER



x3

LACETS DE DÉPLACEMENT



x1

CUILLÈRE CATAPULTE

Laissez le reste des éléments de jeu dans la boîte jusqu'à ce que vous vous sentiez d'en apprendre plus sur les règles complètes avec le Livret de modules.