

LIVRET DE MODULES



Attention ! Ne consultez pas tout de suite ce livret. Commencez par apprendre les règles essentielles dans le Livret d'initiation.

MAINTENANT, C'EST DU SÉRIEUX !

Ce livret va vous permettre d'ajouter des règles originales à vos parties et de modifier le champ de bataille. Découvrez **6 modules** de règles à utiliser pour pimenter vos combats.

Modules

Chacun des 6 modules de ce livret ajoute fun et tactique à vos parties en modifiant les règles essentielles du **Livret d'initiation**. Sélectionnez, lisez et jouez avec **un ou plusieurs modules** à la fois ! Seuls les points de règles ajoutés ou modifiés sont décrits ici. Le dernier livret propose quant à lui des **missions**, dont certaines peuvent imposer des modules.



MODULE «SUPER SOLDATS»

Page 3

Boostez vos Petits Soldats avec de nouvelles capacités spéciales.



MODULE «2 CONTRE 2»

Page 4

À deux, on va plus loin. Faites équipe avec un autre Général pour affronter l'ennemi.



MODULE «NIVEAUX»

Page 6

Grimpez sur les éléments de décor et prenez l'avantage sur les Petits Soldats adverses depuis ces positions hautement stratégiques.



MODULE «OBJETS»

Page 8

Un simple verre peut devenir un piège mortel... Ajoutez des effets aux éléments de décor, et activez-les au moment opportun pour surprendre votre adversaire.

MODULE «RENFORTS»

Page 11

Ajoutez des Petits Soldats à vos bataillons pour des parties encore plus épiques.



MODULE «TACTIQUES AVANCÉES»

Page 12

Utilisez les cartes Tactique lors de vos parties pour les rendre encore plus spectaculaires.

MODULE «SUPER-SOLDATS»



Vos Petits Soldats ont pris du galon ! Vous allez enfin pouvoir exploiter leur plein potentiel.

MISE EN PLACE

Après avoir préparé votre zone de QG, retournez toutes vos grandes cartes Petit Soldat sur leur face avec le Grade



RÈGLES SPÉCIALES

Ajoutez les règles qui suivent à votre partie.

ATTAQUE

Lors de l'étape **3 Résoudre l'Attaque**, vous pouvez désormais prendre en compte les faces des dés d'Attaque.



Capacité spéciale

Activez la **capacité spéciale** de votre Petit Soldat attaquant en utilisant autant de obtenus que nécessaire. Vous pouvez ainsi activer cette capacité plusieurs fois si vous avez suffisamment de résultats .

En revanche, si vous n'avez pas assez de pour activer une capacité spéciale, alors rien ne se passe.

FANTASSIN



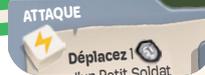
Pour chaque obtenu, ce Fantassin peut réaliser 1 Déplacement après l'Attaque.

SNIPER



Pour chaque obtenu, vous pouvez, après l'Attaque, prendre 1 jeton de la réserve et le placer sur la carte de votre cible.

TALKIE



Pour chaque obtenu, vous pouvez, après l'Attaque, déplacer 1 jeton d'une carte d'un Petit Soldat allié vers la carte de n'importe quel autre Petit Soldat (adverse ou allié).

GRENADIER



Pour chaque obtenu, vous pouvez choisir 1 **cible valide supplémentaire** à laquelle également appliquer les résultats de l'Attaque. Vous pouvez donc vous en prendre à plusieurs Petits Soldats en une seule Attaque !

DÉPLACEMENT

Pour chaque Déplacement que réalise un Petit Soldat, retirez 1 jeton de sa carte et remettez-le dans la réserve.

MODULE « 2 CONTRE 2 »



Nous avons besoin d'aide ! Donc non, vous n'avez pas la berlue : il y a bien **2 Généraux par équipe** aujourd'hui. On va vous apprendre à partager le commandement, mais pour le reste, utilisez tout ce que vous avez vu auparavant.



Et si vous êtes 3 ? Oh, il y aura bien une âme charitable pour faire le boulot de deux !

Matériel supplémentaire



Ajoutez ce matériel pour jouer avec ce module.

MISE EN PLACE



Joueur 1
(jaune)

Joueur 2
(vert)



Joueur 4
(vert)

Joueur 3
(jaune)



Procédez à la mise en place des QG telle que décrite en page 4 du **Livret d'initiation**, en appliquant ces modifications :

- R** Séparez les joueurs en **2 équipes** (**verte** ou **jaune**). Formez-les au hasard ou choisissez votre partenaire.
- B** Chaque joueur prend **1 grande carte Général** et 1 coffre de sa couleur. Disposez les QG des 4 Généraux autour de la zone de jeu, en alternant les membres des équipes.
- C** Chaque joueur prend **1 grande carte Fantassin** et **1 grande carte d'un autre type de Petit Soldat** (un joueur ne peut donc pas avoir 2 Fantassins dans son bataillon).

RÈGLES SPÉCIALES

Ajoutez les règles qui suivent à votre partie.

ORDRE DU TOUR

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, jouez chacun votre tour.

Si vous dites quelque chose **à voix haute**, faites-le de sorte que tous les joueurs puissent vous entendre. Les messes basses entre coéquipiers sont interdites.

À 3 joueurs, celui qui fait équipe seul doit se déplacer régulièrement pour rejoindre le QG du Général dont c'est le tour. En partant, il laisse tous les éléments du QG qu'il quitte tels quels.



MODULE « NIVEAUX »



Matériel supplémentaire



x2

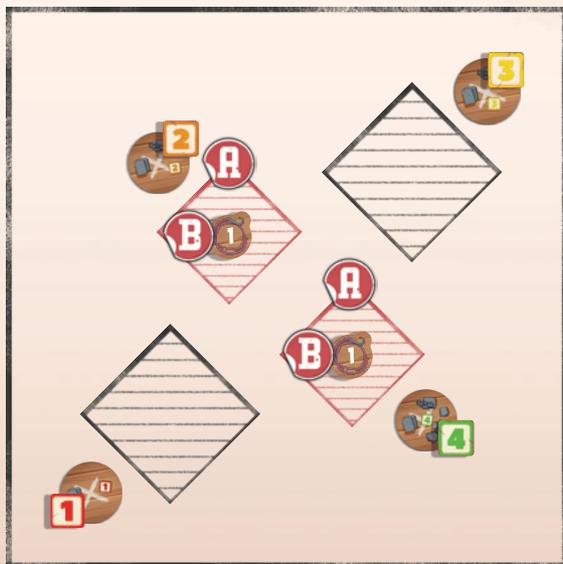
JETONS
NIVEAU 1



*Gaccarde à vous ! Inspection des décors ! J'espère pour vous qu'ils sont bien plats et que vous pourrez tenir dessus sans risque de vous retrouver socle par-dessus tête. Vous apprendrez dans ce module qu'il est toujours mieux de **prendre de la hauteur** !*

MISE EN PLACE

QG du joueur 2 (jaune)



QG du joueur 1 (vert)

Procédez à la mise en place de la zone de jeu telle que décrite en pages 2 et 3 du **Livret d'initiation**, en ajoutant ces étapes :

- A** Les **éléments de décor** des zones hachurées doivent avoir un dessus plat et large de sorte que plusieurs Petits Soldats puissent y tenir debout.
- B** Choisissez 1 décor dans chacune de ces zones et placez-y 1 **jeton Niveau 1** , comme indiqué sur le schéma ci-contre.

Vos Petits Soldats peuvent désormais grimper sur les éléments de décor portant un jeton , pour bénéficier des avantages stratégiques de la hauteur.



RÈGLES SPÉCIALES

Ajoutez les règles qui suivent à votre partie.

MONTER SUR UN NIVEAU

- ★ Lors d'un Déplacement, si le lacet touche un décor portant un jeton 🟡, votre Petit Soldat peut y grimper. Placez alors sa figurine sur le dessus du décor, au plus proche de l'endroit où le lacet touche la base de ce décor. Cela met fin au Déplacement.
- ★ Il n'y a pas de limite au nombre de Petits Soldats pouvant se trouver sur un même Niveau, tant que les figurines tiennent toutes debout dessus.

Exemple

Le joueur **jaune** cherche à déplacer son Talkie avec le lacet. Comme ce dernier touche la base du décor, il peut y faire monter son Talkie. Il termine donc son Déplacement immédiatement, en plaçant sa figurine au plus proche du point de contact entre le lacet et le décor.



DESCENDRE D'UN NIVEAU

- ★ Lors d'un Déplacement sur le dessus d'un décor portant un jeton 🟡, si le lacet touche le bord de ce décor, votre Petit Soldat peut en descendre. Placez alors sa figurine à la base de ce décor, au plus proche de l'endroit où le lacet touche le bord. Cela met fin au Déplacement.

Exemple

Le joueur **jaune** cherche à déplacer son Talkie avec le lacet. Comme ce dernier touche le bord du décor, il peut en faire descendre son Talkie. Il termine donc son Déplacement immédiatement, en plaçant sa figurine au plus proche du décor, sous le point de contact entre le lacet et le bord.



AVANTAGE D'ALTITUDE

- ★ Si, lors d'une Attaque, votre Petit Soldat se trouve sur un Niveau de **valeur supérieure** à celui de sa cible, **vous avez une relance supplémentaire.**
- ★ **On considère que la zone de jeu est le Niveau 0.**

Toutes les autres règles du jeu restent inchangées.

MODE LIBRE

Utilisez autant de jetons Niveau 2 🟡 sur des éléments de décor plus élevés que ceux de Niveau 1. Procédez, pour y monter ou en descendre, comme avec les Niveaux 1. Il est aussi possible d'utiliser des décors à 2 Niveaux (une canette 🟡 sur une boîte à chaussures 🟡, etc.).

MODULE «OBJETS»



Aujourd'hui, on laisse traîner ses jouets ! Déjà parce qu'une tasse, une gomme ou une boîte à gâteaux c'est joli comme décor, mais si en plus on peut se téléporter de l'un à l'autre, cela peut être extrêmement utile.



Matériel supplémentaire

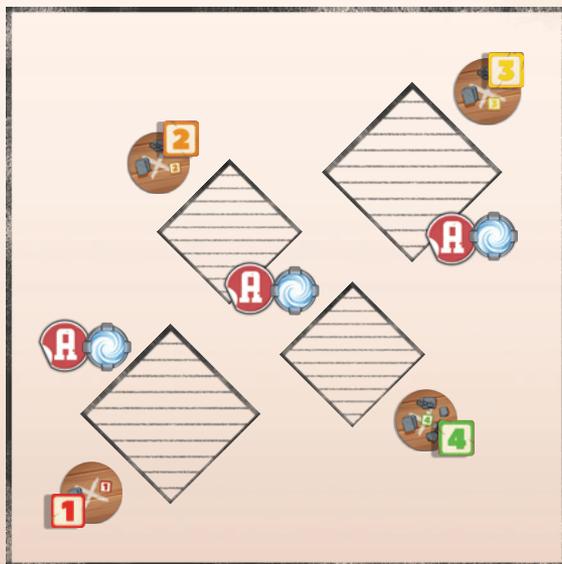


x3

JETONS OBJET
TÉLÉPORTEUR

MISE EN PLACE

QG du joueur 2 (jaune)



QG du joueur 1 (vert)

Procédez à la mise en place de la zone de jeu telle que décrite en pages 2 et 3 du **Livret d'initiation**, en ajoutant cette étape :

- R** Placez les jetons Objet dans la zone de jeu. L'exemple ci-contre montre la mise en place des **3 jetons Téléporteur** . Nous vous conseillons de jouer seulement avec ces jetons pour votre première partie avec ce module.
- 1** Ces jetons peuvent être posés à même la zone de jeu ou sur des éléments de décor (canette, gomme, téléphone portable, etc.).
- 2** Si un jeton est posé sur un élément de décor, alors tout cet élément est considéré comme étant un Téléporteur (la canette, la gomme, le téléphone, etc.).



RÈGLES SPÉCIALES

Ajoutez les règles qui suivent à votre partie.

ACTIVER UN OBJET

Si, à la fin d'un Déplacement , votre Petit Soldat déplacé est en contact avec un Objet, ici un Téléporteur, vous pouvez **activer la capacité spéciale de cet Objet**.

Toutefois, si un Petit Soldat adverse est aussi en contact avec cet Objet, **vous ne pouvez pas l'utiliser**.

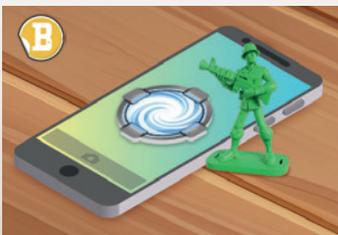
TÉLÉPORTEUR



Quand vous **activez un Téléporteur**, déplacez votre Petit Soldat vers un autre Téléporteur en jeu en le plaçant à son contact (et ce même si un Petit Soldat adverse est déjà en contact avec). Cela met fin au Déplacement.

Exemple

A Lors de son Déplacement, le Fantassin du joueur **vert** entre en contact avec un jeton Téléporteur sur la table et l'active. **B** Pouf ! Il est téléporté à côté d'un téléphone qui, lui aussi, porte un jeton Téléporteur.



Grenade et mortier : Si le dé Grenade ou le jeton Mortier se trouve en contact avec un Téléporteur, le joueur qui l'a lancé peut choisir, juste avant l'explosion, de le téléporter comme un Petit Soldat.

Toutes les autres règles du jeu restent inchangées.

MODE LIBRE



La chambre est encore plongée dans le chaos total après vous être servis des Téléporteurs ? Alors recommencez une partie en essayant d'autres Objets à votre disposition. Ou bien utilisez plusieurs types de jetons en même temps !

Après avoir joué une partie avec les Téléporteurs, jouez avec les Objets de votre choix (voir page suivante).

Exemple de mise en place

QG du joueur 2 (jaune)



QG du joueur 1 (vert)

RADAR

Quand vous **activez un Radar**, placez jusqu'à 2 jetons  sur des Petits Soldats adverses, n'importe où dans la zone de jeu (action identique à l'action spéciale du Fantassin).



TRANSMOGRIFEUR

Quand vous **activez un Transmogrieur**, intervertissez 2 Petits Soldats de la zone de jeu (avec leurs jetons ) , qu'importe leur couleur.



Exemple

R Lors de son Déplacement, le Fantassin du joueur **vert** entre en contact avec un jeton Transmogrieur sur la table et l'active. **B** Ziiiiuuuh ! Le joueur **vert** échange de place son Grenadier et le Sniper **jaune**. Surprise ! Son Fantassin peut maintenant attaquer ce dernier.



Avant d'intervertir deux figurines, vous pouvez utiliser les jetons de Déplacement  pour marquer leurs emplacements.



GUIMAUVE

Quand vous **activez une Guimauve**, réalisez 1 Déplacement  en ligne droite (dans la mesure du possible). Vous devez faire ce Déplacement **en entier**, en tendant le lacet au maximum. Vous pouvez passer par-dessus les éléments de décor pour finir votre Déplacement sur un Niveau **différent** de celui de départ (voir le module «**NIVEAUX**» en page 6).



Exemple

R Lors de son Déplacement, le Fantassin du joueur **vert** entre en contact avec un jeton Guimauve sur la table et l'active. **B** Boing ! Il réalise un Déplacement  en ligne droite, ce qui lui permet de passer par-dessus un décor !



INTERRUPTEUR

Lors de la mise en place, disposez les jetons Interrupteur sur leur face rouge .



Quand vous **activez un Interrupteur**, retournez-le sur son autre face.

Qui a éteint la lumière ?

Pour chaque face  visible, tous les joueurs ont 1 relance de moins lors de leurs Attaques.

MODULE «RENFORTS»



Sortez tous les Petits Soldats de la boîte, nous allons avoir besoin de renforts ! Ici, plus besoin de choisir : tout le monde peut participer à la bataille !

Vous ne pouvez pas utiliser le module «RENFORTS» avec le module «2 CONTRE 2».



Matériel supplémentaire



MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place des QG telle que décrite en page 4 du **Livret d'initiation**.

Chaque joueur peut également et équitablement ajouter un ou plusieurs Petits Soldats à ses 2 Petits Soldats initiaux. **Pour chaque Petit Soldat supplémentaire :**

A Placez dans votre QG la grande carte et la figurine correspondant à chacun des Petits Soldats ajoutés.

B Ajoutez 1 jeton Ordre de votre couleur directement sur votre Général (vous avez toujours 3 jetons sur le couvercle de votre coffre en début de partie).

Note : Les jetons non utilisés retournent dans la boîte.



Coffre Général

Fantassin

Grenadier

+ Sniper



Exemple du QG du joueur vert

Exemple

Avec 3 Petits Soldats, vous commencez avec 1 jeton Ordre directement sur votre Général. Si vous jouez avec 5 Petits Soldats (donc 3 supplémentaires), vous commencez avec un total de 6 jetons Ordre, dont 3 sur votre Général. Après avoir récupéré 1 jeton Ordre de votre coffre, lors de l'étape **2 RÉCUPÉRER VOS JETONS ORDRE**, vous débuterez la partie avec 4 jetons Ordre sur votre Général.



Imaginez les possibilités avec deux boîtes de jeu...

MODULE «TACTIQUES AVANCÉES»



Fini de rigoler. Ici, vous allez apprendre à jouer avec les cartes Tactique. Elles vont vous permettre de ~~tricher~~ transgresser les règles et de surprendre votre adversaire !

Vous devez jouer le module «TACTIQUES AVANCÉES» avec le module «SUPER SOLDATS» (voir page 3).

Matériel supplémentaire



x50

CARTES TACTIQUE



x4

JETONS CAISSE

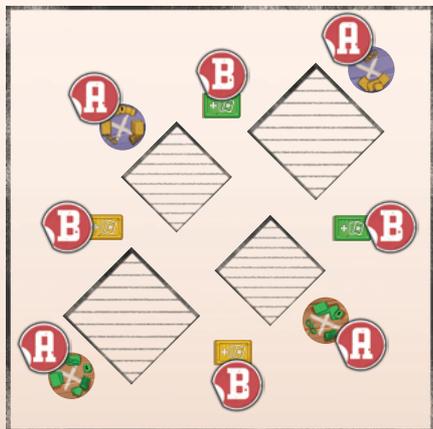


x3

JETONS ORDRE BONUS

MISE EN PLACE

QG du joueur 2 (jaune)



QG du joueur 1 (vert)

Procédez à la mise en place de la zone et des éléments de jeu telle que décrite en pages 2 et 3 du **Livret d'initiation**, en ajoutant ces étapes :

- A** Placez dans la zone de jeu les **4 jetons de Déploiement** comme indiqué sur le schéma ci-contre.
- B** Placez dans la zone de jeu les **4 jetons Caisse**  comme indiqué sur le schéma ci-contre (ces jetons ont des couleurs différentes au recto et au verso).



Gardez un œil sur les caisses de votre couleur ! Elles vous permettront de récupérer les précieuses cartes Tactique.

C Placez dans la réserve le matériel supplémentaire commun aux joueurs :

- ★ les 3 jetons Ordre Bonus  ;
- ★ le paquet de cartes Tactique .

D Prenez chacun en main les **3 cartes Tactique** indiquées au verso de votre carte Général. Vous trouverez facilement ces cartes dans le paquet grâce au symbole situé dans leur coin inférieur droit : il doit correspondre à celui visible sous le portrait de votre Général. Ce sont vos cartes Tactique de départ. Quand chaque joueur a pris ses cartes, mélangez le reste du paquet et formez une pioche commune face cachée.

Exemple

Le Général Dinosaur commence toujours la partie avec les cartes Tactique **TIRS À TOUT VA**, **REPLI STRATÉGIQUE** et **CAMOUFLAGE**, facilement reconnaissables à leur symbole .



RÈGLES MODIFIÉES

DÉPLOYER VOS PETITS SOLDATS



Finis le hasard, place à la stratégie !

En commençant par le premier joueur, puis chacun votre tour dans le sens horaire, choisissez 1 figurine de Petit Soldat dans votre QG et placez-la dans la zone de jeu à distance , au choix :

★ d'un jeton de **Déploiement de votre couleur** ou

★ d'un autre de vos **Petits Soldats** en jeu.

Vous pouvez ainsi faire une chaîne avec vos Petits Soldats pour gagner du terrain ! Mais cela a des limites : si vous jouez avec le module «**NIVEAUX**», vous ne pouvez pas changer de Niveau en utilisant cette technique.

Continuez jusqu'à ce que tous les Petits Soldats de chaque QG soient placés dans la zone de jeu.

Exemple

Le joueur **vert** a déployé ses Petits Soldats dans des zones différentes tandis que le joueur **jaune** en a profité pour faire une chaîne et gagner du terrain !



RÈGLES SPÉCIALES

Ajoutez les règles qui suivent à votre partie.

JOUER DES CARTES TACTIQUE



Les cartes *Tactique* peuvent avoir des effets dévastateurs sur le champ de bataille, surtout si elles sont jouées **au bon moment**.

À tout moment durant votre tour, vous pouvez jouer des cartes *Tactique* **Général** (🟡) ou **Petit Soldat** (🟢). Vous pouvez également jouer des cartes **Réaction** (⚠️) durant le tour de votre adversaire, mais attention : vous ne pouvez jouer **que 3 cartes par tour**.

Jouez les cartes *Tactique* de votre main en suivant les étapes ci-dessous.

1. SÉLECTIONNEZ UN PERSONNAGE

(votre Général ou un de vos Petits Soldats, selon la carte)

🟡 Pour jouer une carte *Tactique* **Général**, il doit y avoir au moins autant de jetons (🟡) sur la carte de votre Général qu'indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte *Tactique*.

🟢 Pour jouer une carte *Tactique* **Petit Soldat**, choisissez un de vos Petits Soldats en jeu. Il doit y avoir au moins autant de jetons (🟢) près de sa figurine qu'indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte *Tactique*.

Vous n'avez pas à dépenser les (🟡) indiqués. Il ne s'agit pas d'un coût mais d'une condition.

Les jetons **Ordre Bonus** (🟡), que vous pouvez gagner avec la carte **ORDRE DU GÉNÉRAL**, fonctionnent et comptent comme des jetons (🟡), mais ils sont retirés d'à côté des Petits Soldats et remis dans la réserve à la fin de la manche au cours de laquelle ils ont été assignés.

Exemple

Le joueur **vert** a dans sa main les cartes **MARATHON MAN** (2 🟡), **TIRS À TOUT VA** (2 🟡) et **FOU DE GUERRE** (3 🟡). Son Fantassin a 2 jetons (🟡) près de lui. Il peut donc jouer la carte **MARATHON MAN** ou **TIRS À TOUT VA**. En revanche, il n'a pas assez de jetons pour jouer **FOU DE GUERRE**. Le joueur **vert** pourrait même jouer l'une après l'autre **MARATHON MAN** et **TIRS À TOUT VA**, puisque les jetons (🟡) n'ont pas besoin d'être défaussés pour utiliser les cartes *Tactique*.



La carte **EN FORME**, qui ne possède pas d'icônes (🟡), peut être jouée même par un Petit Soldat n'ayant pas de jetons (🟡) près de lui.

2. APPLIQUEZ LES EFFETS DE LA CARTE

Lisez le texte de la carte jouée à haute voix et appliquez-en les effets au maximum. **Si une carte contredit les règles, appliquez la carte en priorité.**

3. AJOUTEZ LA CARTE À VOTRE QG

Placez la carte jouée face visible dans votre QG. Vous ne pouvez avoir **que**

3 cartes Tactique dans votre QG en même temps.

En revanche, il n'y a pas de limite au nombre de cartes Tactique que vous pouvez avoir en main.



CARTES TACTIQUE - RÉACTION



Ces cartes sont jouées différemment des cartes et . Jouez-les uniquement durant le tour de votre adversaire et à l'instant précis indiqué par le texte , en réaction aux actions ou décisions de votre adversaire.

Toutefois, elles rentrent dans la limite de vos **3 cartes par tour**. Une fois jouées, placez-les comme les autres cartes dans votre QG.



N'hésitez pas à vous ravitailler en cartes en cherchant les caisses de votre couleur sur le champ de bataille.



4. FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, et uniquement à ce moment-là, **défaussez les cartes jouées dans votre QG**. Dès le début du tour de votre adversaire, vous pouvez de nouveau jouer jusqu'à 3 cartes.

Cartes Tactique à 4 joueurs

Avec le module «**2 CONTRE 2**», vous ne pouvez jouer des cartes Tactique que sur **votre Général** ou **vos** Petits Soldats (pas ceux de votre allié). De plus, chaque Général a sa propre main de cartes, et il est interdit de vous échanger ou de vous donner des cartes.

Note : Les cartes précisent quand l'effet peut tout de même être utilisé par des **Petits Soldats alliés**.

Les cartes  peuvent quant à elles être utilisées normalement durant le tour de l'un ou l'autre de vos adversaires, même si leurs actions ne ciblent pas votre bataillon mais celui de votre coéquipier.

DÉPLACEMENT

Lors d'une action de Déplacement , vous pouvez activer une caisse.

ACTIVER UNE CAISSE

Si, au cours d'un Déplacement , le socle de la figurine déplacée touche un jeton  de votre couleur, vous devez dans l'ordre :

- ★ finir de déplacer votre figurine ;
- ★ retourner le jeton  (pour présenter la couleur de votre adversaire) ;
- ★ piocher 2 cartes Tactique et les ajouter à votre main. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour reformer une pioche.

Si une figurine adverse est en contact avec le même jeton  que vous, vous ne pouvez pas l'activer.



Vous pouvez volontairement rester collé aux caisses de l'ennemi pour qu'il ne se ravitaile pas en cartes. Ah ah ah ah !

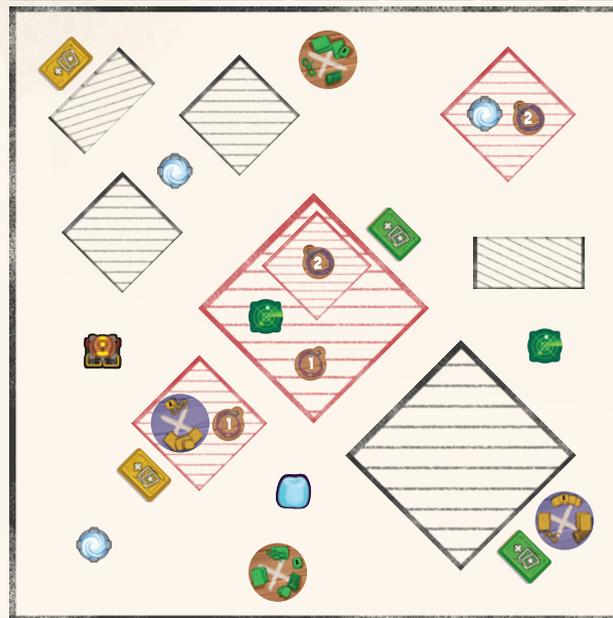
«CHAMP DE BATAILLE ULTIME»

Maintenant que vous connaissez l'ensemble des règles additionnelles, amusez-vous à **créer votre propre champ de bataille ultime** en utilisant tous les modules à votre disposition et en arrangeant les décors à votre guise. Vous trouverez ci-contre un exemple de ce qu'il est possible de faire en combinant les modules «**NIVEAUX**», «**OBJETS**», «**SUPER SOLDATS**», «**RENFORTS**» et «**TACTIQUES AVANCÉES**».



Qu'allez-vous faire à votre tour ? Monter sur une brique de lait pour prendre un peu de hauteur, ou lancer une grenade sur un téléphone téléporteur ? À moins que vous ayez prévu une Attaque pour récolter un maximum de ⚡ et enchaîner avec une de vos cartes Tactique ? Les possibilités semblent infinies...

QG du joueur 2 (jaune)



QG du joueur 1 (vert)



CRÉDITS

Auteurs : Adrien Fenouillet et Florent Baudry

Sur une idée et un concept original de Cédric Barbé

Illustrateur : Paul Mafayon

Chefs de projet : Adrien Fenouillet et Florent Baudry

Graphiste : Vincent Mougenot

Relecteurs : Xavier Taverne et Maëva Debieu Rosas

Sculpteur 3D : Damien Levaufre

Visuels 3D : Alex Szyjan

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

iello.fr
contact@iello.fr

