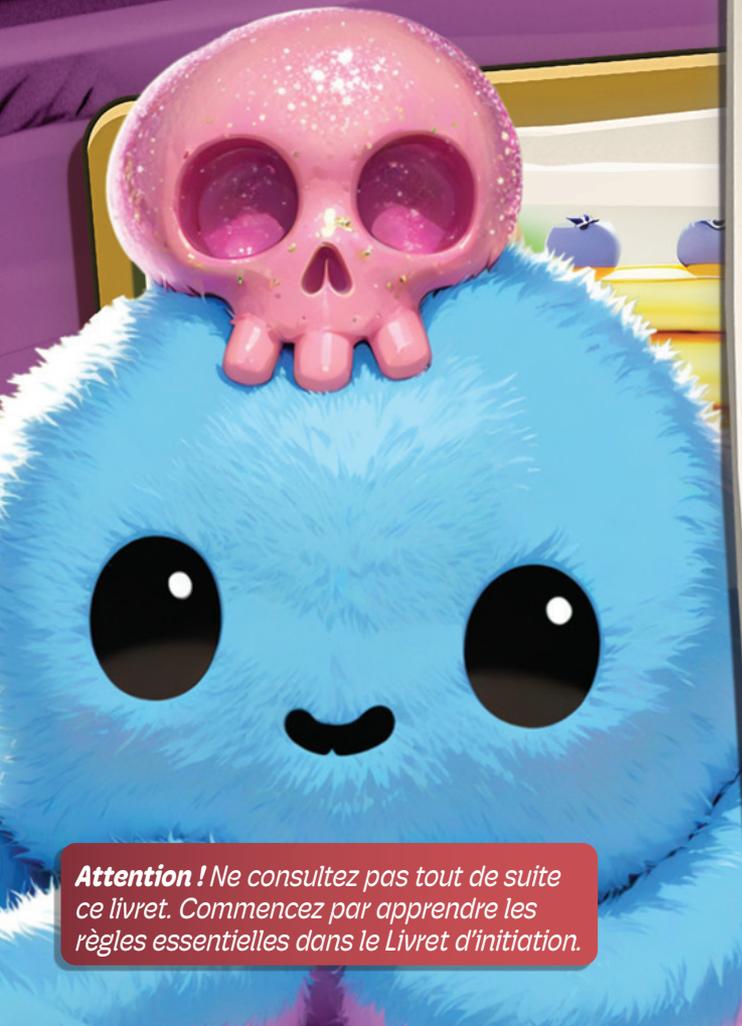


LIVRET DE MISSIONS



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

VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Continuez à explorer le jeu avec ces **3 missions explosives** ! Elles se basent sur les règles essentielles du Livret d'initiation. Seuls les points de règles ajoutés ou modifiés sont décrits ici.

MISSION « ROI DE LA COLLINE »

Tenez le plus longtemps possible sur la colline pour gagner le plus de bonbons et prendre le contrôle de la table.

Page 2

👤 2-4 ★ ⌚ 30'

MISSION « BATTLE ROYALE »

Survivez à tous les autres Petits Soldats pour sortir vainqueur de cette bataille épique !

Page 5

👤 2-6 ★ ⌚ 15'

MISSIONS « UNE NOUVELLE MENACE » ET « ENCORE UNE NOUVELLE MENACE »

Unissez vos forces pour parvenir à vaincre de terrifiantes menaces.

Pages 8 et 14

👤 1-4 ★ ⌚ 30'

MISSION « ROI DE LA COLLINE »

2-4 ★ 30'



Ici, c'est chacun pour soi ! Grimpez sur la colline et tenez votre position le plus longtemps possible afin de récolter un maximum de bonbons.

BUT DU JEU

Dans « ROI DE LA COLLINE », le joueur ayant le plus de jetons Bonbon à la fin de la partie remporte la victoire.

Matériel supplémentaire

x11 JETONS BONBON

x6 JETONS NIVEAU



Module nécessaire

« NIVEAUX » p6

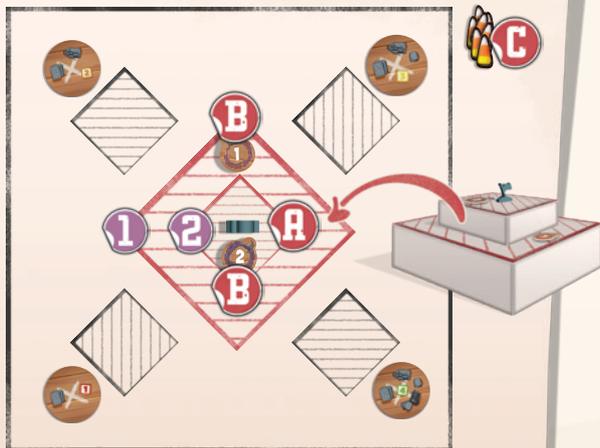
Modules facultatifs

« SUPER SOLDATS » p3 « OBJETS » p8 et
« TACTIQUES AVANCÉES » p12

MISE EN PLACE

Exemple de mise en place pour 2 joueurs

QG du joueur 2 (jaune)



QG du joueur 1 (vert)

Procédez à la mise en place telle que décrite en pages 2 à 4 du **Livret d'initiation**, en appliquant ces modifications :

- A** Ne placez que **2 éléments de décor** dans les zones hachurées. Ces décors doivent avoir un dessus plat et large de sorte que plusieurs Petits Soldats puissent y tenir debout. Ils doivent également être de dimensions différentes : positionnez alors le plus petit sur le plus grand.
- B** Placez **1 jeton Niveau 1** sur l'élément de décor inférieur **1** et **1 jeton Niveau 2** sur l'élément de décor supérieur **2**. Placez le **pion Drapeau** au milieu du décor de Niveau 2.
- C** Ajoutez des **jetons Bonbon** dans la réserve en fonction du nombre de joueurs : 7 à 2 joueurs, 11 à 3 et 4 joueurs.

D Laissez les **cartes Piste de Bataille** dans la boîte.

E Composez chacun votre QG en choisissant **1 grande carte Fantassin** de votre couleur et **1 grande carte d'un autre Petit Soldat** de votre choix. Placez 1 jeton  sur la carte de votre Fantassin.

F Placez chacun vos **3 jetons Ordre**  directement sur la carte de votre Général.

Exemple du QG du joueur *jaune*



Coffre Général **F** Fantassin Grenadier

RÈGLES DE LA MISSION

Seuls les Petits Soldats ayant un jeton  sur leur carte peuvent monter sur les Niveaux 1 et 2.

Quand un de vos Petits Soldats possédant un jeton  se retrouve **cassé**, vous pouvez transmettre son jeton à un autre de vos Petits Soldats encore en jeu. C'est le seul moment où un jeton  peut changer de Petit Soldat.

Exemple

Le Fantassin *vert* est cassé. Le Grenadier *vert* récupère donc son jeton .



RÈGLES MODIFIÉES

FIN DE TOUR

★ **Vous et/ou un de vos adversaires 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.

★ **Il n'y a plus aucun jeton**  **sur les Généraux ?** Alors la manche prend fin. Passez à la **DISTRIBUTION DE BONBONS**.

DISTRIBUTION DE BONBONS

★ Chaque Petit Soldat sur le Niveau 2 fait gagner 2 jetons  à son Général.

★ Chaque Petit Soldat sur le Niveau 1 lui fait gagner 1 jeton .

Placez-les sur la carte du Général concerné.

Exemple

Le Talkie *jaune* a un jeton  sur sa carte : il pouvait donc effectivement grimper sur le décor. À la fin de la manche, il gagnera 1 jeton  s'il n'est pas cassé ! (Ou 2 s'il est monté sur le Niveau 2 entretemps.)



S'il n'y a plus assez de 🍬 dans la réserve pour tout le monde, distribuez-les en priorité aux Petits Soldats sur le Niveau 2. S'il n'y en a pas assez pour tous les Petits Soldats de ce Niveau, distribuez-les en priorité et dans l'ordre aux Petits Soldats les plus solides (ceux à qui il reste le plus de ❤️). En cas d'égalité de solidité, si les Petits Soldats concernés ne peuvent pas tous obtenir leurs 🍬, alors plus aucun n'est distribué, même à l'étage inférieur.

Si aucun 🍬 n'est distribué, retirez-en 1 de la réserve. Il retourne dans la boîte.

Une fois la distribution de bonbons terminée, vérifiez ces conditions :

- ★ **Il n'y a plus aucun jeton 🍬 dans la réserve ?** Passez à la **FIN DE PARTIE** ci-dessous.
- ★ **Il reste des jetons 🍬 dans la réserve ?** Passez à la **PRÉPARATION DE LA MANCHE** suivante.

Lors de l'étape **2 RÉCUPÉRER VOS JETONS ORDRE** (voir page 6 du Livret d'initiation), vous ne récupérez aucun jeton 🍬 du couvercle de votre coffre, puisqu'il n'y en a pas.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'il n'y a plus de 🍬 dans la réserve, la partie prend immédiatement fin. Le joueur (ou les joueurs) comptabilisant le plus de 🍬 est déclaré vainqueur !

Il est alors promu au rang de Roi de la colline !



MISSION «BATTLE ROYALE»

2-6 ★ 15'

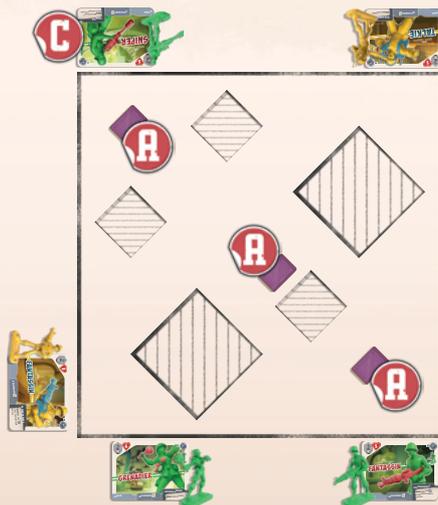


Il ne peut en rester qu'un ! Affrontez tous vos adversaires en même temps et évitez les tirs de catapulte pour espérer être le dernier survivant du champ de bataille !

BUT DU JEU

Dans «BATTLE ROYALE», vous gagnez si votre Petit Soldat est le seul encore en jeu à la fin d'une manche, ou si vous cassez le dernier Petit Soldat en jeu.

MISE EN PLACE



Exemple de mise en place pour 5 joueurs

Matériel
supplémentaire



Module nécessaire

«SUPER SOLDATS» p3

Modules facultatifs

«NIVEAUX» p6 et «OBJETS» p8

- A** Procédez à la mise en place telle qu'indiquée par le schéma ci-contre, puis placez les **3 jetons Colis** aux endroits spécifiés.
- B** Ajoutez à la réserve autant de **jetons Cube numérotés** qu'il y a de joueurs. Par exemple ici, prenez 5 jetons Cube numérotés de 1 à 5 et placez-les en une pile face cachée en dehors de la zone de jeu. Les jetons non utilisés restent dans la boîte.
- C** Procédez chacun à la mise en place de votre QG. Prenez **1 grande carte d'un Petit Soldat (vert ou jaune)**, et placez-la devant vous sur sa face . Positionnez dessus 1 jeton de sa couleur ainsi que la figurine correspondante.



RÈGLES DE LA MISSION

Vous n'avez plus de frères d'armes ! Tous les autres Petits Soldats sont désormais vos adversaires. Appliquez les règles du Livret d'initiation et jouez avec les modules choisis en prenant en compte les changements ci-dessous.

DÉPLOYER VOS PETITS SOLDATS

Chaque joueur pioche 1 jeton Cube numéroté  de la pile. En commençant par le joueur ayant tiré le jeton , puis chacun votre tour dans l'ordre croissant, révélez votre jeton et placez la figurine de votre Petit Soldat dans la zone de jeu en réalisant un **DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ**.

DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ

Prenez la catapulte et placez-la n'importe où au bord de la zone de jeu. Vous pouvez l'orienter dans la direction que vous voulez. Installez dessus 1 jeton de Déplacement , puis activez la catapulte pour le projeter dans le champ de bataille. Placez ensuite votre figurine en contact avec le jeton .

Une fois une figurine placée, reprenez le jeton  et continuez ainsi jusqu'à ce que tous les Petits Soldats des joueurs soient placés dans la zone de jeu.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se déroule en deux phases :

- ★ PRÉPARATION DE LA MANCHE
- ★ TOUR DE JEU

PRÉPARATION DE LA MANCHE

*Note : L'étape **3 RENDRE L'ÉTOILE** n'existe pas dans cette mission.*

1 DÉPLOYER VOS PETITS SOLDATS

Ne réalisez cette étape qu'au début de la 1^{re} manche, voir ci-contre.

2 RÉCUPÉRER VOS JETONS ORDRE

À partir de la 2^e manche, chaque joueur dont le Petit Soldat n'est pas encore cassé récupère le jeton  près de sa figurine et le place sur la carte de ce Petit Soldat.



Ici vous n'avez qu'un seul jeton  par tour, alors utilisez-le bien !

3 ATTRIBUER LES JETONS CUBE NUMÉROTÉS

Récupérez les jetons Cube numérotés des joueurs et mélangez-les face cachée pour reformer une pile, toujours face cachée. Chaque joueur, même si son Petit Soldat est cassé, prend 1 jeton de la pile **sans le dévoiler** aux autres.

TOUR DE JEU

Jouez chacun votre tour en commençant par le joueur ayant tiré le jeton , puis dans l'ordre croissant. À votre tour, dévoilez votre jeton  et réalisez ces étapes normalement :

1 DÉPLACEMENT **2 ORDRE** **3 FIN DE TOUR**

ACTIVER UN COLIS

Si, au cours d'un Déplacement , le lacet ou le socle de votre figurine touche un ou plusieurs jetons Colis  , vous devez dans l'ordre :

- ★ finir de déplacer votre figurine ;
- ★ si cela n'a pas encore été fait, retourner la carte de votre Petit Soldat sur sa face  pour débloquer sa capacité spéciale (voir le module «**SUPER SOLDATS**» en page 3 du Livret de modules). Lorsque vous retournez la carte, remettez dans la réserve les jetons  et  qu'elle portait.

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



Activer un jeton  est un bon moyen de rafistoler votre Petit Soldat en le débarrassant de ses jetons  et  à un moment critique ! Malheureusement, cela ne peut être fait qu'une fois par partie !



PETIT SOLDAT CASSÉ

Si votre Petit Soldat est cassé, il l'est définitivement !

Appliquez alors les effets suivants :

- ★ Retirez votre figurine ainsi que son jeton  de la zone de jeu. Placez-les dans votre QG, sur la carte correspondante.
- ★ Remettez dans la réserve tous les autres types de jetons placés sur cette carte ( et , par exemple).

Pas d'inquiétude...

Même si votre Petit Soldat est cassé, vous allez pouvoir continuer à agir sur le champ de bataille et, qui sait, peut-être remporter la victoire !

Désormais, à votre tour, ne jouez plus les 3 étapes habituelles, mais réalisez uniquement l'action suivante :

TIR DE MORTIER

Réalisez un tir de mortier, en suivant les règles détaillées en page 10 du Livret d'initiation, mais en tirant de votre QG et non du plus près du Talkie.

Votre tour se termine après avoir réalisé cette action.

FIN DE TOUR ET FIN DE PARTIE

Vérifiez les conditions de victoire suivantes, dans l'ordre, jusqu'à ce qu'une d'entre elles soit remplie.

- ★ **Il ne reste qu'un seul Petit Soldat en jeu ?** Alors le joueur auquel il appartient remporte la victoire !
- ★ **Il ne reste aucun Petit Soldat en jeu ?** Le joueur dont c'est le tour remporte la victoire !

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

Si aucune de ces conditions n'est remplie à la fin d'un tour, c'est au tour du joueur suivant. Si tous les joueurs encore en jeu ont joué, commencez une nouvelle manche.

MISSION «UNE NOUVELLE MENACE»

1-4 ★ 30'

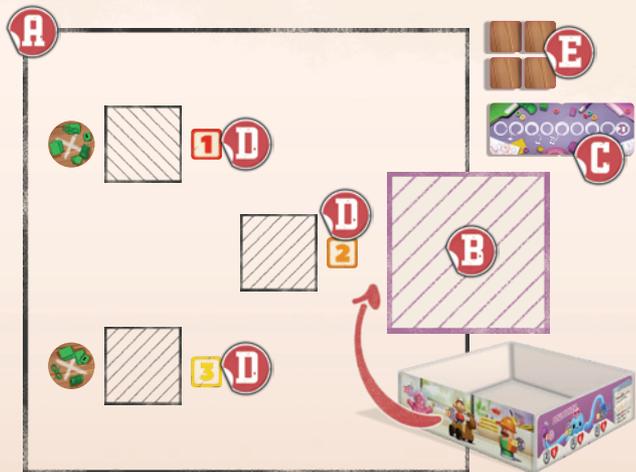


Trois étranges jouets viennent de débarquer dans la chambre ? Vous n'allez tout de même pas vous laisser faire ! Unissez vos forces pour vaincre cette menace inconnue...

BUT DU JEU

Coopérez pour éliminer les différentes menaces qui vous guettent avant la fin de la 3^e manche. Vous gagnez ou perdez tous ensemble.

MISE EN PLACE



Matériel supplémentaire



x1 FOND DE LA BOÎTE



x3 JETONS BOBO



Module nécessaire

À 1 joueur : «RENFORTS» p11

Module facultatif

«SUPER SOLDATS» p3

- Procédez à la mise en place des éléments de décor et des 2 jetons de Déploiement telle qu'indiquée par le schéma ci-contre.
- Placez le **fond de la boîte** de sorte que le côté représentant uniquement les 3 jouets (appelés Menaces) soit face à la zone de jeu. La face donnant en plus leurs capacités spéciales doit quant à elle être tournée vers la Piste de Bataille.
- Placez les **2 cartes Piste de Bataille** sur leur **face Piste de Menace**. Placez le **pion Drapeau** sur la case de départ correspondant au nombre de joueurs (1-2, 3 ou 4).

Cases de départ



Case Victoire des Menaces

D Placez **3 jetons Cube numérotés de 1 à 3** face visible dans la zone de jeu, chacun adjacent à un élément de décor. Pour ce scénario, ils seront appelés **Interrupteurs de Champ de Force**. Attention : les décors doivent permettre aux Petits Soldats de se cacher derrière.

E Mélangez **4 jetons Cube numérotés de 1 à 4** et disposez-les en carré face cachée en dehors de la zone de jeu. Pour ce scénario, ils seront appelés **Actions des Menaces**.

F Composez votre QG comme décrit dans le Livret d'initiation. À 3 et 4 joueurs, chaque joueur prend **1 Fantassin** et **1 autre type de Petit Soldat** de la couleur de son choix.

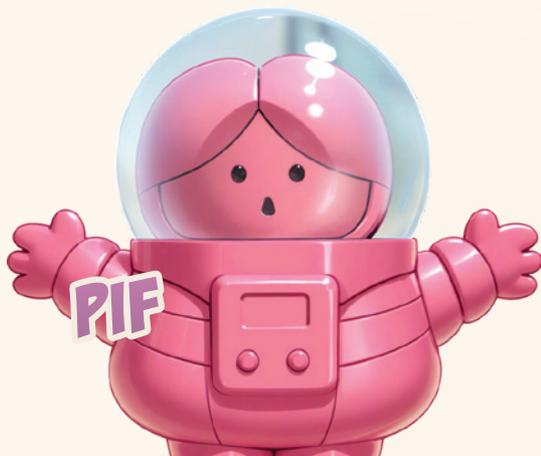
Exemple du QG d'un des joueurs jaunes (à 3 joueurs)



Coffre Général Fantassin Grenadier

MODE SOLO

Si vous jouez seul, jouez avec **4 Petits Soldats** de votre choix et appliquez les règles du module «**RENFORTS**».



MENACES

Image faisant face à la zone de jeu

Cible



Interrupteur de Champ de Force

FICHE DES MENACES

Interrupteur de Champ de Force

Nom

Capacité spéciale

ATTACHE

Places 1 sur toutes les cases valides.

Places 2 sur tous les Petits Soldats (cibles valides ou non).

Défense

Solidité

Super capacité spéciale

RÈGLES MODIFIÉES

RENDRE L'ÉTOILE

Le jeton Premier Joueur  n'est pas utilisé dans cette mission. À la place, avant même l'étape **1 DÉPLOYER VOS PETITS SOLDATS**, discutez et **définissez ensemble le premier joueur**. Jouez ensuite chacun votre tour dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

DÉPLOYER VOS PETITS SOLDATS

Pour cette étape, remplacez les instructions du Livret d'initiation par cette nouvelle version :

Déployez chacun des Petits Soldats de votre QG à distance verte  du jeton de Déploiement de votre choix.

NOUVELLES RÈGLES

Ajoutez les règles suivantes à celles décrites dans le Livret d'initiation.

PRÉPARATION DE LA MANCHE

Avant le début de chaque manche, vous pouvez à nouveau discuter et redéfinir le premier joueur.

TOUR DE JEU

CHAMP DE FORCE

Chaque Menace est protégée par un Champ de Force. Pour pouvoir lui infliger des , vous devez d'abord le désactiver.

Désactiver un Champ de Force

Le Champ de Force de chaque Menace est numéroté. Ce numéro indique en fait quel est le seul Interrupteur capable de désactiver ce Champ de Force.

Si, au cours d'un Déplacement jaune , le lacet ou le socle de la figurine déplacée touche un Interrupteur de Champ de Force actif (c'est-à-dire un jeton Cube numéroté face visible), vous devez dans l'ordre :

- ★ finir de déplacer votre figurine ;
- ★ retourner l'Interrupteur de Champ de Force sur sa face . Le Champ de Force correspondant est alors **désactivé**.

ATTAQUER LES MENACES

Lors d'une Attaque, vous pouvez déclarer comme cible valide uniquement les Menaces dont le Champ de Force est désactivé (Interrupteur face cachée). De plus, vous devez pouvoir voir l'intégralité de la cible  de la Menace choisie depuis la position de votre figurine attaquante.

Les valeurs de défense et de solidité des 3 Menaces sont indiquées sur le bord de la boîte leur servant de fiche.

Quand vous devez poser des jetons  ou  sur une Menace, posez-les tout près de la boîte, bien devant la Menace concernée.

Exemple

Le Fantassin vert utilise son action spéciale pour placer 1 jeton  sur la Menace 1 (PIF) et 1 jeton  sur la Menace 3 (POUF).



Une Menace est cassée lorsqu'elle a autant de  devant elle que sa valeur de solidité. **Si une Menace est cassée, elle l'est définitivement !**

Placez alors 1 jeton  devant cette Menace pour indiquer son état. Elle est désormais considérée comme étant **hors-jeu** : vous ne pouvez plus la cibler ou en être la cible.



GRENADE ET MORTIER

La grenade et le mortier fonctionnent de la même manière sur les Menaces que sur les Petits Soldats. La portée est mesurée à partir de la  de chaque Menace. Les Champs de Force actifs protègent les Menaces des lancers de grenades et des tirs de mortiers.



Vous avez compris ? Dès qu'un Champ de Force est désactivé, on envoie tout ce qu'on a !



Si seulement ça s'arrêtait là... Mais les Menaces vont riposter à la fin du tour de chaque joueur. Elles vont faire disparaître une partie des décors et attaquer tout ce qu'elles voient.

Je vous laisse découvrir ça à la page suivante... Soyez braves, soldats !



TOUR DES MENACES

Les Menaces ne restent pas là sans rien faire. Après le tour de chaque joueur, elles effectuent leur propre tour. Avant de passer à la **FIN DE TOUR**, vous devez réaliser les étapes ci-dessous :

1. DISPARITION DES DÉCORS

2. ATTAQUE DES MENACES

1. DISPARITION DES DÉCORS

Retournez **1 Action des Menaces** au hasard face visible (jetons  en dehors de la zone de jeu).



★ **S'il s'agit du numéro 1, 2 ou 3** : jusqu'à la fin du tour des Menaces, retirez les décors adjacents au jeton Cube du même numéro (vous pouvez marquer leur position en utilisant les jetons de Déplacement , pour les replacer plus facilement au même endroit ensuite). Les Petits Soldats qui se trouvaient derrière ces décors ne sont alors plus protégés et peuvent devenir des cibles valides.



★ **S'il s'agit du numéro 4** :

- retournez **face visible tous les Interrupteurs de Champ de Force** ;
- remélangez face cachée toutes les Actions des Menaces et formez une nouvelle pioche, toujours face cachée ;
- sautez l'étape **ATTAQUE DES MENACES**.



MODULE «SUPER SOLDATS»

Si vous jouez avec le module «**SUPER SOLDATS**», lorsque vous révèlez le jeton , retirez 1  de chaque Menace et remettez-les dans la réserve.

Exemple

Lors du tour des Menaces, le joueur **jaune** retourne au hasard 1 Action des Menaces  et révèle le jeton . Oh non ! Son Talkie, qui était caché derrière le décor , devient désormais une cible valide pour les Menaces !



2. ATTAQUE DES MENACES

Les Menaces non cassées réalisent collectivement une action d'Attaque, en suivant ces étapes :

- ★ Tout Petit Soldat étant une cible valide pour au moins une des Menaces non cassées subit cette Attaque. Lancez les 5 dés d'Attaque .
- ★ Relancez **une fois** tous les dés n'affichant pas de  (et une fois seulement, qu'importe la portée à laquelle se trouvent les cibles).
- ★ Après avoir relancé les dés concernés, appliquez tous les  à chacune des cibles valides.





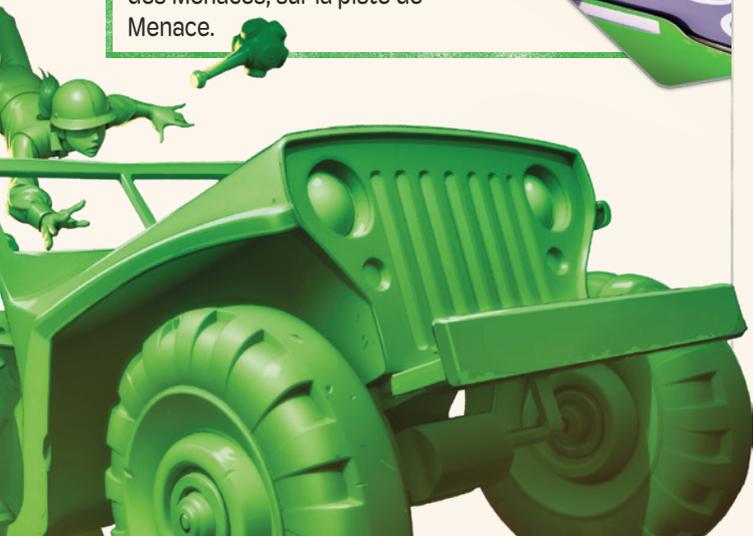
MODULE «SUPER SOLDATS»

Si vous jouez avec le module «**SUPER SOLDATS**», ne relancez pas les ⚡ au moment de relancer les dés 🎲.

- ★ Après avoir appliqué les résultats ✨, appliquez les ⚡ : pour chaque ⚡ obtenu, chaque cible valide ajoute 1 🕒 de la réserve sur sa carte.
- ★ Si vous obtenez 3 ⚡ ou plus, activez à la place la **super capacité spéciale** des Menaces (indiquée sur le rabat de la boîte leur servant de fiche).

PETIT SOLDAT CASSÉ

Chaque fois qu'un Petit Soldat est cassé, déplacez le pion 🧑 d'une case vers la case Victoire des Menaces, sur la piste de Menace.



FIN DE TOUR

Si un élément de décor a été retiré au début du tour des Menaces, remplacez-le.

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

- ★ **Le pion 🧑 a atteint la case Victoire des Menaces ?** Elles ont pris le contrôle de la chambre ! 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.

- ★ **Vous et/ou vos alliés 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 dans le sens horaire.

FIN DE PARTIE

Vérifiez les conditions de victoire suivantes, dans l'ordre, jusqu'à ce qu'une d'entre elles soit remplie.

- ★ **Le pion 🧑 a atteint la case Victoire des Menaces ?** Les Menaces vous ont écrasés ! Vous avez perdu.
- ★ **Au moins une des Menaces n'est pas encore cassée ?** Les Menaces ont pris le dessus ! Vous avez perdu.
- ★ **Vous avez cassé toutes les Menaces ?** Joli travail d'équipe ! Vous avez gagné !
Essayez de les vaincre à nouveau en mode «**SUPER SOLDATS**», ou passez à la mission suivante !

MISSION

« ENCORE UNE NOUVELLE MENACE »

1-4 ★ 30'



La peluche **POULPICHOU** ne veut plus rester dans le coffre à jouets et elle est prête à tout pour venir s'amuser avec vous...

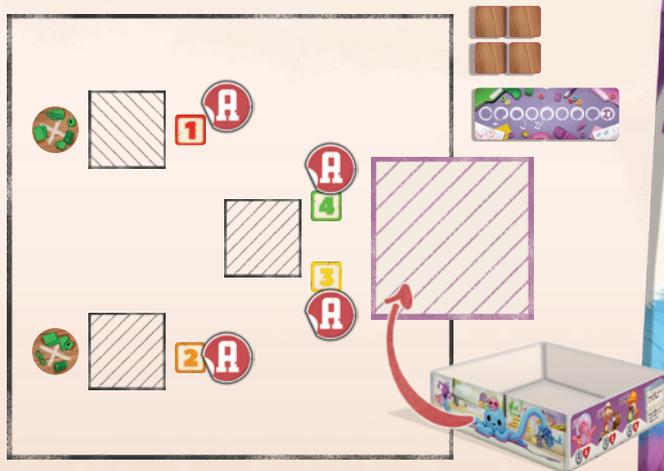
MISE EN PLACE

- R** Placez **4 jetons Cube numérotés de 1 à 4** face visible dans la zone de jeu, chacun adjacent à un élément de décor. Pour ce scénario, ils seront appelés **Interrupteurs de Champ de Force**. Attention : les décors doivent permettre aux Petits Soldats de se cacher derrière.

RÈGLES DE LA MISSION

Les règles sont les mêmes que pour « **UNE NOUVELLE MENACE** », mis à part ceci :

- ★ Les 3 parties de la Pieuvre (la tête et les deux tentacules) sont les 3 Menaces.
- ★ Le Champ de Force protégeant la tête de la Pieuvre est désactivé si les Interrupteurs **2** et **4** se retrouvent tous les deux face cachée. Les Interrupteurs **1** et **3** servent chacun à un tentacule.
- ★ **POULPICHOU** attaque même si le **4** a été retourné lors de l'étape **DISPARITION DES DÉCORS**.



POULPICHOU

RAPPORT DE MISSIONS

Notez dans les tableaux suivants, à l'aide d'une ✕ les Menaces que vous avez réussi à vaincre !



PIF-PAF POUF	1 	2 	3 	4 
Mode simple				
Mode «SUPER SOLDATS»				



POULPICHOU	1 	2 	3 	4 
Mode simple				
Mode «SUPER SOLDATS»				



*Si vous réussissez à remplir entièrement les deux tableaux, vous êtes directement nommés **Généraux en chef de tous les jouets** !*



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

iello.fr

contact@iello.fr



	Pion Drapeau		Carte Général		Jeton Objet Interrupteur
	Dé d'Attaque		Carte Petit Soldat		Jeton Bonbon
	Dé Sniper		Grade Initiation		Jeton Ordre Bonus
	Dé Grenade		Grade «SUPER SOLDATS»		Jeton Caisse
	Jeton Mortier		Défense		Jeton Colis
	Jeton Cube numéroté		Solidité		Carte Tactique
	Jeton de Déploiement		Touche		Carte Réaction
	Jeton de Déplacement		Éclair		Jeton Bobo
	Jeton Ordre		Blessure du Grenadier		Cible de Menace
	Jeton Premier Joueur		Jeton Niveau 1		
	Jetons Cœur		Jeton Niveau 2		
	Jeton Bouclier		Jeton Objet Téléporteur		
	Déplacement vert		Jeton Objet Radar		
	Déplacement jaune		Jeton Objet Transmogrifeur		
	Déplacement rouge		Jeton Objet Guimauve		