

PACK DE RENFORT MITRAILLEUR

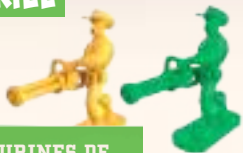


RATATATATATATATA

Le **Pack de renfort - Mitrailleur** est compatible avec le jeu de base **Petits Soldats** ainsi que ses extensions.

Ajoutez une nouvelle recrue à votre bataillon et découvrez de nouvelles règles originales.

MATÉRIEL



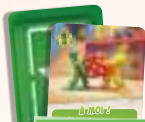
x2

**FIGURINES DE
PETITS SOLDATS**
(1 verte et 1 jaune)



x2

**CARTES
PETIT SOLDAT**



x2

JETONS ORDRE
(1 vert et 1 jaune)

x6

**SACS DE
SABLE**

x6

**CARTES
TACTIQUE**

x4

JETONS CŒUR



x5

JETONS BOUCLIER



x4

JETONS BLINDAGE



x6

JETONS MUNITIONS
(2 rouges, 2 jaunes,
2 verts)



x9

CUBES MUNITIONS
(3 rouges, 3 jaunes,
3 verts)



MISE EN PLACE

Le Mitrailleur se comporte comme les autres Petits Soldats. En début de partie, ajoutez-le à votre QG, puis :

A Placez **3 jetons Munitions** (1 rouge, 1 jaune, 1 vert) face active  sur sa carte.

B Placez les **9 cubes Munitions** (3 rouges, 3 jaunes, 3 verts) et les **2 jetons Sac de sable** de sa couleur dans la réserve commune.



Le Mitrailleur a un Blindage  imprimé sur sa carte, voir page 7.



ACTION SPÉCIALE



MITRAILLAGE

Utilisez la Mitrailleuse.

MITRAILLAGE

- 1 Prenez les **9 cubes Munitions** (3 rouges, 3 jaunes, 3 verts) et lancez-les simultanément, comme des dés, dans la zone de jeu **depuis n'importe quel emplacement**.



Si un jeton Munitions est sur sa face inactive, ne jetez pas les cubes de la couleur correspondante.



Vous pouvez **activer** 1 jeton Munitions de votre choix en le retournant sur sa face inactive. Un jeton désactivé ne peut pas être activé. Si tous vos jetons Munitions sont sur leur face inactive, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.



Toutes les figurines, **alliées comme ennemies**, situées dans le triangle formé par les cubes de la couleur activée, ou sur les lignes entre chacun de ces cubes, subissent :

- ★ 1 si ; ou
- ★ 2 s'ils sont des cibles valides pour votre Mitrailleur.



MODULE

«SUPER SOLDATS»

ATTAQUE

Lorsque vous activez la capacité spéciale du Mitrailleur, vous pouvez retourner 1 jeton Munitions sur sa face pour chaque ⚡ obtenu. Si tous les jetons Munitions sont déjà sur leur face, rien ne se passe.



- ★ Vous pouvez empiler vos jetons Sac de sable l'un sur l'autre.
- ★ Vous devez les placer au même niveau que le Mitrailleur.
- ★ Si les 2 jetons de votre couleur sont déjà en jeu, vous pouvez déplacer un de ces jetons.



En début de partie, tous vos jetons Munitions sont sur leur face active !

DÉPLACEMENT

Pour chaque Déplacement que réalise un Mitrailleur, vous pouvez placer 1 jeton de sa couleur à portée, ou au contact, de son socle, en respectant les points suivants :



SAC DE SABLE



Les sacs de sable offrent une protection idéale quand on est à découvert !

Lorsque vous déclarez une cible valide (voir page 7 du Livret d'initiation), si la ligne imaginaire entre les deux figurines traverse un jeton Sac de sable, considérez que la cible a 1 pour chaque jeton Sac de sable (allié comme ennemi) traversé par cette ligne.

Quand une figurine au contact d'un jeton Sac de sable déclare une cible valide, elle ignore cette restriction pour ce sac.



Quand le Mitrailleur devient cassé, les sacs de sable de sa couleur restent en jeu.

Exemple

Le Mitrailleur **vert** vient de se déplacer et a posé un sac de sable devant lui. Il décide d'attaquer. Comme il est au contact du sac, s'il tire sur une cible valide, cette dernière ne bénéficie pas d'une protection supplémentaire. En revanche, si ce Petit Soldat l'attaque, alors le Mitrailleur bénéficiera d'un  supplémentaire. Avec celui sur sa fiche, et même avec 3  sur sa carte, il annulera 2 touches.



Si une grenade ou tout autre élément de jeu faisant des  est utilisé, les  fonctionnent également.



BLINDAGE

Chaque jeton  offre toujours une protection de 1 et ne peut jamais être réduit par des  ou des effets de cartes.

Attention : **Chaque carte Petit Soldat ne peut avoir qu'un seul jeton**  (mais ceux imprimés directement sur la carte ne sont pas pris en compte dans cette limite).



Les blindages  offrent une bien meilleure protection que les simples boucliers . Le Mitrailleur l'a bien compris et il a déjà un  directement sur sa carte ! Les autres Petits Soldats peuvent en gagner grâce aux cartes Tactique.

MODULE «OBJETS»

SAC DE SABLE

Vous pouvez ajouter les deux sacs de sable violets comme Objets dans toutes vos parties (même si vous n'utilisez pas les Mitrailleurs). Les sacs de sable se comportent comme les autres Objets issus du jeu de base. Lorsque vous déclarez une cible valide (voir page 7 du Livret d'initiation), si la ligne imaginaire entre les deux figurines traverse un sac de sable, considérez que la cible a 1  pour chaque sac de sable (allié comme ennemi) traversé par cette ligne.



CRÉDITS

Auteurs : Adrien Fenouillet et Florent Baudry

Illustrateur : Paul Mafayon

Chefs de projet : Adrien Fenouillet et Florent Baudry

Graphiste : Vincent Mougenot

Relecteur : Robin Leplumey

Sculpteur 3D : Damien Levaufre

MODULE «TACTIQUES AVANCÉES»

Lorsque vous utilisez le module «**TACTIQUES AVANCÉES**», mélangez les 6 cartes Tactique avec le reste du paquet. Elles apporteront de nouveaux effets dévastateurs au jeu. Vous pouvez les reconnaître facilement grâce au symbole  situé en bas à gauche de chaque carte.



IELLO - 102, rue Caroline Aigle,
54180 Heillecourt, France

[iello.fr - contact@iello.fr](mailto:contact@iello.fr)