



V★SABOTAGE

INFILTRATION★COMBAT★OPERATIONS

MINIATURE PACK

REGLES



TRITON  NOIR

★ CONTENU DE LA BOITE ★



1 Sniper

1 Sapeur

1 Officier

1 Médecin

1 Éclaireur



5 commandos avec uniforme allemand

3 nids et
3 MG42

2 alarmes

16 ennemis
réguliers avec
Mauser16 ennemis
réguliers avec
MP402 ennemis
réguliers avec
masse et Mauser3 ennemis
réguliers avec
masse et MP4010 ennemis d'élite
avec StG44

6 bases rouges

Tuiles intérieur / extérieur
(15 petites, 3 moyennes, 7 grandes)5 cartes commando
(nouvelles illustrations)16 portes
avec supports8 pions
rappel

54 pions renfort ennemi

2 sacs en tissu (réserve ennemie et
réserve d'équipement)1 plateau des ennemis
recto / verso

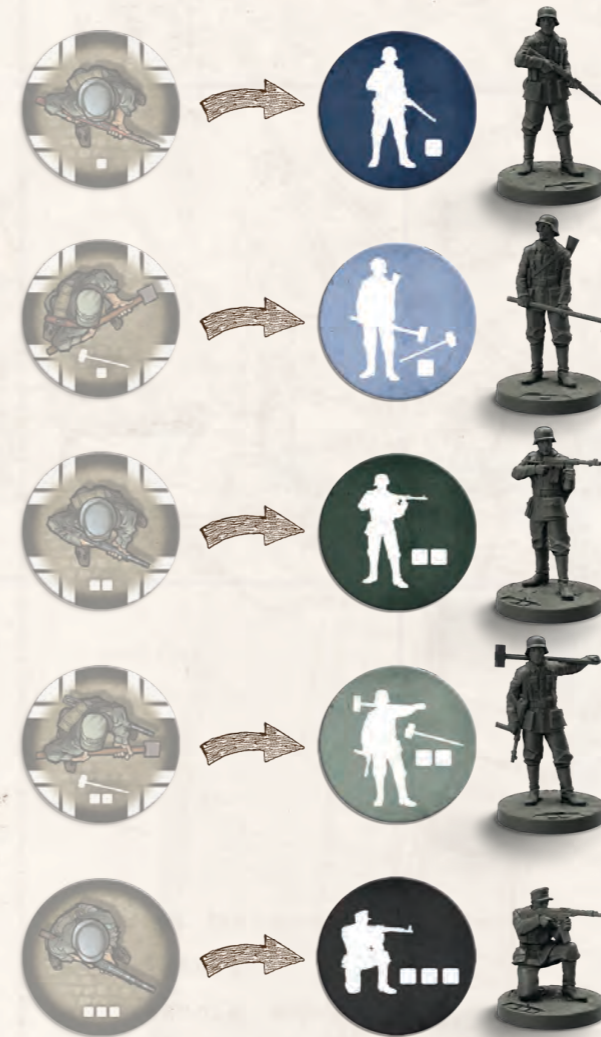
★ NOUVEAUX ELEMENTS ★

MISE EN PLACE

Si vous jouez avec la boîte de base seule ou avec l'extension Ghost, lisez les instructions qui suivent pour la mise en place.

Si vous jouez avec une autre extension, lisez les instructions de mise en place dans le livret de V-Sabotage Expansions Miniature Pack.

Constituez la **réserve de pions ennemis** selon les règles habituelles, mais utilisez les pions renfort ennemi de cette extension à la place de ceux de V-Sabotage (voir ci-dessous).



Utilisez le côté du plateau des ennemis ci-dessous et placez-le à proximité du terrain :



Placez toutes les figurines d'ennemis sur les emplacements correspondants de ce plateau.



Vous pouvez maintenant mettre en place le premier terrain. Après avoir placé les figurines d'ennemis sur les pions triangulaires de chaque nouveau terrain, sortez autant de pions correspondants de la réserve ennemie puis placez-les sur l'emplacement correspondant du plateau des ennemis.



Exemple : vous avez placé 1 figurine d'ennemi avec MP40 sur un pion triangulaire du terrain. Prenez 1 pion avec MP40 dans la réserve ennemie et placez-le sur cet emplacement.

PORTES

Remplacez tout pion de porte par une porte en carton. Une porte verrouillée doit être placée dans l'axe du mur. Une porte déverrouillée doit être tournée de 90°. Exemple ci-dessous : la porte à gauche est verrouillée, celle à droite est déverrouillée.



PIONS RAPPEL



Utilisez ces pions chaque fois que vous avez besoin de vous souvenir de quelque chose, par exemple l'effet d'une carte événement qui aura lieu pendant la phase ennemie.

UTILISER LES FIGURINES

FIGURINES D'ENNEMIS

Étape de renfort ennemie

1. Faites entrer les ennemis en plaçant les pions renfort selon les règles habituelles.
2. Remplacez chacun de ces pions par la figurine correspondante provenant du plateau des ennemis.
3. Rangez chaque pion ainsi remplacé sur la pile correspondante du plateau des ennemis.



Exemple pendant l'étape de renfort ennemie : 1) Un pion d'ennemi avec MP40 a été placé sur cette tuile. 2) Placez une figurine avec MP40 sur la tuile. 3) Retirez le pion correspondant et placez-le sur le plateau des ennemis.

Ennemis éliminés

Dès qu'un ennemi est éliminé :

1. Retirez sa figurine du terrain et placez-la sur un emplacement correspondant du plateau des ennemis (tirez un pion dans la réserve d'équipement comme d'habitude et placez-le sur la tuile où l'ennemi a été éliminé).
2. Retirez le pion d'ennemi correspondant à la figurine éliminée du plateau des ennemis et placez-le dans la réserve ennemie.

Règle d'or : chaque fois que vous retirez 1 figurine du plateau des ennemis, vous devez y placer 1 pion ennemi correspondant. De même, chaque fois qu'un ennemi retourne sur le plateau des ennemis, retirez le pion correspondant sur ce même plateau et placez-le dans sa réserve.

COMMANDO VISIBLE



Dès qu'un commando devient visible, fixez une base rouge à son socle. Retirez cette base du terrain dès que le commando redevient furtif.

UNIFORME ALLEMAND



Lorsque vous portez un uniforme allemand, remplacez votre figurine de commando par une figurine de commando avec un uniforme allemand de votre choix. Dès qu'un commando portant un uniforme allemand devient visible, récupérez votre figurine de commando avec une base rouge.

ALARME



Lorsque l'alarme est activée, placez 1 pion d'alarme côté orange à côté de la figurine de l'alarme.

★ NOUVELLES TUILES ★

Les nouvelles tuiles peuvent être utilisées librement pour constituer les terrains comme vous le faites habituellement avec les autres tuiles du jeu. Les règles habituelles s'appliquent; vous pouvez toujours vous déplacer entre deux tuiles tant qu'elles ne sont pas séparées par un mur.

Par exemple, tout personnage peut se déplacer librement entre deux tuiles d'extérieur en contact si l'une d'elle est un toit et l'autre un sol tant qu'elles ne sont pas séparées par un mur ou une porte verrouillée.

★ CREDITS ★

Création du jeu : Thibaud de la Touanne.

Direction Artistique : Manuel Sanchez, Thibaud de la Touanne.

Illustrations : Ronan Toulhoat.

Figurines : Stéphane Camosseto.

Tuiles : Vladislav Nekrasov, Thibaud de la Touanne, Paul Vérité.

Mise en page : Shannon Leclerc-Garand.

Relecture : Sandra Grès.

Traduction : Fabrice Lamidey.

Remerciements spéciaux à tous nos backers !