

Traduction :

Loïk « Koin-Koin » Ménard

This is not an officially translated version of the rulebook. Neither Weta Workshop nor Cryptozoic have reviewed this translation, and therefore cannot accept any responsibility as to its veracity.

GKR GIANT
KILLER
ROBOTS

HEAVY HITTERS!

BIG LITTLE BUDDY

**LIVRE DE
RÈGLES**

Cette traduction du livre de règles n'est pas officielle. Ni Weta Workshop, ni Cryptozoic n'ont vérifié cette traduction et, par conséquent, ne peuvent être tenus responsable de son exactitude.

RÈGLES DE BIG LITTLE BUDDY

VUE D'ENSEMBLE

Dans les milieux sportifs, il y a en général un ou deux gros annonceurs qui paient pour une sponsoring exclusif et une visibilité de premier plan. Pour GKR : Heavy Hitters, Big Little Buddy est cette présence médiatique. Il est mis à disposition pour le match (ainsi que l'équipe technique et la maintenance d'après match) par son sponsor exclusif BUDDYFINDER™. Ils ont de l'argent à dépenser et ils veulent leur nom partout. **DANS TA FACE.**

CONTENU

1x Figurine Big Little Buddy

1x Carte d'Unité Big Little Buddy

3x Cartes d'Armement Big Little Buddy

5x Cartes Sponsor Big Little Buddy

MISE EN PLACE

Pour utiliser Big Little Buddy dans une partie, suivez ces étapes :

- 1 Placez la figurine Big Little Buddy au centre du Champs de Batailles.
- 2 Placez les Cartes d'Unité et d'Armement Big Little Buddy près du Plateau de Jeu.
- 3 Mélangez les 5 Cartes Sponsor Big Little Buddy dans la Pioche des Cartes Sponsor.

ACTIVER BIG LITTLE BUDDY

Les joueurs peuvent activer Big Little Buddy à leur tour durant la Phase de Déploiement en utilisant une Carte Sponsor « Activer BLB ». Une seule de ces cartes peut être jouer chaque tour. Par conséquent, une fois qu'1 joueur a activé Big Little Buddy, aucun autre joueur ne peut l'activer durant ce Tour.

Lorsqu'il active Big Little Buddy, le joueur doit placer 1 de ses Tags Holographiques sur la Figurine Big Little Buddy, afin d'indiquer qu'il le contrôle. Il doit également placer la Carte d'Unité Big Little Buddy et les 3 d'Armement face visible devant lui.

Les joueurs ne contrôlent Big Little Buddy que jusqu'à la fin de la Phase de Combat du tour en cours. Par conséquent, il ne peut être Taggué d'Immeubles. À la fin de chaque Phase de Combat, il est retiré du Champ de Batailles et réapparaît au centre de celui-ci à chaque Phase de Réinitialisation.

DÉPLACEMENT DE BIG LITTLE BUDDY

Une fois que tous les joueurs ont eu l'opportunité de déplacer leur Heavy Hitter, le joueur qui contrôle Big Little Buddy peut le déplacer et le réorienter s'il le désire. Une fois que Big Little Buddy a eu l'opportunité de se déplacer, les joueurs peuvent alors déplacer leurs Unités de Soutien normalement.

- Il ne consomme pas d'Énergie pour se déplacer. Reportez-vous à la Carte d'Unité de Big Little Buddy pour sa capacité de Mouvement.
- Il peut se déplacer librement au travers des cases occupées par la Faction qui le contrôle, mais ne peut s'arrêter sur une case occupée.
- Il ne peut pas se déplacer au travers, ni s'arrêter sur une case occupée par une Faction adverse.
- Il ne peut pas se déplacer, ni s'arrêter sur une case occupée par un Immeuble.

COMBAT DE BIG LITTLE BUDDY

Lors du choix de l'Armement, le joueur le contrôlant peut choisir de déclencher 1 Arme de Big Little Buddy. Big Little Buddy offre un choix de 3 Armes uniques. Aucune d'elles ne requiert d'Énergie pour tirer. Quand il choisit quelle Arme déclarer, le joueur le contrôlant doit la placer face cachée dans la ligne de déclenchement.

Il doit également garder les 2 autres Cartes d'Arme faces cachées, afin que ses adversaires ne sachent pas quelle Arme de Big Little Buddy il va utiliser.

VALEUR DE CIBLAGE



VALEUR D'ARMURE BLB



Big Little Buddy possèdent les même valeurs de Ciblage et d'Armure qu'un Heavy Hitter.

Lors de la déclaration des Armes, le joueur le contrôlant révèle l'Arme Big Little Buddy choisie et la place selon la Vitesse de l'Arme dans sa ligne de déclenchement.

Comme pour les Heavy Hitters, Big Little Buddy possède un arc de tir de 180°. Par conséquent, les joueurs adverses peuvent tenter des Tirs de Contournement à son encontre. Big Little Buddy peut seulement toucher des cibles dans son arc de tir et doit avoir une ligne de vue pour toucher.

L'attaque explosive de Big Little Buddy, la Mine ma Copine, peut être utilisée pour attaquer une case en particulier. Par conséquent, Big Little Buddy peut utiliser cette attaque pour infliger des Dégâts à des unités derrière un Immeuble.

DESTRUCTION DE BIG LITTLE BUDDY

Pendant qu'il est sous le contrôle d'un joueur, Big Little Buddy peut être attaqué. Si un joueur réussi à détruire Big Little Buddy, il peut voler une Carte Sponsor au hasard au joueur qui le contrôle (s'il en possède). Une fois détruit, Big Little Buddy est retiré du Champs de Batailles. Mais ne vous inquiétez pas, un nouveau Big Little Buddy réapparaîtra à la fin de la Phase de Réinitialisation. Si Little Big Buddy n'est pas sous le contrôle de qui que soit, les joueurs ne peuvent pas l'attaquer.

REDÉPLOIEMENT DE BIG LITTLE BUDDY

A la fin de chaque Phase de Combat, Big Little Buddy doit être retiré du champs de bataille, si il n'a pas déjà été détruit. Le Tag Holographique du joueur le contrôlant retourne dans son stock.

À la fin de la Phase de Réinitialisation, placez Big Little Buddy de nouveau au centre du Champs de Bataille. Si il y a une autre unité sur cette case, elle est immédiatement déplacée. Quiconque possède l'unité déplacée doit la bouger sur une case vide adjacente. Big Little Buddy revient également à son Niveau de Santé maximum. Rappelez-vous de le corriger si il a subit des Dégâts au cours de la dernière Phase de Combat.

Cette traduction du livre de règles n'est pas officielle. Ni Weta Workshop, ni Cryptozoic n'ont vérifié cette traduction et, par conséquent, ne peuvent être tenus responsable de son exactitude.