



QUE RÉSONNENT LES TAMBOURS D'AFRIQUE !

Luttant pour la domination spirituelle de la planète, ces insectes venus de l'espace sont tombés en Afrique, où ils se sont organisés en tribus d'assaut. Absorbant la magie ancestrale des esprits, ces extra-terrestres sauvages sont prêts à affronter leurs rivaux de toujours, les Exoborgs (et les infâmes impérialistes colonisateurs...).



Origine

Tombés du ciel sous forme de larves, cette deuxième vague d'insectes extra-terrestres a atterri en Afrique. Absorbant la magie latente qui régnait dans la savane et les jungles, les larves se sont peu à peu transformées en insectes aux pouvoirs terrifiants ! Après une macumba géante, les Arachnoïdes se sont lancés à la conquête du monde...



Organisation

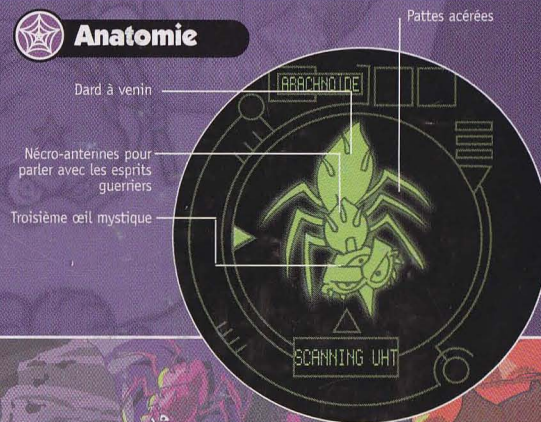
L'armée des Arachnoïdes est la moins organisée de toutes, composée de millions de tribus disparates. Le nombre exact de Sorciers et de Griots dans ses rangs est encore un mystère. La seule certitude est que ces insectes utilisent des techniques de combat archaïques : ils déferlent en vague désordonnée, avec comme seules armes leurs mutations biologiques et leur magie : larves, toiles arachnides et combattants en transe...



- **Origine** : Constellation de l'Araignée - Afrique
- **Nombre** : Inconnu
- **Technologie** : Magie noire
- **Système politique** : Castes tribales
- **Mode de reproduction** : Développement bactériologique
- **Signes particuliers** : Absorbe la magie noire - Dotés de mutations biologiques - Sauvages et hostiles à la technologie.



Anatomie



MICRO MUTANTS

ARACHNOÏDES / RUSSOPTÈRES



ARACHNOÏDES



Bases

Les deux bases, l'Esprit de la Jungle et le Griot, commencent en position "grande" base.



Petit
Esprit de la
Jungle



Grand
Esprit de la
Jungle



Petit
Griot



Grand
Griot



Insectes

Derrière chaque insecte est précisé entre parenthèses le nombre de pièces de ce type contenues dans le jeu.



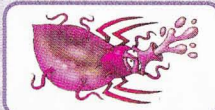
■ Sorcier (x4)

Si le jet de dés désigne deux Sorciers, vous pouvez bouger un même Sorcier deux fois de suite (au lieu de deux différents).



■ Larve (x3)

La Larve ne peut pas capturer d'insectes ou de bases ennemies. Au lieu de déplacer la Larve, vous pouvez la remplacer par un de vos pions précédemment éliminés.

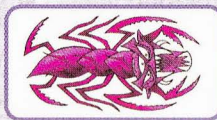


■ Acido-Cracheur(x1)

En plus de déplacer l'Acido-Cracheur, vous pouvez projeter un jet d'acide (voir Projectiles ci-dessous).

ARACHNOÏDES

FICHE D'ARMÉE



■ Prédateur (x2)

Lorsqu'un Prédateur capture un insecte adverse, il peut se déplacer à nouveau. Cette règle se répète tant que le Prédateur capture un insecte.



■ Araignée (x2)

En plus de déplacer l'Araignée, vous pouvez projeter une toile arachnide (voir Projectiles ci-dessous).



Projectiles



■ Toile arachnide (x2)

La toile immobilise les insectes qu'elle capture. Pour libérer un pion immobilisé, la toile elle-même doit être capturée (et retirée du jeu). Si la toile ne capture aucun insecte, elle est immédiatement retirée du jeu (autrement, elle reste sur la table tant qu'elle n'est pas capturée). Le joueur Arachnoïde a le droit de retirer une Toile de la table à tout moment.



■ Jet d'acide (x1)

Si le jet d'acide capture un insecte, l'insecte est éliminé au début du prochain tour des Arachnoïdes (l'adversaire a donc une chance de le déplacer). Le jet d'acide est ensuite retiré du jeu. Si le jet d'acide ne capture aucun insecte, il est immédiatement retiré du jeu. Un jet d'acide ne peut être éliminé en étant capturé.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

1

Mise en place. Choisissez votre territoire, placez-y vos bases et vos insectes. Déterminez qui jouera en premier.

2

Déplacements. Jetez les dés. Ils indiquent les insectes que vous pouvez déplacer. Vous ne pouvez déplacer un même insecte qu'une fois, même si son image apparaît à plusieurs reprises sur les dés. Si vous atterrissez sur un insecte adverse, il est capturé et retiré du jeu. Si vous atterrissez sur une base, celle-ci peut être réduite ou éliminée. **Si vous capturez au moins un insecte adverse, vous gagnez un "déplacement supplémentaire"** : vous pouvez jouer n'importe lequel de vos insectes n'ayant pas bougé à ce tour.

3

Pouvoirs Spéciaux. Lorsque vous déplacez un insecte, vous pouvez parfois utiliser également son pouvoir spécial. Certains pions ont deux faces et ne peuvent utiliser leur pouvoir que si leur face "spéciale" est visible. Parfois, les pouvoirs spéciaux permettent de tirer un petit pion appelé "projectile".

4

Bases. Si vous perdez vos deux bases, vous perdez la partie. Les bases ne peuvent pas être déplacées. **Un joueur détruisant une base peut éliminer un insecte adverse de son choix.**

5

Renforts. Un Renfort arrive si un dé désigne un type d'insecte qui n'est plus en jeu.

6

Gagner la partie. Vous gagnez la partie en éliminant toutes les bases adverses ; lorsque vous détruisez la seconde base de votre adversaire, la partie s'achève. Vous gagnez également si votre adversaire n'a plus que deux insectes en jeu.