



LA TERRE SERA CONQUISE !

Parasites d'un pilote extra-terrestre écrasé, ces abeilles d'une intelligence supérieure mêlent technologie et biologie alien pour vaincre leurs adversaires. Apparemment à la tête de l'invasion extra-terrestre, elles semblent capables de se nourrir de la force vitale de leurs ennemis et déterminées à faire ployer la terre, grâce à leurs armes... et leur super-intelligence !



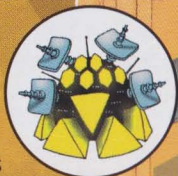
Origine

Venus d'une planète lointaine, les premiers Exoborgs sont arrivés sur Terre dans le corps d'un extra-terrestre. Reliés télépathiquement à leur Reine, ces éclaireurs ont immédiatement prévenu le reste de leur Ruche de l'existence de la Terre (et de sa position exacte). Voilà une nouvelle planète à coloniser, assez grande pour la "rucho-former" et en tirer du miel pendant quelques siècles !



Organisation

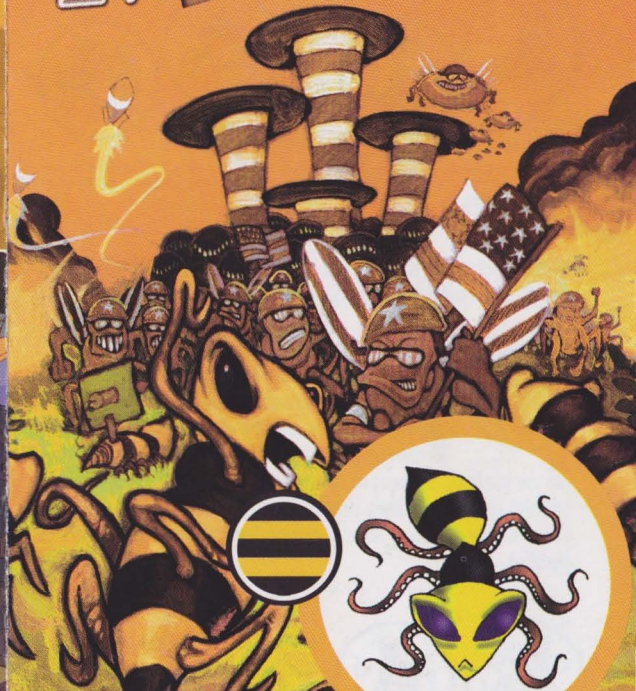
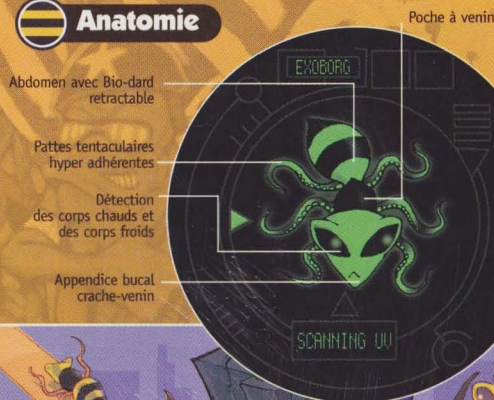
L'armée des Exoborgs est d'une cohérence inégalable : dirigés par un esprit de ruche et répartis en 50 bataillons différents, tous ses soldats agissent à l'unisson, avec une efficacité déconcertante. Dôtés d'une constitution physique faible, les Exoborgs disposent d'une super-intelligence qui leur a permis de trouver, via la technologie, un moyen de les transformer en guerriers redoutables.



- **Origine** : Système solaire Exodus - Planète Borgo
- **Nombre** : 50 ruches de 10 000 000 d'individus réparties sur toute la Terre
- **Technologie** : Bio-magnétique
- **Système politique** : Monarchie guerrière
- **Mode de reproduction** : Reine fécondée par 100 mâles tous les 5 ans - ponte de 10 millions d'œufs par an.
- **Signes particuliers** : Veut exterminer l'humanité, la changer en miel et transformer la Terre en une gigantesque ruche



Anatomie



EXOBORGs



EXOBORGS

FICHE D'ARMÉE

Bases

Les deux bases, le Labo et la Tour de Contrôle, commencent en position "grande" base.



Petite Tour de Contrôle



Grande Tour de Contrôle



Petit Labo



Grand Labo

Insectes

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



■ Répulsor (x3)

Au lieu de déplacer le Répulsor, vous pouvez immédiatement déplacer l'insecte adverse le plus proche du Répulsor.

L'insecte ainsi éjecté ne peut pas capturer de pion de sa propre armée, ni activer un pouvoir spécial qui lui offrirait une action supplémentaire (comme se déplacer une seconde fois ou tirer un projectile).



■ Guerrière (x4)

Si elle est capturée alors que son dard est visible (face "spéciale"), le pion attaquant est éliminé avec la Guerrière !

Cette règle ne compte pas si la Guerrière est capturée par un projectile.



■ Centurion (x2)

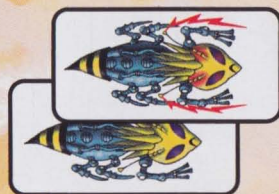
Lorsque le côté du bouclier d'énergie est visible (face "spéciale"), le Centurion ne peut être éliminé que s'il est capturé par deux insectes adverses en même temps ! (C'est-à-dire s'il est en partie recouvert par deux insectes adverses dans le même tour). Si le Centurion sur le côté du bouclier d'énergie est capturé par un projectile (n'importe lequel) il est retourné sur sa face normale et le projectile est retiré du jeu.



■ Téléporteur (x2)

Après avoir déplacé le Téléporteur, vous pouvez immédiatement déplacer un autre de vos insectes :

celui qui se trouve le plus près du Téléporteur (à l'issue du mouvement de ce dernier). L'insecte ainsi déplacé ne peut pas activer un pouvoir spécial qui lui offrirait une action supplémentaire (comme se déplacer une seconde fois ou tirer un projectile). Si pour une raison ou une autre, l'insecte le plus proche du Téléporteur ne peut être déplacé (a déjà bougé durant le tour, etc.), le pouvoir spécial n'a aucun effet.



■ Reine (x1)

Quant le signal de commande est visible (face "spéciale"), en plus de déplacer la Reine, vous pouvez retourner l'un de vos pions en jeu.

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 le(s) dé(s). 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 déplacer 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.