

Fumigène



Tant qu'il se trouve sur le Fumigène, un insecte ne peut pas être capturé par des projectiles. Si vous voulez déplacer l'insecte occupant le Fumigène, posez-le juste à côté du terrain et déplacez-le normalement.

Infirmierie



Tant qu'un de vos insectes se trouve sur l'Infirmierie, vous recevrez un renfort pour chaque dé désignant un pion qui n'est plus en jeu (au lieu d'un seul, comme le stipulent les règles de base).

Insecticide



Un insecte tombant sur l'Insecticide est éliminé.

Intervertisseur d'identité



Placez l'insecte juste à côté du terrain. Lorsqu'un insecte tombe sur l'Intervertisseur d'identité, le joueur doit aussitôt intervertir la position de deux autres de ses insectes (au choix). Éventuellement, cette interversion peut entraîner la capture d'un pion adverse, mais ne déclenche aucun pouvoir spécial.

Munitions



Placez l'insecte juste à côté du terrain. Tirez immédiatement un projectile avec l'un de vos insectes capable de tirer (ce tir supplémentaire ne compte pas comme un mouvement). Si vous jouez les Exoborgs, activez le pouvoir spécial de l'un de vos Répulsors en jeu (sans que

cela ne compte non plus comme un mouvement).

Poste radio



Placez l'insecte juste à côté du terrain. Jetez un dé que vous avez déjà joué et déplacez l'insecte indiqué.

Scanner



Placez l'insecte juste à côté du terrain. Vous pouvez retourner 2 insectes adverses de votre choix.

Ressort



Placez l'insecte juste à côté du terrain. Tout insecte tombant sur un Ressort doit être déplacé une nouvelle fois par son propriétaire.

■ CRÉDITS

■ Création :

Francesco Nepitello, Marco Maggi et Patrick Renault.

■ Licence :

Micro-Mutants est l'adaptation de X-Bugs. X-Bugs and all imagery © and ™ Nexus Editrice Srl.

■ Illustrations :

Swal

■ Design graphique :

Igor Polouchine

■ Coordination :

Guillaume Gille-Naves et René Heimpold

■ Directeur de collection "P'tits Jeux" :

Patrick Renault

E-mail : jeux@darwin-project.com

■ Distribution :

Asmodée Éditions
(01 39 56 06 07)





Micro-Mutants

LES TERRAINS !



■ PRÉSENTATION

Les pièces cartonnées et illustrées représentent des éléments du champ de bataille appelés "terrains" (4 cm X 4 cm), qui influent sur le déroulement de la partie.

■ CONTENU

- 1 tapis de jeu (40 X 70 cm)
- 1 paquet de 20 terrains (4 cm X 4 cm)
- 1 livret de règles



■ PRÉPARATION

Les terrains s'utilisent lorsque la partie se déroule sur le tapis Micro-Mutants, c'est-à-dire sur une aire de jeu de taille réduite, d'environ 40 X 70 cm.

Après que les joueurs ont choisi leur armée, lors de la disposition de ces dernières, chaque joueur pioche au hasard 3 terrains du paquet.

À tour de rôle, chaque joueur place un terrain, face cachée, où il le désire sur le tapis de jeu.

Un terrain ne doit jamais recouvrir ou être recouvert par un pion. Les terrains doivent également être éloignés d'au moins 5 cm des bases, comme des autres terrains.

■ Comment jouer avec les terrains ?

Règle générale

Lorsqu'un insecte "capture" un terrain (s'il en recouvre ne serait-ce qu'une petite partie), cela active l'effet du terrain (le retournant s'il était face cachée). L'insecte est généralement placé juste à côté du terrain (sans recouvrir d'insecte), sauf si l'effet du terrain spécifie le contraire.

Règles spéciales

L'effet d'un terrain ne peut pas être activé par un projectile.

Un insecte tombant "sous" un terrain n'est pas retiré du jeu et n'active aucun effet : il est généralement placé juste à côté du terrain (sans recouvrir d'insecte).

Il peut arriver que deux ou plusieurs insectes bénéficient ensemble de l'effet d'un même terrain (comme un Bunker, qui peut protéger plusieurs insectes, ou un Chewing-gum, qui peut également en immobiliser plusieurs).

Variante : jeu en aveugle

Chaque joueur pioche au hasard 3 terrains du paquet. Sans les regarder et à tour de rôle, chaque joueur place un terrain, face cachée, où il le désire sur le tapis de jeu.

■ COMPOSITION DU PAQUET

- 1 Base aéroportée
- 2 Bunker
- 1 Canon à eau
- 1 Champ de force
- 1 Chewing-gum
- 1 Faille temporelle
- 2 Fumigène
- 1 Infirmerie
- 2 Insecticide
- 1 Intervertisseur d'identité
- 2 Munitions
- 1 Poste radio
- 2 Scanner
- 2 Ressort



■ Les effets des terrains

Base aéroportée



Placez l'insecte juste à côté du terrain. Déplacez une de vos bases à l'aide du propulseur. Si la base capture un terrain ou un insecte adverse, elle est éliminée. Si elle recouvre un insecte allié, la base est placée juste à côté de l'insecte. Si la base change de face lors de son déplacement, remettez-la dans sa position initiale.

Bunker



Tant qu'il se trouve sur le Bunker, un insecte ne peut être capturé que par des projectiles. Si vous voulez déplacer l'insecte occupant le Bunker, posez-le juste à côté du terrain et déplacez-le normalement.

Canon à eau

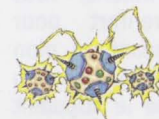


Placez l'insecte juste à côté du terrain. Éliminez un terrain de votre choix, avec les insectes

qui l'occupent s'il y en a. Remplacez le Canon à eau par un autre terrain pioché dans le paquet. Sans le regarder, posez-le (face cachée) à la place du Canon à eau.

Champ de force

Placez l'insecte juste à côté du terrain. L'insecte qui a activé le Champ de force doit immédiatement être déplacé par le joueur adverse. Il 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).



Chewing-gum

Tant qu'il se trouve sur le Chewing-gum, un insecte ne peut être déplacé qu'en utilisant un déplacement supplémentaire (voir règles de base). Posez l'insecte juste à côté du terrain et déplacez-le normalement.



Faille temporelle

Placez l'insecte juste à côté du terrain. Déplacez un terrain de votre choix (face visible ou face cachée), avec les insectes qui l'occupent s'il y en a. Ce terrain ne peut ni être placé à moins de 5 cm d'une base ou d'un autre terrain, ni recouvrir de pion. Remplacez la Faille temporelle par un autre terrain pioché dans le paquet. Sans le regarder, posez-le (face cachée) à la place de la Faille temporelle.



