



POUR LA SAINTE MÈRE RUSSIE !

La Terre répond à la menace alien ! Luttant pour la liberté de la planète (et contre l'impérialisme des USAtropodes), les camarades insectoïdes s'apprêtent à se battre pour sauver l'humanité. Arme secrète et oubliée depuis la Guerre Froide, l'armée des Russoptères a été décryogénisée de son QG de Sibérie, pour contrer la menace micro-extraterrestre (et les infâmes capitalistes, évidemment...).

Origine

Créés au cours de la Guerre Froide, les Russoptères forment une troupe d'élite, composée de camarades-insectes endoctrinés, génétiquement améliorés et lourdement armés. La résolution XWZ-5874, qui devait les envoyer à la conquête du monde pour répandre les idées communistes, n'a jamais été adoptée par le Kremlin. Ils avaient donc été cryogénisés dans une cache secrète, au fin fond de la Sibérie. Mais cette fois, Moscou a jugé que la menace alien était trop dangereuse : les Russoptères ont été décongelés...

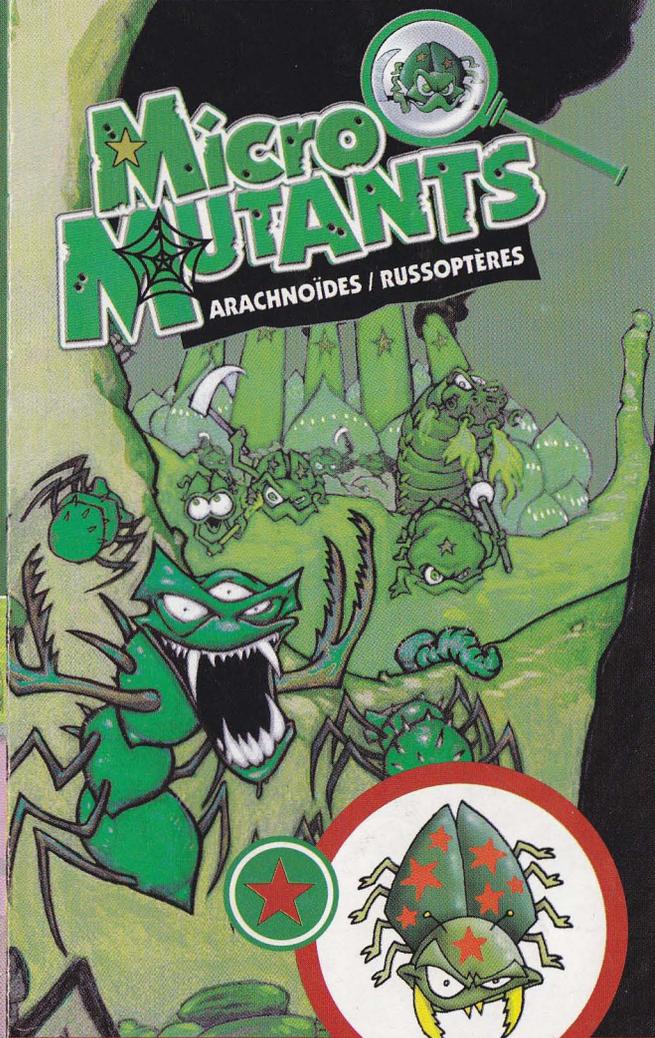
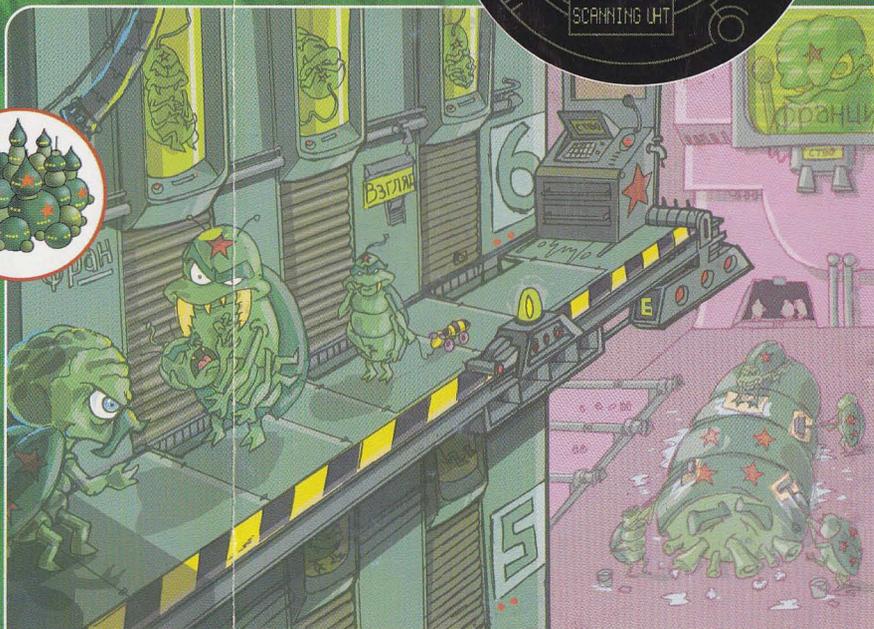
Organisation

L'armée des Russoptères est une gigantesque machine de guerre, organisée de manière pyramidale : les Komissaires dirigent et surveillent des escouades d'Ouvriers, eux-mêmes répartis en binômes pour se surveiller l'un l'autre. Les atouts principaux de cette armée sont ses innombrables troupes d'infanterie et ses blindés dévastateurs : des tanks cracheurs de flammes et de terribles lance-roquettes.



- **Origine** : Russie
- **Nombre** : 50 Divisions de 1 million d'unités, dont 32% encore cryogénisées
- **Technologie** : Industrio-nucléaire
- **Système politique** : Communisme militaire
- **Mode de reproduction** : Clonage communautaire
- **Signes particuliers** : Endoctrinement unificateur – Blindés lourds et armes poly-nucléaires – Récemment décryogénisés

Anatomie



MICRO MUTANTS

ARACHNOÏDES / RUSSOPTÈRES



RUSSOPTÈRES



RUSSOPTÈRES

FICHE D'ARMÉE

★ Bases

Les deux bases, l'Usine et le Soviet Suprême, commencent en position "grande" base.



Petite Usine



Grande Usine



Petit Soviet Suprême



Grand Soviet Suprême

★ Insectes

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



■ Ouvrier (x4)

Déplacez deux Ouvriers pour chaque dé indiquant un Ouvrier.



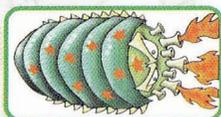
■ Saboteur (x2)

Le Saboteur ne peut capturer que des bases. Il ne peut pas être capturé lorsque son côté "noir" est visible (face "spéciale"). Quand un Saboteur capture une base, il est automatiquement retourné de manière à être visible (face normale).



■ Kommissaire (x3)

Pour chaque insecte capturé par le Kommissaire, vous pouvez placer un pion d'Ouvrier près d'une de vos bases (prenez ce pion parmi vos pertes).



■ Tank (x2)

Au lieu de déplacer le Tank, vous pouvez projeter une Flamme (voir Projectiles, ci-dessous).



■ Lance-Roquettes (x1)

Au lieu de déplacer le Lance-Roquettes, vous pouvez projeter deux roquettes, en utilisant la roquette deux fois (voir Projectiles, ci-dessous).

★ Projectiles



■ Flamme (x2)

Une Flamme élimine tous les insectes qu'elle recouvre, alliés ou adversaires (à l'exception des bases). Si la flamme ne capture aucun insecte, elle reste sur la table. Tout insecte atterrissant sur une Flamme est éliminé avec la Flamme. Une Flamme ne peut être éliminée par un projectile. Le joueur Russoptère a le droit de retirer une Flamme de la table à tout moment.



■ Roquette (x1)

Une Roquette élimine tous les insectes qu'elle recouvre, alliés ou adversaires (à l'exception des bases), et est ensuite retirée du jeu.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

- Mise en place.** Choisissez votre territoire, placez-y vos bases et vos insectes. Déterminez qui jouera en premier.
- 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.
- 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".
- 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.**
- Renforts.** Un Renfort arrive si un dé désigne un type d'insecte qui n'est plus en jeu.
- 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.