



L'ONCLE SAM VA LEUR SECOUR LES PUCES !

La Terre répond à la menace alien ! Luttant pour la liberté de la planète, les marines insectoïdes s'apprêtent à se battre pour sauver les hommes. Modifiés génétiquement par les meilleurs scientifiques du monde pour défendre les idéaux de leurs créateurs - la démocratie et la paix - les USAtropodes sont prêts à affronter la menace micro-extraterrestre (et les infâmes vermines communistes, évidemment...).



Origine

Découvrant la campagne de conquête mondiale des Exoborgs, le Conseil de Sécurité américain s'est réuni. Il a donné aux meilleurs scientifiques du pays un crédit illimité pour créer le sur-insecte ultime, un soldat prêt à combattre la menace alien. De ces longs programmes de recherches, en génétique et en clonage, sont nés les USAtropodes, des guerriers puissants et surentraînés.



Organisation

L'armée des USAtropodes est gigantesque, suréquipée et hyper-organisée. Elle compte plus de dix divisions, dirigées par des QG reliés par satellite. Ses atouts principaux sont ses avions (transporteurs lourds et chasseurs) et son infanterie spécialisée. La tactique de base utilisée contre ses adversaires consiste à envoyer des vagues de fantassins, soutenu par des renforts aéroportés.



- **Origine** : États Unis
- **Nombre** : 10 divisions de 6 millions d'unités aux USA - 5 divisions de 2 millions d'unité sur le reste du globe
- **Technologie** : Nucléaire
- **Système politique** : Capitalisme militaire
- **Mode de reproduction** : Par clonage
- **Signes particuliers** : Patriotisme hyper développé - Armement nucléaire ultra sofistiqué - Agressivité méga stimulée

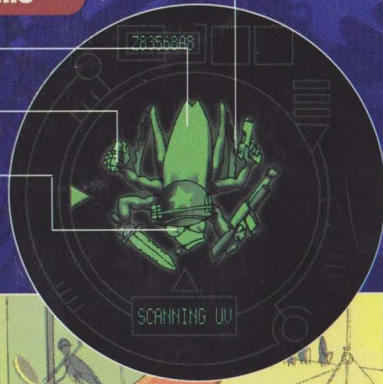


Anatomie

Nano carapace en Kevlar

Micro armement atomique

Lunettes de protection UV et détection Infra-rouge



Pattes arrières bioniques pour maxi bonds

MICRO MUTANTS

USATROPODES / EXOBORGs



USATROPODES



USATROPODES



Bases

Les deux bases, le Q.G. et la Station de Missiles, commencent en position "grande" base.



Petit
Quartier
Général



Grand
Quartier
Général



Petite
Station de
Missiles



Grande
Station de
Missiles



Insectes

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



■ Soldat (x4)

Si un Soldat est capturé alors que son drapeau était visible (face "spéciale"), un autre

Soldat en jeu peut immédiatement être déplacé (durant le tour de l'adversaire !).



■ Bazooka (x2)

Si après son déplacement, le Bazooka est visible "en plein tir" (face

"spéciale"), vous pouvez tirer un Missile (voir le Projectile, ci-contre).



■ Transporteur (x2)

Au lieu de déplacer le Transporteur, vous pouvez immédiatement placer un autre de vos insectes à ses côtés (mais pas directement sur un pion adverse, c'est interdit). Le pion transporté ne peut être déplacé à ce tour.



■ Béret Vert (x1)

Un Béret Vert ne peut pas capturer de base. Il ne peut pas être capturé lorsque son côté "camouflé" est visible (face "spéciale"). Quand un Béret Vert capture un pion, il est automatiquement retourné de manière à être visible (face normale).



■ Chasseur (x3)

Si après son déplacement, le Chasseur est visible "en plein vol" (face spéciale", ailes déployées), vous pouvez le déplacer à nouveau (une seule fois !).



Projectile



■ Missile (x1)

Le Missile élimine tous les insectes adverses qu'il recouvre (à l'exception des bases), et est ensuite retiré du 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.