L'INVASION DE LA TERRE A COMMENCÉ...

... mais à une échelle minuscule. Du coup les nations ont créé des armées adaptées pour nous défendre. **Deviens le leader d'une de ces armées !**

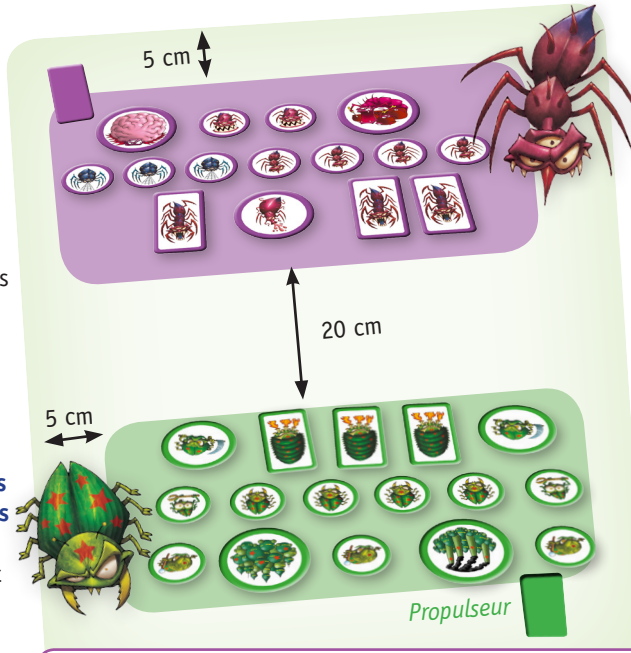
CHOISIS TON CAMP : HUMAIN OU ALIEN ?

Chaque armée possède des Soldats aux **Pouvoirs uniques**. Les **Araknoïds sont aggressifs et imprévisibles,** alors que **la solidarité et la discipline des Russoptères** leur permettent d'écraser leurs adversaires.

L'AVENIR DE LA TERRE EST ENTRE TES MAINS.

Lance tes deux dés pour activer tes soldats. **Soit précis dans tes sauts, déclenche tes Pouvoirs**, et **détruit les deux Bases** de ton adversaire avant qu'il ne détruise les tiennes.

Chaque boite contient **deux armées aux Pouvoirs différents** pour créer des parties surprenantes et amusantes, **à toi de jouer !**



AVANT DE JOUER

Colle les autocollants **Araknoïds** sur les pions violets et les autocollants **Russoptères** sur les pions verts.

Fais attention à placer **le recto** avec **le verso** de chaque Soldat sur le même pion. Vérifie sur ta Fiche d'armée en cas de doutes. Ne colle rien sur le propulseur.

INSTALLATION

Choisis une table avec une nappe, mais une moquette pas trop épaisse fera aussi un très bon champ de bataille.

Nous te conseillons de jouer tes premières parties sur un espace d'environ 40 cm x 60 cm.

Chaque joueur choisit une armée et récupère sa fiche d'armée ainsi que les pions et les dés de sa couleur. Les joueurs placent tous les pions de leur armée sur leur **face Normale** l'un après l'autre en commençant par les Bases **face Intacte**. Les pions doivent être à plus de 5 cm environ des extrémités du champ de bataille et toujours à plus de 20 cm d'un pion adverse.

Place les pions **Projectiles** (Missile, Flamme, etc.) à côté de la surface de jeu, ils serviront plus tard. Le plus jeune joueur commence.

BUT DU JEU

Un joueur est déclaré vainqueur dès qu'il a détruit les deux Bases de son adversaire ou si ce dernier n'a plus que deux unités ou moins en jeu.

TOUR DE JEU

À ton tour, lance tes **deux dés** afin de savoir **quels types de Soldats** tu vas activer ce tour. **Chaque dé n'active qu'un Soldat**, et un même Soldat ne peut être joué qu'une fois par tour (même si tes deux dés indiquent le même type).

Si un dé indique un type de Soldat qui n'est plus en jeu, le coup est perdu.

À l'aide du Propulseur, fais sauter le pion activé en appuyant sur un de ses bords pour tenter d'atteindre un Soldat ennemi ou pour te rapprocher d'une position.

L'ÉTOILE ROUGE

Lorsqu'un de tes dés indique ★ tu peux activer soit un Garde rouge, soit un Ouvrier.

Si tes deux dés indiquent ★, mais que tu n'as plus de Soldats Garde rouge et Ouvrier sur le champ de bataille, tu peux faire revenir l'un ou l'autre en renfort.

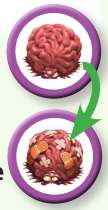
Important ! Dès que tu fais bouger un pion avec le Propulseur, même si tu rates complètement ton lancer, ton action est considérée comme jouée. Nous te conseillons de t'entraîner un peu avant de commencer une partie.

RÉSULTATS DES SAUTS RÉUSSIS.

• Si ton Soldat recouvre (même un petit peu) un ou plusieurs pions adverses :

- Si c'est un Soldat, il l'élimine. Retire-le du jeu.

Bonus d'attaque : (une fois par tour) : après avoir éliminé un Soldat, tu peux jouer immédiatement un de tes Soldats qui n'a pas été activé.



- Si c'est une Base Intacte, retourne-la face Endommagée.

- Si c'est une Base Endommagée, elle est détruite. Retire-la du jeu.

Bonus de destruction : après avoir détruit une Base, tu peux retirer du jeu n'importe quel Soldat de ton adversaire.

Si tu détruis la dernière Base d'un joueur, tu as gagné.

RÉSULTATS DES SAUTS RATÉS.

• Si ton Soldat recouvre (même un petit peu) un ou plusieurs de tes pions, il ne se passe rien. Déplace-le au plus près du pion ami touché pour qu'il ne soit plus dessus. Tu ne peux pas éliminer tes propres Soldats ou endommager ta Base.

• Si ton Soldat saute en dehors du champ de bataille (même un petit peu), replace-le à son point de départ. L'action est perdue.

• Si ton Soldat saute sous un pion adverse (assez rare), il s'élimine tout seul. Retire-le du jeu.

POUVOIRS

Certains Soldats ont des Pouvoirs qui sont actifs tout le temps, lorsqu'ils commencent sur leur face Spéciale, ou si leur face Spéciale est visible après leur saut.

Fiches d'armée

Le Pouvoir de chaque Soldat est décrit dans sa Fiche d'armée.

LES PROJECTILES

Certains Soldats peuvent utiliser des Projectiles. Pour utiliser un Projectile, place-le à côté de son Soldat sur un espace libre et fais-le sauter avec le Propulseur. En général, tes propres pions ne sont pas affectés par tes Projectiles.

RENFORT

Quand tes deux dés indiquent le même type de Soldat et que tu n'en possèdes plus sur le champ de bataille, appelle un renfort. Reprends un, et un seul, pion du même type parmi tes Soldats éliminés et place-le, face Normale, sur un espace libre à côté d'une de tes Bases. Ce pion ne peut pas être joué à ce tour.

***ASTUCE :** Dans une partie à quatre joueurs, si vous jouez en équipe, les Projectiles et les Soldats de tes alliés ne peuvent pas éliminer tes Soldats.*

CRÉDITS

• **Création :** Francesco Nepitello et Marco Maggi
Micro-Mutants est l'adaptation du jeu X-Bugs
X-Bugs and all imagery ©Ares Games srl.

• **Direction de collection :** Rodolphe Gilbart

• **Direction artistique :** Igor Polouchine

• **Illustrations :** Marco Alfaroli, Francesco Mattioli, Régis Torres, Alexeï Yakovlev

• **Éditeur :** Origames
52, avenue Pierre Semard
94200 Ivry-sur-Seine

www.origames.fr