

La légion Micromaine

Le background :

Les micromains sont de vieilles bactéries extraterrestres, arrivées sur terre à l'époque romaine, qui en ont adopté l'art de vivre et de faire la guerre des latins.

Les unités :

Staphylo, Corne dorée X1 :

C'est le boss de la team, en référence au staphylocoque doré

Au lieu de déplacer Staphylo, Corne dorée, vous pouvez mettre en jeu dans une zone de rayon de longue portée autour de Staphylo, Corne dorée, un jeton streptolégionnaire. Un jeton streptolégionnaire mis en jeu de cette façon ne peut recouvrir de jeton le tour de son arrivée en jeu.

Streptolégionnaire X4 :

C'est l'unité de base, en référence au streptocoque

Au lieu de le déplacer ou quand le streptolégionnaire capture un insecte, vous pouvez le diviser : mettez en jeu un jeton streptolégionnaire touchant le streptolégionnaire divisé.

Au lieu de déplacer un streptolégionnaire, si un autre streptolégionnaire se trouve à courte portée, vous pouvez le fusionner avec ce dernier. Retirez de la partie les 2 jetons streptolégionnaires et mettez en jeu un jeton microblobus à la place de l'un des 2 jetons retirés de la sorte.

Helicobacter X3 :

Doit son nom à Helicobacter pylori, la bactérie responsable de l'ulcère gastrique

Si à la suite d'un déplacement, Helicobacter n'a pas capturé d'insecte, vous pouvez le déplacer à nouveau (Hélicobacter ne peut pas capturer d'insecte à partir de son second déplacement). Helicobacter ne peut pas se déplacer plus de 3 fois par tour.

Treponema X2 :

C'est l'agent responsable de la syphilis, c'est un contaminateur

Au début du tour de chaque joueur, si un de ses jetons se trouve à courte portée du treponema :

- S'il n'a pas de marqueur syphilis, mettez lui en un, face « 1 »
- S'il a déjà un marqueur syphilis face « 1 » visible, retournez le marqueur syphilis face « 2 » visible
- S'il a déjà un marqueur syphilis face « 2 » visible, retirez le jeton infecté de la partie

Le Treponema ne peut pas attaquer d'unités ni de bases

Spiroquette X2 :

(illustration demandée au Dr Falconi)

C'est un groupe de bactéries, les spirochètes (dont le fameux treponema)

Quand la Spiroquette atterrit sur sa face spéciale, elle peut lancer un projectile « syphiroquette télécommandée ». Choisissez une cible (non base), vous disposez de 2 coups à la suite pour atteindre la cible désignée. Si la cible est atteinte :

- S'elle n'a pas de marqueur syphilis, mettez lui en un, face « 2 »
- S'il a déjà un marqueur syphilis face « 1 » ou « 2 » visible, retirez le jeton infecté de la partie

Si la cible n'est pas atteinte, choisissez l'une de vos unités, c'est elle qui est affectée par la *syphiroquette télécommandée*

Blobi :

Ce sont des unités secondaires, avec lesquelles on ne démarre pas la partie, qui s'acquièrent en fusionnant des unités. L'idée c'est que ce sont des grosses unités qui occupent un espace d'autant plus gros qu'elles sont grosses (micro, macro, méga), les zones de protection, ce qui sert essentiellement à protéger ses bases.

- Microblobus = fusion de 2 streptolégionnaires

Si un jeton se trouve dans la zone de protection (à courte portée) du microblobus et qu'il ne le recouvre pas, le propriétaire du microblobus déplace immédiatement ce jeton à la périphérie de la zone de protection.

- Macroblobus = fusion de 2 microlobi

Si un jeton se trouve dans la zone de protection (à moyenne portée) du macroblobus et qu'il ne le recouvre pas, le propriétaire du macroblobus déplace immédiatement ce jeton à la périphérie de la zone de protection.

- Mégablobus = fusion de 2 macrolobi

Si un jeton se trouve dans la zone de protection (à longue portée) du mégablobus et qu'il ne le recouvre pas, le propriétaire du mégablobus déplace immédiatement ce jeton à la périphérie de la zone de protection.

Le joueur Micromain débute la partie sans aucun jeton blobus.