

MYRMYZTEC ARMEE

Lang lebe die Sonne

Versteckt in dem mexikanischen tropischen Dschungel, in der Nähe von Yucatan, erwacht eine mehrere tausend Jahre alte Zivilisation aus einem Jahrhunderte dauernden prophetischen Winterschlaf...es ist die "Prophezeiung der heiligen Pheromone" in der geschrieben steht:

Bei unserer Rückkehr werden wir als Fanatiker aufwachen.....

Steht auf ,Schwestern , wir schlagen los um unsere Sonne zu retten."

Schon vor mehreren Jahrhunderten ist es den Myrmyztec gelungen die Flyborgs zurück zuschlagen und so das Ökosystem zu retten. Damals war der Sonnengott der Meinung das die Erde in Sicherheit ist und belohnte die Verteidiger des Planeten, nach den langen Kriegsjahren, mit einem friedlichen Winterschlaf. Heute ist die Königin der Flyborgs auf der Erde gelandet, um erneut die Herrschaft an sich zu reißen. Damit beginnt auch wieder die schrittweise Erwachung der alten (ehemaligen)Zivilisation. Und somit werden sie wieder damit beginnen die Natur und die Zukunft des Planeten zu verteidigen. Die Opferrmesser werden gewetzt, die Netze für Gefangene gesponnen, und der Glaube an die Natur und den Sonnengott war noch nie so groß wie jetzt. Die Stunde der Erfüllung der Prophezeiung ,den Planeten zu beschützen vor der Robotisierung der Flyborgs ,ist nah.

HILF DEN SCHWESTERN DER SONNE!



**Spezial
Seite**

JAGUAR AMEISE (4 kleine runde) :

Sollte die JAGUAR-AMEISE ein gegnerisches Insekt treffen und dabei seine Spezial-Seite zeigen, wird das Insekt nicht ausgeschaltet ,sondern ein Gefangener. Ein Fangnetz wird auf ihn gelegt und dieses Insekt wird in die Gefangenenlagerzone gelegt ,die in kurzer Entfernung von einer der Myrmyztec Stützpunkte sich befindet.



ADLER AMEISE (3 rechteckige) :

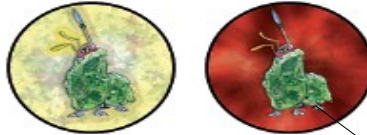
Die Adler Ameise kann es nicht leiden ,wenn sie kein Insekt ausschaltet ,deshalb kann sie sehr jähzornig werden.Der Myrmyztec Spieler kann die Adler Ameise ein erstes mal bewegen.Sollte ein Insekt ausgeschaltet werden darf die Ameise sich ein zweites mal bewegen.Sollte dabei aber kein Insekt ausgeschaltet werden, darf der Gegner sofort eins seiner Insekten bewegen.Eine Adler Ameise kann keine Stützpunkte erobern ,dafür werden alle Insekten die sie trifft (Gegner und eigene) ausgeschaltet.Sollte die Adler Ameise aus dem Spielfeld fallen ist sie ausgeschaltet.



DER AMEISEN-SCHAMANE (3 grosse runde)

Anstatt den Schamanen zu bewegen, darfst du ein Pheromonen-Geschoss abfeuern.

Siehe "Pheromone"



DIE CHAMÄLEON-AMEISE (3 kleine runde)

Spezial
Seite

Die Chamäleon-Ameise arbeitet zusammen mit seinen zwei anderen Schwestern!

Es hat die Macht, die Fähigkeiten des ausgeschalteten Insektes zu absorbieren. Wenn es ein gegnerisches Insekt trifft ist dieses ausgeschaltet und deren Typkarte sichtbar für den Gegner (als Gedächtnisstütze) abgelegt. Die Spezial-Seite der Chamäleon-Ameise hat jetzt die Spezialfähigkeit des ausgeschalteten Insektes (falls vorhanden). Achtung: Es ist darauf zu achten das die Spezialfähigkeit auch spielbar ist, wie zum Beispiel vom Chitinier Krieger, dem Rote Wächter Sowjetopter, dem Arbeiter Sowjetopter, dem Transporter usartropoden und der Große Bourgogne Gasteroristen. Natürlich auch von den noch kommenden Fähigkeiten der Armeen die vom Blog erstellt werden.



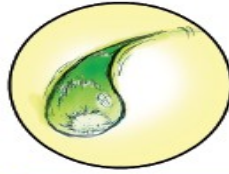
Die Priesterin der Sonne (2 kleine runde)

Spezial
Seite

Sollte eine Priesterin der Sonne nach der Bewegung die Spezial-Seite zeigen, darf der Myrmyztec Spieler einen Gefangenen seiner Wahl ausschalten, um soviel Solarenergie zu erzeugen, damit eine Einheit aus seinen Verlusten ins Spiel kommt. Dieses Insekt wird neben den Stützpunkt der Ameisen Königin gelegt. Danach wird die Priesterin der Sonne wieder auf ihre normale Seite gedreht.

Solare Bestrafung

Zeigt eine Priesterin ihre Spezial-Seite, und du hast 2 Gefangenen, darfst du eine solare Bestrafung ausführen. Lege beide Gefangenen zu den Verlusten und nimm dir drei Meteor Marker. Werf die drei Meteor Marker gleichzeitig von deiner Hand nach oben, so das sie in einem Bogen auf das Spielfeld fallen. Alle Insekten die getroffen werden sind ausgeschaltet.



PHEROMONE (2 grosse runde)

Pheromone werden verwendet, um die Ameisen zu leiten. Nachdem du ein Pheromon abfeuerst darfst du ein Insekt neben dem Pheromon platzieren, die ein Würfel zeigt, den du bisher noch nicht benutzt hast. Die Bewegung darfst du jetzt ausführen. Dies darfst du nur einmal während deines Zuges. Das Pheromon bleibt im Spiel bis du diese Fähigkeit anwendest oder der Gegner es ausschaltet. Sollte dies der Fall sein, hat der Gegner das Pheromon (wird jetzt als Insekt behandelt) ausgeschaltet. Der Gegner erhält keinen Extaschuss. Das Pheromon kann weder Stützpunkte noch Insekten angreifen.



FANGNETZ (2 Marker wie das chitiner Netz)

Gefangene gelten für den gegnerischen Spieler als ausgeschaltet und werden nicht den Verlusten hinzugefügt und stehen somit auch nicht als Verstärkung zu Verfügung. Jedoch kann der Gegner sie befreien in dem er sie trifft. Das Fangnetz kommt dann aus dem Spiel. Du darfst nicht mehr als 3 Gefangene haben.



HauptBasis

Die AmeisenKoenigin



Basis 1

Die Pyramide



Basis 2

Die Sternewart



Myrmztec Army, created by Spaceturtle also known as Professor Tortuga, Janfi (illustrations) and Mr.F (Observatory). Colors by my brother José!
*Wir würden gerne von dir erfahren wie dir diese Armee gefällt.
Gib dir einen Ruck und kommentiere im Blog deine Meinung.
Wir brauchen von euch den Ansporn, sonst wird es keine weiteren Armeen geben.*

Es liegt in deiner Hand wie und ob es weitergeht!