

MICRO MUTANTS *reloaded*



Pour la construction des pions, rien de plus simple : imprimez cette page à 100% (attention, l'imprimante peut réduire automatiquement la taille du document car il ne convient pas à ses marges par défaut) et contrecollez sur carton fort les 4 images. Les dimensions finales doivent être les mêmes que celles des petites bases carrées de votre boîte de jeu.

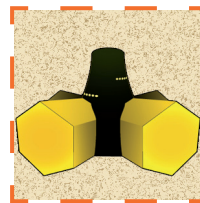
POSTES AVANCÉS

Les postes avancés font partie d'une série de variantes pour le jeu Micro-mutants évolution basée sur de nouvelles exploitations des ressources. Chaque partie intégrant une ou plusieurs de ces variantes devra commencer avec cinq pions ressource de plus que ce qui est indiqué dans les règles du jeu.

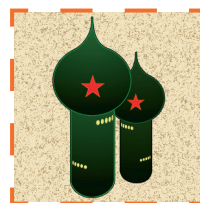
- ✗ La construction d'un poste avancé se fait à n'importe quel moment de votre tour, et coûte 1 ressource.
- ✗ Le jeton poste avancé est posé contre l'un de vos insectes en jeu (mais cela ne remplace pas une action) et à au moins une réglette de distance de toute base ennemie.
- ✗ Vos renforts pourront désormais revenir contre le poste avancé plutôt que contre une base (mais aucun renfort ne peut sortir du poste avancé au tour où ce dernier a été mis en jeu).
- ✗ Un poste avancé est détruit par une seule attaque, mais, comme une base, il n'est pas affecté par les projectiles ou les insectes inopérants contre les bases.

Chaque joueur possède un seul pion poste avancé, mais il est possible de reconstruire la structure autant de fois que les ressources le permettent. Le poste avancé ne compte en rien dans la victoire finale.

Poste avancé **FLYBORG**



Poste avancé **SOVIETOPTÈRE**



Poste avancé **USARTHROPODE**



Poste avancé **CHITINIEN**

