Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com













Un jeu créé et illustré par Ted Alspach

Pour 2 à 6 joueurs âgés de 8 ans et plus

Durée: 30 à 45 minutes

Traduction française par François Haffner pour Jeux Descartes Lyon

Un monstrueux accident a transformé les Meeples habitant Meeptropolis en super héros dotés d'une Supervitesse et d'un Superpouvoir unique et personnel! Vous avez été chargé de réunir une nouvelle Superéquipe de Mutant Meeples. Quand un événement dérange la tranquillité de la cité, vous devez envoyer votre Superéquipe sur la Scène du crime aussi vite que possible.

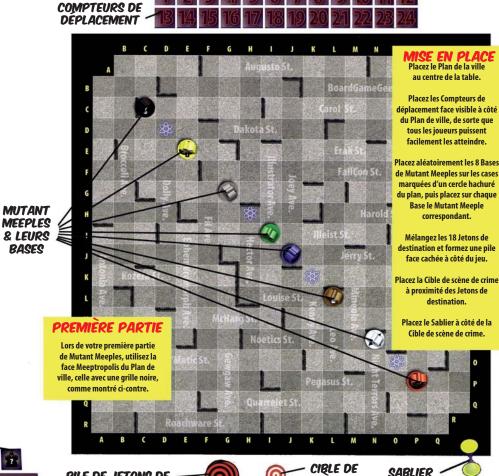
> Apprenez et maîtrisez les Superpouvoirs uniques de chacun des Mutant Meeples pour développer leur synergie et construire le premier votre Superéquipe !

> > PILE DE JETONS DE

DESTINATION

CONTENU

- 1 Plan de ville double-face: Meeptropolis (grille noire) Meepville (grille verte)
- 8 Mutant Meeples et 8 Bases rondes
- 48 Marqueurs carrés Mutant Mepple
- 6 Aides de jeu
- 1 Cible de scène de crime
- 1 Sablier en plastique
- 6 Tableaux individuels
- 24 Compteurs de déplacement (1 à 24)
- 18 Jetons de destination (A à R)
- 12 Tuiles de construction/destruction





INDIVIDUEL AIDE DE JEU



BUT DU JEU

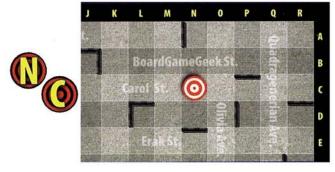
SCENE DE

Arriver plus vite que les autres joueurs sur la scène du crime avec vos Mutant Meeples.

Un Meeple qui arrive premier sur la Scène de crime rejoint votre Superéquipe ; un joueur qui parvient à former le premier une Superéquipe de 6 Mutant Meeples gagne la partie!

DÉROULEMENT DU JEU

Choisissez un joueur au hasard pour la première manche, qui sera chargé de déterminer la Cible de scène du crime. Ce joueur retourne les deux premiers Jetons de destination : le premier jeton indique l'avenue (colonne), et le second indique la rue (rangée). Le joueur place alors la Cible de scène de crime sur le Plan, à l'intersection de l'avenue et de la rue indiqués.



Tous les joueurs regardent alors comment ils pourraient amener un Mutant Meeple sur la Cible de scène de crime en utilisant le moins de déplacements possible (voir plus loin **SUPERVITESSE** pour connaître les règles de déplacement). Quand un joueur pense avoir trouvé la solution la plus économique en déplacements, il note cette solution à l'aide de ses Marqueurs sur son Tableau personnel : la première rangée reçoit le Marqueur du premier Meeple à être déplacé, placé sur la colonne qui correspond au nombre de déplacements qu'il exécutera. La deuxième rangée reçoit le deuxième Meeple déplacé, et la troisième rangée reçoit le troisième Meeple déplacé. Le deuxième et le troisième Meeple sont optionnels ; vous pouvez n'utiliser qu'un seul Meeple pour rejoindre la Cible de scène de crime, mais vous pouvez aussi en utiliser jusqu'à trois. Un joueur ne peut utiliser que les Mutant Meeples qui n'ont pas encore intégré sa Superéquipe.

Puis ce joueur sélectionne un Compteur de déplacements correspondant au nombre total de déplacements nécessaires pour atteindre la Cible (la somme des déplacements de ses Meeples, donc la somme des colonnes), ou plus grand. Il pose ce Compteur vers son Tableau personnel, l'annonce à haute voix et retourne le sablier.



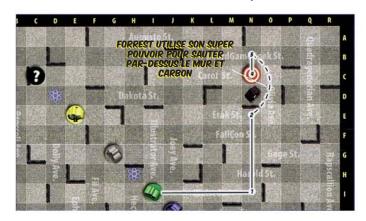
Un joueur doit placer ses marqueurs sur son Tableau personnel avant de prendre un Compteur de déplacements. Un joueur qui prendrait un Compteur de déplacements avant d'avoir placé tous ses Marqueurs serait disqualifié pour la manche en cours. Une fois qu'un joueur a pris un Compteur de déplacements, il ne peut plus en choisir un autre (même s'il trouve ensuite une meilleure solution).

Les autres joueurs disposent maintenant du temps du Sablier pour sélectionner et prendre un autre Compteur de déplacements (mais ils doivent eux aussi d'abord placer les Marqueurs qu'ils comptent utiliser sur leur Tableau personnel). Si un joueur trouve une solution dont le nombre de déplacements correspond à un Compteur qui a déjà été pris, il doit prendre le premier Compteur supérieur disponible. La phase de détermination des solutions s'arrête lorsque tous les joueurs ont pris un Compteur de déplacements ou lorsque le Sablier s'est totalement écoulé.

Le joueur avec le Compteur de déplacements de plus petite valeur montre sa solution pour atteindre la Cible avec un Mutant Meeple, en déplaçant les Mutant Meeples (mais pas les bases qui restent en place). Par exemple, pour commencer, Carbon effectue quatre déplacements :



Puis, Forrest (le Meeple vert) effectue quatre déplacements, atteignant la Cible de scène de crime à l'issue de son dernier déplacement.



Si la solution est correcte, le joueur remet le Compteur de déplacements avec les autres. Il place ensuite le Marqueur du Mutant Meeple qui a atteint la Cible dans sa Superéquipe, au-dessous de son tableau personnel, en le retournant face cachée (coche visible). Il remet enfin les éventuels autres marqueurs de Mutant Meeples utilisés au-dessus de son tableau personnel. Tous les autres joueurs remettent à leurs places les Compteurs et les Marqueurs. La manche est terminée.



Si la solution est incorrecte, le joueur choisit un des Marqueurs de Mutant Meeples de sa Superéquipe (s'îl en a commencé une), le retourne face visible et le remet au-dessus de son tableau personnel avec les autres Mutant Meeples qui ne sont pas dans la Superéquipe. Il remet au même endroit, au-dessus de son Tableau personnel, les Marqueurs utilisés pour sa solution. Il remet les Mutant Meeples qu'îl avait éventuellement déplacés sur leurs bases sur le Plan de la ville.

Puis le joueur qui proposait la meilleure solution suivante la démontre. Si aucun autre joueur ne proposait de solution (ou si tous les joueurs échouent à démontrer une solution correcte), la manche est terminée.

CRIMES IRRÉSOLUS

Parfois, combattre le crime est au-dessus des forces des vaillants Mutant Meeples. Si tous les joueurs conviennent que la Cible de scène de crime ne peut être atteinte par leurs Mutant Meeples disponibles, ce crime demeure irrésolu et un autre ensemble de deux Jetons de destination est retourné. Si deux crimes irrésolus se succèdent, on replace au hasard les Mutant Meeples et leurs bases sur les cases de départ (les cercles hachurés), comme au début de la partie, avant de tirer une nouvelle Cible de scène de crime.

NOUVELLE MANCHE

Lorsqu'une manche est terminée, déplacez toutes les Bases de Mutant Meeple vides sous les Mutant Meeples appropriés, à l'emplacement qu'ils occupent suite à leurs déplacements. Attention de bien déplacer les Bases vers les Meeples correspondants et pas l'inverse! Retirez la Cible de scène de crime du Plan de la ville. Le joueur qui a remporté la manche précédente est désigné pour tirer les deux Jetons suivants de destinations, déterminer ainsi la scène de crime et y placer la Cible.

Si le crime précédent est resté irrésolu, le joueur qui avait tiré les Jetons demeure inchangé.

Lorsque tous les Jetons de destination ont été retournés, ils sont tous retournés face cachée et mélangés pour former une nouvelle pile d'où seront tirées les prochaines destinations.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Le premier joueur qui réunit une super équipe de six Mutant Meeples (face cachée et coche visible) gagne la partie!

SUPERVITESSE

Chaque joueur peut utiliser jusqu'à trois Mutant Meeples (il n'y a que trois rangées sur le Tableau) pour amener le dernier d'entre eux exactement sur la Cible de scène de crime. Un Mutant Meeple est limité à dix déplacements maximum (il n'y a que dix colonnes sur le Tableau) et le nombre total des déplacements des Mutant Meeples utilisés ne peut dépasser vingt-quatre (le plus grand compteur disponible).

Tous les Mutant Meeples se déplacent en Supervitesse, qu'ils ont du mal à contrôler... C'est pourquoi ils ne peuvent s'arrêter tant qu'il ne rencontrent pas un obstacle! Un Mutant Meeple utilise sa Supervitesse pour se déplacer orthogonalement (droite, gauche, haut ou bas) jusqu'à ce qu'il soit arrêté par un mur, le bord de la ville, ou un autre Mutant Meeple. Puis, il peut effectuer un nouveau déplacement dans une nouvelle direction (y compris en arrière). Chaque déplacement dans une nouvelle direction est comptabilisé sur le Tableau individuel du joueur. Prenez garde à bien compter les déplacements, et non les cases, lorsque vous déterminez le nombre de déplacements des Mutant Meeples.

Chaque Mutant Meeple ne peut effectuer qu'une seule série de déplacements. En clair, vous ne pouvez pas déplacer un Mutant Meeple, puis un autre Mutant Meeple, et ensuite déplacer à nouveau le premier Mutant Meeple.

SUPERPOUVOIRS

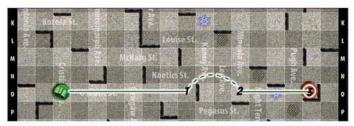
Chaque Mutant Meeple a un Superpouvoir personnel qui l'aide à atteindre la Cible de scène de crime. Un Mutant Meeple peut utiliser ce Superpouvoir (représenté par une ligne pointillée sur les illustrations) une seule fois par manche, à n'importe quel moment pendant la phase de déplacements de ce Mutant Meeple : comme premier déplacement, comme dernier déplacement, ou entre les deux. À l'exception de MC Edge (jaune), Ozzy Mosis (gris) et Shortstop (marron), utiliser un Superpouvoir compte comme un déplacement. Un Mutant Meeple peut également n'utiliser que son Superpouvoir sans utiliser la Supervitesse (sauf MC Edge, Ozzy Mosis et Shortstop dont le Superpouvoir consiste à modifier un déplacement en Supervitesse). Un Mutant Meeple n'est pas obligé d'utiliser son Superpouvoir (il peut ne se déplacer qu'en Supervitesse). MC Edge, Ozzy Mosis et Shortstop ne peuvent utiliser leur Superpouvoir qu'à l'occasion d'un déplacement en Supervitesse, et ils ne peuvent l'utiliser qu'une seule fois par manche.

Vous trouverez ci-dessous une description détaillée des divers Superpouvoirs des Mutant Meeples (la ligne pointillée correspond, dans les illustrations, à l'utilisation du Superpouvoir) :



Forrest Jump saute à trois cases de distance orthogonalement: gauche, droite, haut ou bas. Il peut sauter par-dessus les murs et les autres Mutant Meeples qui se trouvent sur les deux cases sautées. Le saut se fait par-dessus deux cases exactement (sauter une seule case est interdit) et Forrest Jump retombe sur la troisième case, qui ne peut pas contenir un autre Mutant Meeple.

Avant d'utiliser son Superpouvoir, Forrest Jump doit être à l'arrêt. Ce Superpouvoir compte donc comme un déplacement. Après avoir sauté, Forrest Jump doit également marquer un arrêt. Il peut alors enchaîner avec une Supervitesse qui comptera comme un nouveau déplacement.





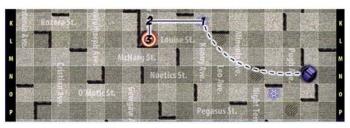
Ozzy Mosis peut traverser n'importe quel mur de son choix pendant un déplacement en Supervitesse. Après avoir traversé ce mur, Ozzy continue son déplacement dans la même direction et ne s'arrête que lorsqu'il rencontre un nouvel obstacle : mur, bord de le ville ou autre Mutant Meeple.

Le super pouvoir d'Ozzy Mosis ne compte pas comme un déplacement.





Blue Beamer se téléporte directement vers n'importe quel symbole atomique bleu. La téléportation compte comme un déplacement. Après être arrivé sur le symbole atomique, Blue Beam s'arrête. Il peut alors enchaîner avec une Supervitesse qui comptera comme un nouveau déplacement.





Shortstop peut s'arrêter une case exactement avant l'obstacle rencontré, mur, Mutant Meeple ou bord de la ville.

Le Superpouvoir de Shortstop ne compte pas comme un déplacement.





Le Superpouvoir de Sidestep consiste à se déplacer d'exactement une case orthogonalement : gauche, droite, haut ou bas. Sidestep doit marquer l'arrêt avant et après l'utilisation de son Superpouvoir.





Le Superpouvoir de Skewt consiste à se déplacer d'exactement une case en diagonale. Il peut passer à côté d'un mur mais pas à travers un coin où se rejoindraient deux murs. Il peut passer à côté d'un Mutant Meeple ou « entre » deux Mutant Meeples. Skewt doit marquer l'arrêt avant et après l'utilisation de son Superpouvoir.





MC Edge peut traverser une fois les bords de la ville, sortant par un côté et rentrant par le côté opposé. Aidez-vous des lettres inscrites sur les bords de la ville. Avec son super pouvoir, MC Edge sort de la ville par un bord pour revenir par le bord opposé de même lettre, sur la même rangée s'il se déplaçait le long d'une rue ou sur la même colonne s'il se déplaçait dans une avenue, continuant son déplacement jusqu'à rencontrer un mur ou un Mutant Meeple.

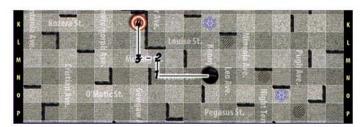
Le super pouvoir de MC Edge ne compte pas comme un déplacement.



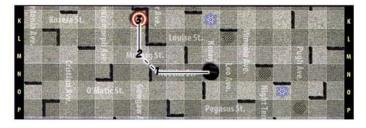


Carbon peut utiliser le Superpouvoir de n'importe quel autre Mutant Meeple qui n'a pas encore rejoint la Superéquipe du joueur. Il ne peut utiliser ce Superpouvoir qu'une seule fois par tour.

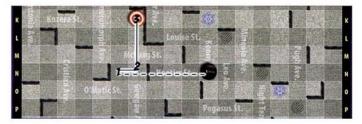
L'exemple ci-dessous montre Carbon utilisant le Superpouvoir de Sidestep pour rejoindre la Cible de scène du crime en seulement quatre déplacements :



Mais il aurait pu y parvenir en seulement trois déplacements s'il avait utilisé le Superpouvoir de Skewt :



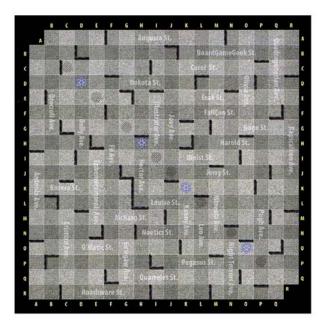
Et il aurait pu, également, y parvenir en seulement trois déplacements s'il avait utilisé le Superpouvoir de Ozzy Mosis :



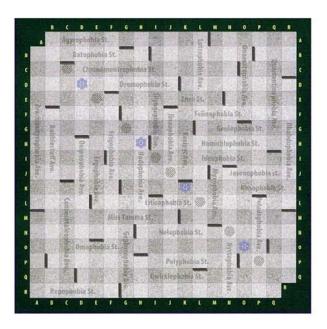
DEUX PLANS DE VILLE

Le jeu est livré avec deux Plans de ville :

Meeptropolis, entouré de bordures noires, comporte de nombreux murs. Cette ville permet des parties assez faciles et rapides, avec des solutions demandant rarement beaucoup de déplacements.



L'effrayante Meepville, entourée de bordures vertes, comporte beaucoup moins de murs. Les parties sur Meepville sont plus difficiles et requièrent souvent la collaboration de plusieurs Mutant Meeples, les premiers servant à bloquer les suivants.



HANDICAPS

Si certains joueurs sont plus expérimentés que d'autres, ils peuvent se voir appliquer un handicap: avant de commencer la partie, on retire au hasard un de leurs Marqueurs et on le remet dans la boîte. Ils doivent toujours réunir une Superéquipe de six Mutant Meeples mais disposeront pour y parvenir d'un Mutant Meeple de moins. Les joueurs très expérimentés ou nés sur la planète Krypton peuvent se priver de deux Mutant Meeples.

CONSTRUCTION ET DESTRUCTION

Vous pouvez utiliser les Tuiles de construction/destruction pour varier le plan de n'importe laquelle des deux villes. Une des faces permet de construire, en ajoutant un mur ou un angle à la carte. L'autre face permet de détruire, en faisant disparaître un mur ou un angle.

Ajouter un mur ou un angle rend la partie un peu plus facile. Cependant, il est possible qu'il faille plus de déplacements pour parvenir à la Cible. Supprimer un mur ou un angle complexifie la partie. En ajoutant et retirant le même nombre de murs et d'angles, vous pouvez considérablement modifier le plan de la ville et ainsi rompre la monotonie.

Le grand nombre de Tuiles construction/destruction permet de créer un nombre pratiquement infini de plans différents!

Vous pouvez décider où placer les Tuiles, laisser le sort décider du nouveau plan, par exemple en utilisant les Jetons de destination pour déterminer où les Tuiles doivent être déposées.

VARIANTE PLUS COURTE

Pour raccourcir la durée de jeu, les joueurs peuvent commencer la partie avec un Mutant Meeple déjà intégré à leur Superéquipe. Ce Mutant Meeple peut être choisi ou tiré au sort, selon ce dont conviennent les joueurs.

CONSEILS STRATÉGIQUES

La Cible de scène de crime étant rarement bordée de murs, les deux meilleures façons de l'atteindre sont les suivantes. Vous pouvez utiliser le Superpouvoir d'un Mutant Meeple lors de son dernier déplacement (comme Forrest Jump, Shortstop, Sidestep ou Skewt). Vous pouvez également amener un Mutant Meeple à une case de distance de la Cible pour ensuite se servir de ce Mutant Meeple comme obstacle pour arrêter la course d'un autre Mutant Meeple. Pour utiliser cette deuxième tactique, il est plus facile de d'abord rechercher comment disposer un obstacle à côté de la Cible pour ensuite trouver quel Mutant Meeple pourra profiter de cet obstacle.

Vers la fin de la partie, faites attention aux Mutant Meeples restant disponibles à vos adversaires et particulièrement à vos forces communes. Concentrez-vous sur les Mutant Meeples que vous possédez en commun avec vos adversaires en recherchant une solution. Vous éviterez ainsi la forte déception que l'on ressent quand un adversaire trouve une solution plus élégante avec un Mutant Meeple que vous possédiez également et que vous auriez pu mobiliser!

Essayez de conserver pour la fin de la partie un ou plusieurs Mutant Meeples avec un Superpouvoir de déplacement alternatif, comme Forrest Jump, Shortstop, Sidestep ou Skewt. Vous trouverez plus facilement une solution aux problèmes posés.

Carbon devient de moins en moins intéressant au fur et à mesure que ses coéquipiers rejoignent la Superéquipe. N'hésitez pas à l'utiliser rapidement tant que les plus intéressants de vos Mutant Meeples sont encore disponibles.

RÈGLES DE TOURNOI

Quand un joueur remporte une partie de Mutant Meeples, il retire un Marqueur de Mutant Meeple au hasard avant de commencer la partie suivante, et le replace dans la boîte. Il ne pourra pas utiliser ce Mutant Meeple mais devra toujours en réunir six dans sa Superéquipe pour gagner la partie. S'il gagne une deuxième partie, il retire un deuxième Marqueur de Mutant Meeple. S'il gagne sa troisième partie, pendant laquelle il ne disposait que de six Mutant Meeples, il gagne le tournoi!

TED ALSPACH, AUTEUR ET ILLUSTRATEUR

Ted a créé plus de quarante jeux et extensions, dont Suburbia, Ultimate Werewolf, TieBreaker, Ticked Off, Perpetual-Motion Machine, Beer & Pretzels, Start Player, et beaucoup d'autres. Il a également écrit plus de trente-cinq livres, dont Board 2 Pieces: Of Dice & Meeples et Board 2 Pieces: Something Smells Gamey qui ont été récompensés.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à toutes celles et ceux qui ont participé aux tests de Mutant Meeples à tous les stades de sa création : Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Sean Anderson, Devin Batutis, John Bender, Eric Burgess, Andrew Clark, Hank Drew, Mike Heller, Brian Johnson, Scott Kelly, Patrick Komer, Jeremiah Lee, Josh Lubliner, Allison Reynolds, Steve Samson, Christine Simundson, Claire Standish, Rick Thornquist, Julien Van Reeth, Richard Vernon, et Karen Woodmansee.

Basé sur le jeu d'Alex Randolph Ricochet Robot™/Rasende Roboter™

Remerciements particuliers à Hans im Glück pour avoir autorisé l'utilisation des meeples « standards » de Carcassonne dans ce jeu!

SOUTIENS KICKSTARTER

Gerald Squelart, Pawel Skierczynski, Amy Helen Johnson, Bryan Graham, Cristian Akke mans, Melissa Rogerson, Erik Dresner, The Roach, Ben Baldanza, Scott Alden, Leland Da enport, Steve Zanini, Joseph M. Louis, Brian Leet, Christian Nord, Claudia Voelker, Willian Springer, Matt Grimaldi, Scott Fort, Peter Hendee, Philip Hwang, David Phipps, Thoma Michel, Michael Duggan, Scott Russell, Brian Hanechak, Ernst Milletits, Manabu Shirak Christopher Okasaki, Sam Ouimette, Gary Lau, Chris Holm, Bertrand Sebastien, Ken Gute muth, John A. Tamplin, Kevin Ames, W. Eric Martin, Kevin J. Maroney, Martin Wehner Mark Barbieri, Josh Jenkins, Heli Barthen, Joshua Beale, Johnson Leung, Adam Smile Yann Bartelheimer, Christopher Moore, Kevin Bender, David desJardins, Mark Gerrits, Er Franklin, Andrew Schensted, Steven Sartain, Larry Bogucki, Warren, Dan Cristelli, Andre Cupido, Peter McAndrew, Philip Cahiwat, Cory Swafford, Jean-Claude ROBERT, John Mo row, Monica Rehaug, Chad Krizan, Laurent Macabet, Michael Logan, Michael Iachini, Ma Fullenwider, Ric Bretschneider, Jon Theys, David Heiligmann, Ken Davis, Oliver Grimm, Tir Farley, John Holt, Edward Garner, Jon Harrison, Josh Bluestein, Sara VanderWal, Robei Biddle, Don Clevenger, Bruce Harlick, Mark Tang, Johan Andersson, Nicholas Witche Joshua Crowe, Daniel Harvey, shane connery, Cynthia Rexford, Judah Warshaw, Will Su livan, Ed Liming, Sandra Stumpf, Paulo Roberto Vasques Jr, Kevin G. Nunn, Frank Poh Christopher Boothe, Marcio Chammas, Jeremy Commandeur, Jonathan Jordan, Mezier Mickael, Mary Ann Nguyen, Ryan Olson, Junius Stone, Kimberly Moos, Michael Boon, A ran Cudbard-Bell, Brian Lucier, Ray Wisneski, Brian Lenz, Eric Rasmussen, Scott Gowel Kyle Woods, Troy Weipert, Mischa Krilov, Mark Horn, Pierre St-Michel, Bruce Murphy, Par Marshall, William Crispin, Gene Ehli, Ricardo F. Ferreira, Seth Uricheck, Mike Hansen, Bra Olson, Joanna Hobbs, Jon Dahlberg, Suzi Rondot, David T. Van Sweden, Darren Nakamura James Butler, Sebastian Blanco, David Kiehnhoff, Arnaldo Horta, Adam Easterday, Kat Drefke, Henning Krüpke, Darren Bezzant, Olav Müller, Michael Chen, Brian Lang, Jon Wi lesen, Vanessa Simek, Matt Carlson, Chris Farrell, New House, Roy Levien, Scott Halvorson Jeff Eberlin, Kin Pi, David Rapp, Klaus Nehren, Barbara Knighton, John Sadri-Ojeda, Dar iel Winterhalter, Jochen Corts, Carlo Gozzi, Stephen Frye, Benoit Kusters, David Armano Lucio Rodriguez, Brandon Barlow, MJ Kuchenbrod, Daniel Ferreira Caldas, Timothy Hin Marie-Eve Lupien, Barry D. Guertin, Roberto Zaghis, Anthony Correia, Thierry Wasserman Paul Dix, Nelson Beach, Thiago Brito, Björn Loesing, and Steve Reinartz. Finally, congratı lations to Mr. and Mrs. Sunil & Robin Gopal!

Mutant Meeples is ©2012 Ted Alspach and Bezier Games, all rights reserve



EXTENSION SIDEKICK

Deux nouveaux Mutant Meeples ont été découverts à côté de Meeptropolis. Ils aimeraient rejoindre votre Superéquipe! Nacho Fast, avec son unique Superpouvoir, ou l'extraordinaire Swapmeep pourront remplacer un de vos Mutant Meeples. Vous pouvez aussi jouer à 7 joueurs.

Contenu: 2 Mutant Meeples et leurs Bases, 12 Marqueurs, 2 Tuiles construction/destruction.

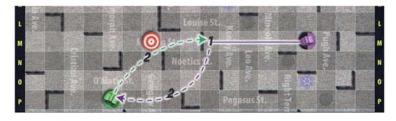


Nacho Fast, un catcheur mexicain retraité. Il n'a pas reçu la Supervitesse lorsqu'il a acquis son Superpouvoir. Mais celui-ci est très puissant : il peut se déplacer orthogonalement (gauche, droite, haut, bas) d'autant de cases qu'il le souhaite avant de s'arrêter où il le souhaite. Et c'est tout. Bien sûr, Nacho Fast continue à respecter les obstacles. Nacho est donc limité à un déplacement par manche. Si Carbon utilise le Superpouvoir de Nacho Fast, il ne pourra réaliser qu'un seul déplacement.





Swapmeet échange sa place sur le Plan de la vile avec celle d'un autre Mutant Meeple, même s'îl appartient à la Superéquipe. Habituellement, Swapmeep échange sa place avec un Mutant Meeple qui sera capable de terminer la course vers la Cible. Dans l'exemple ci-dessous, Swapmeep échange sa place avec Forrest Jump qui peut ensuite atteindre la Cible de scène de crime à l'aide de son Superpouvoir





PLUSIEURS PARTIES

Lorsque vous faites plusieurs parties à la suite, variez les Mutant Meeples engagés pour varier les plaisirs.

VARIANTES

DIX MUTANT MEEPLES

Vous pouvez faire des parties plus longues en utilisant les dix Mutant Meeples. Le but est alors de réunir une Superéquipe de huit Mutant Meeples. Placez les deux Bases supplémentaires en B/B et Q/Q.

MUTANT MEEPLES ALÉATOIRES

Mettez le jeu en place comme pour une partie à dix Mutant Meeples. Puis placez tous les marqueurs dans un sac. Les joueurs tirent huit marqueurs au hasard pour constituer leur équipe de départ. Il est possible qu'un joueur tire plusieurs Mutant Meeples identiques (probablement des clones) : ce n'est pas un problème !

JEU À SEPT JOUEURS

Un septième tableau individuel est fourni. Vous pouvez donc jouer à sept selon la variante des Mutant Meeples aléatoires.

Ajoutez les deux Tuiles construction/destruction à votre jeu de base.



FORKEST JUIN

Saute 2 cases et atterrit sur la troisième



travers un immeuble Passe à





Se téléporte sur un point bleu SLUE BEAMER



case avant un obstacle SHORTSTOP S'arrête une



Bouge d'une case orthogonalement





GUELLE



Bouge d'une case en diagonale







Traverse les bords du plateau







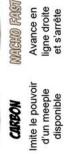
CARBON

Imite le pouvoir d'un meeple disponible









Traverse les bords du plateau

Bouge d'une case en diagonale

Bouge d'une case orthogonalement

S'arrête une case avant un obstacle

Se téléporte sur un point bleu

Passe à travers un immeuble

Saute 2 cases et atterrit sur la troisième

STEELE STEELE

IDESTEP

SHORTSTOP

SLUE BEAINER

SISONI KZZO

OKKEST JUN

CARBON











Avance en ligne droite et s'arrête MAGENO RASH

Imite le pouvoir d'un meeple disponible

Traverse les bords du plateau

Bouge d'une case en diagonale

Bouge d'une case orthogonalement

S'arrête une case avant un obstacle

Se téléporte sur un point bleu

Passe à travers un immeuble

Saute 2 cases et atterrit sur la troisième

STATE OF

DESTEP

SHORTSTOP

SLUE BEAINER

SISONI KZZO

FORKEST JUIN

CARBON



Echange sa position avec un autre

