

HISTORIQUE

Après l'holocauste nucléaire, tandis que les survivants voyaient avec effroi les machines se répandre dans le nord, au sud, une nouvelle menace émergeait, tout aussi puissante que Moloch, mais d'un genre différent. Avec une patience obstinée, une jungle mutante commençait à croître. Mue par un instinct sauvage de survie, elle dévorait, année après année, des kilomètres entiers de terre. Assimilant tout ce qu'elle touchait, changeant hommes et animaux en bêtes mutantes ou en symbiotes, elle étendait son emprise, se renforçant pour détruire ses ennemis les uns après les autres. Ces organisme végétal vorace fut baptisé Neojungle.

CARACTÉRISTIQUES

Le principal atout de Neojungle est la capacité de créer une Terre Mère qui permet à un Module d'aider simultanément toutes les Unités appartenant à la Terre Mère. Ainsi, même les Unités qui sont faibles quand isolées peuvent devenir de redoutables tueurs.

L'inconvénient de cette armée est son manque de Mobilité, son absence d'attaquants à distance et une certaine lenteur et faiblesse de ses Unités en l'absence de Terre Mère.

CONSEILS

En tant que joueur Neojungle, vous devez étendre la Terre Mère dès que possible, quel qu'en soit le prix, tout en essayant de ne pas gâcher un seul Module. Qui plus est, nous vous suggérons de protéger vos Modules en les dissimulant derrière vos autres Unités. Une stratégie risquée mais profitable consiste à placer ses Unités en ayant présent à l'esprit qu'à l'avenir elles seront plus rapides et plus fortes grâce à la Terre Mère. Il faut également empêcher que la structure de la Terre Mère ne soit coupée (par exemple, si possible, faites en sorte que sa ramification ne dépende pas que d'une seule tuile). Enfin il est judicieux d'occuper tous les hexagones autour de votre QG pour que l'adversaire ne puisse pas y placer de Rétiaire.

CONSEILS POUR L'ADVERSAIRE

Concentrez-vous sur la destruction de la Terre Mère et sur l'élimination des Modules Neojungle.

NOUVELLES RÈGLES

Tuile fondation

Les tuiles Fondation sont un nouveau type de tuile. Une tuile Fondation ne peut être placée que sur un emplacement libre. Une fois placée, n'importe quelle Unité peut être posée ou se déplacer dessus. Une tuile Fondation n'est pas considérée comme une Unité, elle ne peut pas être déplacée, poussée, prise dans un Filet, etc. Elle ne peut être détruite que par les tuiles Action (Sniper, Grenade, Frappe aérienne...). Elle ne bloque pas la ligne de mire des Unités. L'emplacement occupé seulement par une tuile fondation est considéré comme vide pour le déclenchement d'un Combat si le plateau est plein.

RÈGLES SPÉCIALES

Terre Mère

Pour affecter la Terre Mère, un Module doit être directement connecté à une Unité appartenant à la Terre Mère (et pas seulement être adjacent à une Unité de la Terre Mère).

Les tuiles ennemies affectant les Modules de la Terre Mère (par exemple qui annule l'effet d'un Module) doivent directement affecté le module (et pas uniquement une Unité de la Terre Mère) pour affecter le Module ciblé.

Une Unité affectée par un Filet continue d'appartenir à la Terre Mère. Appartenir à la Terre Mère est une capacité passive, basée sur l'occupation des hexagones adjacents du plateau de jeu; ça n'est pas une action active. S'il arrive que l'adversaire prenne le contrôle d'une telle Unité, elle est alors considérée comme n'appartenant plus à la Terre Mère.

Un Module ennemi qui affaiblit une Unité connectée à la Terre Mère n'affecte que l'Unité concernée, et non l'ensemble de la Terre Mère.

Les Vignes sont un Module qui affecte seulement les Unités ennemies. Par conséquent, les Vignes sont sans effet sur la Terre Mère.

Une Unité non Neojungle ne peut jamais faire partie de la Terre Mère (cela s'applique aussi à une Unité Espion connectée au QG Neojungle).

Racines

Si une Unité se trouve sur les Racines et est attaquée par une tuile Action (Grenade, Bombe, Sniper...), alors le joueur attaquant choisi si c'est l'Unité ou les Racines qui subit les Blessures.

Poison

Il ne peut y avoir que 2 marqueurs Poison Neojungle en même temps sur le plateau. Si un 3^{ème} marqueur doit être placé, il ne pourra pas l'être.

Le Poison affecte les QG comme n'importe quelle autre Unité.

Si une attaque avec la capacité Poison est réalisée, vous DEVEZ poser un marqueur Poison sur l'Unité ennemie blessée si un marqueur est disponible.

Si une Unité possède 2 marqueurs Poison, au début de chaque Combat, elle subit 1 Blessure pour chaque marqueur (soit 2 Blessures au total).

Si un Module Médecin est connecté à une Unité empoisonnée, le Module peut encaisser une Blessure occasionnée par le Poison au début du Combat à la place de l'Unité empoisonnée. Pour une Unité ayant deux jetons Poison, le Médecin n'encaissera qu'un seul des deux jetons.

Si l'Unité empoisonnée attaque au début du Combat (par exemple, l'Explosif de Sharrash), son attaque et le Poison agissent en même temps, l'Explosif pourra exploser.

Terre Mère en multijoueur

Les Unités alliées ne peuvent pas appartenir à la Terre Mère et ne peuvent pas profiter de ses bonus.

La Terre Mère ne peut profiter que des bonus des Modules Neojungle.

Les Modules alliés peuvent affecter les Unités alliées normalement mais ne peuvent pas affecter la Terre Mère.

Les Modules Neojungle procure le bonus aux Unités alliées seulement si elles sont directement connectées.

Seul les Unités du joueur Neojungle font parties de la Terre Mère.



neojungle

QG 1



Toutes les Unités Neojungle adjacentes forment la Terre Mère. Toutes les Unités Neojungle adjacentes à la Terre

Mère appartiennent aussi à la Terre Mère. Un Module Neojungle connecté à n'importe quelle Unité de la Terre Mère (mais pas aux Racines) confère son bonus à chacune des Unités de la Terre Mère (le QG compris).

MUR D'ARBRES 1



Résistance. Blindage. Ne peut pas attaquer.

ECRABOUILLEUR 3



Attaque au corps-à-corps.

MONSTRE 1



Résistance. Attaque au corps-à-corps.

RÉTIAIRE 3



Filet.

BELLADONE 2



Poison. Attaque au corps-à-corps.

ESSAIM 2



Attaque au corps-à-corps.

TRANCHEUR 4



Attaque au corps-à-corps.

BOMBINETTE 1



Inflige 1 Blessure à chaque Unité (amie et ennemie) qui se trouve sur les 3 emplacements attaqués. Ces

3 emplacements doivent être adjacents (comme sur la tuile) et sur le plateau. N'affecte pas les QG.

MÉDECIN 3



Une Unité connectée doit ignorer toutes les Blessures subies par une attaque: le Médecin est défaussé.

VIGNES 1



-1 Initiative aux Unités ennemies connectées.

SYMBIOTE ALPHA 1



Résistance. Blindage. +1 attaque au corps-à-corps aux Unités connectées.

SYMBIOTE BETA 1



Résistance. Blindage. +1 Initiative aux Unités connectées.

SYMBIOTE GAMMA 2



Blindage. +1 Initiative et +1 attaque au corps-à-corps aux Unités connectées.

COMBAT 4



Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être joué si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.

MOBILITÉ 1



Déplacez une Unité que vous contrôlez vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.

ROQUE 2



Deux Unités adjacentes que vous contrôlez (y compris le QG) peuvent échanger leur place. Elles

ne peuvent pas changer leur orientation. Les Unités prises sous un Filet ne peuvent pas Roquer.

RACINES 2



Tuile Fondation. Si les Racines sont adjacentes au QG Neojungle ou à la Terre Mère, elles

font aussi parties de la Terre Mère - une extension passive mais difficile à enlever. Les Racines ne sont pas une Unité, les Modules ne peuvent donc pas y être connectés. Les Racines font parties intégrante de la Terre Mère et comptent comme connectées aux Unités Neojungle adjacentes. Séparées de la Terre Mère, les Racines n'ont aucune utilité.



Poison

Si une Unité avec la capacité Poison blesse une Unité ennemie (QG compris) alors l'Unité blessée, en plus de recevoir les Blessures, est également empoisonnée (placez un marqueur Poison sur la tuile). L'Unité recevra 1 Blessure par marqueur au début de chaque Combat (avant les phases d'Initiative).

Exemple de Terre Mère



Marqueur Poison (x2)