



Mutants

SURCHARGE DES INCUBATEURS

EXTENSION



LIVRET DE RÈGLES

Surcharge des Incubateurs vous donne accès à davantage de Mutants ainsi qu'à des milliers de nouveaux combos ! Cette extension inclut également le Module Bâtiments qui altère les règles standard et vous confronte à de nouveaux Défis. Enfin, Heimdall et Glubber se sont éveillés et menacent de détruire l'usine ! Rassemblez vos troupes et envoyez vos meilleurs Mutants combattre ces Boss Solo !

DEUXIÈME VAGUE DE MUTANTS AVANCÉS

La Deuxième Vague de Mutants Avancés se compose de 36 nouveaux Mutants Avancés qui entrent dans l'Arène : explorez de nouvelles tactiques et adaptez vos stratégies pour dominer vos adversaires !

MATÉRIEL



72

Cartes Mutant Avancé Deuxième Vague

MISE EN PLACE

Les Mutants Avancés de cette Deuxième Vague sont utilisés exactement comme ceux du jeu de base : il vous suffit de les mélanger avec les Mutants Avancés du jeu de base ou de les jouer seuls, dans l'une des variantes « ADN Prêt-à-jouer » ou « ADN Construit » présentées dans les règles du jeu.

TRIER LES CARTES

Si vous souhaitez séparer vos Mutants Avancés par extension, chacun de ces nouveaux Mutants dispose du logo « Deuxième Vague » au bas de sa carte, afin d'identifier l'extension à laquelle il appartient.



MODULE BÂTIMENT

Le Module Bâtiment introduit une nouvelle façon de jouer, forçant les joueurs à repenser entièrement leurs stratégies.

MATÉRIEL



4

tuiles Bâtiment

6

tuiles Défi



MISE EN PLACE

Avant le début de la partie, choisissez le Bâtiment avec lequel jouer et placez-le à proximité du plateau principal, visible de tous les joueurs. Vous pouvez choisir le Bâtiment aléatoirement ou prendre celui que vous préférez. Le Bâtiment choisi modifie les règles de la partie pour tous les joueurs, leur offrant de nouvelles possibilités et des contraintes.

DÉTAILS DES TUILLES BÂTIMENT



L'action Incuber permet toujours de placer un seul Mutant dans l'Incubateur d'un joueur. Un joueur peut placer un deuxième Mutant dans son Incubateur en effectuant une deuxième fois l'action Incuber lors d'une manche ou en utilisant la capacité d'une carte.

Si la capacité d'une carte affecte un Mutant dans l'Incubateur et qu'un joueur y a 2 Mutants, ce joueur choisit quel Mutant est affecté.

À la fin de la manche, les joueurs placent tous les Mutants présents dans leur Incubateur, face cachée, au sommet de leur deck, dans l'ordre de leur choix.



Une seule carte peut être remplacée en utilisant le Bureau de Change et il faut donc toujours défausser 1 carte pour Engendrer un Mutant.

Lorsque vous utilisez le Bureau de Change, les deux gènes du Mutant engendré doivent être respectés.



Il n'y a toujours qu'une seule phase Écraser la Compétition à chaque tour. Elle survient à la fin du tour au lieu de survenir à son début.



Les prérequis d'un Défi doivent tous être réalisés lors d'un même tour.

Un joueur ne peut remplir que le Défi visible au sommet de la pile.

Un joueur ne peut remplir au maximum que 1 Défi par tour.

Comme les Défis sont déplacés en dessous de la pile lorsqu'ils sont remplis, il est possible de remplir plusieurs fois un même Défi lors d'une seule partie.

REMARQUE : Il est recommandé de découvrir le jeu sans aucun Module. Une fois que vous maîtrisez le jeu, il est recommandé de ne pas cumuler plus de deux Modules à la fois. Lorsque vous jouez avec des Modules, la mise en place se déroule dans cet ordre :

1. Choix des Bâtiments
2. Draft des Psy-Captains
3. Draft des Mutants Héroïques
4. Draft des Mutants Avancés
5. Choix des Mutants de Base

GLUBBER & HEIMDALL

Voici deux nouveaux Boss Solo, bien décidés à éprouver votre puissance !

MATÉRIEL



MISE EN PLACE

Pour combattre Glubber ou Heimdall, procédez à la mise en place du mode Solo présenté dans le livret de règles du jeu de base.

N'utilisez aucun Module additionnel lorsque vous combattez un Boss Solo.

DÉTAILS DES POUVOIRS SPÉCIAUX

GLUBBER

S'il ne reste aucune carte dans un emplacement Pouvoir et que Glubber doit gagner une carte Changeforme de l'un de ces emplacements, rien ne se passe.

HEIMDALL

Les Décrets sont placés dans votre deck et peuvent être incubés ou engendrés, même s'il n'y a aucun gène à faire correspondre.

DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Comme pour les Boss Solo du jeu de base, vous pouvez vous lancer dans des Défis supplémentaires qui réhaussent la difficulté !

Santé +10						
Glubber						
Heimdall						

CRÉDITS

Auteurs : Sen-Foong Lim, Jessey Wright
Illustrateurs : Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada
Producteur : Vincent Vergonjeanne
Directeur de Production : Przemek Dołęgowski
Directeur de Développement : Michał Gołębiowski,
Équipe de Développement : Filip Miłunski, Wojciech Grajkowski
Traduction Française : MeepleRules.fr