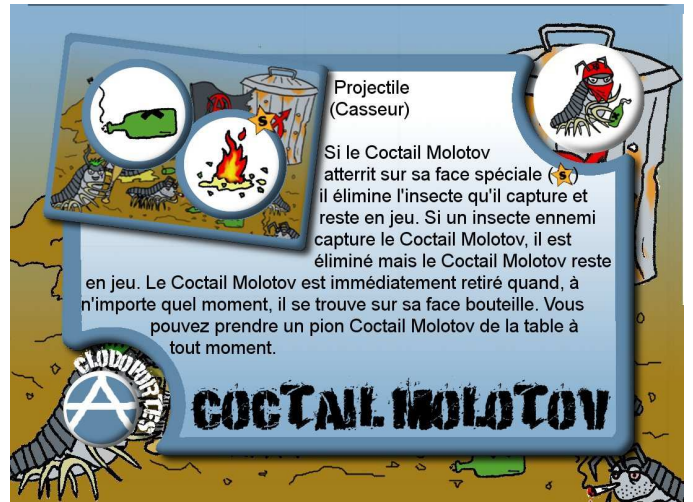




Attaque à Distance

Après avoir déplacé le Casseur, vous pouvez lancer un cocktail molotov (projectile).

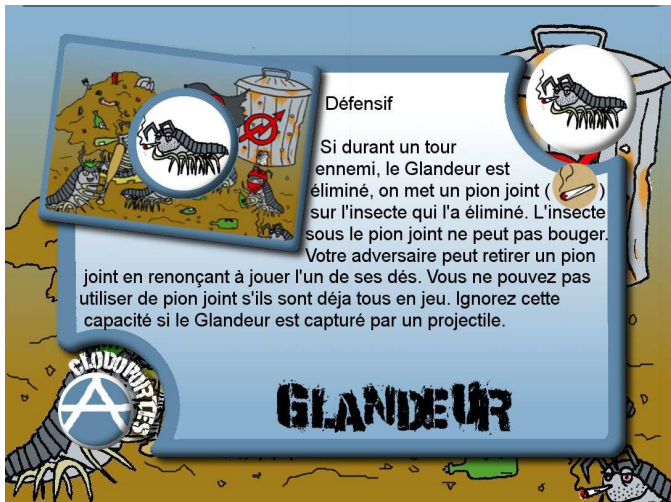
CASSEUR



Projectile (Casseur)

Si le Cocktail Molotov atterrit sur sa face spéciale (★) il élimine l'insecte qu'il capture et reste en jeu. Si un insecte ennemi capture le Cocktail Molotov, il est éliminé mais le Cocktail Molotov reste en jeu. Le Cocktail Molotov est immédiatement retiré quand, à n'importe quel moment, il se trouve sur sa face bouteille. Vous pouvez prendre un pion Cocktail Molotov de la table à tout moment.

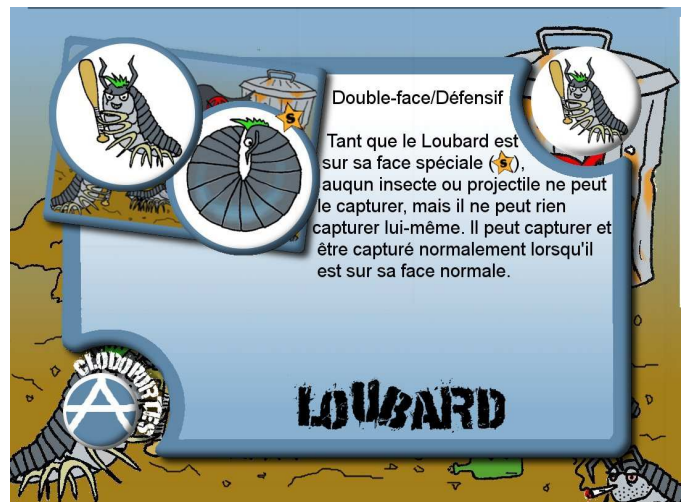
COCTAIL MOLOTOV



Défensif

Si durant un tour ennemi, le Glandeur est éliminé, on met un pion joint (☞) sur l'insecte qui l'a éliminé. L'insecte sous le pion joint ne peut pas bouger. Votre adversaire peut retirer un pion joint en renonçant à jouer l'un de ses dés. Vous ne pouvez pas utiliser de pion joint s'ils sont déjà tous en jeu. Ignorez cette capacité si le Glandeur est capturé par un projectile.

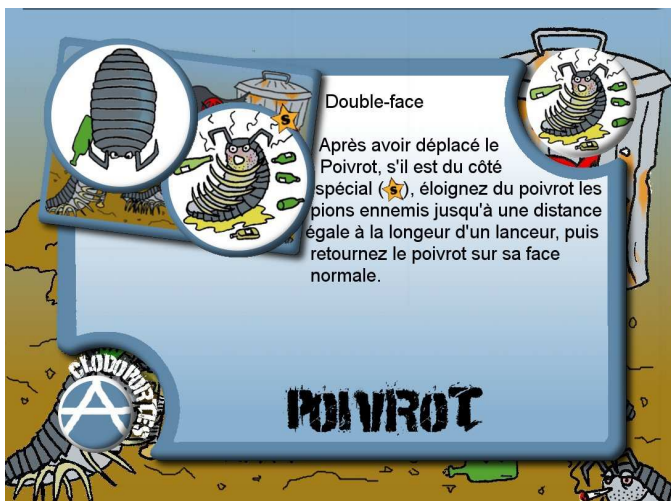
GLANDEUR



Double-face/Défensif

Tant que le Loubard est sur sa face spéciale (★), aucun insecte ou projectile ne peut le capturer, mais il ne peut rien capturer lui-même. Il peut capturer et être capturé normalement lorsqu'il est sur sa face normale.


LOUBARD



Double-face

Après avoir déplacé le Poivrot, s'il est du côté spécial (★), éloignez du poivrot les pions ennemis jusqu'à une distance égale à la longueur d'un lanceur, puis retournez le poivrot sur sa face normale.

POIVROT



Double-face

Après avoir déplacé le Provocateur, s'il est du côté spécial (★), vous pouvez relancer un dé que vous avez déjà joué puis jouer immédiatement l'insecte désigné.

PROVOCATEUR