



POUR L'HONNEUR DE L'EMPEREUR !

La Terre répond à la menace alien ! Luttant pour l'Empereur, les insectes japonais ont suivi l'entraînement militaire des Kami, des esprits guerriers et millénaires. Ils ont appris d'antiques arts martiaux et suivent le code du Samouraï. L'armée du soleil-levant est prête à contrer la menace micro-extraterrestre (en ayant une conduite honorable, cela va de soi...).

Origine

Autrefois, les Kami et les grands sensei (maîtres japonais) enseignaient l'art de la guerre à toutes les créatures vivantes, y compris aux insectes. Tous vivaient en harmonie, maîtrisant spiritualité et arts martiaux. Mais les Kami disparurent, emportant avec eux leur savoir, tandis que les sensei humains propagèrent le leur parmi les hommes. Récemment, sentant la menace de minuscules aliens planer sur l'Empire, le Mont Fuji a réveillé les Kami ! Il leur a ordonné de lever une armée, les Sashimites, et de réapprendre aux insectes les techniques de combat ancestrales...

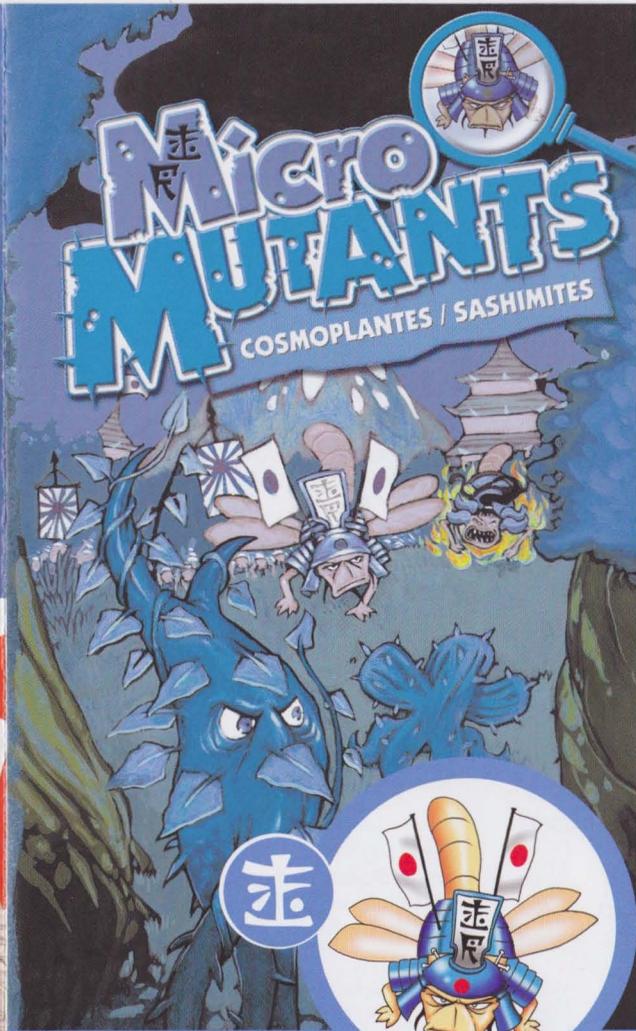


Organisation

Totalement dévouée à l'Empereur, l'armée des Sashimites suit le modèle du Japon féodal. À l'aide de leur magie, les Kami guident les clans des 108 Daimyo, des seigneurs qui ont sous leurs ordres des dizaines de Samouraïs. Ces derniers doivent mener à la guerre les Serviteurs de leur maître, aidés par des Archers zen et de mystérieux Ninja.

- **Origine** : Pays du soleil-levant
- **Nombre** : 108 clans de 400 000 sujets
- **Technologie** : Féodale, basée sur l'harmonie des 5 éléments
- **Système politique** : Empire solaire
- **Mode de reproduction** : Confuciarité
- **Signes particuliers** : Maîtrise les arts martiaux – Respecte le code de l'Honneur – Prêt à se sacrifier pour l'Empereur – Inspiré par les Kami.

Anatomie



SASHIMITES



SASHIMITES

FICHE D'ARMÉE



Bases

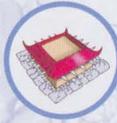
Les deux bases, le Mont Fuji et la Forteresse, commencent en position "grande" base.



Petit Mont Fuji



Grand Mont Fuji



Petite Forteresse



Grande Forteresse



Insecte spécial



■ Kami (x1)

Le Kami n'est pas en jeu au début de la partie. Lorsque le Mont Fuji est retourné en position "petite" base (en éruption), placez le Kami juste à côté de lui (mais pas directement sur un pion adverse, c'est interdit !).

Le Kami peut être déplacé en utilisant un déplacement supplémentaire (ou le pouvoir spécial du Daimyo). Le Kami élimine tous les pions adverses qu'il capture (insectes comme projectiles). Les "grandes" bases qu'il recouvre sont retournées en "petites" bases.

Les pouvoirs spéciaux des pions capturés par le Kami sont ignorés (comme le bouclier du Centurion, le camouflage du Bêret Vert, le dard des Guerrières, etc.).

Lorsque le Kami est capturé, vous pouvez le garder en jeu en éliminant un Serviteur à sa place (le Serviteur choisi est définitivement retiré du jeu et ne pourra pas revenir en Renfort). Si c'est un insecte qui l'avait capturé, ce dernier est placé juste à côté du Kami (mais pas directement sur un pion adverse, c'est interdit !).



Projectiles



■ Shuriken (x1)

Un Shuriken élimine tous les insectes adverses qu'il recouvre (à l'exception des bases), et est ensuite retiré du jeu.



■ Flèche (x1)

Une Flèche élimine tous les insectes adverses qu'elle recouvre (à l'exception des bases). La Flèche est toujours tirée avec sa face "normale" visible (celle où il n'y a qu'une flèche). Si elle atterrit face

"spéciale" visible (deux flèches), elle peut être tirée une seconde fois (et pas une de plus !) depuis son point de chute. Si elle capture un insecte après son premier tir, une Flèche ne peut être déplacée une seconde fois. Une fois tirée (en un ou deux coups) elle est retirée du jeu.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

1

Mise en place. Choisissez votre territoire, placez-y vos bases et vos insectes. Déterminez qui jouera en premier.

2

Déplacements. Jetez les dés. Ils indiquent les insectes que vous pouvez déplacer. Vous ne pouvez déplacer un même insecte qu'une fois, même si son image apparaît à plusieurs reprises sur les dés. Si vous atterrissez sur un insecte adverse, il est capturé et retiré du jeu. Si vous atterrissez sur une base, celle-ci peut être réduite ou éliminée. **Si vous capturez au moins un insecte adverse, vous gagnez un "déplacement supplémentaire"** : vous pouvez jouer n'importe lequel de vos insectes n'ayant pas bougé à ce tour.

3

Pouvoirs spéciaux. Lorsque vous déplacez un insecte, vous pouvez parfois utiliser également son pouvoir spécial. Certains pions ont deux faces et ne peuvent utiliser leur pouvoir que si leur face "spéciale" est visible. Parfois, les pouvoirs spéciaux permettent de tirer un petit pion appelé "projectile".

4

Bases. Si vous perdez vos deux bases, vous perdez la partie. Les bases ne peuvent pas être déplacées. **Un joueur détruisant une base peut éliminer un insecte adverse de son choix.**

5

Renforts. Un Renfort arrive si un dé désigne un type d'insecte qui n'est plus en jeu.

6

Gagner la partie. Vous gagnez la partie en éliminant toutes les bases adverses ; lorsque vous détruisez la seconde base de votre adversaire, la partie s'achève. Vous gagnez également si votre adversaire n'a plus que deux insectes en jeu.



Insectes

Dernière chaque insecte est précisé entre parenthèses le nombre de pièces de ce type contenues dans le jeu.



■ Serviteur (x4)

Voir les pouvoirs du Samouraï et du Kami.



■ Ninja (x2)

Avant de déplacer le Ninja, vous pouvez projeter un Shuriken (voir Projectiles ci-dessous).



■ Archer (x2)

Au lieu de déplacer l'Archer, vous pouvez projeter une Flèche (voir Projectiles ci-dessous).



■ Daimyo (x1)

Au lieu de déplacer le Daimyo, vous pouvez déplacer un autre de vos insectes.

■ Samouraï (x3)

Après avoir déplacé le Samouraï, vous pouvez immédiatement déplacer un Serviteur : celui qui se trouve le plus près du Samouraï (à l'issue du mouvement de ce dernier). Le Samouraï n'est pas affecté par les pouvoirs des Projectiles.

