



LUDIK



Micro MUTANTS

COSMOPLANTES / SASHIMITES

RÈGLES
DU JEU



Darwin
PROJECT

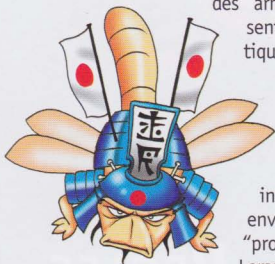
 À partir de 6 ans
 Durée 30 mn
 2 Joueurs par boîte
 Adresse
 Tactique
 Audace



LA BATAILLE MICROSCOPIQUE CONTINUE !

- PRÉSENTATION -

Micro-Mutants est un jeu d'adresse. Les joueurs y dirigent des armées d'insectes mutants, représentés par des pions sauteurs en plastique, qui se livrent une bataille acharnée pour détruire les bases adverses !



À son tour de jeu, chaque joueur jette les dés pour déterminer les insectes qu'il peut déplacer. Il les envoie alors en l'air à l'aide d'un pion "propulseur", comme des "puces". Lorsqu'un insecte est recouvert par un pion adverse, il est éliminé du jeu ! Pour corser la bataille, certains insectes disposent de pouvoirs spéciaux qui ont des effets amusants.

Le premier qui parvient à détruire les deux "bases" de son adversaire remporte la victoire !

- CONTENU -

- 2 armées (comprenant 2 dés, 15 pions "troupe" et leurs autocollants)
- 2 pions "propulseur"
- 1 livret de règles
- 2 cartes de référence d'armée

*Attention
 à placer
 l'autocollant
 bien au
 milieu du
 pion et selon
 la bonne
 couleur...*



- PRÉPARATION -

*Attention à placer
l'autocollant bien au
milieu du pion et selon
la bonne couleur...*

Commencez par coller les autocollants sur les pions et les dés. Chaque armée doit être collée sur les pions et les dés d'une même couleur :

Exoborgs (Jaune ou Noir), **USAtropodes** (Rouge ou Bleu), **Russoptères** (Vert ou Rouge), **Arachnoïdes** (Violet ou Blanc), **Cosmoplantes** (Vert ou Rose) et **Sashimites** (Bleu ou Blanc). Sur les planches, les autocollants vont par paire et représentent chacun le recto et le verso d'un même pion (voir les Fiches d'Armée pour être sûr). Les autocollants rectangulaires vont sur les pions rectangulaires et les autocollants ronds sur les pions ronds, de taille équivalente.



Une fois ces préparatifs terminés, chaque joueur choisit une armée. Trouvez une surface appropriée qui servira d'aire de jeu : une nappe, de la moquette... Essayez de faire sauter un pion sauteur à l'aide du propulseur, pour voir si cela fonctionne sur la surface choisie.

- BUT DU JEU -

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.

- COMMENT JOUER ? -

Débuter la partie

Chaque joueur choisit la moitié de table qui constituera son territoire. Placez vos bases ("grande" face visible) où vous le désirez dans votre territoire, tant qu'elles sont à plus de 10 centimètres d'un bord de table, et à plus de 20 centimètres de votre adversaire. Avec les mêmes restrictions, placez ensuite les pions sauteurs représentant vos insectes, n'importe où dans votre territoire. Les pions sauteurs représentant des projectiles (comme les Lichens, les Flèches, etc.) sont mis de côté tant qu'ils ne sont pas utiles.

Le joueur qui commencera à jouer est déterminé aléatoirement. Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mouvement

À chaque tour, jetez vos dés. Les dessins qui se trouvent sur les dés indiquent le type d'insecte que vous allez déplacer durant ce tour.



Un même pion d'insecte ne peut être déplacé deux fois dans le même tour, même s'il apparaît sur les deux dés (en revanche, vous pouvez déplacer deux insectes du même type). Si les dés indiquent plusieurs fois le même type d'insecte et que vous n'en avez plus qu'un en jeu, le déplacement superflu est perdu.

Les insectes et les projectiles sont déplacés en utilisant le propulseur. Un déplacement sert généralement à viser une base ou un insecte adverse, ou à positionner un pion à un endroit stratégique.

1 Un pion est éliminé dès qu'il est "capturé" par un pion adverse. C'est-à-dire dès qu'il est recouvert par une partie (même toute petite) d'un pion adverse. Le pion "capturé" est immédiatement retiré du jeu. Lorsque vous capturez une "grande" base, celle-ci est retournée et devient une "petite" base.

2 Un insecte projeté hors de l'aire de jeu est replacé à son point de départ. Son déplacement est perdu.

3 Il est possible d'éliminer plusieurs pions adverses en un seul tir si un pion sauteur atterrit directement sur plusieurs pions adverses à la fois. Vous ne pouvez pas capturer vos propres pions ; les pions recouverts par leurs propres collègues sont laissés tels quels.



Erreurs tactiques et Maladresses

1 Si vous projetez un de vos pions "sous" un pion adverse (insecte, base ou projectile), vous venez de faire une erreur tactique ! Votre propre pion est éliminé ; les pouvoirs spéciaux des deux pions ne sont pas pris en compte.

2 Lorsque vous déplacez un de vos pions avec le propulseur, son mouvement peut accidentellement déplacer un autre pion. Toute pièce du jeu ainsi déplacée reste là où elle atterrit. Toute capture ou erreur tactique résultant d'un mouvement accidentel de ce type est résolue normalement. Si une pièce est accidentellement projetée hors de l'aire de jeu, elle est replacée à son point de départ.

3 Vous devez être très prudent : si un de vos pions ne saute pas alors que vous l'avez pourtant touché avec le propulseur, il est considéré comme joué !

- RÈGLES SPÉCIALES -

Pouvoirs spéciaux et Projectiles

Chaque Fiche d'Armée décrit en détail les pouvoirs spéciaux d'une armée. Certains pouvoirs requièrent l'utilisation de pions particuliers, appelés "projectiles". Lorsqu'un insecte utilise un projectile, placez ce dernier juste à côté de lui (mais pas directement sur un pion adverse, c'est interdit !). Tirez alors le projectile, à l'aide du propulseur.

Les projectiles n'affectent généralement pas vos propres troupes, et en aucun cas les bases. Vous pouvez éliminer un projectile ennemi de l'aire de jeu exactement comme n'importe quel pion, en le recouvrant partiellement avec l'un de vos insectes.

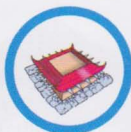


Insectes double face

Certains insectes ont deux faces différentes. Un des côtés représente l'insecte sous sa forme "normale", l'autre montre l'insecte utilisant un pouvoir spécial. Comme il est précisé sur les Fiches d'Armée, pour utiliser son pouvoir, un insecte doit commencer son tour face "spéciale" visible OU la faire apparaître après son mouvement.

Au début de la partie, ou à l'arrivée de renforts, placez les insectes double face côté "normal" visible. Vous devrez les retourner en les déplaçant.

Bases



Chaque base a deux faces différentes. Un côté la montre dans sa plus simple et plus faible version : la "petite" base. L'autre la montre complètement développée, sous la forme d'une "grande" base. Les bases ne peuvent jamais être déplacées. Si elles le sont accidentellement, elles doivent être remises à leur emplacement initial.

- 1 Lorsqu'elle est capturée, une "grande" base est retournée en position "petite" base. L'insecte qui l'a capturée est placé juste à côté d'elle (mais pas directement sur un pion adverse, c'est interdit !).
- 2 Lorsqu'elle est capturée, une "petite" base est détruite. Le joueur l'ayant détruite gagne en bonus le droit d'éliminer un insecte adverse de son choix.

Renforts

Lorsque sur les dés un ou plusieurs résultats désignent des pions qui ne sont plus en jeu, vous obtenez un pion de ce type en renfort. Attention : un seul, et non pas un par dé ! Prenez ce pion parmi vos pertes et placez-le à côté d'une de vos bases (mais pas directement sur un pion adverse, c'est interdit !). Le pion de renfort ne peut pas être déplacé au tour où il entre en jeu.

Déplacement supplémentaire

Lorsque vous éliminez un ou plusieurs insectes adverses durant votre tour, vous gagnez un (et un seul !) déplacement supplémentaire : vous pouvez jouer n'importe lequel de vos pions, à condition que ce dernier n'ait pas déjà été déplacé durant le tour.

Règles et Fiches d'Armée

Lorsqu'une règle inscrite dans une Fiche d'Armée contredit les règles habituelles, c'est toujours celle de la Fiche d'Armée qui prévaut.

Jeu à plus de 2 joueurs...

Pour jouer à plus de deux joueurs, munissez-vous de deux jeux Micro-Mutants : soit deux boîtes d'armées différentes, soit deux boîtes identiques comprenant des pions de couleurs différentes. Le dos de la boîte vous indique la couleur des pièces en plastique contenues dans chaque jeu.



La boîte "Cosmoplantes vs Sashimites" existe donc en deux versions (Cosmoplante roses et Sashimites bleus ou Cosmoplantes verts et sashimites blancs).

De cette manière, vous pourrez jouer à quatre, même avec deux boîtes d'armées identiques !

Voici comment procéder :

Chacun des joueurs joue pour lui, contre tous les autres. La partie s'achève avec un seul vainqueur. Les alliances verbales et les pactes sont autorisés, mais n'ont aucune valeur en termes de jeu et ne donnent lieu à aucune restriction. Les insectes appartenant à un autre joueur sont toujours considérés comme des "ennemis" (pour les captures, les captures multiples, etc.). Les règles sont les mêmes que pour le jeu à deux joueurs, en tenant compte des exceptions et des clarifications suivantes :

■ Les joueurs placent leurs armées à égale distance les uns des autres, divisant le terrain en territoires de taille équivalente. Choisissez le joueur qui va commencer à jouer, puis enchaînez les tours de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

■ Un joueur est éliminé dès qu'il a perdu toutes ses bases, ou qu'il n'a plus que deux insectes en jeu. Tous ses pions sont immédiatement retirés du terrain, y compris les projectiles en jeu ou les bases restantes (ces bases sont retirées du jeu et ne peuvent être gagnées par les autres joueurs). Les joueurs restants continuent à jouer normalement.

■ Le gagnant est le dernier joueur à conserver au moins une base et au moins deux insectes en jeu.



- CRÉDITS -

- **Création** : Francesco Nepitello et Marco Maggi
- **Licence** : Micro-Mutants est l'adaptation de X-Bugs. "X-Bugs and all imagery © and ™ Nexus Editrice Srl.
- **Illustration de couverture** : Swal
- **Illustrations intérieures** : Marco et Riccardo Alfaroli, Cédric Baer
- **Design graphique** : Igor Polouchine
- **Coordination** : Guillaume Gille-Naves et René Heimpold
- **Directeur de collection "P'tits Jeux"** : Patrick Renault • E-mail : jeux@darwin-project.com
- **Distribution** : Asmodée Éditions (01 39 56 06 07)



sous licence



>> Juillet

La guerre microscopique embrase la planète :

Aux États-Unis, un astronef alien s'écrase près de Roswell. Les astronautes meurent dans l'explosion... Mais trop minuscules pour être repérés, d'autres insectes, microscopiques, s'étaient crashés avec eux : ces "Exoborqs" entament une guerre invisible pour la domination du monde...

Le Conseil de Sécurité américain se réunit alors et décide de créer une armée d'élite pour stopper cette menace : les USAtropodes, surentraînés et génétiquement modifiés.

En Russie, à Moscou, le Kremlin réagit à son tour. Les Russoptères, un corps d'armée top-secret depuis la Guerre Froide, est décryogénisé dans un QG souterrain de Sibérie. Eux aussi doivent contrer l'invasion alien.

>> Août

En Afrique, au cœur de la jungle, tombe une pluie de nouvelles larves aliens. Nourries par la magie noire locale, les puissantes Arachnoïdes se lancent elles aussi à la conquête du monde...

Au Japon, réveillé par les incursions d'insectes ennemis dans l'Empire, le Mont Fuji convoque les Kami, les esprits guerriers. Ces derniers dressent aussitôt une armée de Sashimites, des insectes maîtrisant les arts martiaux...

En Amazonie, se crashent à leur tour les Cosmoplantes, un terrible corps d'élite, mi-plante mi-insecte, mandaté par le Conseil Végétal Intergalactique, pour traquer et éliminer tous les insectes chlorophages !

La guerre des insectes continue !

