

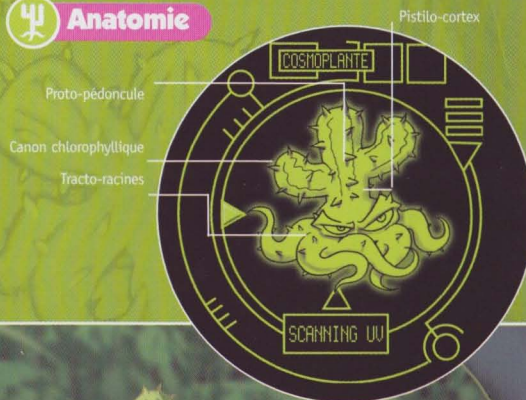


QUI S'Y FROTTE, S'Y PIQUE !

De tout temps, les insectes ont toujours massacré les plantes à travers les galaxies, butinant ou dégustant sauvagement de la chlorophylle intersidérale. Jusqu'au jour où apparurent les Cosmoplantes, des soldats mi-plante mi-insecte, protecteurs des herbacés. Traquant les Exoborgs aux quatre coins de l'univers, les Cosmoplantes ont eux aussi atterri non loin du Mexique, au cœur de la forêt Amazonienne...



Anatomie



Origine

Après le génocide de la planète Pissenlios IV, transformée en ruche géante par les Exoborgs, le Conseil Végétal Intergalactique décida de combattre le feu par le feu, en attaquant les insectes sur leur propre terrain. Le programme militaire "Chloropendres" fut lancé pour mettre au point l'arme idéale. Après des années de chlorochirurgie et de génético-boutures sur de mauvaises herbes, naquirent les ultimes défenseurs du règne végétal : les Cosmoplantes. De véritables insecto-plantes, capables d'éradiquer sans relâche la vermine, jusque derrière le moindre astéroïde...

Organisation

Les unités Cosmoplantes varient selon la composition et la fertilité du sol, bien que certaines espèces soient plus vivaces que d'autres, comme les Pucerons et les Cactus, formant toujours une infanterie importante. La plus grande force des Cosmoplantes réside dans leur mobilité : leurs deux bases, connues sous le nom de Pousse Primale et de Champignonnière, se propagent elles aussi comme des plantes grimpantes...



- **Origine** : Constellation de la Grande Racine et Amazonie
- **Nombre** : 200 000 racines-mères et des dizaines de millions de pousses
- **Technologie** : Génético-botanique, OGM mutasolaire
- **Système politique** : Anarchie saisonnière
- **Mode de reproduction** : Graines
- **Signes particuliers** : Envahissant, piquant, urticant – Voue une haine farouche aux insectes – Aime l'humidité et le soleil.



MICRO MUTANTS

COSMOPLANTES / SASHIMITES



COSMOPLANTES



COSMOPLANTES



Bases

Les deux bases, la Pousse Primale et la Champignonnière, commencent en position "grande" base. Lorsqu'elles se retrouvent en position "petite" base, vous pouvez les déplacer comme des insectes (en utilisant un déplacement supplémentaire), et éventuellement capturer d'autres insectes. Si après son déplacement une base atterrit en position "grande" base, elle reste ainsi ; elle ne peut être déplacée tant qu'elle n'est pas, à nouveau, réduite en position "petite" base.



Petite Pousse Primale



Grande Pousse Primale



Petite Champignonnière



Grande Champignonnière



Insectes

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

■ Puceron (x4)



Lorsque vous capturez un insecte adverse avec un Puceron, vous ne gagnez pas de déplacement supplémentaire. En revanche, vous pouvez immédiatement déplacer un autre Puceron. Cette règle n'est valable qu'une fois ; elle ne s'applique pas au second Puceron déplacé.

■ Cactus (x3)



Au lieu de déplacer le Cactus, vous pouvez projeter un Dard (voir Projectiles ci-dessous). Vous pouvez aussi utiliser un déplacement supplémentaire pour jouer un Cactus qui a déjà été déplacé durant le tour (pour le déplacer, ou pour projeter un Dard).

■ Cracholianne (x1)



En plus de déplacer la Cracholianne, vous pouvez projeter un Lichen (voir Projectiles ci-dessous), ou éliminer un insecte déjà immobilisé par un Lichen (l'insecte éliminé est définitivement retiré du jeu et ne pourra pas revenir en Renfort).

FICHE D'ARMÉE

■ Tractochampi (x2)



Pour chaque insecte capturé par le Tractochampi, vous pouvez placer une Spore juste à côté du Tractochampi (mais pas directement sur un pion adverse, c'est interdit !). Voir la description de la Spore ci-dessous.

■ Bactéro-Asperge (x2)



Si la Bactéro-Asperge est capturée sur le côté figurant plein d'asperges (face spéciale), elle est retournée

sur sa face normale. Si c'est un insecte qui l'avait capturé, ce dernier est placé juste à côté de la Bactéro-Asperge (mais pas directement sur un pion adverse, c'est interdit !). Si c'est un projectile (quel qu'il soit) qui l'avait capturé, la Bactéro-Asperge est également retournée sur sa face normale et le projectile est retiré du jeu.



Insecte spécial

■ Spore (x2)



Lorsqu'elle est en jeu, la Spore est considérée comme un insecte. Elle peut être déplacée en utilisant un résultat de dé désignant un Tractochampi, ou en utilisant un déplacement supplémentaire. Lorsqu'elle est capturée, la Spore est retirée du jeu et mise de côté (avec les Projectiles).



Projectiles

■ Lichen (x2)



Le Lichen immobilise les insectes qu'il capture. Pour libérer un pion immobilisé, le Lichen lui-même doit être capturé (et retiré du jeu). Si le Lichen ne capture aucun insecte, il est immédiatement retiré du jeu (autrement, il reste sur la table tant qu'il n'est pas capturé). Le joueur Cosmoplante a le droit de retirer un Lichen de la table à tout moment.

■ Dard (x1)



Le Dard élimine tous les insectes qu'il recouvre (à l'exception des bases). Il est ensuite retiré 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. Exception faite des bases Cosmoplantes, les bases ordinaires 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.