

Sticker «ballon» à coller sur petit pion rond en plastique, recto-verso



# MICRO MUTANTS

## reloaded



## LARVA CUP

Larva Cup est un nouveau mode de jeu pour Micro-Mutants : évolution. Cela réclame très peu de matériel, mais implique de sérieuses modifications d'enjeux lors d'une partie, ainsi que des ajustements de règle significatifs.

### Matériel

- ✘ Deux récipients de diamètre modeste (tasses à café? Verres?). Faites des tests de lancer de puce dans les récipients pour définir si votre choix est jouable ou non.
- ✘ Un petit pion rond standard de Micro-Mutant n'appartenant à aucune des deux équipes en compétition, ou mieux, un pion «Larva» fabriqué avec le sticker ci-dessus.

### Préparation et enjeux

Larva Cup est un mode à deux joueurs, utilisant le tapis de jeu de la boîte. Vous allez disputer un match très particulier, avec une larve servant de ballon. Les deux verres, posés sur chacun des deux hexagones noirs au centre de chaque zone de déploiement, sont les buts. Vous n'utilisez pas les bases pour Larva Cup, mais vous pouvez, dès le début de la partie, choisir deux cartes Évolution parmi les quatre à votre disposition. Elles seront actives dès le coup d'envoi, pour tout le match.

Pour ce qui est des armées, elles gardent leur composition habituelle, et sont déployées de la même manière que pour une partie à deux joueurs normale.

Le jeton Larve est posé au centre du tapis (là où se touchent presque les M majuscules). Chaque joueur projette un insecte, celui qui se trouve le plus proche du ballon décide qui commence. Les deux insectes sont ensuite replacés normalement (le ballon reste en place!), et on y va.

### Règles de jeu

Un tour de Larva Cup se déroule grosso-modo comme un tour de jeu normal : on jette les dés puis on déplace ses deux insectes.

Lorsque la balle est perdue, c'est-à-dire qu'elle n'a pas de porteur, il faut la recouvrir pour s'en emparer. Le pion «balle» est alors posé sur le pion-porteur. Lorsque le porteur est déplacé, on enlève le pion balle le temps du mouvement, et on le repose sur le pion-porteur ensuite. Le porteur de la balle ne peut utiliser aucun pouvoir spécial (il ne peut pas non plus être ciblé par un pouvoir spécial allié... cela vaut aussi pour l'étoile rouge du dé soviétique).

Lorsque le porteur est désigné par le dé, vous avez le choix entre le déplacement normal, que nous venons de décrire, et

une passe (jamais les deux). Il peut aussi tirer au but, nous verrons cela après. Une passe s'effectue exactement comme un lancer de projectile, mais vers un allié. **DESIGNEZ en le nommant et en le montrant l'insecte receveur AVANT d'effectuer le lancer.**

- Si la balle retombe à portée courte de l'insecte désigné (si passeur et receveur sont déjà à portée courte, on effectue tout de même un lancer), la passe est un succès, et vous posez alors la balle sur le receveur, qui devient le pion-porteur. S'il est désigné par un dé et n'a pas encore bougé, il peut à son tour se déplacer, passer ou tirer.

- Si la balle recouvre l'insecte ciblé, **ce dernier bénéficie d'un mouvement gratuit et immédiat** (tir au but, passe ou déplacement) s'il n'a pas encore bougé. Ceci peut arriver autant de fois d'affilée que vous ferez de passes parfaites, sans aucune limitation.

- Dans tous les autres cas, vous perdez la balle. **Dès que vous perdez la balle, votre tour s'arrête**, que vous ayez ou non déplacé tous les insectes désignés par les dés. Aussi réfléchissez bien à l'ordre de vos actions! Comme nous l'avons dit, une balle perdue doit être recouverte pour être ramassée.

Pour prendre la balle à votre adversaire, il faut la recouvrir. Si vous ne recouvrez que le porteur et que la balle glisse, la balle est perdue (mais dans ce cas là, votre tour ne s'arrête pas, puisque vous n'étiez pas vous-même porteur du ballon). Si vous recouvrez la balle et pas son porteur, ce n'est alors pas une capture : vous récupérez simplement la balle. **Prendre la balle à un joueur adverse donne immédiatement droit à une passe (ou un tir au but) gratuit** (c'est le seul cas où déplacement et passe peuvent être effectués à la suite par le même insecte).

Il n'y a pas d'élimination des insectes capturés à Larva Cup. Lorsque vous capturez, vous envoyez simplement l'insecte victime se faire voir ailleurs, à l'aide de votre propulseur. Attention : s'il sort du terrain, les règles normales s'appliquent et il revient à son point de départ. Si l'insecte capturé était aussi le porteur de balle (et que vous avez aussi recouvert cette dernière), vous récupérez la balle avant d'effectuer l'éjection, donc si vous ratez l'éjection la balle est tout de même à vous. L'éjection vous est octroyée dans les mêmes conditions que l'élimination dans le jeu normal : un Centurion face spéciale visible, par exemple, devra être recouvert deux fois pour être éjecté.

Les coups supplémentaires sont un peu différents aussi. Vous pouvez jouer un coup supplémentaire (gagné grâce à une éjection) de façon classique, à la fin de votre tour, ou bien en faire un «jet de défense» : durant le tour de votre adversaire qui suit **immédiatement\*** celui où vous avez gagné le coup supplémentaire (même en plein milieu de son tour!) vous jetez vos deux dés, choisissez un des résultats, et agissez avec l'insecte correspondant (peut importe qu'il ait bougé ou non durant votre tour). Vous ne pouvez faire agir le pion-porteur de cette manière. Si vous prenez la balle à votre adversaire durant son propre tour, c'est une perte de balle et son tour s'arrête. Le pion qui a bougé durant le tour adverse peut alors être utilisé normalement s'il est désigné par les dés. Éjecter un pion adverse durant le tour adverse n'offre aucun déplacement supplémentaire. Lorsque vous choisissez un «jet de défense», notez-le d'une manière visible, pour mémoire.

Un tir au but, comme une passe, doit être annoncé avant d'être tenté. Un tir raté est une perte de balle. Si la balle entre dans le but adverse, vous marquez un point, et la balle est remise en jeu (voir «préparation et enjeux»). C'est le joueur qui a encaissé le but qui commence. **Je conseille de fixer la victoire à 3 points**, mais vous pouvez adapter ce score à la durée de jeu souhaitée.

\*vous perdez ce coup si vous ne l'utilisez pas.