

# ROCKET MODE

(Variante pour 2-4 joueurs).

## Matériel :

-Un récipient, qui servira de fusée. Un verre ou une tasse fera parfaitement l'affaire. Plus il sera haut/étroit, plus le jeu sera difficile.

-Un appareil qui fasse minuterie et qui sonne quand celle-ci est terminée. (portable, four, bombe thermonucléaire)

## Présentation et but du jeu :

Parachutés sur une île mystérieuse, les insectes en jeu étaient à la recherche d'une arme secrète datant de la guerre froide, mais ont activé le système d'autodestruction de l'île ! Leur unique échappatoire est une fusée placée au centre de l'île, qui décollera juste avant que l'île n'explode ! Le but du jeu est donc de faire sauter, dans un temps imparti, le plus d'insectes possible dans la fusée avant la destruction de l'île. Le joueur qui, à la fin de la minuterie, a le plus d'insectes dans la fusée, a gagné la partie.

## Préparation du jeu :

Disposez les soldats comme dans le jeu normal, mais avec une seule base. Celle-ci ne peut être détruite.

Déterminez aléatoirement le premier joueur, et fixez la minuterie (10 minutes pour une partie nerveuse, 15 minutes pour prendre le temps de s'appliquer).

Vous gagnez un coup supplémentaire lorsqu'un insecte adverse est capturé ou quand un insecte rentre dans la fusée. Les pouvoirs des insectes sont les mêmes que dans le jeu normal.

Les insectes capturés sont placés de manière visible sur un côté de l'aire de jeu, dans une zone appelée cimetière. Il n'y a pas de renforts dans ce mode de jeu. Les insectes reviennent en jeu par d'autres moyens (commissaire soviétique, sacrifice myrmyzèque).

Si un type d'insecte apparaît sur les dés et qu'il n'est plus en jeu, il ne revient donc pas en renfort. Deux cas de figure se présentent :

- Au moins une unité de ce type est dans le cimetière, le mouvement est alors perdu.
- Toutes les unités de ce type sont dans la fusée, le joueur peut alors jouer l'unité qu'il veut à la place.

Il est formellement interdit de consulter la minuterie pendant le jeu, ainsi que de « jouer la montre »... On lance les dés, on joue les unités, etc.

Quand la minuterie sonne, le tour en cours s'arrête automatiquement. Un insecte en plein saut pendant la sonnerie est compté comme valide ( un peu comme au basket-ball). Les joueurs vident ensuite le verre et comptent leurs unités, chacune valant 1 point. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de pions rectangulaires dans le verre qui remporte la partie. En cas d'égalité de ces pions, ce sont les gros pions que l'on prend en compte.

Variante « réaliste » : La fusée a commencé sa mise à feu et les réacteurs chauffent. Placez le gros pion Fosse d'acide fournie dans le jeu sous la fusée pour simuler la chaleur mortelle des réacteurs...