

# Il faut sauver le farfadet !

Multi  
Chacun pour soi

Type : Fun  
Note CL : +++

**Description :** Un farfadet important a disparu ! Il faut aller le récupérer en territoire ennemi.

## Mise en place :

**Territoire de chaque joueur :** Partagez le terrain en portion égale (triangle passant par le centre, voir traits bleus ci-contre).

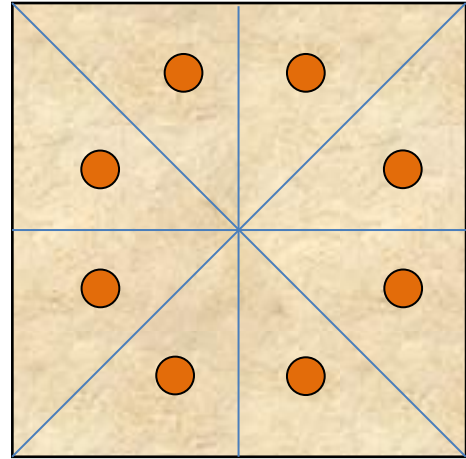
**Camp de chaque joueur :** une zone circulaire de 10 cms de diamètre est placée dans le territoire de chaque joueur à 25 cms du centre.

**Décor :** Chaque joueur place 2 décors à plus de 6 cms d'un camp et d'un autre décor.

**Farfadets :** Chaque joueur prend 3 jetons dont la face visible est identique. Un jeton représente le farfadet, les 2 autres sont des leurres. Chacun son tour, les joueurs placent un jeton face cachée dans un territoire ennemi, à 10 cms minimum de sa frontière et à plus de 5 cms d'un autre jeton. Les jetons ne sont pas placés aléatoirement, chaque joueur SAIT où se trouve son farfadet parmi les 3 jetons placés. Les jetons doivent être placés chez des adversaires différents (sauf cas de 3 joueurs ou le 3<sup>ème</sup> jeton est placé indifféremment chez l'un ou l'autre adversaire).

**Déploiement :** 5 cms maximum de son camp.

Les camps n'ont aucune influence sur le jeu : ils sont accessibles normalement et ne bloquent pas les lignes de vue.



**Objectif :** récupérer son farfadet et tuer les farfadets adverses

## Règles spéciales :

- Aucun jeton ne pourra être atteint lors du premier tour ni lors du dernier tour.
- Un combattant ne peut se positionner à moins de 2 cms d'un jeton adverse. Cette règle prend fin dès que le farfadet adverse a été révélé.
- Un combattant peut décider d'aller révéler son farfadet. Cela ne peut être fait qu'à la suite d'une course qui se termine au contact du jeton. Le jeton est alors retourné afin de bien montrer qu'il s'agit du farfadet. Une figurine de farfadet est alors placée sur le terrain en remplacement du jeton. Les deux autres jetons leurres sont retirés. Aussitôt révélé, le farfadet peut faire une action.
- Puis chaque tour suivant, le farfadet sera activé en même temps que la carte du combattant l'ayant révélé (la carte est laissée dans la pile même si le combattant est tué). Si le combattant qui l'a révélé est toujours en jeu, le farfadet peut courir. Sinon le farfadet ne peut que marcher.

**Nb de tours de jeu :** 4

**Gains :** A la fin de la partie :

- 1 PV pour avoir révélé son farfadet.
- 1 PV pour chaque farfadet adverse tué.
- 3 PV si son farfadet est entièrement à l'intérieur de son camp.
- 1 PV pour chaque camp contrôlé.