

IL FAUT SAUVER LE FARFADET !

Un farfadet important a disparut ! Il faut aller le retrouver en territoire ennemi.

Préparation :

Chaque joueur prend 3 jetons dont la face visible est identique. Un jeton représente l'émissaire, les 2 autres sont des leurres. Chacun son tour, les joueurs placent secrètement un des 3 jetons face cachée **dans le territoire ennemi**, à 10 cms de la frontière et à plus de 5 cms d'un autre jeton.

Décors : Chacun son tour, les joueurs piochent un décor dans la réserve de décors puis le posent sur le plateau de jeu, jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi et placé 3 décors. Les décors ne peuvent être placés à moins de 5 cms d'un autre décor ou d'un jeton et doivent être placé dans sa propre moitié de terrain.

Déploiement :

Le déploiement se fait dans sa moitié de terrain, sauf les éclaireurs qui se positionnent n'importe-où. Aucune figurine ne peut être placée à moins de 2 cms d'un jeton.

Règles :

- Aucun jeton ne pourra être atteint lors du premier tour ni lors du dernier tour.
- Une figurine ne peut se positionner à moins de 2 cms d'un jeton adverse. Cette règle prend fin dès que l'émissaire adverse a été révélé.
- Une figurine qui arrive au contact de son émissaire peut retourner le jeton correspondant afin de bien montrer qu'il s'agit de l'émissaire. L'émissaire est représenté par la carte de farfadet. Il ne peut faire qu'une action : bouger de 10 cms. Aussitôt révélé, il peut bouger. Puis il bougera en même temps que la figurine qui l'a révélé. Si celle-ci meurt, il ne bougera plus.

Nb de tours de jeu : 4

Gains :

A la fin des 4 tours :

- 1 PV si son émissaire a été révélé.
- 1 PV pour avoir tué l'émissaire adverse.
- 2 PV si son émissaire est entièrement à l'intérieur de son camp.

En cas d'égalité, départage au PA des figs tuées.

