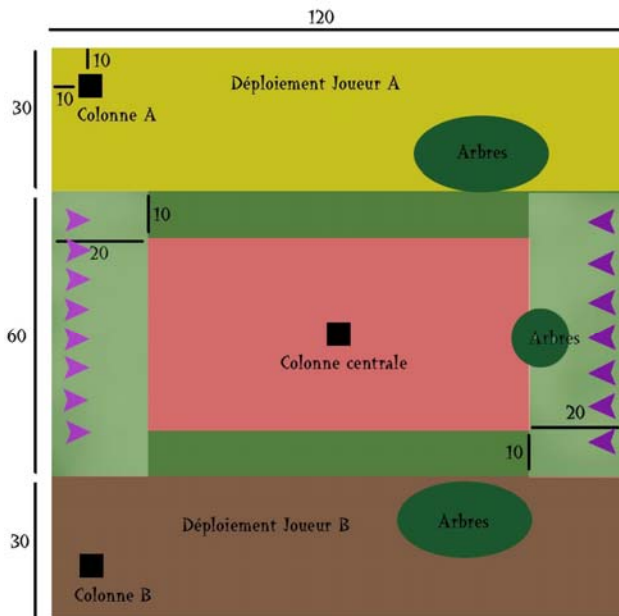


LES FARFADETS

FORMAT.

Entre 3000 à 4000 PA / 6 tours / 2h00.
Attaquant / défenseur: Non.



Une unité peut capturer autant de farfadet que sa puissance. Si à un moment donné la puissance de l'unité qui contrôle des farfadets est inférieure aux farfadets qu'elle contrôle, l'excédent de Farfadet s'enfuit à la fin du tour comme il a été énoncé ci-dessus, sauf si ils ont été capturé entre temps.

Une unité peut passer son farfadet à une unité alliée selon les règles de *Fouiller le camp*.

-Contrôler la colonne dans la zone de déploiement adverse: 2 PV par tour.

RENFORTS:

Les zones de renforts sont les zones en vert clair. Le joueur doit contrôler une de ces zone pour y faire rentrer son renfort. L'Unité de renfort se déploiera dans une bande de 10 cm à compté du bord du terrain et à 5 cm maximum de la ou d'une des unités qui contrôle la bande

ÉLIXIR:

Une compagnie gagne 1 PE par tour:

- tant qu'elle contrôle la colonne centrale
- tant qu'elle contrôle la forêt centrale ou adverse.

DÉCORS:

-Placer 3 petites forets d'environ 15 cm par 15 à 20 cm comme indiqué ci-dessus (leur position est approximative).

-Placer 3 colonnes comme ci-dessus.

-Disposer aussi 5 maisons (de 10 à 15 cm de côtés) de sorte à ce que leurs portes s'ouvrent en direction de la colonne centrale.

DÉPLOIEMENT:

Aucune Unité ne peut se déployer dans la zone centrale.

LES FARFADETS

4 farfadets se cachent dans 8 sites possibles. Les 5 maisons et les 3 forêts.

OBJECTIFS:

-Capturer les farfadets: 1 PV par tour et par farfadet capturé (on pourra utiliser des figurines de familiers pour représenter les Farfadets). Avant de capturer un Farfadet il faut découvrir sa cachette (voir règles *Fouiller le camp*). Une fois découvert, le Farfadet est automatiquement capturé.

Si à la fin d'un tour, l'Unité qui a capturé un Farfadet est entièrement éliminée ou mise fuite, et qu'aucune autre unité n'a repris le Farfadet, ce dernier s'enfuit à **la fin du tour** et se déplace de 30 cm par tour pour se diriger vers la cachette la plus **éloignée** de tout combattant.

Un Farfadet libre est toujours activé en premier. Un Farfadet ne peut quitter le champ de bataille.