

# *Fairy Race*

*Une course par équipe à travers un donjon coloré.*

## Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 1 plateau donjon
- 1 marqueur de phase
- 12  **fioles**  pouvant contenir 3  **manas de couleur**  (1 fiole par coureur identifié)
- 12 jetons  **coureur**  (4 lutins, 4 gnomes et 4 ogres de 4 couleurs : rose, marron, noir et blanc)
- 45  **manas de couleur**  (15 rouges, 15 bleus, 15 jaunes)
- 1 rune d'initiative
- 1 sac marron.

**Fairy Race** est un jeu de course et de combinaisons pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans. La durée d'une partie varie entre 15 à 20 minutes

## But du jeu :

Etre le premier à faire franchir la ligne d'Arrivée à 2 de ses 3 coureurs.

## Mise en place :

Chaque joueur reçoit les 3 fioles des coureurs de sa couleur et les 3 jetons  **coureur**  (1 gnome, 1 lutin et 1 ogre) correspondant.

Le plateau donjon est placé au centre de la table et les jetons  **coureur**  sont mis sur la ligne de départ.

Les 45  **manas de couleur**  sont placés dans le sac marron, le marqueur de phase est placé sur la phase ravitaillement.

## Présentation des coureurs et de leurs pouvoirs :



**Le Gnome :** il a le pouvoir de faire des dons de mana en payant moins cher que les autres coureurs. Il ne paie rien dans le même corridor et à 1 corridor de distance, il paie 1 mana pour faire un don à 2 corridors de distance et paie 2 mana pour faire un don à 3 corridors de distance.



**Le Lutin :** il a le pouvoir de se déplacer plus rapidement que les autres coureurs. Il est le seul à pouvoir enchaîner 2 déplacements dans le même tour pourvu qu'il puisse en payer le prix en mana.



**L'Ogre :** il a le pouvoir de voler les autres coureurs avec plus d'efficacité. Il faut dire que le coup de massue préalable n'y est pas étranger. Lorsqu'il tente un vol, l'ogre le réussit avec la couleur choisie mais aussi avec la couleur restante.

## Le tour de jeu :

Le joueur le plus jeune commence, il reçoit la rune d'initiative.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, à chaque fin de tour  **la rune d'initiative**  passe au joueur de gauche.



- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée en premier à l'un de ses **coureurs**, bénéficie immédiatement de **3 manas** bonus qu'il peut redistribuer librement à ses coureurs restants.
- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée en deuxième à l'un de ses **coureurs**, bénéficie immédiatement de **2 manas** bonus qu'il peut redistribuer librement à ses coureurs restants.
- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée en troisième à l'un de ses **coureurs**, bénéficie immédiatement de **1 mana** bonus qu'il peut redistribuer librement à ses coureurs restants.

Le dernier joueur, déplace le marqueur de phase et le positionne sur **Vol**.

◆ Phase de vol :

Le joueur peut s'il le désire faire effectuer un vol à un seul de ses coureurs.

Pour cela il faut que le coureur soit en possession d'au moins un mana et qu'il se trouve sur la même case que le coureur adverse qu'il souhaite voler.

Le joueur qui décide du vol choisit une couleur parmi rouge/jaune/bleu, le joueur victime du vol choisit une des 2 couleurs restantes.

**Le joueur voleur pioche un mana dans le sac :**

- S'il s'agit du mana de la couleur qu'il a choisit, son vol est réussi il prélève mana de son choix dans la fiole de sa victime.
- S'il s'agit de la couleur choisie par le défenseur, le vol échoue et le défenseur contre et vole un mana de son choix dans la fiole du voleur.
- S'il s'agit de la 3ème couleur, le vol échoue sans conséquence.\*

*\* Si le voleur est un Ogre, le vol est considéré comme réussi.*

Le dernier joueur, déplace le marqueur de phase et le positionne sur **Ravitaillement. La Rune d'initiative** passe au joueur de gauche.

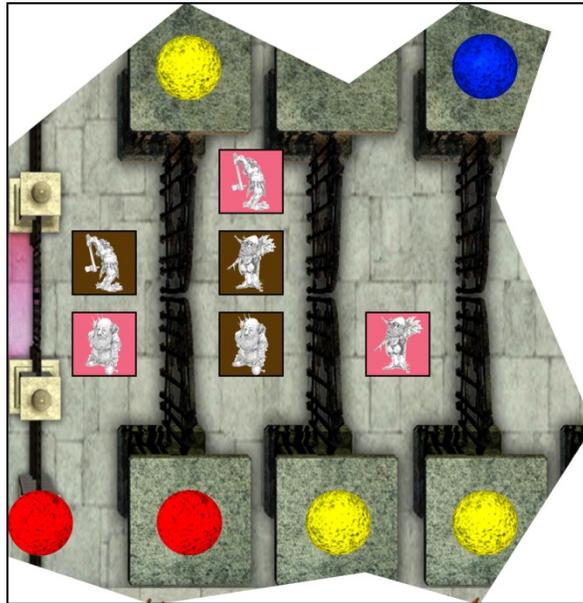
**Fin du Jeu et Conditions de Victoire :**

La partie s'arrête à la fin du tour où un joueur est parvenu à faire franchir la ligne d'arrivée au second de ses coureurs.

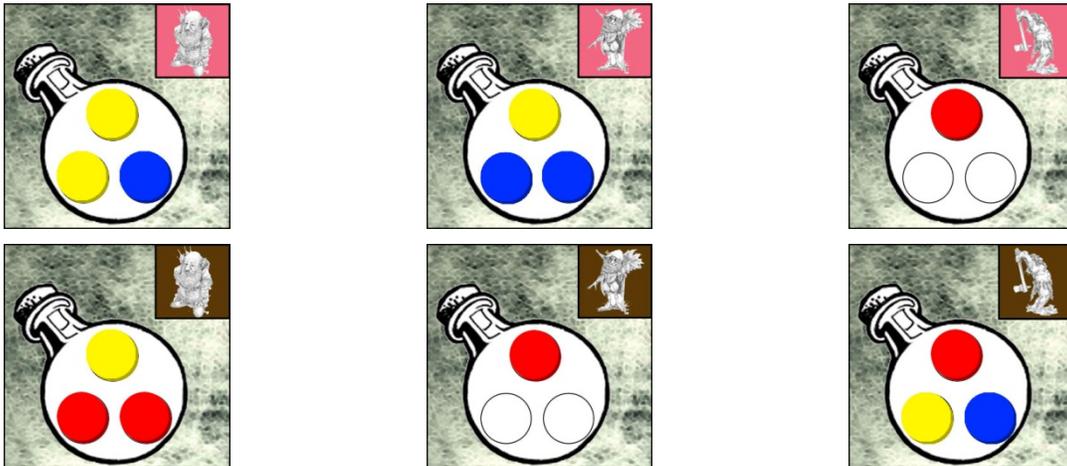
Si plusieurs joueurs y parviennent dans le même tour, c'est le joueur d'entre eux qui aura son 3<sup>ème</sup> coureur le plus proche de la ligne d'arrivée qui l'emporte.

Si les 3<sup>èmes</sup> coureurs sont sur la même case, c'est le joueur d'entre eux qui a franchi en premier la ligne d'arrivée qui l'emporte.

Exemple de phase de ravitaillement et de dons :



FiOLE des coureurs après la pioche de manas de couleur:



Phase de ravitaillement :

Pour le joueur rose :

- Pour faire avancer son **Gnome**, il lui faut **1 mana rouge** et **1 mana jaune**.
- Pour faire avancer son **Lutin**, il a tout ce qu'il lui faut et pourra même l'avancer de 2 corridors.
- Pour faire avancer son **Ogre**, il lui faut **1 mana jaune**.

Il décide donc de procéder aux échanges et dons suivants :

- Son **Gnome** donne gratuitement **1 mana jaune** et **1 mana bleu** à son **Ogre**.
- Son **Ogre** peut maintenant donner **1 mana rouge** au **Gnome** en payant **1 mana bleu**.

*Son **Gnome** a désormais **1 mana jaune** et **1 mana rouge** pour avancer et l'**Ogre** a encore **1 mana jaune** pour avancer aussi.*

*Pour le joueur marron :*

- *Pour faire avancer son **Gnome**, il a **1 mana jaune**.*
- *Pour faire avancer son **Lutin**, il lui faut **1 mana jaune**.*
- *Pour faire avancer son **Ogre**, il lui faut **1 mana jaune** et **1 mana rouge**.*

*Il décide donc de procéder aux échanges et dons suivants :*

- *Son **Ogre** donne **1 mana bleu** au **Gnome** en payant **1 mana rouge**.*
- *Son **Gnome** se défaisse d'**1 mana rouge** pour pouvoir recevoir **1 mana bleu**, puis il donne gratuitement **1 mana rouge** à son **Ogre**.*

*Son **Gnome** a désormais **1 mana jaune** pour avancer et **1 mana bleu** qui va lui servir au prochain tour et l'**Ogre** a encore **1 mana jaune** et **1 mana rouge** pour avancer. Son **lutin** en revanche ne peut pas bouger ce tour-ci.*

**Par Lionel BORG**