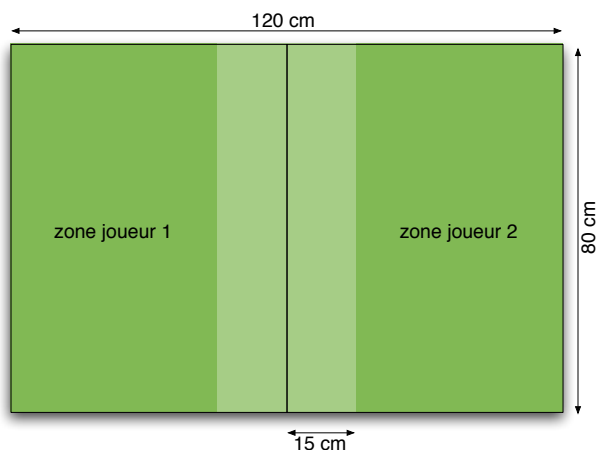


LA GRANDE LOTERIE

Enfin un peu de tendresse, la grande loterie vous fait gagner des nounours.

DEPLOIEMENT



DUREE & DECORS

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

FORMAT

2 joueurs, 400 PA.

SITUATION ET OBJECTIFS

Une grande loterie se tient dans le hameau voisin vous permettant de gagner des nounours. Pour pouvoir participer au tirage, il faut retirer jusqu'à trois cartes de la pioche

pendant la phase d'entretien. Les figurines relatives à ces profils ne seront donc pas activées se tour ci. A la fin de chaque tour, un nounours est donné à l'une des figurines de chaque carte ainsi retirée de la pioche. Bien trop heureux de son nounours, une figurine ne peut en posséder qu'un seul. Ainsi une carte ne contenant que des figurines ayant déjà des nounours ne peut plus jouer à la loterie. Il est possible de récupérer les nounours de l'adversaire mais pour se faire il faut tuer son porteur et poursuivre sur le nounours. Si le nounours n'est pas récupéré immédiatement après la mort du porteur, il est perdu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, pour chaque joueur, on comptabilise les points de victoire (PV) :

Aucun nounours	0 PV
Autant de nounours que l'adversaire	1 PV
Au moins 1 nounours de plus que l'adversaire	+1 PV
Au moins 3 nounours de plus	-1PV à l'adversaire
Au moins 5 nounours de plus	+1 PV

NOTE

La DIS utilisée pour le tour peut être celle d'une figurine dont le profil n'est plus dans la pioche. Les refus se calculent après avoir retiré les cartes de la pioche.