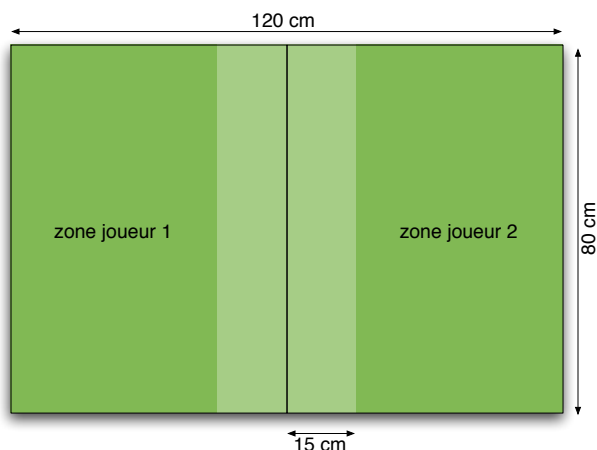


# LES PESTIFERES

*La peste est une plaie, mais quand elle gagne vos adversaires...*

## 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

Avant chaque jet de tactique, chaque joueur tire au hasard une carte dans la pioche adverse, les figurines dépendant de cette carte sont des pestiférés pour le tour.

Les pestiférés étant contagieux, il faut créer un maximum de contacts avec des socles adverses pour les contaminer.

Chaque figurine ainsi contaminée pendant le tour vous permet de cumuler **1 marqueur Peste**. Une figurine adverse ne peut rapporter qu'un marqueur par tour mais peut être contaminée à nouveau lors des tours suivants. Tout contact existant au moment de la détermination des pestiférés est comptabilisé.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, pour chaque joueur, on comptabilise le nombre de marqueurs Peste et les points de victoire (PV) :

0 PV si aucun marqueur Peste n'a gagné.

1 PV pour avoir au moins un marqueur Peste.

+1 PV pour avoir plus de marqueurs Peste que l'adversaire.

-1 PV à l'adversaire si l'on a au moins 3 marqueurs Peste de plus.

+1 PV si l'on a au moins 5 marqueurs Peste de plus

## NOTE

les figurines invoquées ne peuvent être pestiférées. Les figurines contaminées ne deviennent pas elle-mêmes pestiférées.