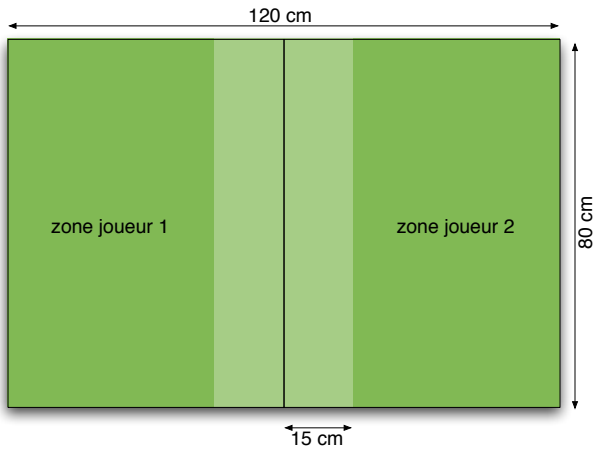


# TRAHISON

*L'argent et les manipulations ont vite fait de convertir les esprits divergents.*

## 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

Chaque joueur pioche une carte hors personnage parmi les cartes de l'adversaire. Il s'agit des traîtres et ils doivent rester caché à l'adversaire. Au 2e tour, quand les traîtres sont activés, ils changent de camp et sont joués par l'adversaire jusqu'à la fin de la partie.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

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

1 PV pour avoir détruit au moins un traître adverse.

+1 PV pour avoir détruit tout les traîtres adverses.

+1 PV s'il vous reste au moins un traître à la fin de la partie.

## NOTE

un 2-2 sera considéré comme un 1-1 en ce qui concerne les points de victoire.