







# Détails du principe du jeu

## Contents

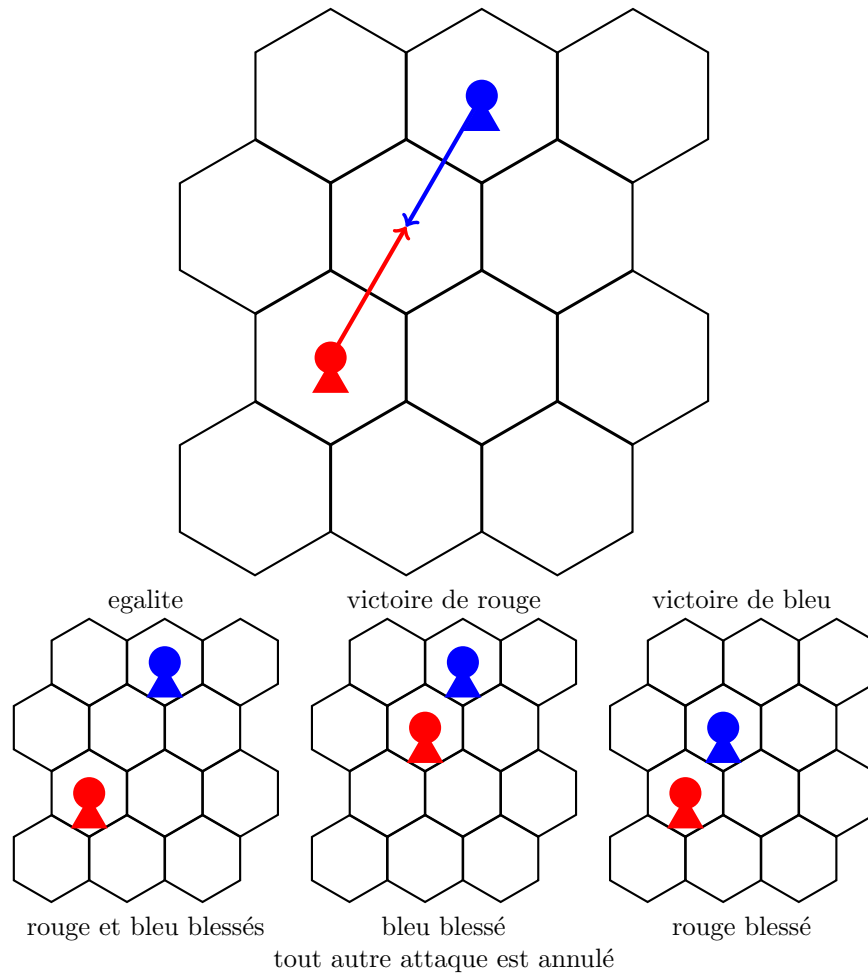
<b>1</b>	<b>Legende</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Gestion avec déplacement uniquement</b>	<b>2</b>
2.1	Cas 1 . . . . .	2
2.2	Cas 2 . . . . .	3
2.3	Cas 3 . . . . .	4
2.4	Cas impossibles . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Gestion avec attaque uniquement</b>	<b>6</b>
3.1	Cas 1 . . . . .	6
3.2	Cas 2 . . . . .	7
3.3	Cas 3 . . . . .	8
3.4	Cas 4 . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Gestion mixte déplacement et attaque</b>	<b>10</b>
4.1	Cas 1 . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Pouvoir spéciaux</b>	<b>11</b>
5.1	Si les mouvements sont annulés . . . . .	11
<b>6</b>	<b>Type d'attaque</b>	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>Condition de victoire</b>	<b>13</b>

## 1 Legende

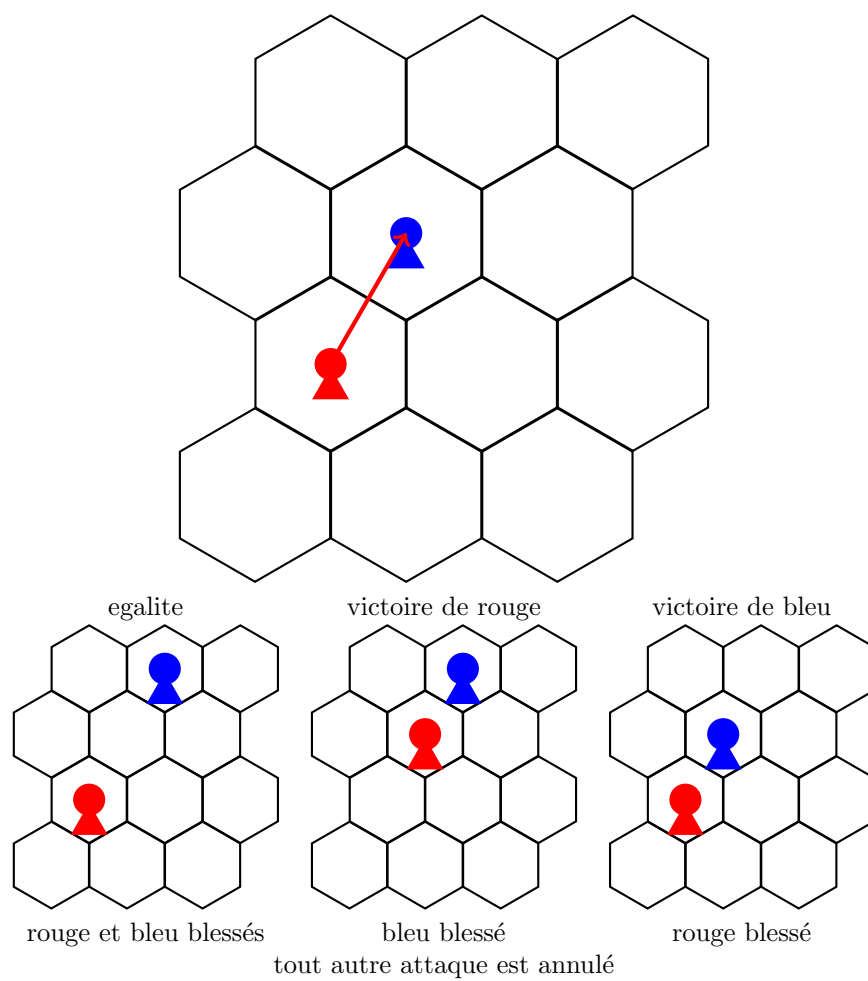
	rouge	bleu
monstre		
déplacement		
attaque		

## 2 Gestion avec déplacement uniquement

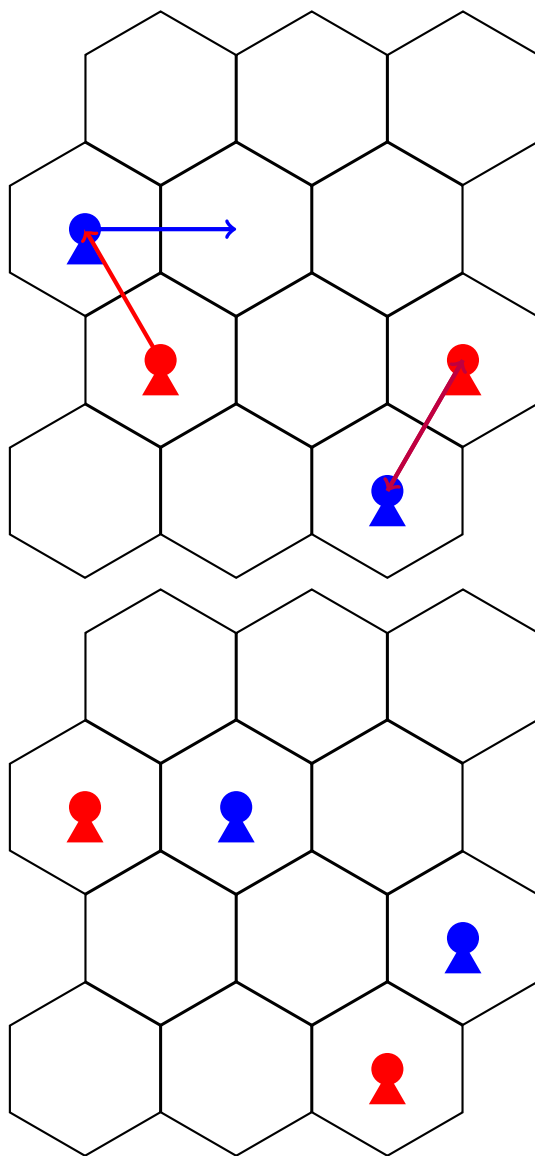
### 2.1 Cas 1



## 2.2 Cas 2

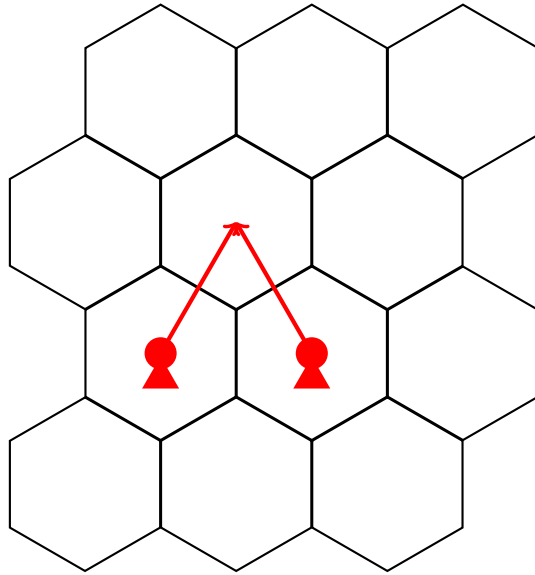


### 2.3 Cas 3



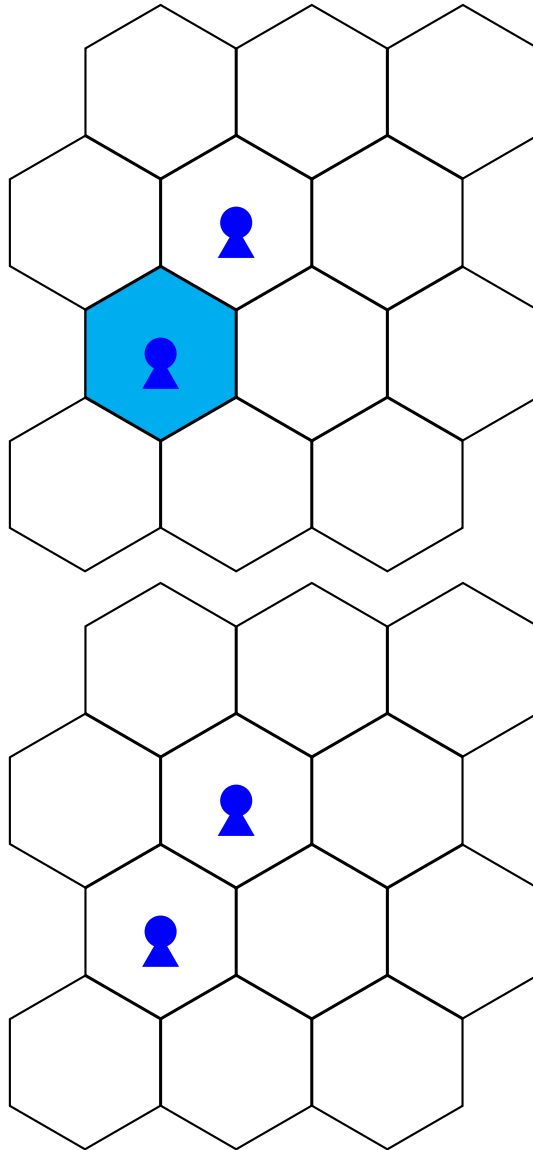
les attaques sont ensuite traités

## 2.4 Cas impossibles



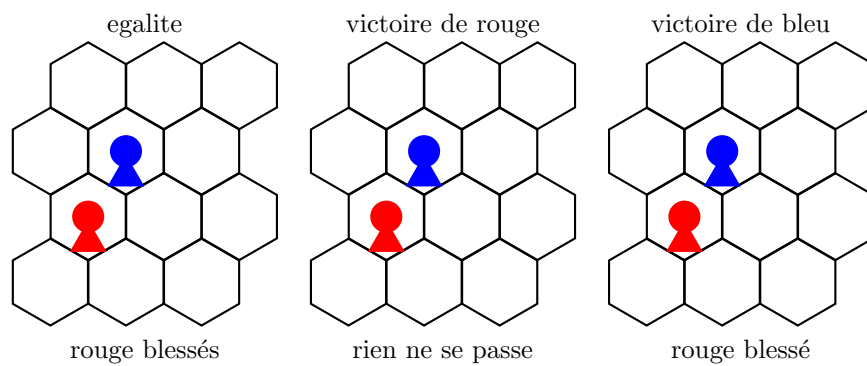
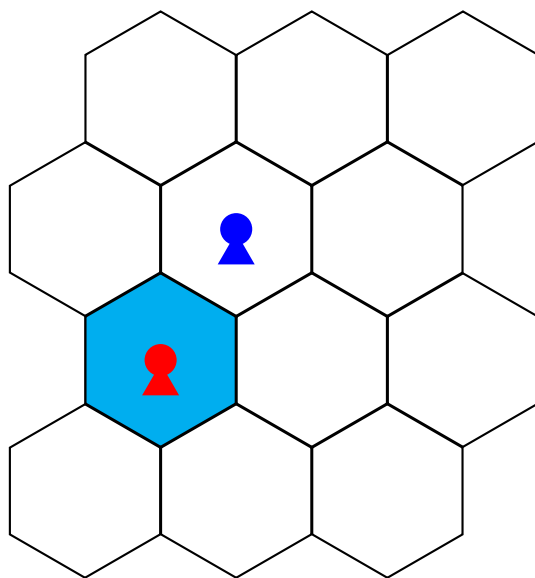
### 3 Gestion avec attaque uniquement

#### 3.1 Cas 1

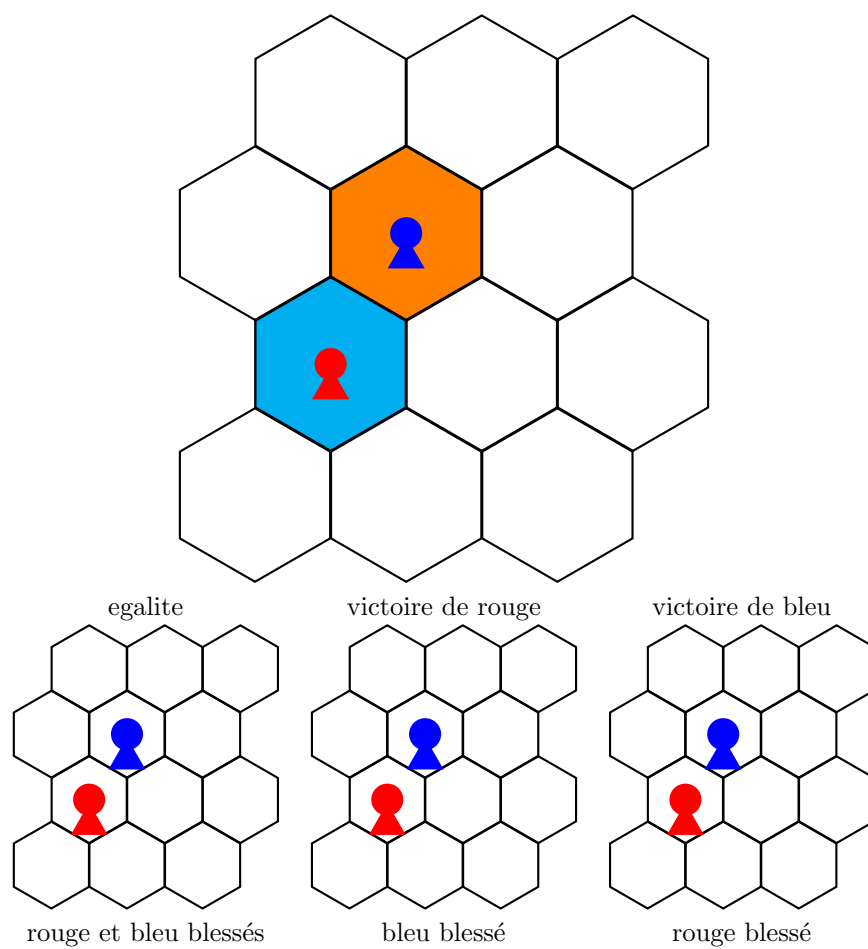


si le bleu en bas est plus faible que celui du haut,  
il prend un point de dégât sinon il ne se passe rien

### 3.2 Cas 2

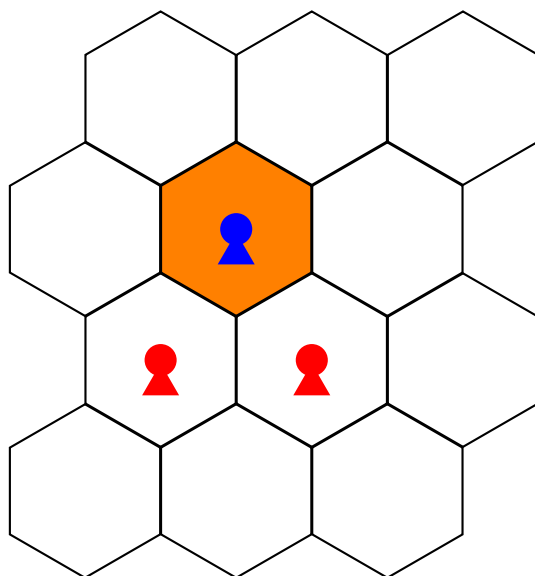


### 3.3 Cas 3

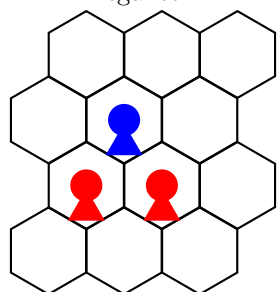




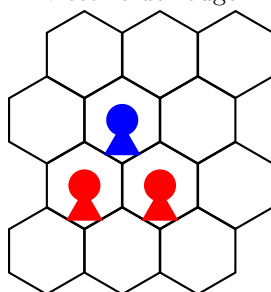
### 3.4 Cas 4



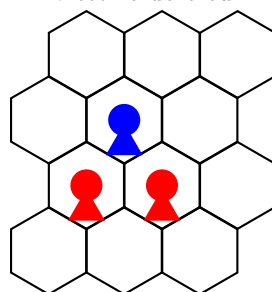
les deux rouges attaquent le bleu  
on compare l'attaque du bleu avec la somme de celle de chacun des rouges



bleu blessé



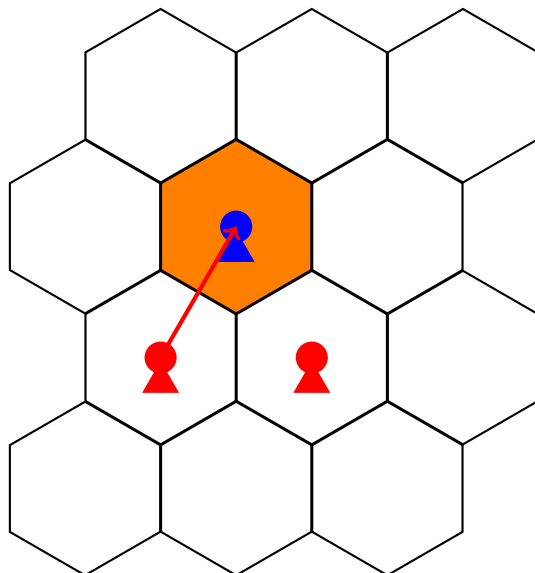
bleu blessé



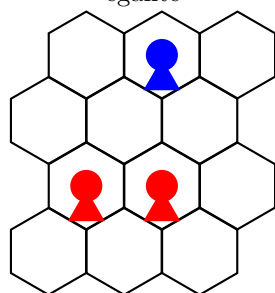
rien ne se passe

## 4 Gestion mixte déplacement et attaque

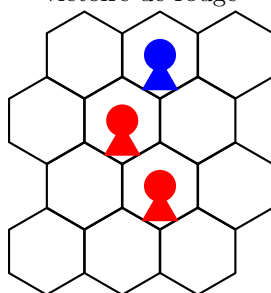
### 4.1 Cas 1



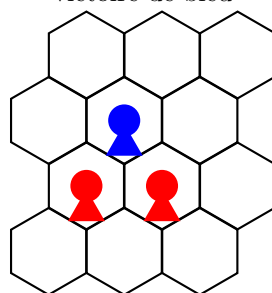
les deux rouges attaquent le bleu  
on compare l'attaque du bleu avec la somme de celle de chacun des rouges  
egalite



le rouge de gauche  
et bleu blessés



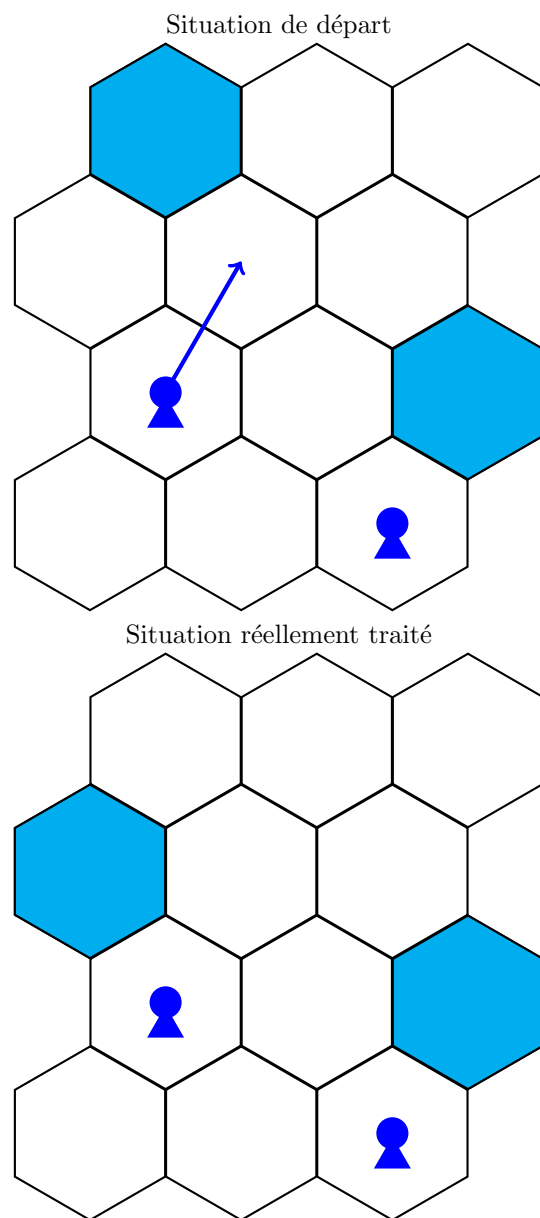
bleu blessé



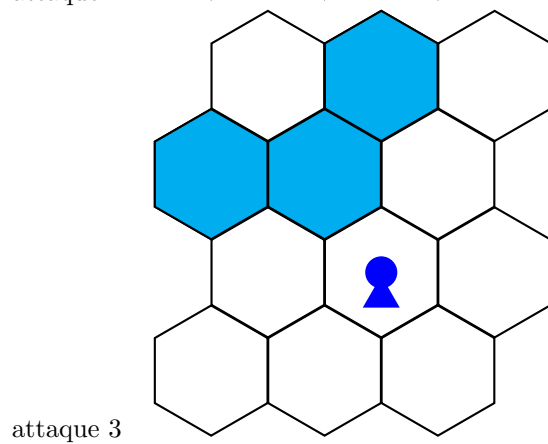
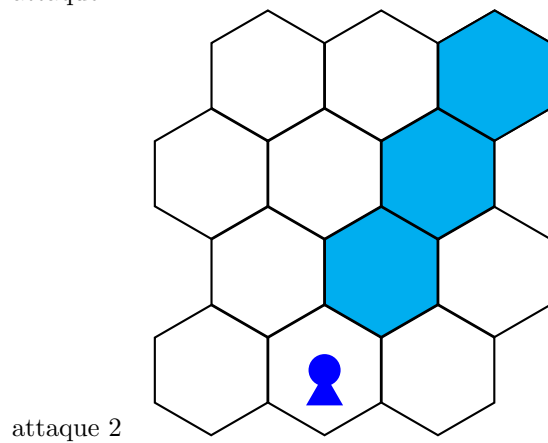
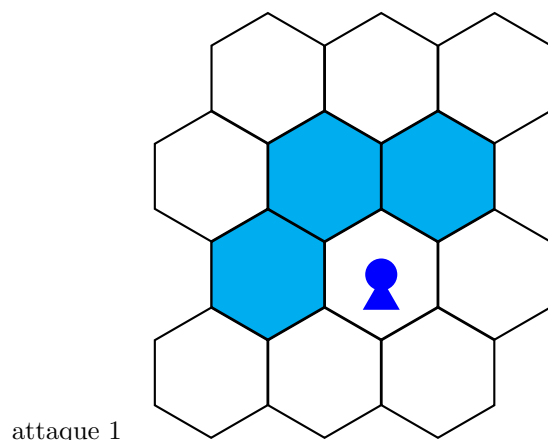
le rouge de gauche  
blessé

## 5 Pouvoir spéciaux

### 5.1 Si les mouvements sont annulés



## 6 Type d'attaque



## **7 Condition de victoire**

Sur le plateau, il y aurait trois cases objectifs réparties de façon à ne pas favoriser un joueur en particulier. Un joueur gagne s'il arrive à prendre le contrôle de toutes les cases objectifs en même temps.