







Détails du principe du jeu

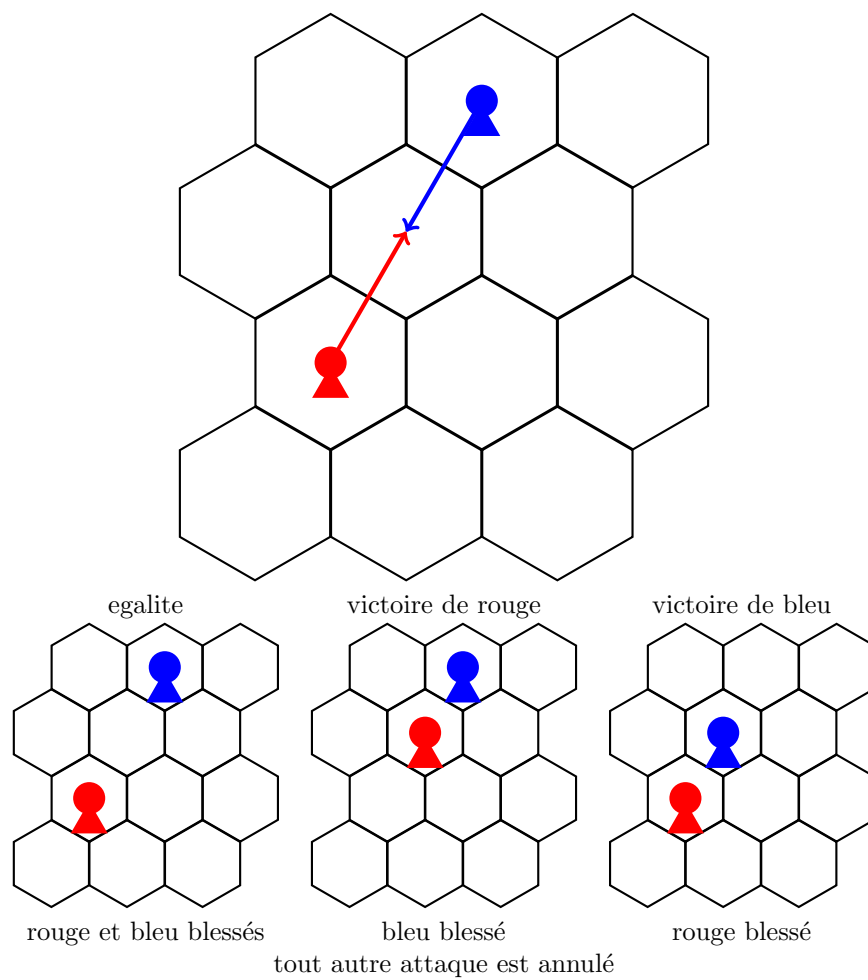
Contents

1 Legende

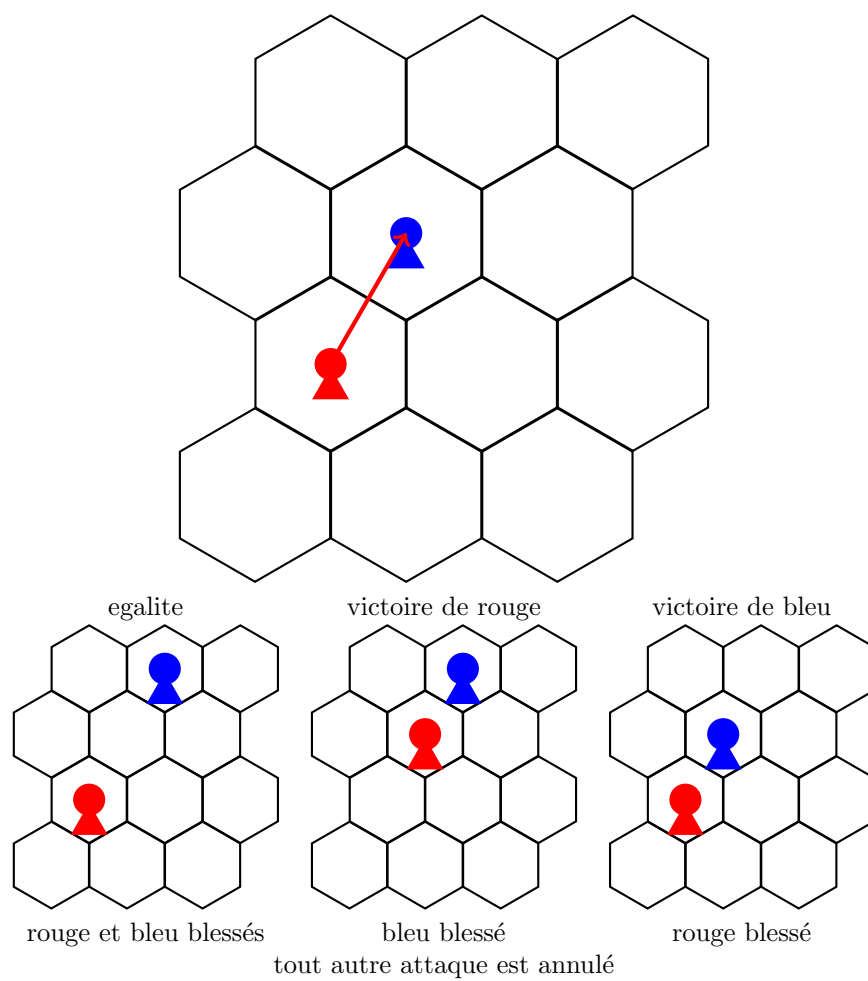
	rouge	bleu
monstre		
déplacement		
attaque		

2 Gestion avec déplacement uniquement

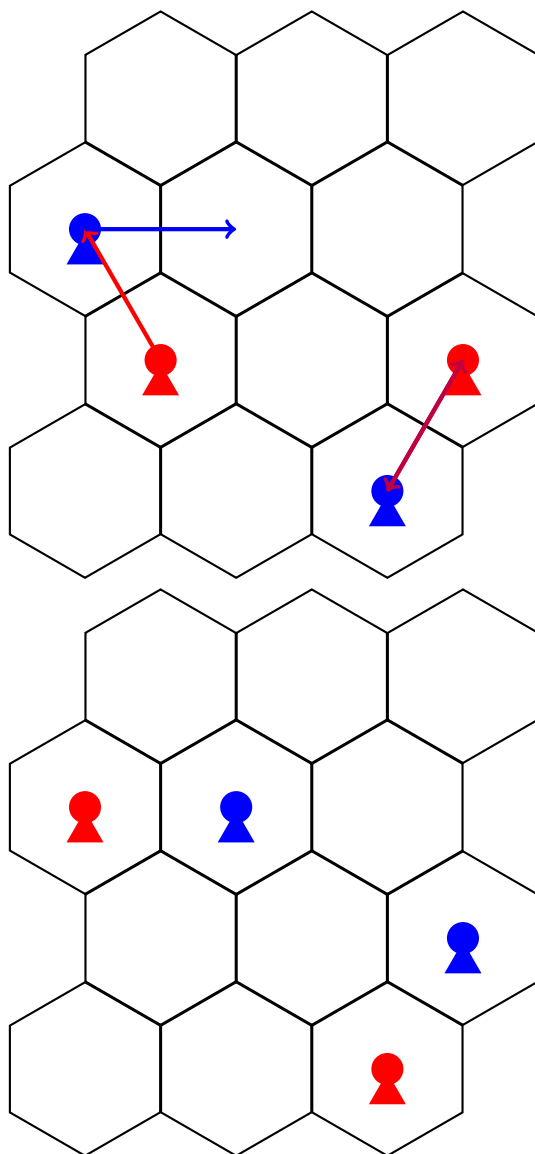
2.1 Cas 1



2.2 Cas 2

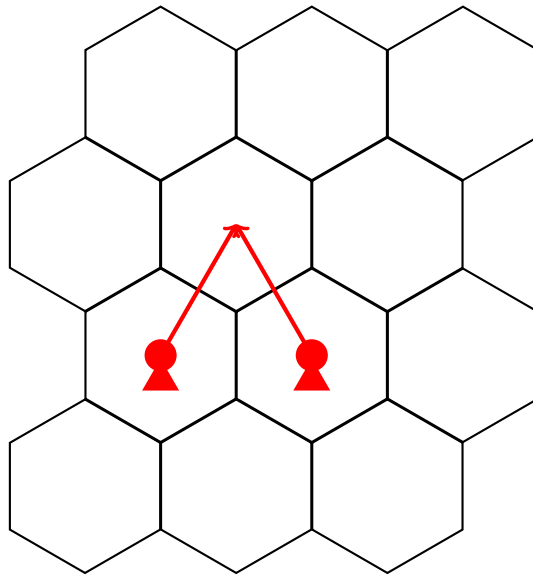


2.3 Cas 3



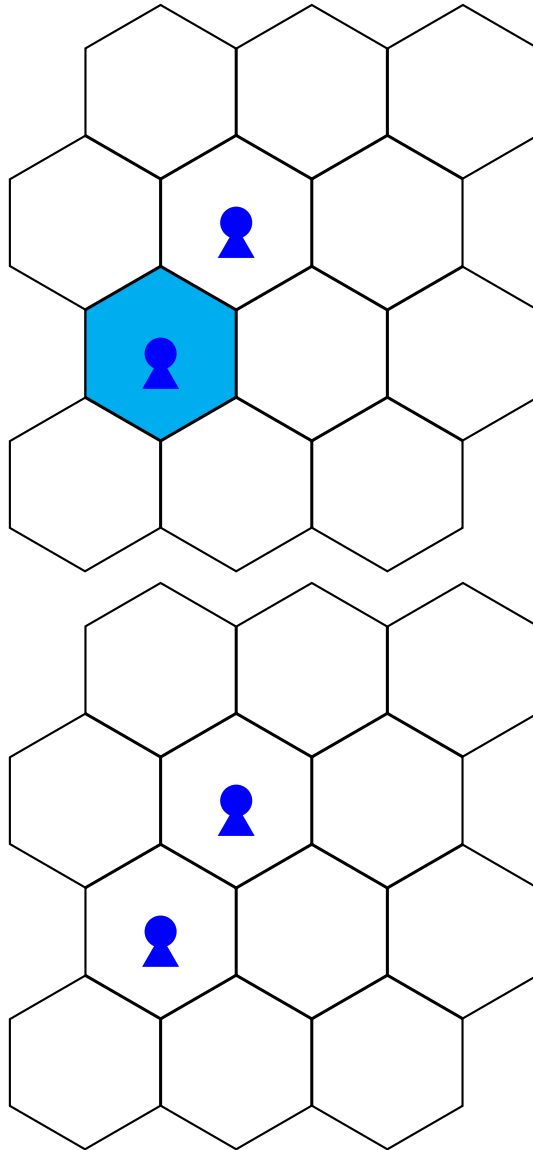
les attaques sont ensuite traités

2.4 Cas impossibles



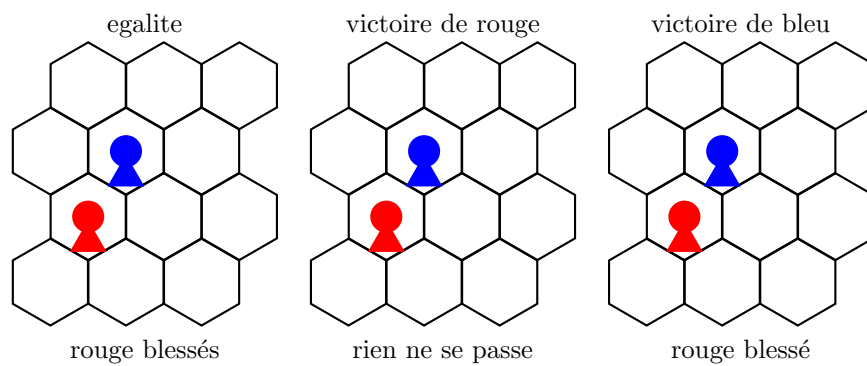
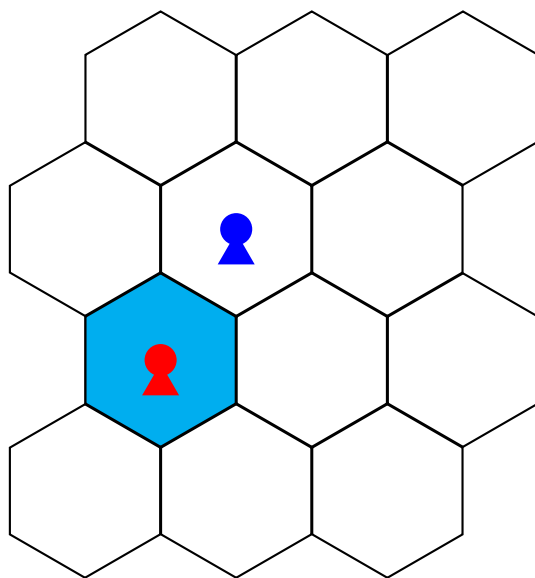
3 Gestion avec attaque uniquement

3.1 Cas 1

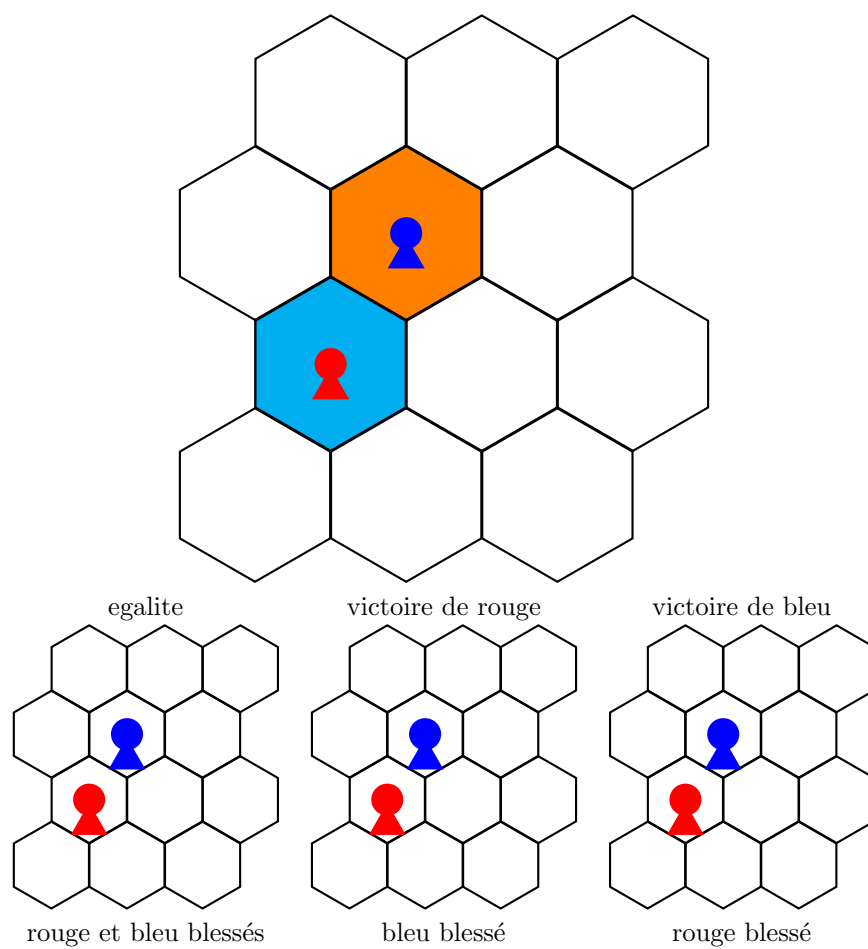


si le bleu en bas est plus faible que celui du haut,
il prend un point de dégât sinon il ne se passe rien

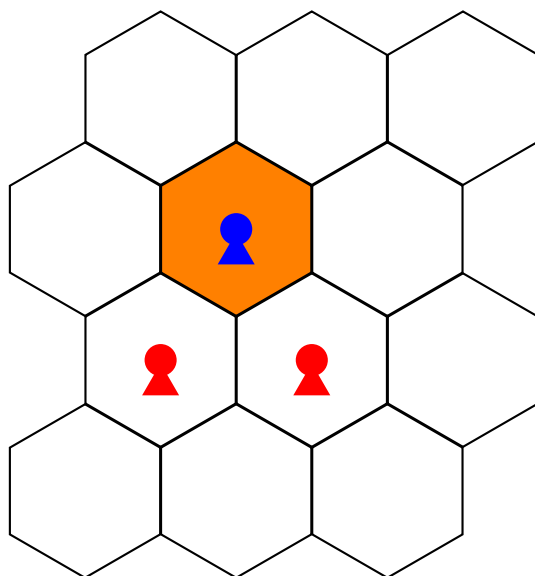
3.2 Cas 2



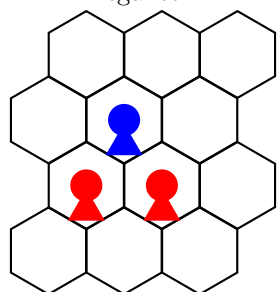
3.3 Cas 3



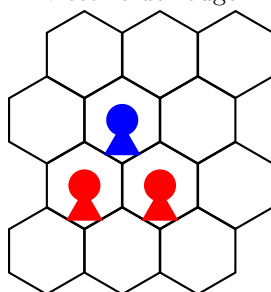
3.4 Cas 4



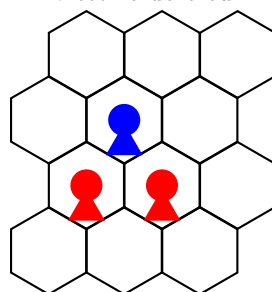
les deux rouges attaquent le bleu
on compare l'attaque du bleu avec la somme de celle de chacun des rouges



bleu blessé



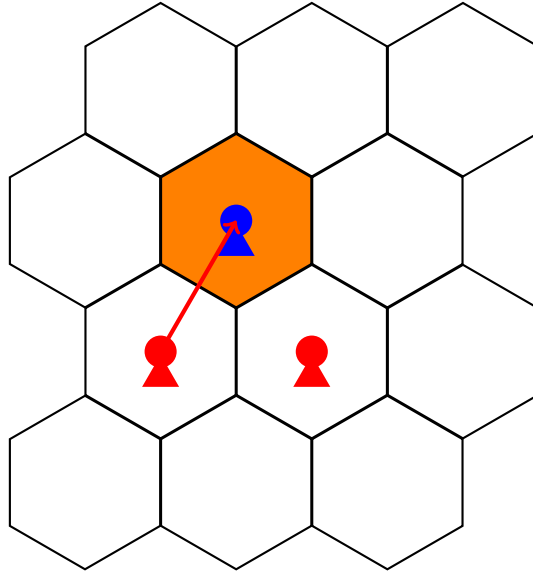
bleu blessé



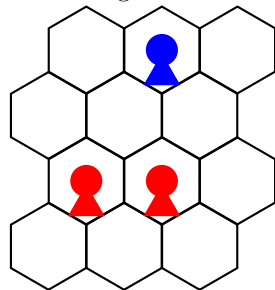
rien ne se passe

4 Gestion mixte déplacement et attaque

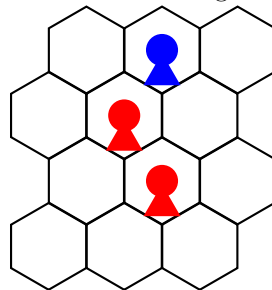
4.1 Cas 1



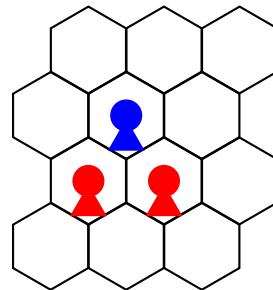
les deux rouges attaquent le bleu
on compare l'attaque du bleu avec la somme de celle de chacun des rouges
egalite



le rouge de gauche
et bleu blessés



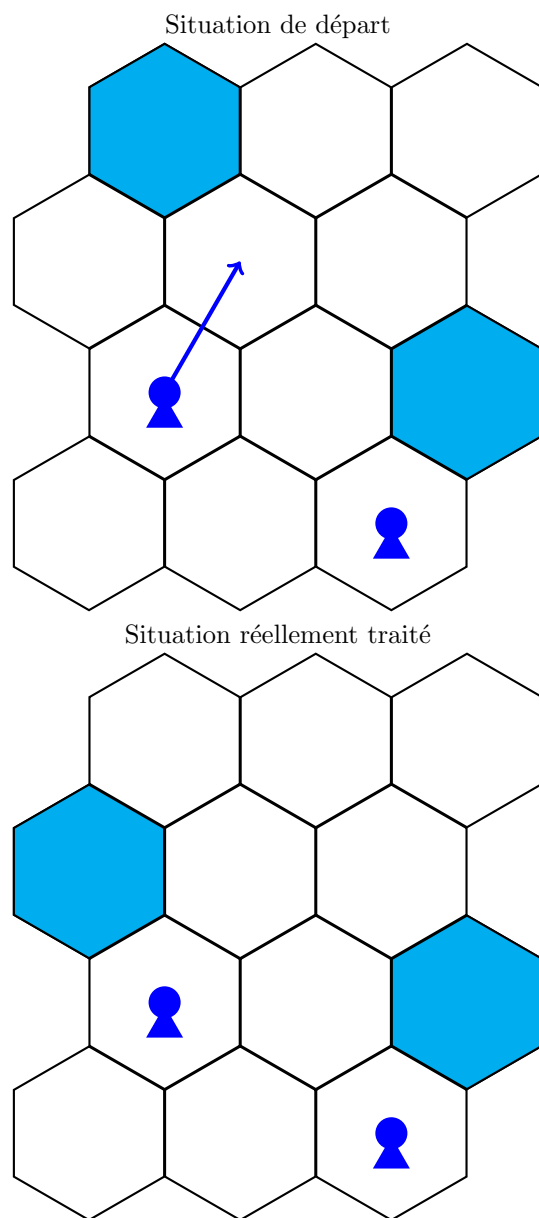
bleu blessé



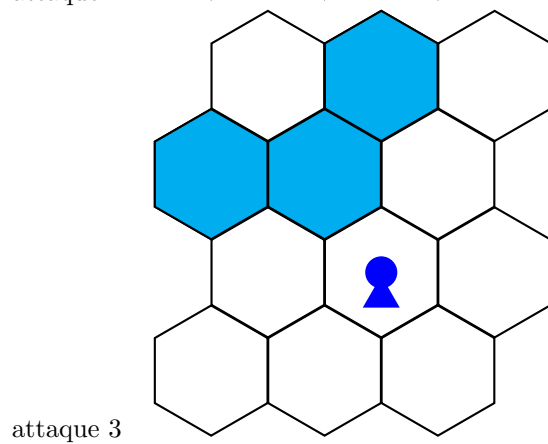
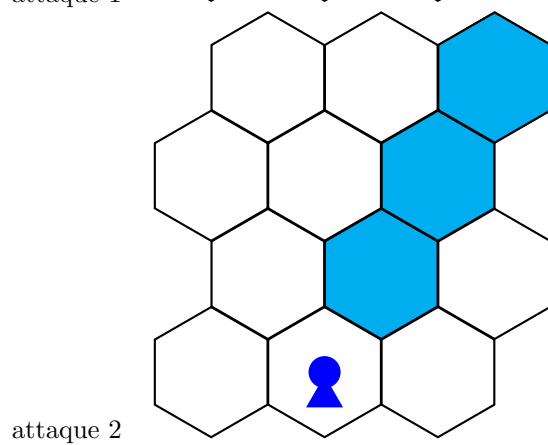
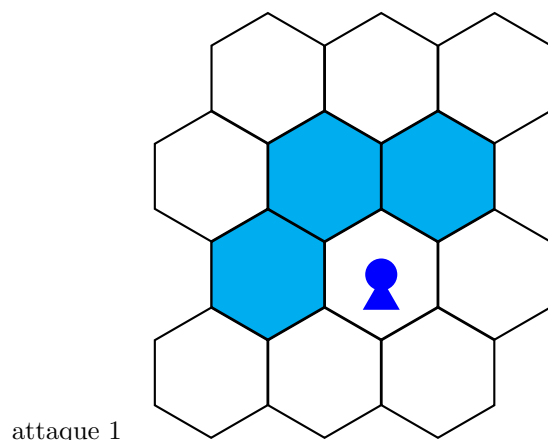
le rouge de gauche
blessé

5 Pouvoir spéciaux

5.1 Si les mouvements sont annulés



6 Type d'attaque



7 Condition de victoire

7.1 proposition 1

Prendre le contrôle des différentes cases clefs

7.2 proposition 2

Détruire la base adverse

7.3 proposition 3

Emmener un objet près la base adverse

7.4 proposition 4