







Détails du principe du jeu

Contents

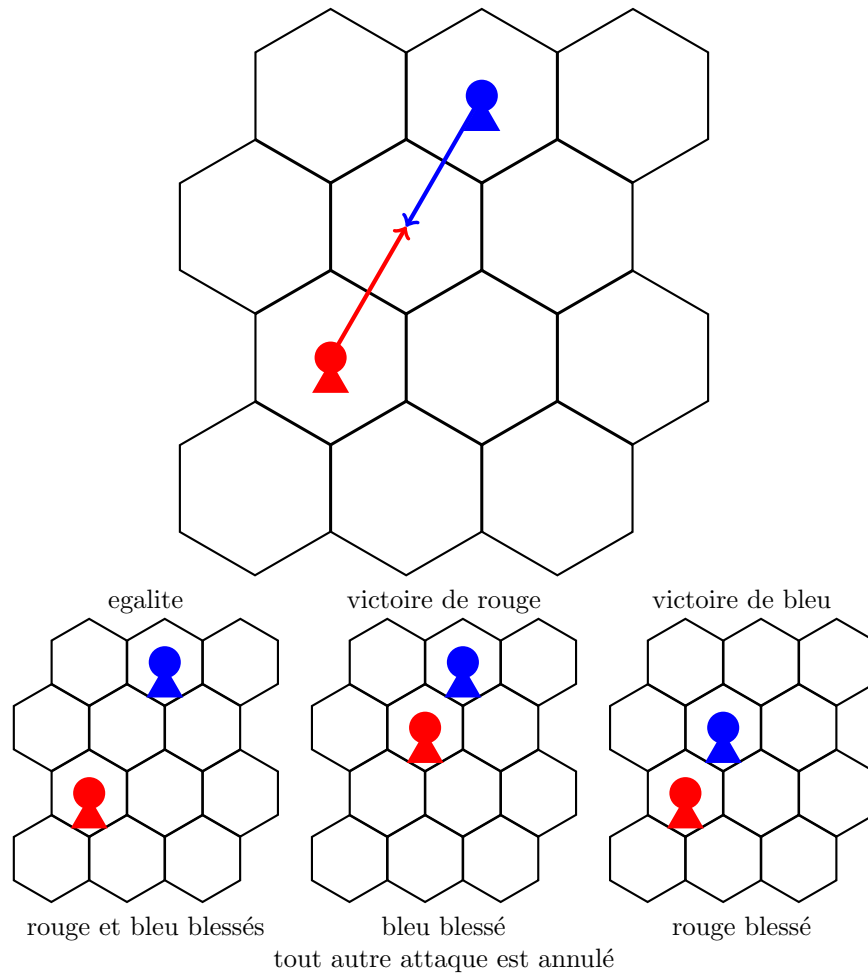
1	Legende	1
2	Gestion avec déplacement uniquement	2
2.1	Cas 1	2
2.2	Cas 2	3
2.3	Cas 3	4
2.4	Cas impossibles	5
3	Gestion avec attaque uniquement	6
3.1	Cas 1	6
3.2	Cas 2	7
3.3	Cas 3	8
3.4	Cas 4	9
4	Gestion mixte déplacement et attaque	10
4.1	Cas 1	10
5	Pouvoir spéciaux	11
5.1	Si les mouvements sont annulés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

1 Legende

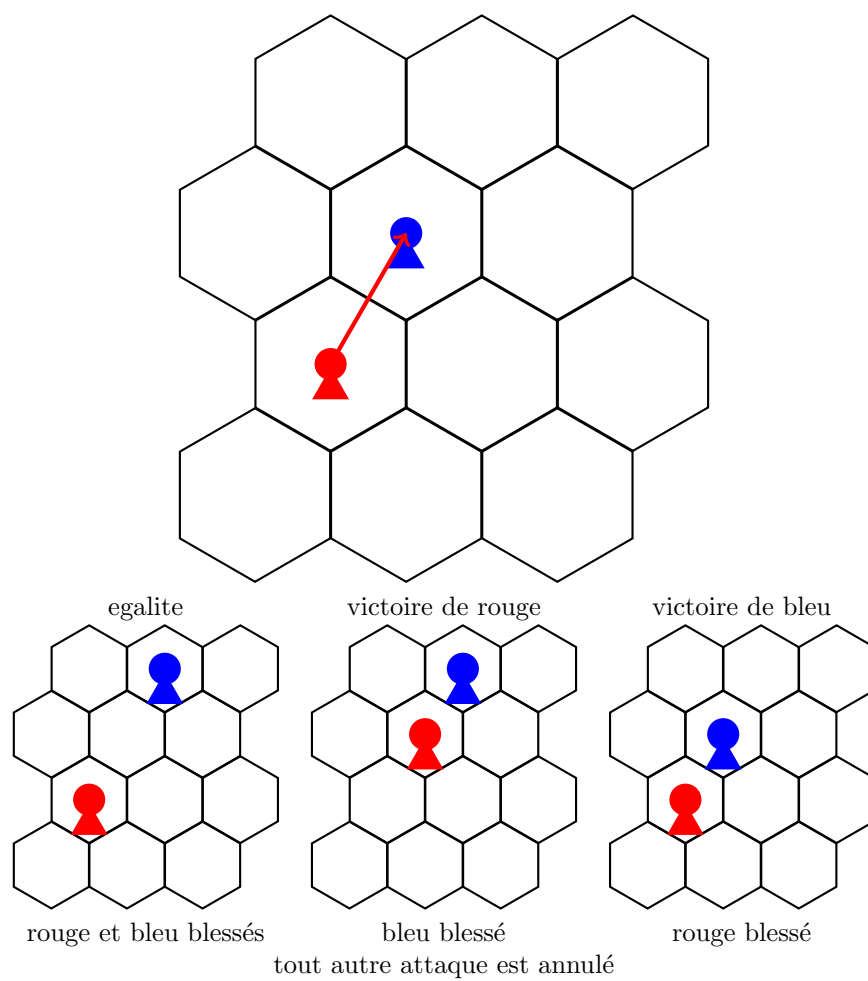
	rouge	bleu
monstre		
déplacement		
attaque		

2 Gestion avec déplacement uniquement

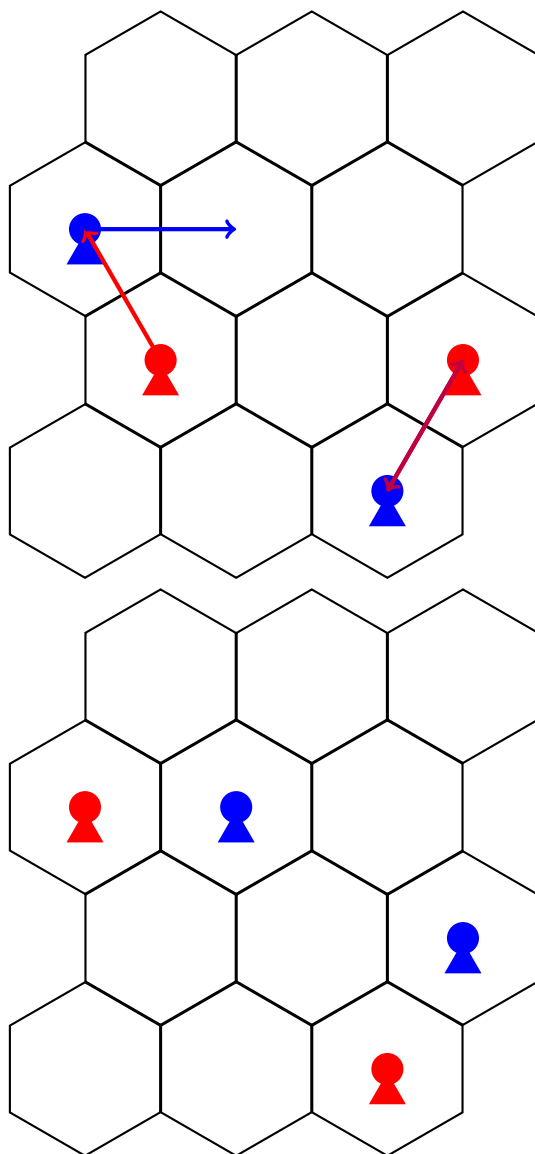
2.1 Cas 1



2.2 Cas 2

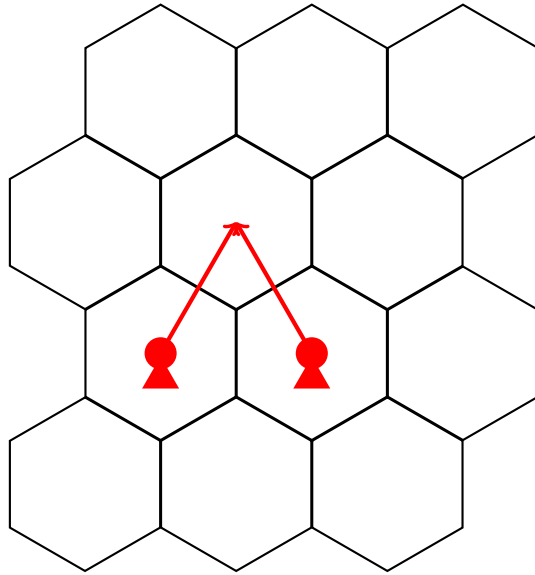


2.3 Cas 3



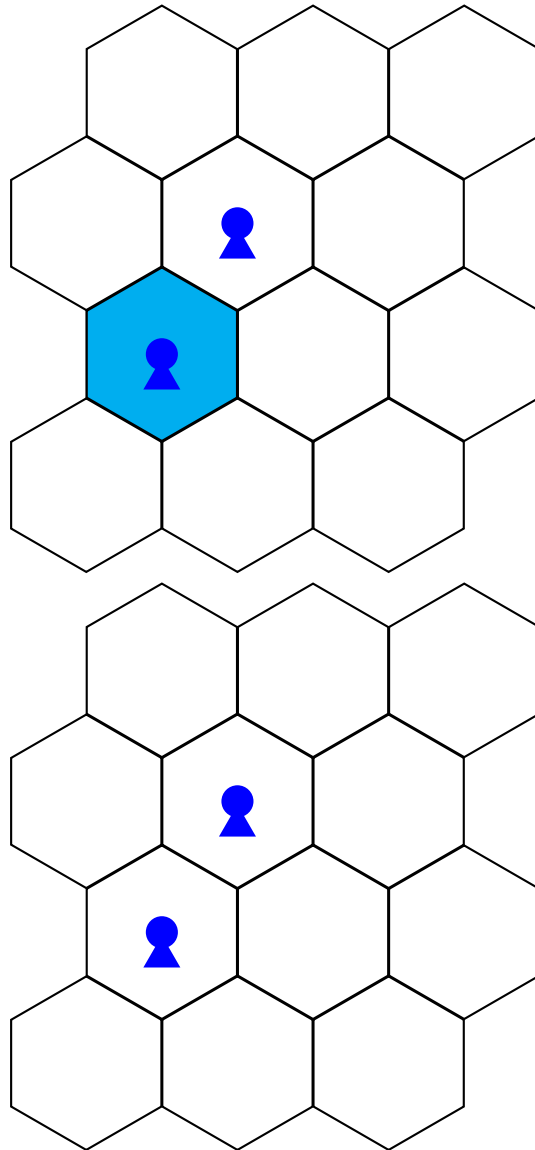
les attaques sont ensuite traités

2.4 Cas impossibles



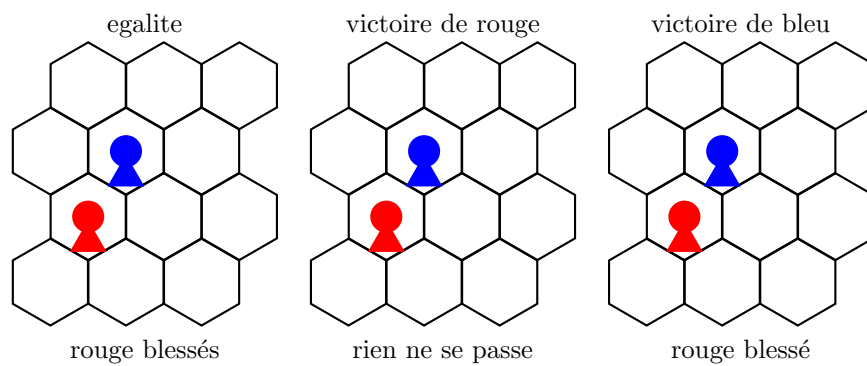
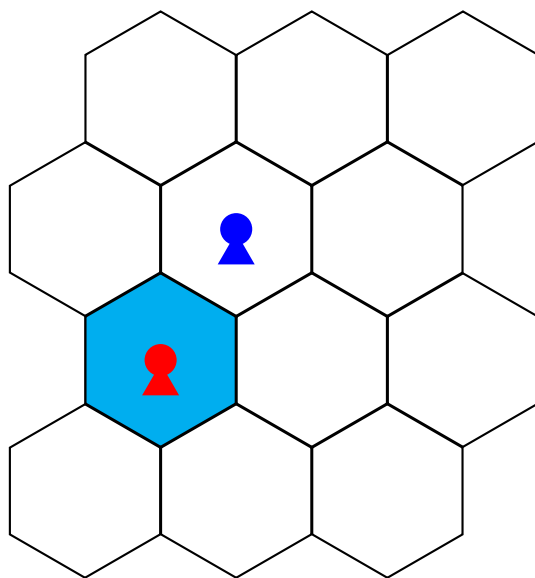
3 Gestion avec attaque uniquement

3.1 Cas 1

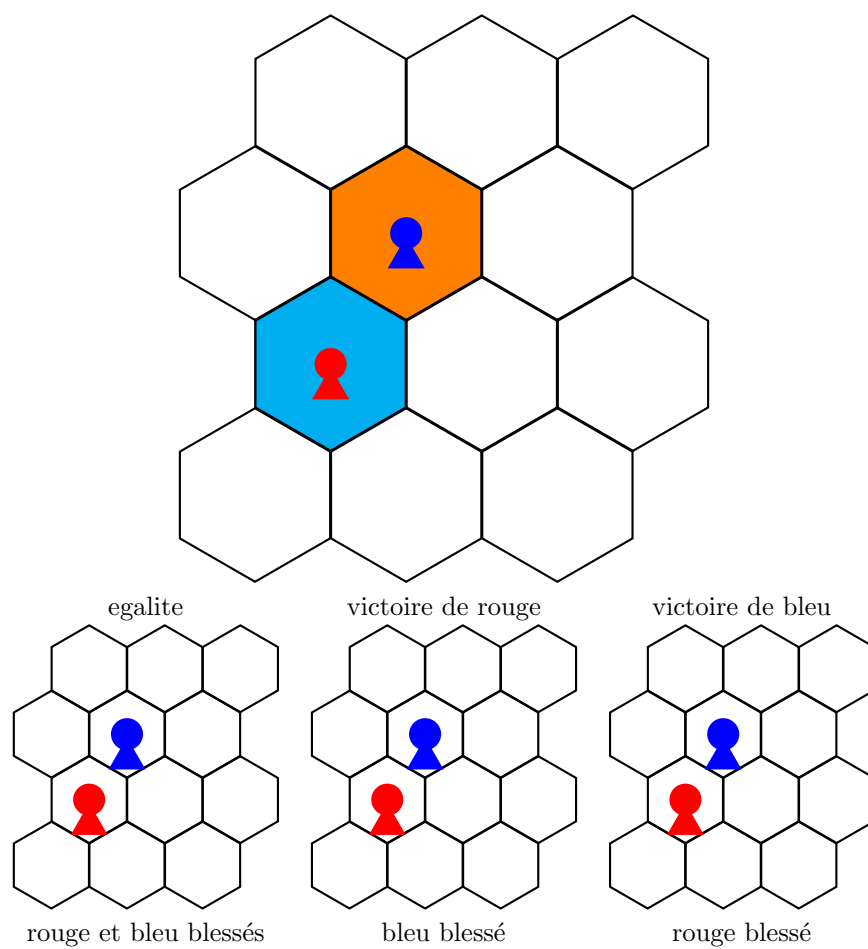


si le bleu en bas est plus faible que celui du haut, il prend un point de dégât
sinon il ne se passe rien

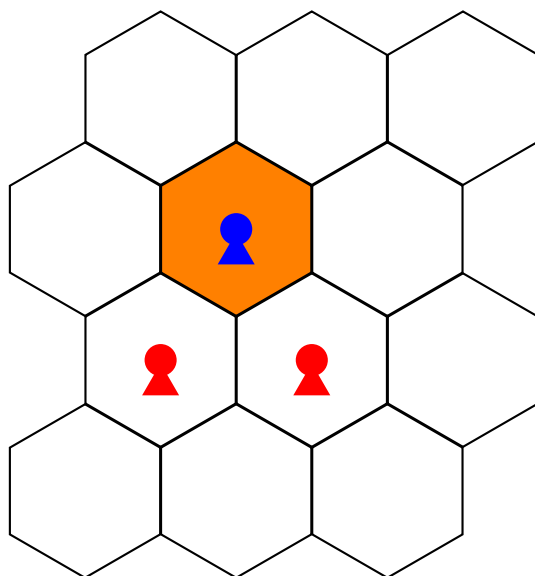
3.2 Cas 2



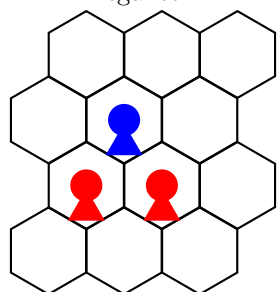
3.3 Cas 3



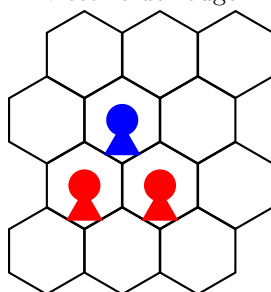
3.4 Cas 4



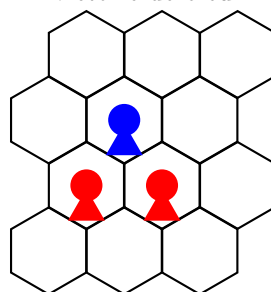
les deux rouges attaquent le bleu
on compare l'attaque du bleu avec la somme de celle de chacun des rouges



bleu blessé



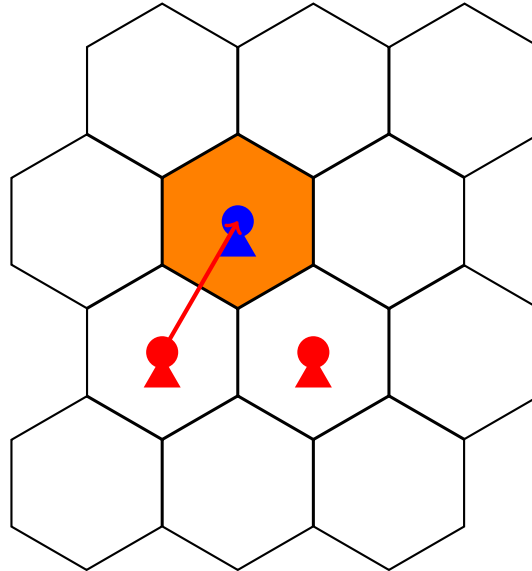
bleu blessé



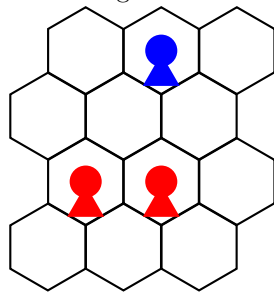
rien ne se passe

4 Gestion mixte déplacement et attaque

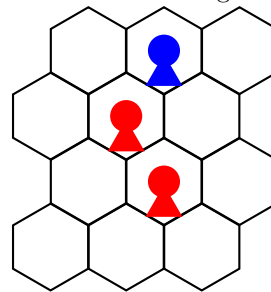
4.1 Cas 1



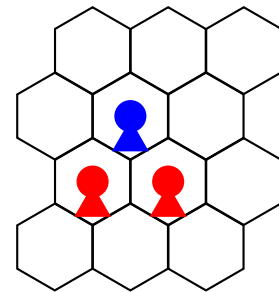
les deux rouges attaquent le bleu
on compare l'attaque du bleu avec la somme de celle de chacun des rouges
egalite



le rouge de gauche et bleu blessés



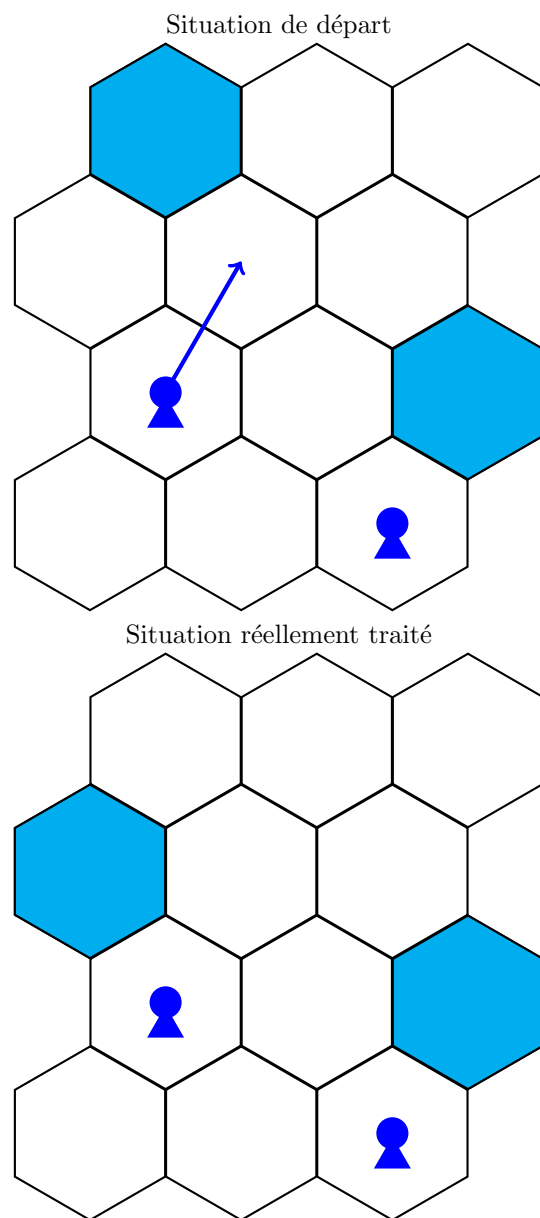
bleu blessé



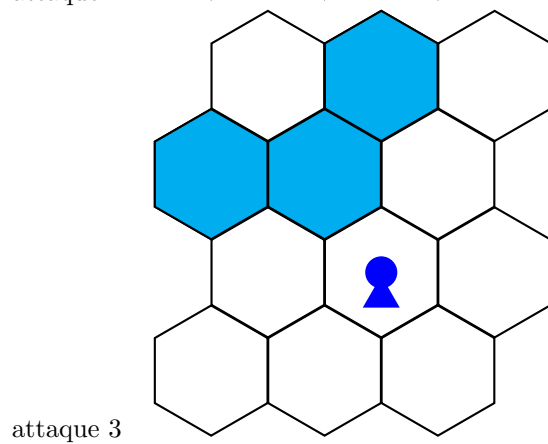
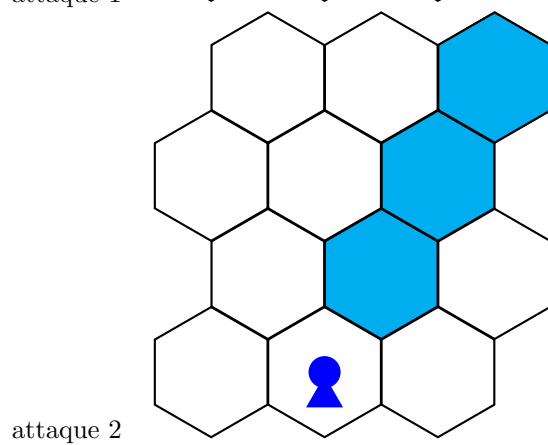
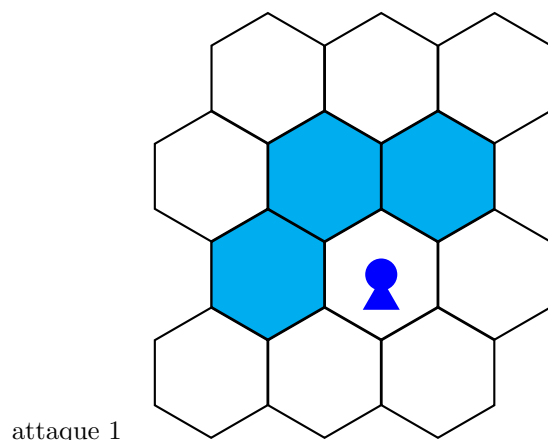
le rouge de gauche blessé

5 Pouvoir spéciaux

5.1 Si les mouvements sont annulés



6 Type d'attaque



7 Condition de victoire

7.1 proposition 1

Détruire la base adverse

7.2 proposition 2

Tuer tout les monstres adverses

7.3 proposition 3

Prendre le contrôle des différentes cases clefs