## Combat

Le combat débute lorsqu’une unité se déplace sûr une case où se situe une unité adverse. La première chose à faire est de vérifier le nombre d’unité adverse située sur la case. S’il y a plus d’une unité sûr la case, il faut alors choisir l’unité possédant les meilleurs caractéristiques de défense (vie et point de défense). La meilleure unité est choisie pour le combat. S’il y a égalité entre les unités défensives, l’une d’entre-elles est choisie aléatoirement.

Une fois que les deux unités ont été sélectionnées pour effectuer le combat, on procède au calcule permettant de savoir combien de temps va durer le combat. On calcule aussi la probabilité de chance de victoire pour l’unité offensive et défensive. L’attaque se produit. Si l’attaque réussie, l’unité défensive perd un point de vie. Dans le cas contraire, c’est l’unité offensive qui perd un point de vie.

On regarde ensuite si l’une des unités est morte (0 point de vie). Si l’unité offensive est morte, on quitte le combat et on retourne à l’action de déplacement en signalant la « défaite ». Si l’unité défensive meurt, on regarde s’il y a d’autre unité défensive. S’il y en a, on ne bouge pas l’unité offensive. Sinon, on déplace l’unité offensive sur la case attaquée. Dans ces deux cas, on retourne « victoire ». Si à la fin des combats aucunes des deux unités n’est morte, on retourne « nul ».

## Déplacement

Lorsqu’une unité est sélectionnée par le joueur, il peut choisir de la faire se déplacer sur une case juxtaposée. Pour ce faire l’utilisateur clic droit sur une case. Si l’unité ne possède pas assez de point de déplacement pour aller sur cette case (bonus de déplacement compris), un message d’erreur s’affiche. Si l’unité possède assez de point de déplacement, alors on vérifie que la case ne possède pas d’unité adverse. Si c’est le cas, on lance le scénario de combat. Sinon, on déplace l’unité sur la case.

## La création d’un partie

Lors de la création d’une partie, le joueur doit signifier s’il joue seul ou à deux. S’il est seul, il renseigne son nom et choisit le niveau de l’IA. Il choisit ensuite son peuple et celui de l’IA (il existe le peuple « aléatoire »). Enfin, il choisit la carte et lance la partie.

S’il joue avec un autre joueur, il remplit les deux noms, choisit les peuples puis la carte et lance la partie.

Le joueur peut aussi choisir de charger une partie qui a été sauvegardée au préalable.

## Jouer une partie

Lors d’une partie, les joueurs vont jouer alternativement. Le jouer peut afficher des informations sur une case ou une unité en cliquant gauche dessus. Il peut sélectionner une unité en faisant clic gauche dessus, puis la déplacer en faisant clic droit sur la case. Si le joueur appuie sur espace, l’unité suivante est alors sélectionnée.

Le joueur peut aussi décider d’enregistrer la partie, la quitter ou déclarer forfait.

En supplément, le joueur peut décider d’afficher l’historique des coups joués.