

configuration du jeu

nombre de joueurs

2

3

4

pour chaque joueur

a : agent

h : humain

type d'agent

balanced

aggressive

rusher

defensive

spawner

suboptimal

nombre de pions par joueur

2

3

4

5

6

victoire

rapide

complète

pied de l'escalier

simplifiée

ordre

simplifié

exactitude

ordre

strict

simplifié

rejouer à chaque
marche montée

oui

non

rejouer à chaque 6

oui

non

protection

oui

non