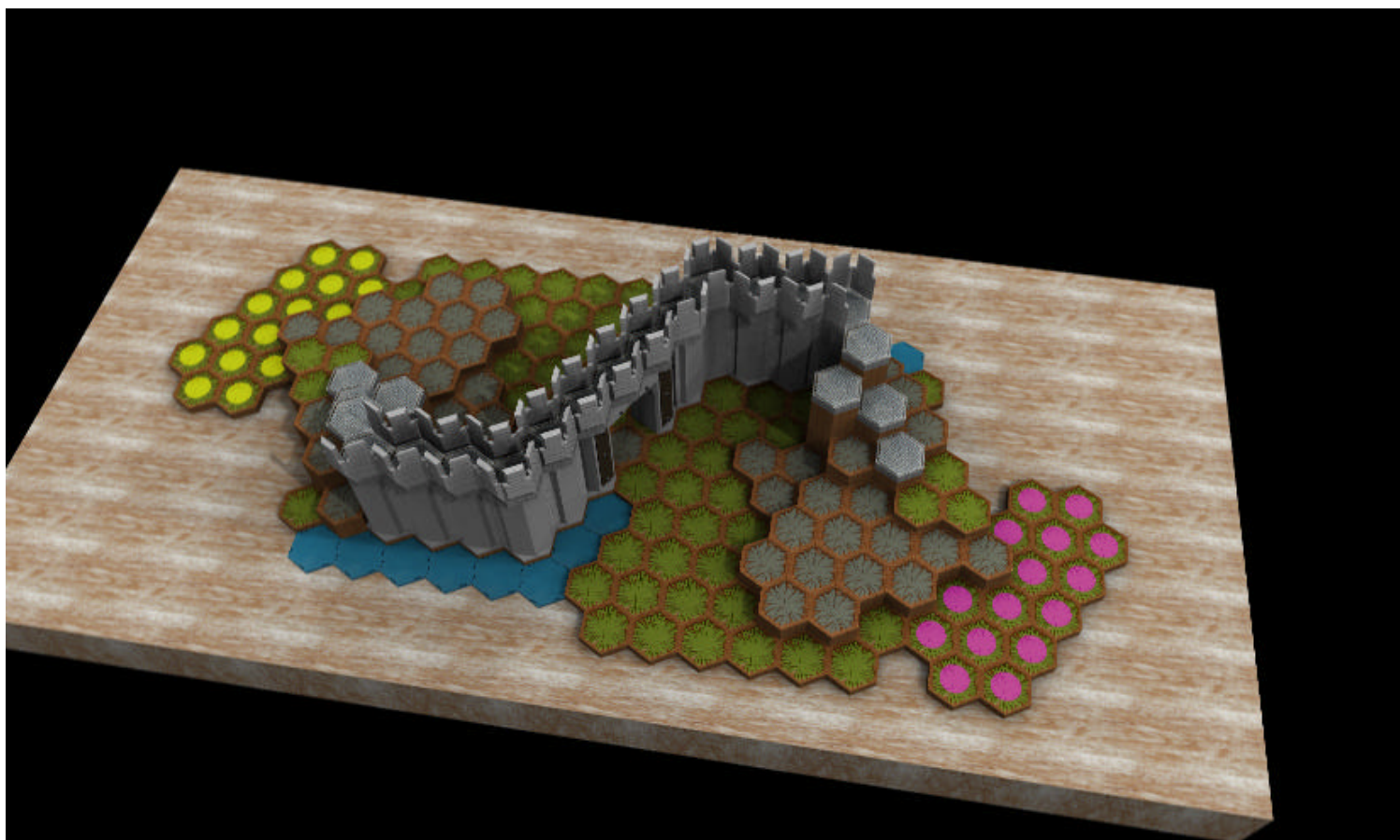
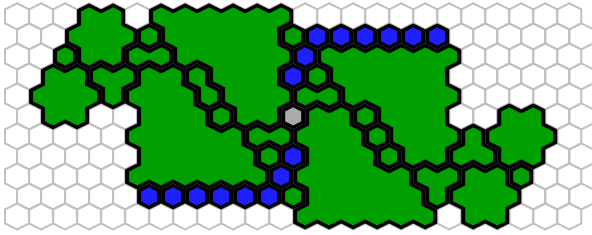


La stratégie de l'enfoncement

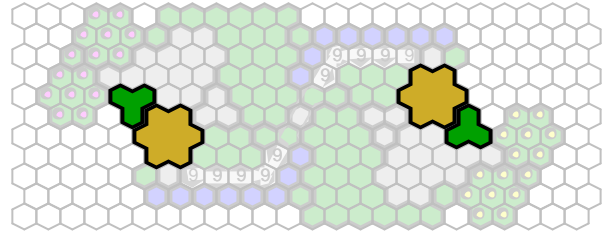


Auteur : LoDeNo

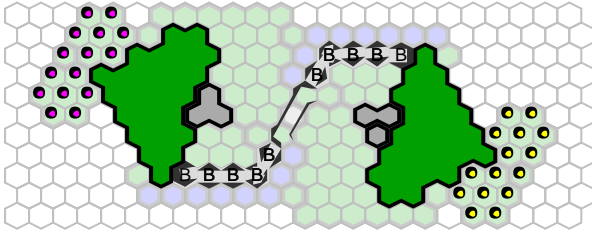
Niveau : 1



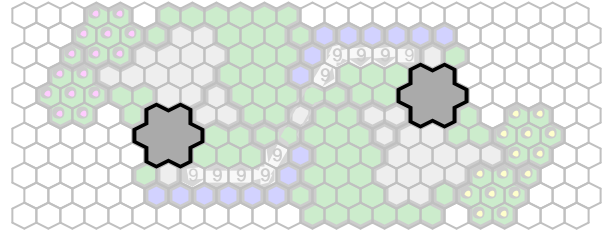
Niveau : 4



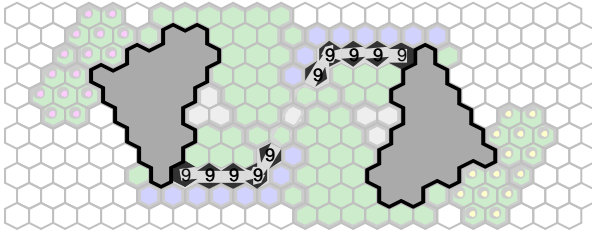
Niveau : 2



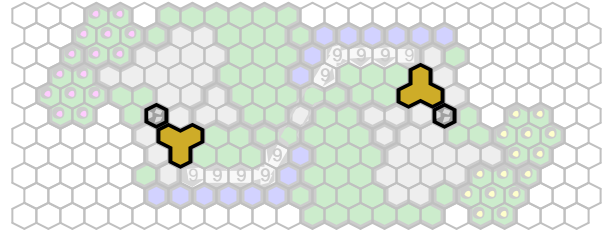
Niveau : 5



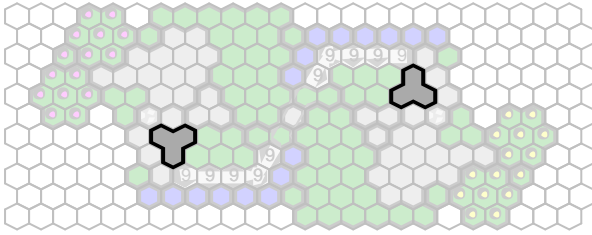
Niveau : 3



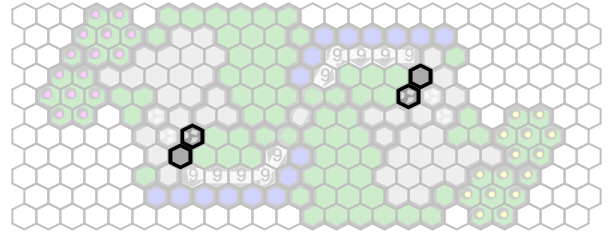
Niveau : 6



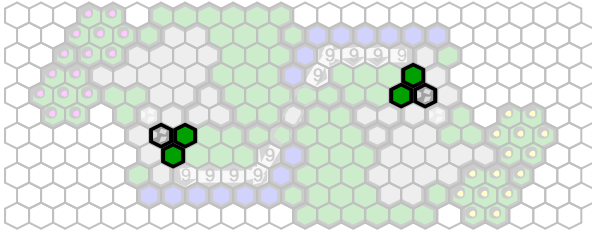
Niveau : 7



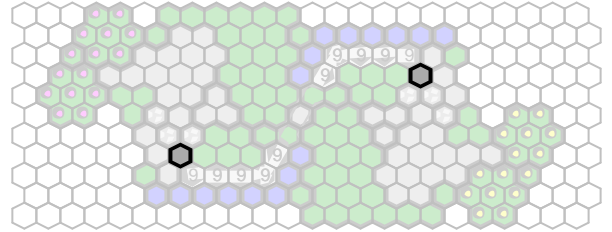
Niveau : 10



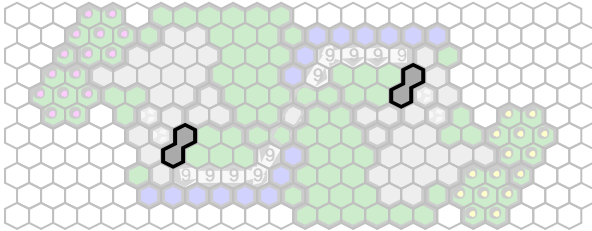
Niveau : 8



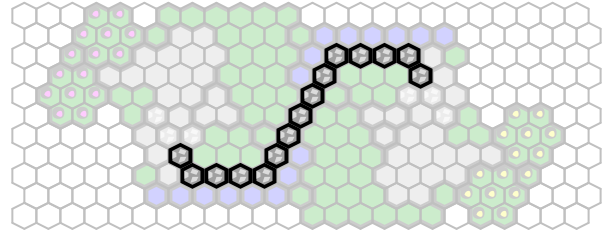
Niveau : 11



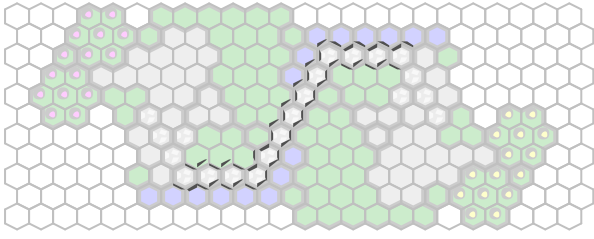
Niveau : 9



Niveau : 12



Niveau : 13



Nombre de joueur :

Gestion de la porte :

La porte n'appartient à personne.

Si une figurine se trouve sur un des deux hexagones adjacents à la porte et qu'aucune créature ennemie ne se trouve sur les deux hexagones de l'autre côté, la figurine peut librement passer la porte.

La porte peut aussi être détruite selon les règles habituelles.

Décompte de la victoire :

Au bout de 5 tours complets, comptez un point par figurine se trouvant du côté adverse du mur : celui qui a le plus de point remporte la partie. En cas d'égalité, continuez la partie en prolongation jusqu'à ce qu'un vainqueur se dévoile sur une fin de tour.

Les hexagones de pavés gris et d'eau sont considérés comme n'appartenant à personne (pas de point donc pour les figurines placées dessus)