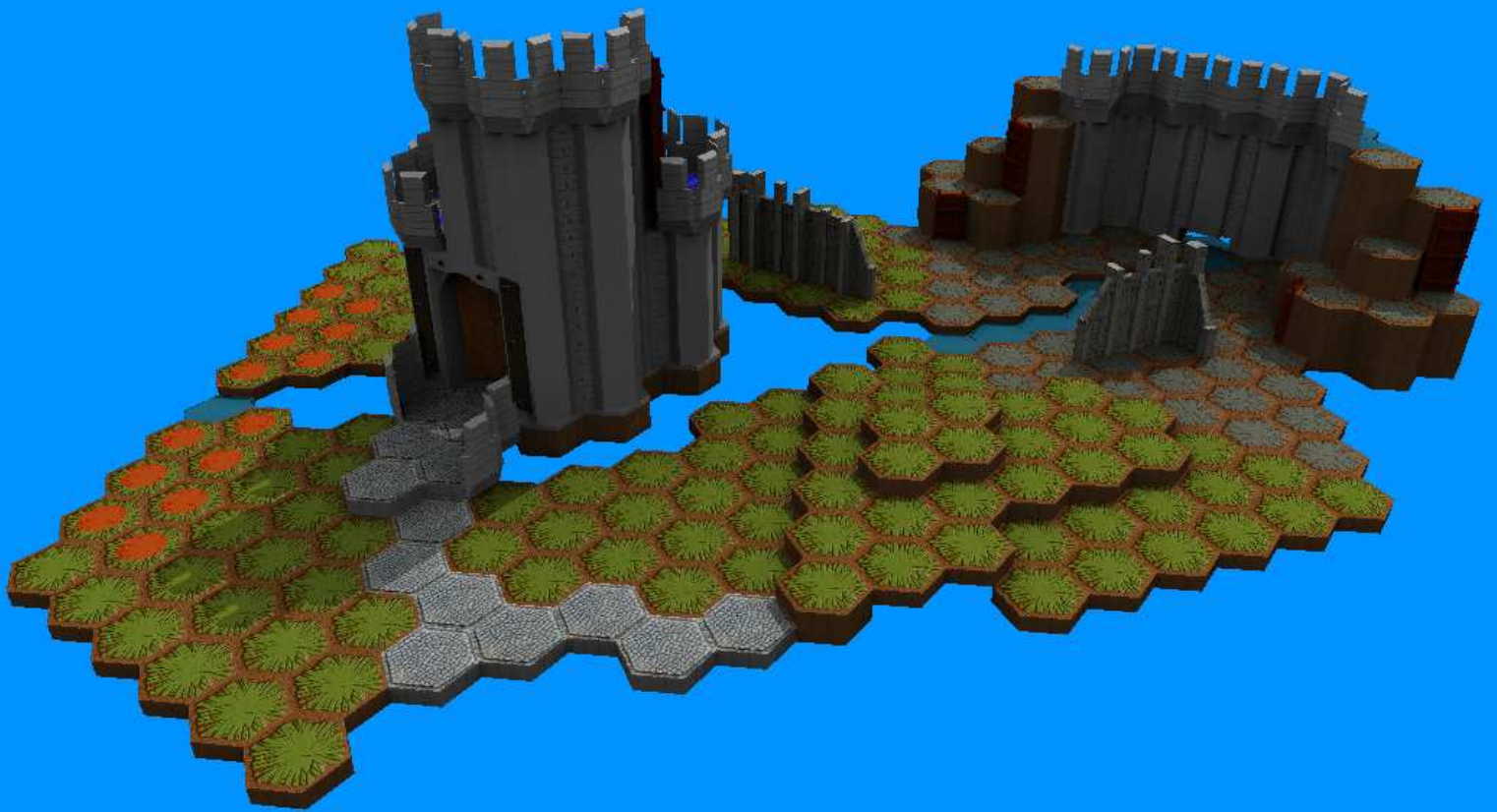
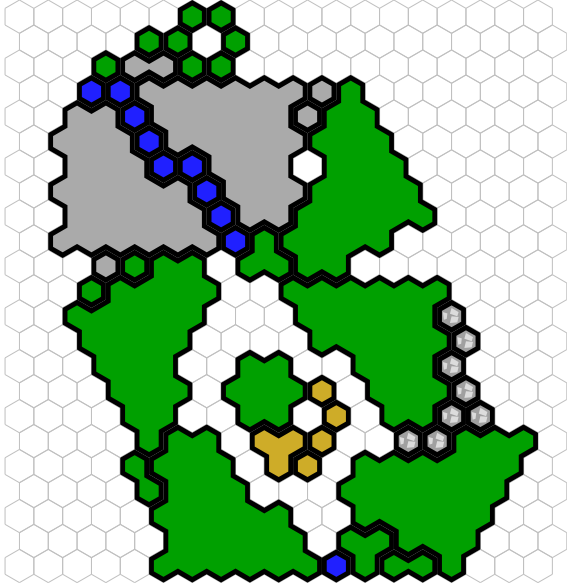


Le barrage

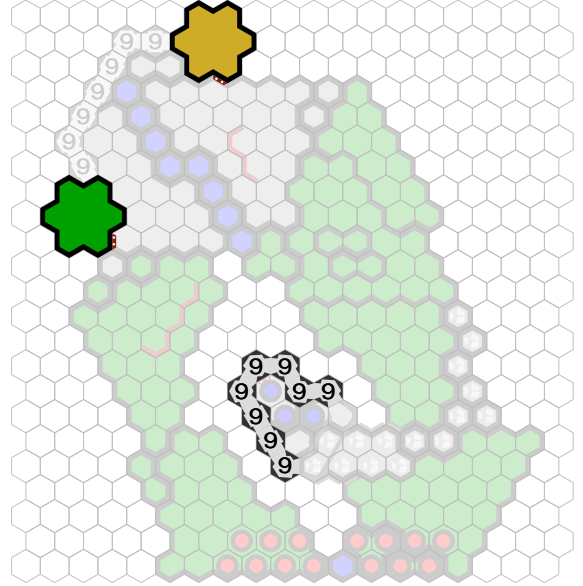


Auteur : The vidy

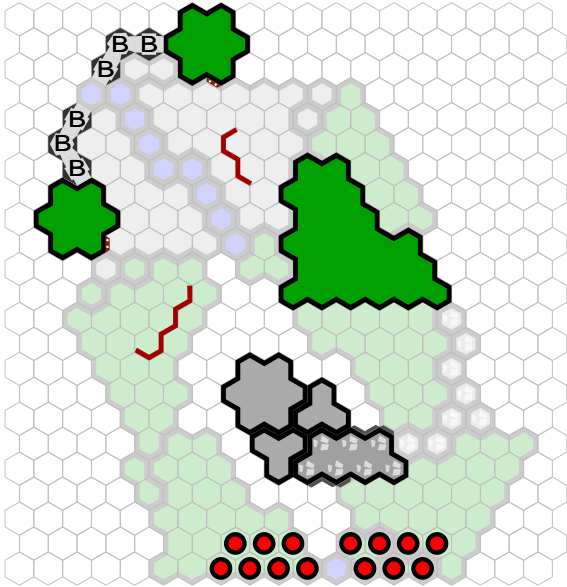
Niveau : 1



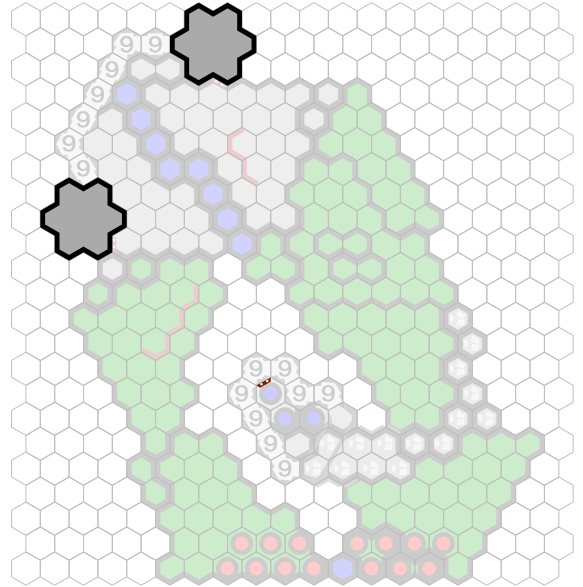
Niveau : 4



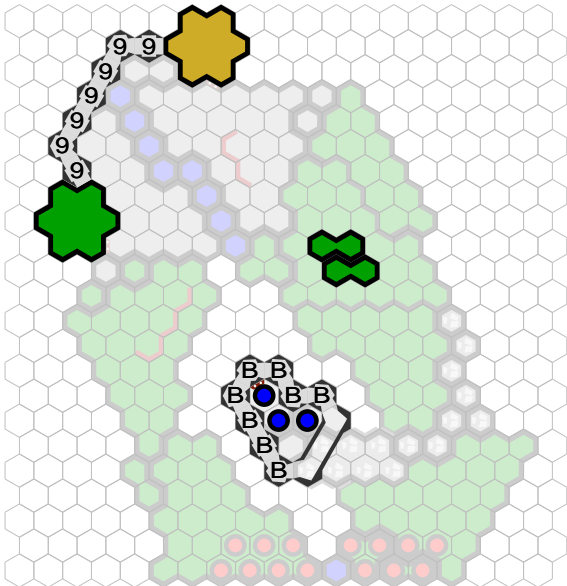
Niveau : 2



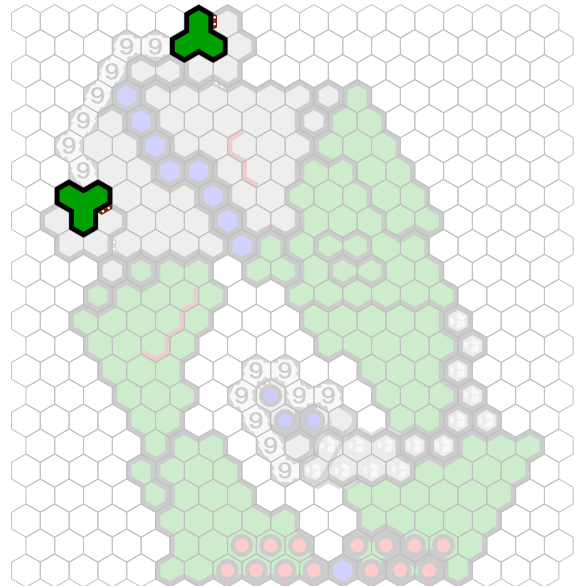
Niveau : 5



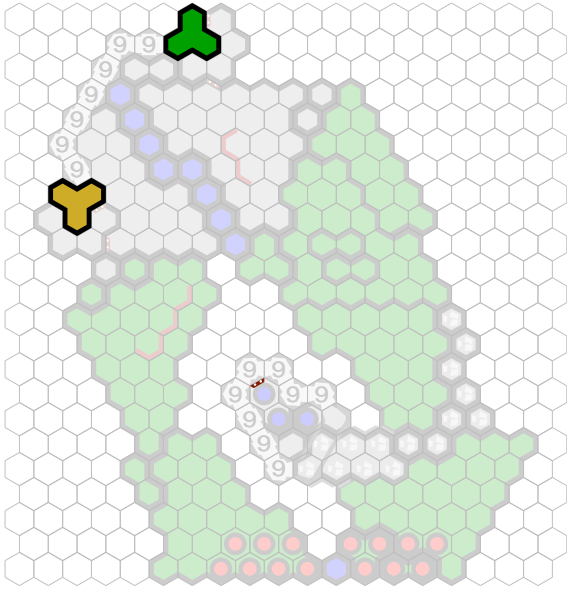
Niveau : 3



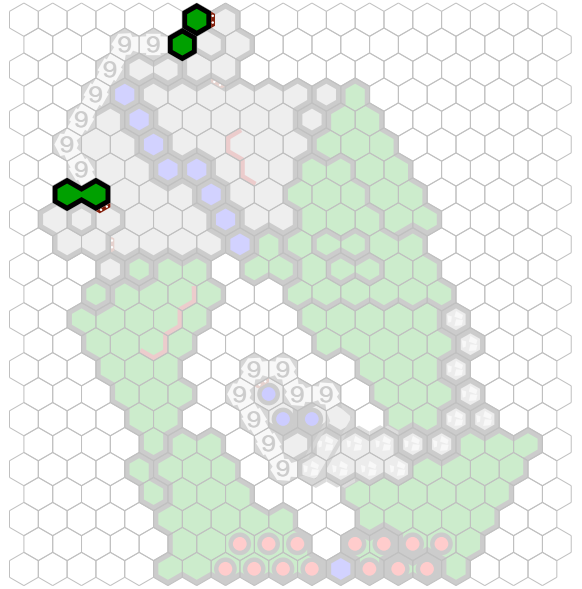
Niveau : 6



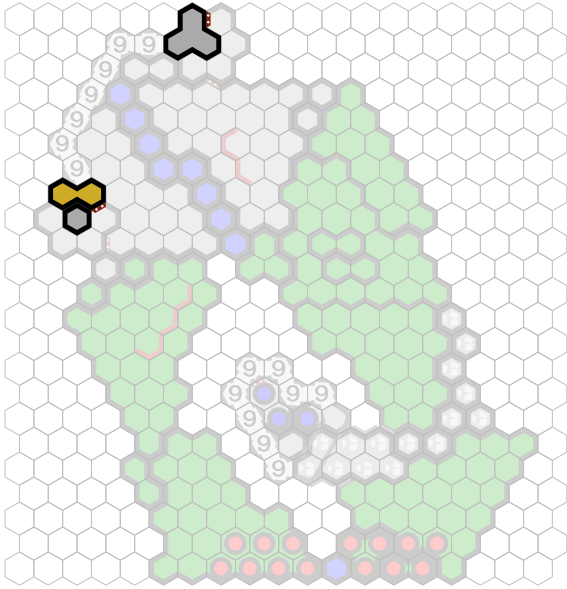
Niveau : 7



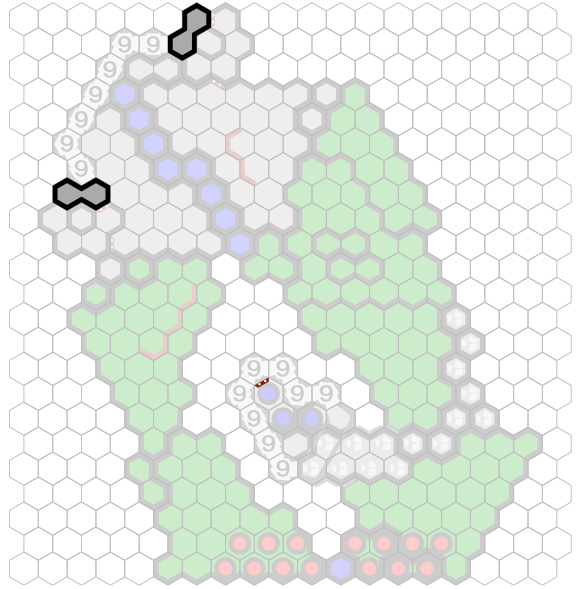
Niveau : 10



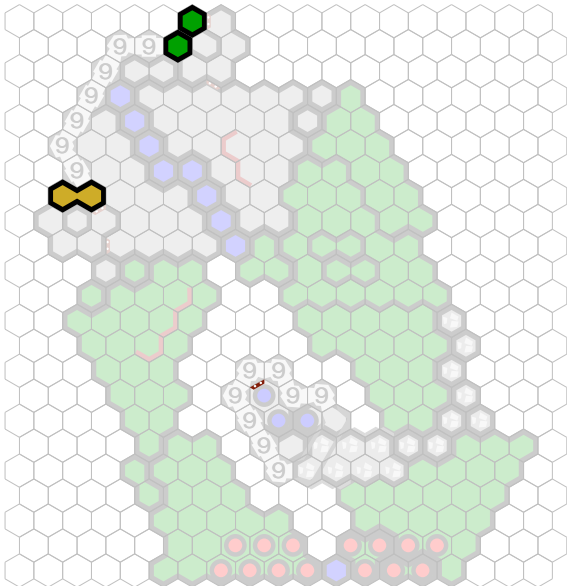
Niveau : 8



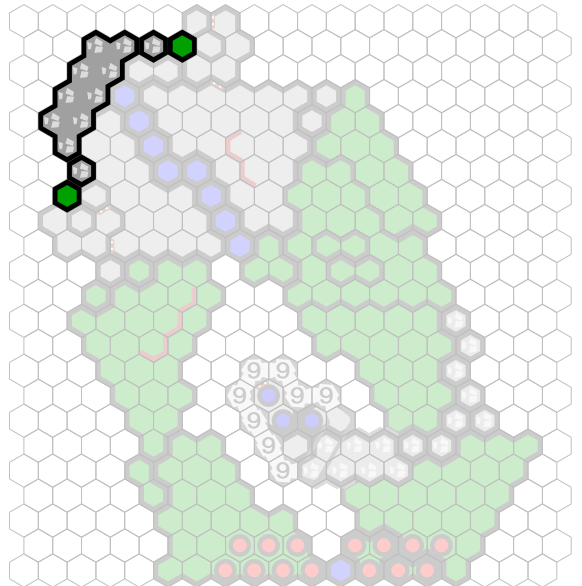
Niveau : 11



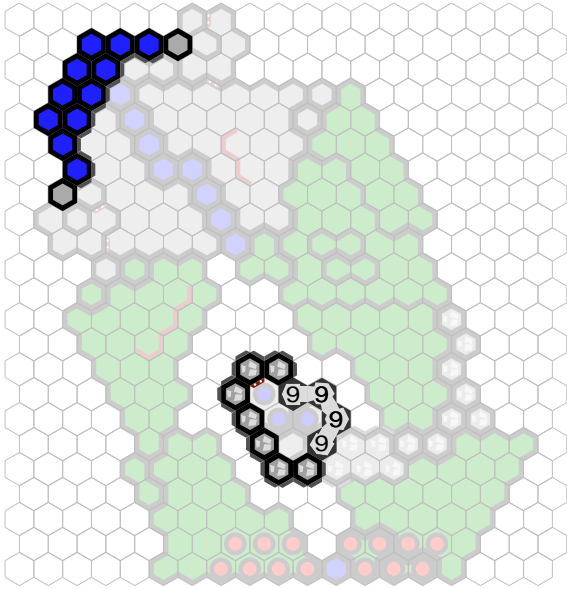
Niveau : 9



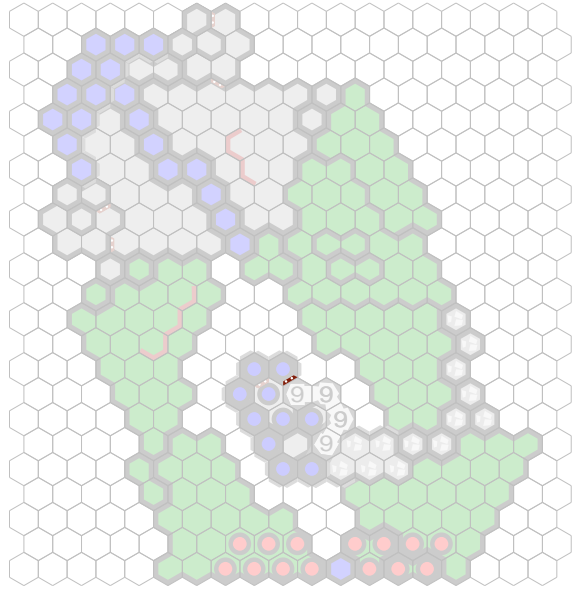
Niveau : 12



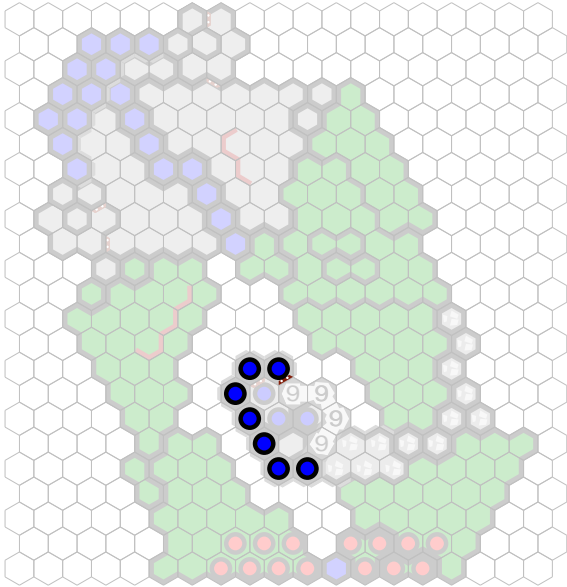
Niveau : 13



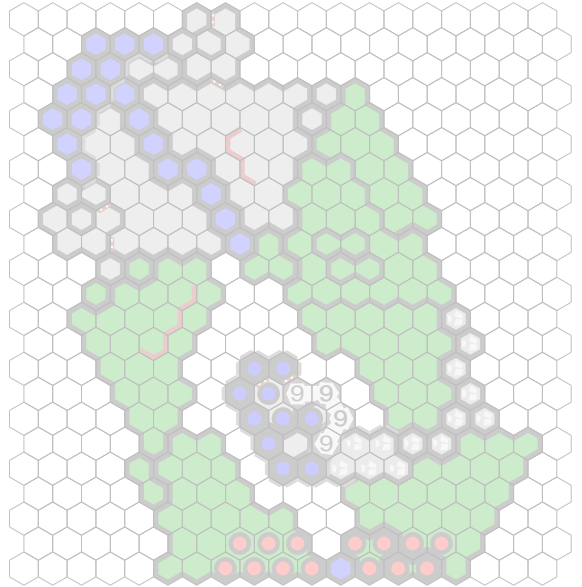
Niveau : 16



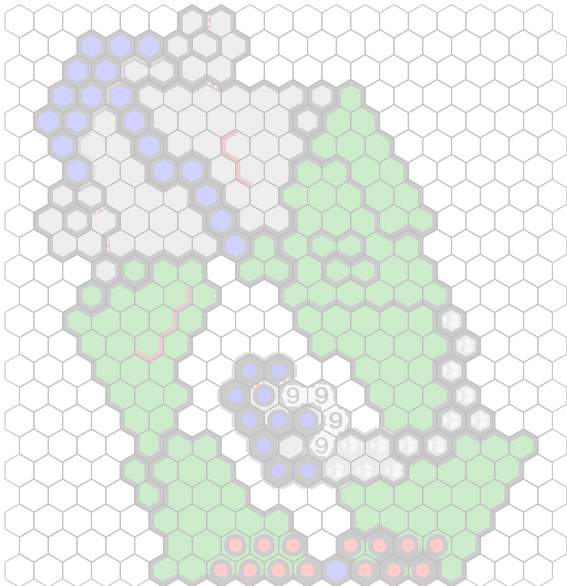
Niveau : 14



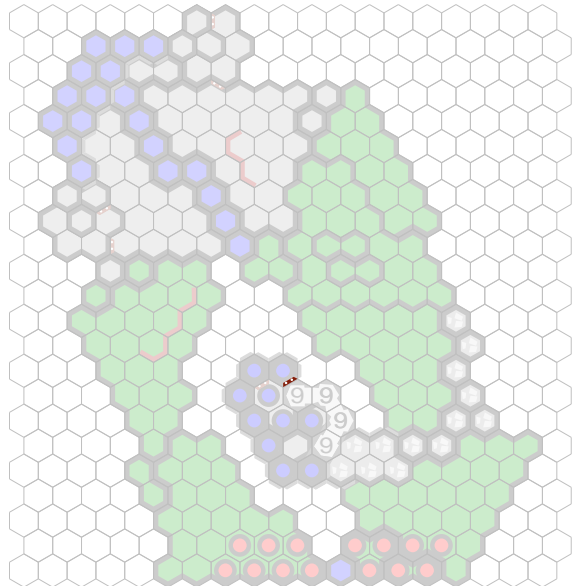
Niveau : 17



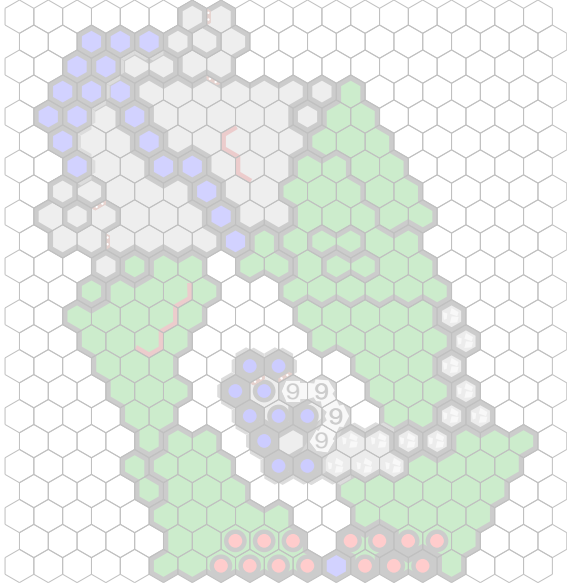
Niveau : 15



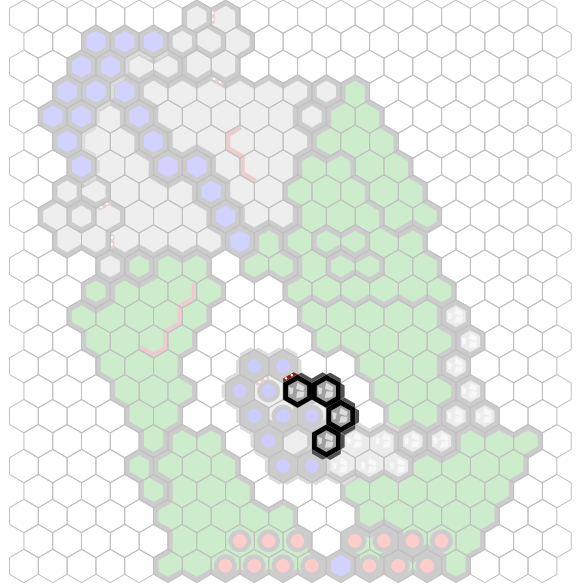
Niveau : 18



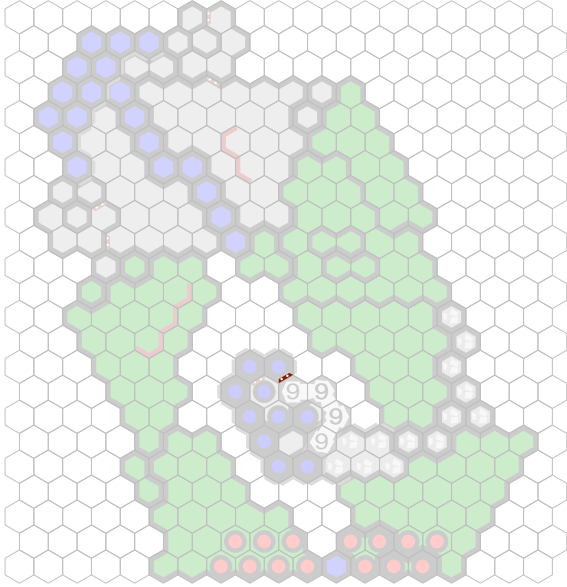
Niveau : 19



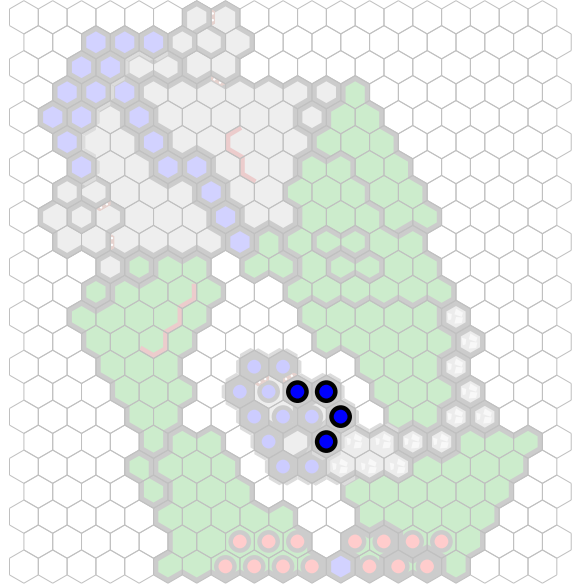
Niveau : 22



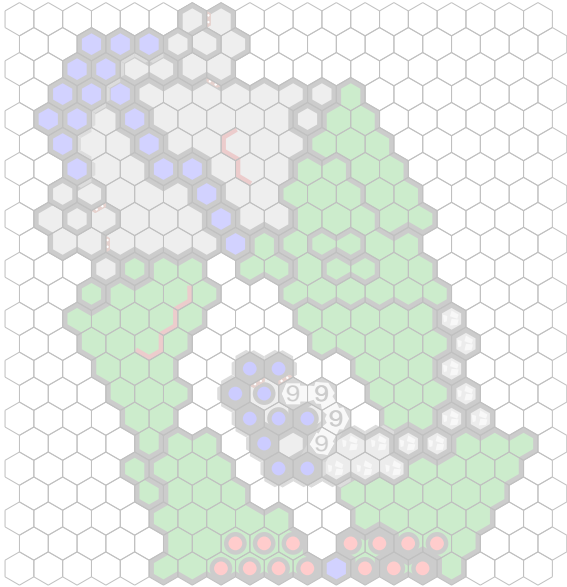
Niveau : 20



Niveau : 23



Niveau : 21



Construction:

Pour Construire le champs de bataille, j'ai du ruser en imprimant sur 2 feuilles A3 des hexagones d'eau. Ainsi les figurines qui sont sur les remparts peuvent sauter sans craindre la mort.

Mais ce n'est pas indispensable. On peut considérer que la où il n'y a pas d'hexagones l'eau est trop profonde et que les figurine qui y tombent sont retirées du jeu... Il est donc impossible de sauter des remparts du château. Essayer quand même de trouver du papier bleu pour rendre le plateau de jeu plus joli.

Le jeu:

Après de longs mois de siège les 2 équipes sentent que le dénouement est proche.

En effet les assaillants ont trouvés une solution pour éliminer leurs adversaires, ils vont faire sauter le barrage ainsi toute vie présente dans la vallée devrait être éradiquée.

Règles:

Chaque équipe a le droit à 400 points d'armée.

Les figurines volantes sont interdites.

4 glyphes sont choisis au hasard et chaque joueur peut en mettre 2 ou ils veulent (mais pas dans le château ni sur les zones de départ)

Un glyphe quelconque représente la charge d'explosif devant faire péter le barrage. Une figurine peut se déplacer avec (figurine posée sur le glyphe) mais elle ne peut pas attaquer. Si elle meure le glyphe reste à cet endroit. Ce glyphe spécifique doit être placé sur un emplacement de départ des attaquants.

Objectif:

Les assaillants doivent déposer la bombe dans l'eau de la retenue du barrage, ils doivent ensuite rester vivant pendant 2 rounds. Passé ce délai la charge explose et toutes les figurines présentes dans la vallée et sur le barrage meurent. Les figurines ne peuvent survivre que sur les cotés du barrage.

Victoire assaillants: Avoir une figurines survivante et faire sauter le barrage ou éliminer toutes figurines adverse

Victoire défenseur: Eviter que le barrage saute en éliminant les adversaires.