



Ali Baba, le jeune bûcheron

(Version 3.01 - juin 2019)

Niveau minimum du joueur: 50

Nombre de joueur: 1

Durée max: 14 jours Difficulté: 10

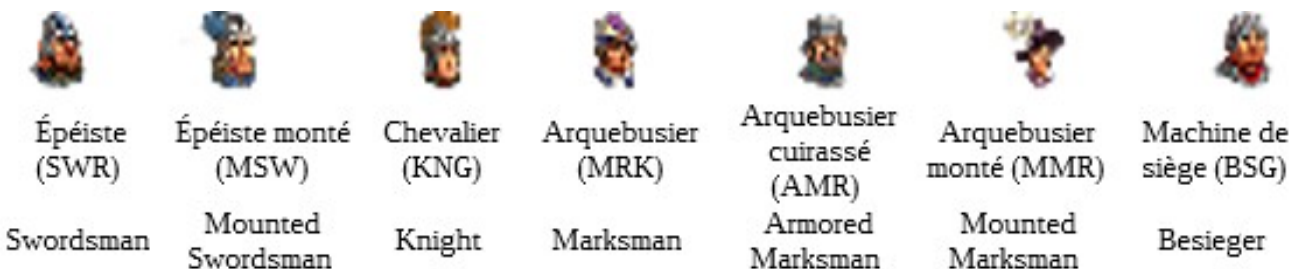
Expérience: 187'350, si premium 281'025

Ennemis rencontrés

Camps rencontrés



Les nouvelles troupes (j'ai choisi les abréviations du simulateur par souci d'uniformisation)



Troupes : 2 (6) GT, 1-2 MDD, 1-7 MAM, 1 GDD, ANS^{lem}, BOR^{iS}, NUS^{ala}, VAR^{gus}, Mère-Noël

155R 120-[220]SWR 525MSW 210-[250]KNG 150AMR 210MMR

Pertes: 155R 79SWR 57-[141]MSW 102KNG *suivant les variantes d'attaques*

Pour réussir vos diversions **attendez la fin du roulement de tambour avant d'enchaîner avec le lancement du prochain général !** Ce tutoriel résulte d'un mix personnel de divers tutoriels et de mes expérimentations. Vous trouverez l'[arbre de compétences de mes généraux ici](#). Comme il est peu probable que vous ayez adopté les mêmes compétences, je vous recommande de [vérifier avec un simulateur](#) si mes compositions sont aussi valable pour vous.

- Zone 1:1:** GT 196MSW ou MDD 18SWR 180MSW → diversion
 2.1: M-N 215MMR ou GDD 50MSW 220MMR → P zéro
 (sur le premier camp pour éviter l'interception de ANS)
 2.2 **BOR 55MSW 105MMR** → **perte 21MSW** ou
 ANS 25MSW 140 MMR → pertes 24MSW



N'hésitez pas à zoomer (jusqu'à 400%) pour bien observer le placement des généraux.

Zone 2 : diversion triple sur le chef de zone

alternative : attaque simple pour ouvrir la voie et diversion double sur le chef de zone

- 3: V1: VAR 40MSW 75AMR 80MMR → perte 34MSW ou
V1: **MAM 1R** V2: **BOR 5MSW 190KNG** → **perte 1R 2MSW 50KNG**
- 4 : GT 191MSW 9MMR → diversion
- 5 : GT 164MSW 34AMR → diversion
- 6: ANS 2SWR 15MSW 52AMR 81MMR → P 15MSW ou
BOR 100SWR 95MMR → **P 25SWR** ou
BOR 55MSW 45KNG 95MMR → 15MSW
- option pour augmenter les points d'expérience (merci à silvia13112000)*
- 6A : M-N 215MMR → P zéro



Zone 3 : diversion double sur le chef de zone

alternative : attaque simple pour ouvrir la voie et diversion sur le chef

- 7 : V1-V6 : 2 Dracula, 2 MDD et 4 GT (bloc avec 1R) → P 8R
envoyer le GT 8 lorsque le premier Dracula atteint le point rouge
ou

alternative : attaque simple pour ouvrir la voie

- V1 : **MAM 1R** → **P 1R**
V2 : **BOR 5MSW 165KNG** → **30KNG**

- 8 : GT 150MSW 10AMR

9 : viser le chef 9.2 avec interception et attaque en passant du 9.1

- ANS 25MSW 110KNG 30MMR → P 20MSW ou
ANS 50SWR 115MMR → P 45SWR

Alternative: avec Mère Noël (pour maximiser l'XP)

- 9.1 M-N 215MMR → **P zéro**
9.2 BOR 20MSW 35KNG 135MMR → P 15MSW ou
BOR 35SWR 55KNG 105MMR → **P 24SWR**

Zone 4: double diversions à lancer en parallèle, car les deux chefs doivent périr pour que les diversions fonctionnent

10: GT 164MSW 36AMR

11: V1 : NUS 1R

V2 : ANS 35MSW 130MMR

M-N 45MSW 70KNG 90MMR

→ P 1R

→ P 12MSW ou

→ P 20MSW

12: GT 124MSW

13: V1 : MAM 1R (à lancer juste devant M-N)

V2 : **BOR 50MSW 25KNG 120MMR**

M-N 30MSW 185MMR

→ P 1R

→ P 14MSW ou

→ P 28MSW



Zone 5: étape 1: deux attaques simples pour ouvrir la voie



14: V1-5 : MAM 1R

V6 : VAR 97SWR 98MSW

ou

V1-4 : MAM 1R

V5 : **BOR 45MSW 130KNG 20BSG**

→ P 5R

→ P 20SWR

→ P 4R

→ P 22KNG

15: M-Nx 215MMR ou MMA 100AMR 100MMR

→ P zéro

Zone 5 étape 2 - Finale: double diversion



16 : GT 196MSW

→ diversion

17 : GT 145MSW 50AMR

→ diversion

18.1 : NUS 1R

18.2 : BOR 1R

18.3 : MAM 1R

18.4 : MAM 1R

18.5 : MAM 1R

18.6 : MAM 1R

18.7 : VAR 1R

18.8 : ANS 135R

→ P 142R

18.9 : GDD 5MSW 280MMR

→ P zéro