



Ali Baba, le jeune bûcheron

(Version 3.05 – avril 2020)

Niveau minimum du joueur: 50

Nombre de joueur: 1

Durée max: 14 jours Difficulté: 10

Expérience: 184'808, si premium 277'212

Ennemis rencontrés



Camps rencontrés



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

Épéiste (SWR)	Épéiste monté (MSW)	Chevalier (KNG)	Arquebusier (MRK)	Arquebusier cuirassé (AMR)	Arquebusier monté (MMR)	Machine de siège (BSG)
Swordsman	Mounted Swordsman	Knight	Marksman	Armored Marksman	Mounted Marksman	Besieger

Troupes : 2 GT, 1 MDD, 4 MAM_{2x}, BOR, 3 NUS_{2x}, 3 GemJ_{2x}, M-N et/ou Meme

200R 500MSW 200KNG 150AMR 250MMR

Pertes: 185R 77MSW 9KNG

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 → perte zéro
 - 2.2 V1 : MAMx 1R → perte 1R
 - V2 : MAMx 1R → perte 1R
 - V3 : BOR 20MSW 40AMR 135MMR → perte 18MSW
- (lancer dans l'ordre inverse des vagues, BOR doit suivre les 2 MAM)



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

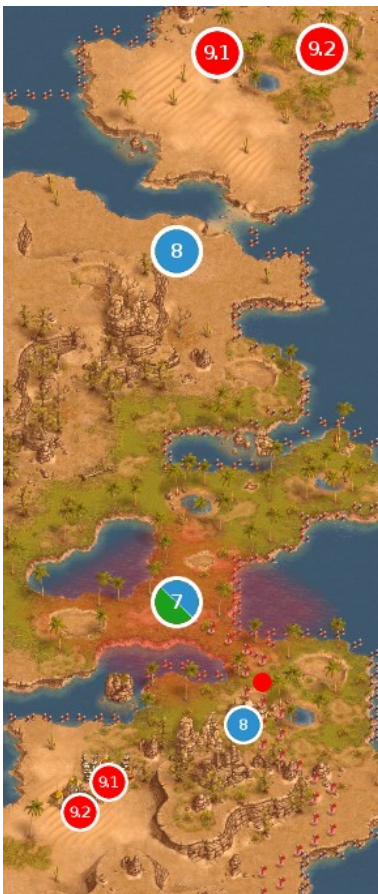
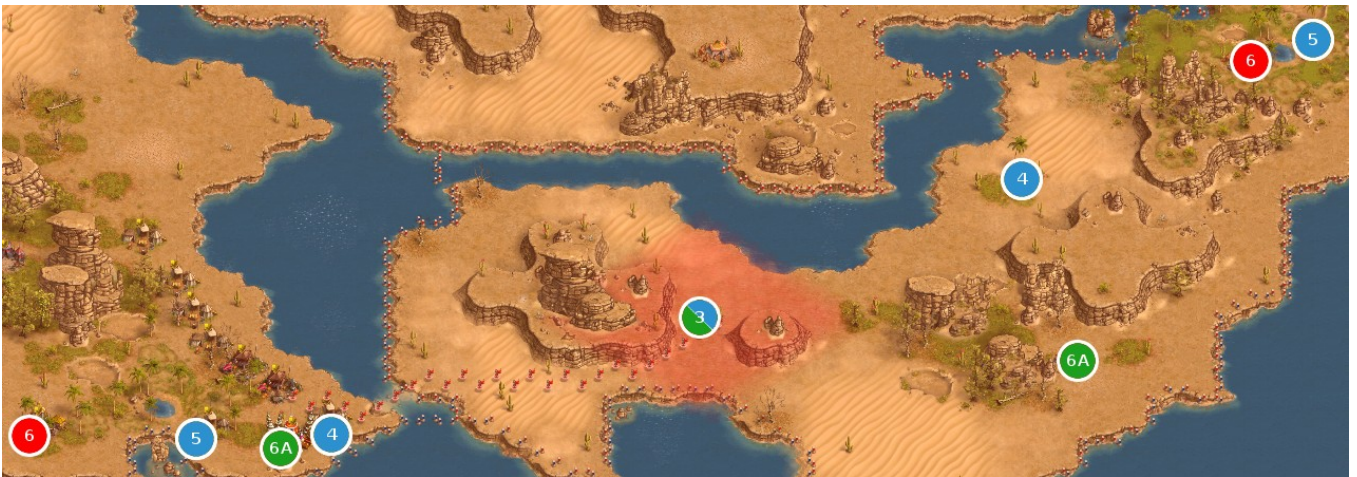
Zone 2 : diversion triple sur le chef de zone

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

- 3: V1: GemJ 85R → perte 77R
V2: GemJ 1R → perte 1R
V3: M-N 20MSW 190MMR → perte zéro
- 4 : GT 191MSW 9MMR → diversion
- 5 : GT 164MSW 34AMR → diversion
- 6: BOR 20MSW 40AMR 135MMR → perte 14MSW

option pour augmenter les points d'expérience à lancer avant la diversion sur le chef (merci à silvia13112000).

- 6A : M-N 215MMR → perte zéro



Zone 3 : diversion double sur le chef de zone

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

- 7 : V1: GemJ 85R → perte 77R
V2: GemJ 1R → perte 1R
V3: M-N 20MSW 190MMR → perte zéro
- 8 : GT 150MSW 10AMR
- 9.1 M-N 215MMR → perte zéro
- 9.2 BOR 20MSW 40AMR 135MMR → perte 14MSW

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

10: GT 164MSW 36AMR

→ diversion

11: V1 : NUS 1R

→ perte 1R

V2 : MAMx 1R

→ perte 1R

V3 : M-N 25MSW 190MMR

→ perte 17MSW

12: GT 124MSW

→ diversion

13: V1 : MAM 1R (à lancer juste devant BOR)

→ perte 1R

V2 : MAM 1R

→ perte 1R

V3 : BOR 20MSW 40AMR 135MMR

→ perte 12MSW



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



14: V1-3 : MAM 1R

→ perte 3R

V4-5 : NUS 1R

→ perte 2R

V6 : GemJ 20R

→ perte 18R

V7 : BOR 5MSW 190MMR
Meme 215MMR

→ perte zéro ou

→ **perte zéro**

15: M-N – Meme 215MMR

→ perte zéro

Zone 5 étape 2 - Finale: double diversion



16 : GT 196MSW

→ diversion

17 : GT 145MSW 50AMR

→ diversion

18.1 : NUS 1R

→ perte 1R

18.2 : NUS 1R

→ perte 1R

18.3 : NUS 1R

→ perte 1R

18.4 : GemJ 1R

→ perte 1R

18.5 : GemJ 1R

→ perte 1R

18.6 : BOR 5MSW 190MMR

→ perte zéro