

Ali Baba et le Trésor de la Connaissance

(Version 2.01 août 2018)

Catégorie : 1001 Nuits (se gagne en butin sur Ali-Baba 1^{er} et 2^{ème} voleur)

Légende : R = recrues Ac = archers courts C = cavalier



Troupes : ANS M-N NUS VAR 2GDD 6MAM 3MDD 6GT (avec renouveau c'est mieux)

Volée de flèches

20R 180Ac 600C 1'500SWR 750MSW 400KNG 305AMR 400MMR 210BSG

Pertes : ~ 18R 180Ac 600C 1'485SWR 587MSW 371KNG

Ce tutoriel résulte d'un mix personnel de divers tutoriels et de mes expérimentations. Pour réussir vos diversions **attendez la fin du roulement de tambour avant d'enchaîner avec le lancement du prochain général !**

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.





ATTENTION : bien respecter l'ordre un peu particulier des N° de camps à attaquer.

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G0	1	120 Spadassin 120 Cavalier	ANSn 90SWR 75AMR	86SWR
G0	2	40 Spadassin 70 Arquebusier du désert 90 Canon de pierre	GDDw 285MMR	zéro
<i>Attendre la fin de l'attaque sur le camp 2 avant de lancer sur le camp 3, sinon risque d'interception !</i>				
G0	3	80 Cavalier 80 Archer monté 1 Voleur astucieux	ANSn 165SWR	52SWR
G0	4	<i>J'ai trouvé un chemin ou il n'y a plus de camp #4 à vaincre.</i>		
<i>Attention de ne pas être intercepté par le camp signalé avec la tête de mort. Il n'y a qu'un emplacement tout au sud de la zone pour vos généraux d'attaque sur les camps 16-17-18. Il vous faudra permuter vos généraux.</i>				

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G2	16	120 Archer monté 100 Arquebusier des dunes	VAR 150SWR 45MMR	46SWR
G2	17	100 Arquebusier du désert 40 Bretteur 100 Cavalier	GDDw 100SWR 185MMR ou M-N 6SWR 40MSW 169MMR	61SWR ou 6SWR 32MSW
G2	18	100 Cavalier 100 Bretteur Voleur rusé	GDDw 100SWR 185MMR	58SWR
G1	5	120 Arquebusier du désert 100 Escrimeur	V1 : NUS 180Ac V2 : Med 60SWR 60MRK 60AMR 35BSS ou V2 : GDDw 100SWR 100KNG 85BSG	180AC 49SWR 36MRK 32SWR 47KNG
G1	6	70 Spadassin 70 Archer monté 70 Canon de pierre	VAR 50MSW 145AMR	37MSW
G1	7	90 Cavalier 80 Escrimeur 70 Canon de pierre	GDDw 56MSW 160AMR 69MMR	51MSW
G1	8	90 Arquebusier des dunes 60 Archer monté 50 Escrimeur	GDDw 100SWR 100KNG 85BSG ou V1 : Med 215C V2 : GDD 100SWR 100KNG 85BSG	100SWR 91KNG 131C 22SWR 48KNG
G1	9	100 Cavalier 90 Spadassin Voleur perfide	GDDw 100SWR 100AMR 85MMR	93SWR
G1	10	90 Bretteur 70 Cavalier 70 Archer monté	VAR 47MSW 148MMR	45MSW
G1	11	70 Cavalier 90 Spadassin 70 Archer monté	GDDw 50SWR 100KNG 135BSG	50SWR 77KNG
G1	12	120 Cavalier 120 Canon de pierre	GDDw 100SWR 100AMR 85MMR	72SWR
<u>G1</u>	<u>13</u>	70 Bretteur 90 Arquebusier du désert 70 Escrimeur	V1-5 : GT 1R V6 : MDD 1R V1 : NUS 165Ac V2 : GDDw 5MSW 280MMR	Diversion 6R 165Ac 5MSW
G1	14	120 Bretteur 130 Arquebusier du désert	GDD 285MMR	zéro
G1	15	70 Cavalier 80 Spadassin Scarred Thief	GDDw 100SWR 100KNG 85BSG	57SWR 3KNG
G3	19	250 Bretteur	GDDw 285MMR	zéro
<u>G3</u>	<u>20</u>	80 Arquebusier du désert 80 Spadassin 70 Cavalier	V1-3 : GT 1R V1 : MAM+ 220C V2 : VAR 52MSW 143BSG	Diversion (3R) 220C 52MSW
G3	21	100 Bretteur 100 Archer monté Voleur mystérieux	VAR 50MSW 100MMR 45BSG	31MSW
G3	22	70 Bretteur 80 Cavalier 80 Arquebusier des dunes	VAR 50SWR 145MMR ou M-N 75SWR 30KNG 110MMR	46SWR ou 51SWR
G3	23	120 Spadassin 120 Canon de pierre	GDDw 16MSW 120AMR 149MMR	13MSW
G3	24	80 Cavalier 80 Arquebusier du désert 80 Canon de pierre	M-N 34MSW 35AMR 146MMR	28MSW
G3	25	100 Cavalier 80 Escrimeur Voleur astucieux	GDDw 75MSW 210BSG ou V1 : Med 215C V2 : GDD 65SWR 65AMR 110MMR 45BSG	54MSW ou 131C 58SWR
G3	26	100 Spadassin 100 Cavalier Voleur cupide	V1 : MAM-L 235C V2 : GDDw 285SWR	235C 153SWR
G4	27	60 Escrimeur 80 Cavalier 80 Arquebusier du désert	V1 : MAM-J 1R V2 : VAR 100MSW 95AMR	1R 91MSW
G4	28	100 Spadassin 40 Archer monté 100 Canon de pierre	V1 : MAM-J 1R V2 : VAR 42MSW 153AMR	1R 36MSW
G4	29	120 Arquebusier du désert 100 Canon de pierre Voleur mystérieux	M-N 12SWR 20MSW 183MMR	10SWR
<u>G4</u>	<u>30</u>	40 Bretteur 50 Spadassin 50 Cavalier 100 Canon de pierre	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R GDDw 25MSW 150AMR 110MMR	Diversion (3R) 25MSW
G4	31	100 Bretteur 100 Canon de pierre Voleur rusé	GDDw 285MMR	zéro

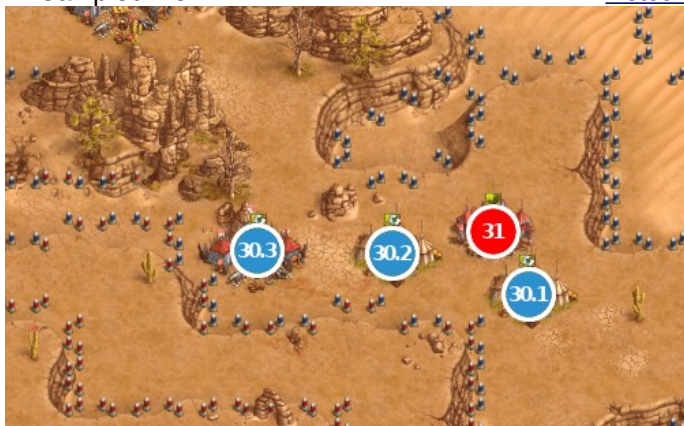
Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G4	32	90 Spadassin 40 Archer monté 90 Canon de pierre	V1 : MAM-J 1R V2 : VAR 35MSW 160AMR	1R 33MSW
G4	33	100 Cavalier 100 Canon de pierre	V1 : MAM- R 1R V2 : M-N 60SWR 60AMR 95MMR	1R 52SWR
G4	34	80 Spadassin 90 Arquebusier des dunes 70 Canon de pierre	NUS 113SWR 67AMR	101SWR
G4	35	90 Cavalier 40 Bretteur 90 Arquebusier du désert	M-N 60SWR 155MMR	53SWR
G4	36	90 Cavalier 90 Canon de pierre Voleur balafré	VAR 34MSW 161MMR	32MSW
G4	37	90 Cavalier 90 Arquebusier des dunes Voleur rusé	M-N 60SWR 60AMR 95MMR	57SWR
G5	38	110 Cavalier 100 Arquebusier des dunes Voleur grisonnant	ANS 50SWR 115MMR	36SWR
		Attention : Liquidier le camp #41 avant de lancer la diversion		
G5	41	3 Fleur affamée 3 Fleur féroce 3 Fleur bulbeuse	Volée de flèches	zéro
G5	39	90 Spadassin 80 Cavalier 50 Arquebusier des dunes	GT+ 173MSW 42AMR NUS 50SWR 50MSW 50AMR 30MMR	diversion 50SWR 20MSW
G5	40	90 Spadassin 90 Archer monté Voleur stupide	GDDw 75SWR 100KNG 110BSG	73SWR 70KNG
G6	42	120 Cavalier 120 Arquebusier des dunes	V1 : MAM-S 1R V2 : M-N 120SWR 95MMR	1R 72SWR
G6	43	120 Spadassin 130 Archer monté	V1 : MAM-S 235C ou Med 215C V2 : ANS 165SWR	235C ou 131C 75SWR
G6	44	90 Spadassin 90 Archer monté 50 Arquebusier des dunes	V1 : NUS 130C V2 : ANS 165SWR	130C 53SWR
G6	45	220 Spadassin	GDDw 32MSW 253MMR	28MSW
G6	46	60 Escrimeur 70 Spadassin 70 Cavalier	GT 65SWR 125MSW 20AMR GDDw 47MSW 70AMR 168MMR	Diversions 47MSW
G6	47	130 Bretteur 120 Arquebusier du désert	GDDw 285MMR	zéro
G6	48	100 Cavalier 80 Arquebusier des dunes Voleur furtif Golem bibliothécaire	GDDw 40MSW 110KNG 135BSG	36MSW 87KNG

Diversions

<p>Camp 13 – 14 - 15</p>  <p>Retour</p> <p>#13 : V1-5 : GT 1R V6 : MDD 1R</p> <p>Attendre que les GT 1-5 arrivent à hauteur du MDD avant de lancer les GDD [grand catapulte = assurance tous risques]</p> <p>#14 : GDDn 285MMR</p> <p>#15 : GDDw 100SWR 100KNG 85BSG</p>	<p>Camp 20 – 21</p>  <p>Retour</p> <p>#20 : V1-3 : GT 1R [grand catapulte = assurance tous risques]</p> <p>#21 : VAR 50MSW 100MMR 45BSG</p>
---	---

Camp 30 – 31

[Retour](#)



#30 : V1-2 : GT 1R V3 : MDD 1R
#31 : GDD 285MMR

Camp 41 – 39 - 41

[Retour](#)



#41 : volée de flèches
à poser avant de lancer la diversion
#39 : GT+ 173MSW 42AMR
lorsque le général atteint le **point rouge**, lancer
#40 : GDDw 75SWR 100KNG 110BSG

Camp 46 – 47 – 48

[Retour](#)



#46 : GT 65SWR 125MSW 20AMR
lorsque le général atteint le **X**, lancer
#47 : GDDn 285MMR
lorsque le général atteint le **X**, lancer
#48 : GDDw 40MSW 110KNG 135BSG