

Les fils du petit tailleur

Troupes nécessaires

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 : Le village occupé

- | | | |
|---|--------------------|----|
| 1 – GT 61C 137E | → diversion | |
| <i>Lorsque le général #1 atteint le point rouge, lancer le général #2</i> | | |
| 2 – GT 103C 84E | → diversion | |
| 3 – GT 155C 42S | → diversion | |
| 4 – GT 145R 5C 48E | → diversion | |
| 5 – VAR 84R 1E 42C 68Xb [2 cycles] | → perte 72R | ou |
| GDD 131R 1E 138K [2 cycles] | → perte 120R | |



Zone Gauche 1 : Le premier frère



6 – NUS 120R 30S 30Xb

7 – GT 191E

8 – GDD 40Ac 75S 170Xb

GA 170Ac et GDD 68R 40Ac 1E 161Xb

GA 170Ac et M-N 60Ac 45S 1E 109Xb

V1 : MAM 100Ac

V2 : GDD 105R 30Ac 150Xb

→ perte 120R 17S

→ diversion

→ perte 40Ac 70S ou

→ perte 68R 210Ac ou

→ perte 45S 210Ac

→ **102R 125Ac**

Zone Gauche 2 : L'arbre rouge



9 – *viser le chef pas le camp à bloquer*
GT 163E

10 – V1 : GA 193Ac

V2 : GDD 159R 1E 110K

→ diversion

→ Perte 155R 193Ac

Zone Gauche 3 : La Table



11 – NUS 70R 70S 40Xb

V1 : MAM+ 205Ac

V2 : M-N 215C

12 – GT 156E

13 – GDD 115M 170K

→ Perte 70R 68S ou

→ **perte 205Ac**

→ diversion

→ perte 92M

Zone Droite 1 : Le troisième frère



14 - V1 : GA 115Ac et V2 : VAR 150R 25C 20K

15 - VAR 195R

ANS 155R 10K

GDD 240R 30K

16 - *viser le chef pas le camp à bloquer*

GT 48C 150E

17 - **ANS 65R 100K**

MAM 96R 1E 123K [1 cycle]

→ perte 133R 115Ac

→ perte 177R

→ **perte 147R**

→ perte 235R

ou

ou

→ diversion

→ **perte 62R**

→ perte 95R

Zone Droite 2 : Le campement des bandits



18 - MAM 115R 5C 115K
VAR 85R 55C 55K

→ P 106R ou
→ **P 79R**

19 - GDD 180R 90K
VAR 105R 90K

→ P 175R ou
→ **P 95R**

20 - GT 10S 50C 110E

→ diversion

21 - GT 20S 40C 100E

→ diversion

22 - V1 : MAM 1R

V2 : GDD 164R 1E 120K → P 151R ou

V2 : VAR 100R 15C 80K → P 94R

(zoomer 300+ pour examiner les détails)

Zone Droite 3 : Le Bâton Merveilleux

Si vous terminez par cette zone, gardez ce camp pour l'échange de part de butin.

23 – GDD 86R 1E 150K → P 85R ou
 VAR 110R 30C → **P 19R** ou
 NUS 70R 110K → P 22R

24 – GT 121C 71E → diversion

25 – GT 175E → diversion

26 – GDD 136R 1E 133K → P 113R ou
 VAR 100R 75K → **P 95R**



Zone 5 : Centre 1 ; Le deuxième frère



27 – MAM+ 134R 1E 100K → P 123R ou
GDD 125R 80C 80K → P 122R

28 - GT 1R 20M 80E 97K → diversion

29 – GT 65C 127E → diversion

30 – *viser le chef pas le camp à bloquer*
 GT 33C 160S → diversion

31 – GDD 165M 120K → P 157M ou

V1 : NUS 1R

V2 : VAR 55R 90M 50K → P 55R 76M ou

V1 : NUS 1R

V2 : VAR 39R 108M 48K → P 39R 99M

Zone 6 : Centre 2 – l'Âne

32 - V1 : GA 135Ac
 V2 : VAR 140R 5S 50K → P 140R
 135Ac 5S
 V2 ; ANS 120R 25S 20K → P 120R
 19S
 V2 : GDD170R 110K → P 139R

33 - GDD 180R 20M 85K → P 166R

34 - V1 : GA 150Ac → P 150Ac
 V2 : GDD 175R 110K → P 172R ou

GT 1R + GT 27C 187E → diversion

35 - GT 183E 17K → diversion

36 - V1 : NUS 180Ac
 V2 : MAM+ 220Ac
 V3 : GDD 114R 1E 170K
 → P 12R 400Ac

