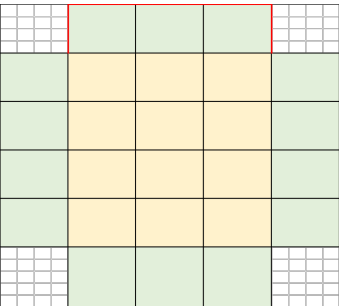




Zone de départ - acheter avec des éclats les 3 zones en haut ou en bas - (celles avec le moins de pierre)



Jeudi matin :

Débloquer les ressources : Miel, Corde et Poudre



On aura de besoin que des cordes. Les autres ressources peuvent être donnée sur les nœuds à ressource si vous ne passez pas en combat

Débloquer les armées : Distance, lourd et artillerie



Jeudi Matin :

The image shows a 10x10 grid representing a city layout. The grid is divided into several colored regions, each with a specific label:

- Hotel de ville:** A large grey region in the top center, spanning 3 rows and 3 columns.
- propriété:** A 3x3 grid of orange blocks, located in the top right of the grey region.
- Brasserie:** A 2x2 grid of yellow blocks, located in the top right of the orange region.
- Tannerie:** A 2x2 grid of yellow blocks, located in the bottom right of the orange region.
- Eglise:** A 2x2 grid of blue blocks, located in the bottom right of the yellow region.
- Tannerie:** A 2x2 grid of yellow blocks, located in the bottom right of the blue region.

The grid is surrounded by a light green border, which is 1 cell thick on all sides.

Eclats	Extension	3
construire	Maison à étage	3
construire	Propriété	7
construire	Eglise	7
construire	Brasserie	5
construire	Tannerie	5

En Gris : l'Hôtel de ville

Jeudi Soir :

[illegible]

			vente	achat	
					payé éclat
catapulte	vendre	Eglise	1		
	construire	catapulte		1	oui / 1h
		armée		10	
	vendre	catapulte			
	construire	Potence		1	
	construire	Alchimiste		1	oui / 1h

Vendredi matin :

Vendredi Soir :

Samedi Matin :

Revenir 1h après la construction pour activer la maison à charpente ou payer la construction avec des éclats

NEW

Revenir 1h après la construction pour activer l'alchimiste et la maison à charpente ou payer la construction avec des éclats

Lundi soir :

Mardi Matin :

Bonus d'armée : +90%

Bonus d'armée : +90%
Recharge d'actions : +660 / heure

[illegible]

			vendre	acheter
	construire	Corde		1 oui / 1h
Corde		Ressource		180
corde		Expansion	180	
	construire	Trebuchet		1 oui / 1h
Trebuchet		Armée		50
	vendre	Trebuchet	-1	
	vendre	Propriété	-1	
	construire	Maison en bois		1
	construire	Boulangerie		1
	construire	Décoration		4

NEW
NEW

Bonus d'armée : +210%
Recharge d'actions : +780 / heure

Mercredi Soir :

Jeudi Matin :

Prenez une extension sans caillou si possible.

Bonus d'armée : +330%
Recharge d'actions : +1020 / heure

			vente	achat
	vente	Potence	-3	
	vente	Propriété	-6	
	construire	cartographe		2
	construire	Pilori		1
	construire	Decoration		20

Bonus d'armée : +630%
Recharge d'actions : +1320 / heure
Capacité max d'actions : +1500

Jeudi soir :

Vendredi Matin :

NEW

[illegible]

Samedi Matin :

		vendre	achat
vendre	Alchimiste	-6	
vendre	Maison à charpente	-3	
construire	cartographe		8

Recruter	3 x 10 Canons (maximum)
----------	-------------------------

Bonus d'armée : +990%
Recharge d'actions : +2760 / heure
Capacité max d'actions : +7500

NEW

Bonus d'armée : +990%
Recharge d'actions : +4200 / heure
Capacité max d'actions : +13500

Samedi Soir :

Dimanche matin :

		vendre	achat
vendre	Alchimiste	-4	
vendre	Maison en bois	-1	
vendre	Maison à charpente	-1	
construire	cartographe		3
construire	Decoration		14

Bonus d'armée : +1200%

Recharge d'actions : +5460 / heure

Capacité max d'actions : +18000

NEW

		vendre	achat
vendre	Boulangerie	-2	
vendre	Maison en bois	-2	
construire	cartographe		3
construire	Decoration		6

Bonus d'armée : +1290%
Recharge d'actions : +5760 / heure
Capacité max d'actions : +15750

A la fin de l'IQ.. Il faut garder au moins **600 éclats** pour la prochaine IQ.. Sauf si c'est la dernière rencontre du championnat bien sûr !