



« Un jeu de stratégie pure et intense où vous prenez d'assaut les tours adverses pour mieux multiplier les vôtres. Chaque partie est unique et l'envie de rejouer se fait sentir instantanément à chaque victoire comme à chaque défaite ».

Auteur

Claude Leroy

Illustrateur

Tom Delahaye



Accumulez le plus de points en prenant le contrôle des tours de votre adversaire. Créez des ponts et des chemins pour atteindre vos objectifs.



Points forts

- Noblesse des matériaux
- Pureté des mécanismes
- Des enchaînements très dynamiques et des retournements foudroyants
- Possibilités stratégiques illimitées

Contenu

- 1 magnet box
- 1 plateau de 36 cases
- 18 jetons en bois (blancs)
- 18 jetons en bois (noirs)
- 1 livret de règles

COMMENT JOUER

Pour gagner la partie, il vous faudra créer des piles de jetons ou voler celles de votre adversaire. Les déplacements se font de 1, 2 ou 3 cases en fonction de la valeur du jeton au sommet de la pile que

vous déplacez. Vous pouvez déplacer une pile seulement si vous la contrôlez (avec un jeton de votre couleur à son sommet). Un simple jeton ne s'empile que sur un autre jeton seul et les piles quant

à elles, ne pourront se poser que sur les autres piles. Pour bouger vos pièces, vous ne pourrez passer que par les cases occupées. Cherchez les raccourcis cachés pour déjouer la stratégie de votre adversaire.

Plus les cases se vident, plus les chemins à emprunter deviennent rares. Ouvrez l'œil... et vous irez loin !

Informations techniques

Règles en :

Français, Anglais, Allemand, Néerlandais, Italien, Espagnol, Portugais

Dimensions : 270x180x40mm

Poids : 500g

Colisage : 6/cartons

EAN : 3770015431003