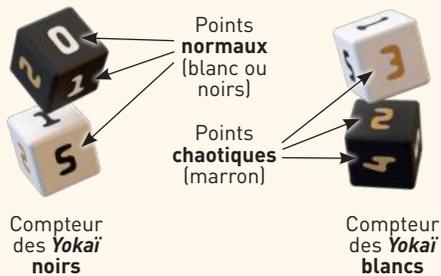


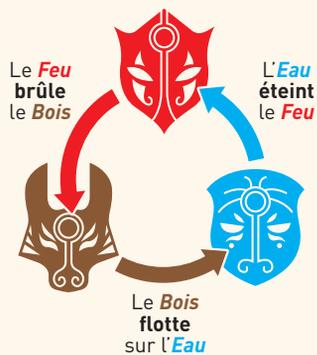


火之
HI
MI
KI
水木

水 Compteurs de points



水 Hiérarchie des emprises



水 Contenu de la boîte



水 MODE 1 CONTRE 1

« Jeune apprenti, te voilà maintenant initié à l'Art obscur et dangereux du **Yamabushi**. La route est longue et parsemée d'embûches pour en maîtriser chaque facette. Pour évoluer et te faire un nom au sein de notre caste, tu devras affronter tes pairs en duels, avec honneur et sang froid. Puisse ton esprit être aussi agile qu'un zéphir d'été. »

La parole du Maître

水 But du jeu

Vous allez affronter votre adversaire en invoquant des **Yokai** élémentaires symbolisés par 3 cubes. Le premier d'entre vous à avoir remporté **5 Conflits** gagne la partie.

水 Préparation (cf. page 2)

Prenez chacun **3 cubes** d'une même couleur. Celui ou celle qui a les cubes **blancs** commence. En choisissant la face et l'orientation qui vous intéressent, posez un de vos cubes sur l'une des 3 cases **5B, 5C** ou **5D**. Ensuite, votre adversaire fait de même sur l'une des 3 cases **2B, 2C** ou **2D**. Ainsi de suite jusqu'à ce que les 6 cubes soient placés.

	2D			5D	
	2C			5C	
	2B			5B	

水 Avant-propos

On ne peut **JAMAIS** jouer un cube de l'adversaire. Un cube **LÂCHÉ** est un cube **JOUÉ** (si votre main ne touche plus le cube que vous venez de jouer, vous ne pouvez plus changer d'avis).

水 Pivoter

Pivoter un cube signifie **le faire tourner sur lui-même** d'un quart de tour (vers la droite ou vers la gauche).



Ce faisant, il ne change pas de case (les faces du cube doivent toujours faire face aux 4 cases qui l'entourent).

Attention : si vous **Pivotez**, votre adversaire n'a pas le droit de **Pivoter**, il ou elle doit obligatoirement **Basculer** un cube.

水 Basculer

Basculer un cube signifie **le faire rouler d'une face** sur une des 4 cases adjacentes. Quand il **Bascule**, le cube roule d'une face dans la direction de son déplacement.



Un cube ne **Bascule JAMAIS** en diagonale.

Le cube qui vient d'être **Basculé** sera appelé le **Cube Actif** dans la suite des règles.

水 Conflit

On appelle **Conflit** la situation où 2 cubes se retrouvent l'un à côté de l'autre (adjacents).

Il y a **3 possibilités** :

1 Les 2 éléments affichés par les cubes (sur les faces du dessus) **sont différents** et les **Yokais** s'affrontent. Si le **Cube Actif** affiche l'élément **dominé**. Il perd le **Conflit**. Votre adversaire n'avance pas son **Curseur** d'une **Encoche**, car, en cas de **Conflit**, **seul le Cube Actif peut marquer un point**.



2 Les 2 éléments affichés par les cubes (sur les faces du dessus) **sont différents**, auquel cas les **Yokais** s'affrontent. Si le **Cube Actif** affiche l'élément **dominant**, il remporte le **Conflit**. Le propriétaire du cube avance son **Curseur** d'une **Encoche**.



3 Les 2 éléments affichés par les cubes **sont identiques**, auquel cas les **Yokais** s'ignorent et le propriétaire du **Cube Actif** rejoue. **Un cube qui rejoue ne peut JAMAIS revenir sur une case qu'il vient de quitter**.





水 Déroulement

Le joueur ou la joueuse qui a eu le courage de lire les règles commence. À défaut, un « *pile ou face* » avec une tuile peut régler efficacement la question.

À votre tour, vous pouvez **Pivoter** un ou plusieurs de vos cubes **OU Basculer** l'un de vos cubes. **L'un ou l'autre**, selon votre choix, mais en aucun cas les deux.

Après avoir *Basculé* un cube, plusieurs situations peuvent se présenter :

- 1 Si le **Cube Actif** se retrouve adjacent à un cube adverse et que **vous perdez le Conflit**, c'est la fin de votre tour (c'est à votre adversaire de jouer).
- 2 Si le **Cube Actif** se retrouve adjacent à un cube adverse et que **vous gagnez le Conflit**, avancez votre *Curseur* d'une *Encoche* sur le plateau. C'est la fin de votre tour (c'est à votre adversaire de jouer).
- 3 Si le **Cube Actif** se retrouve adjacent à plusieurs cubes adverses et que **vous gagnez plusieurs Conflits**, avancez votre *Curseur* d'autant d'*Encoches* que de *Conflits* remportés. C'est la fin de votre tour (c'est à votre adversaire de jouer).

Exemple : votre *Cube Actif* affiche un *Yokai d'Eau* et se retrouve à côté de 3 cubes adverses. Deux affichent un *Yokai de Feu* et l'autre un *Yokai de Bois*. L'*Eau* éteint le *Feu*, vous avancez votre *Curseur* de 2 *Encoches*. Le *Bois* flotte sur l'*Eau*, mais votre adversaire ne marque aucun point car **seul le Cube Actif peut marquer un point**.



- 4 Si le **Cube Actif** se retrouve adjacent à un cube (adverse ou l'un des vôtres) affichant le même élément que lui, **vous pouvez rejouer** en *Pivotant* un ou plusieurs de vos cubes ou en *Basculant* à nouveau un de vos 3 cubes. Si un nouveau *Basculement* crée la même situation, **vous pouvez rejouer à nouveau tant que cela est possible** ou jusqu'à que vous remportiez ou perdiez un *Conflit*. Si le *Cube Actif* est adjacent à un cube qu'il bat et à un cube qui lui permet de rejouer, vous remportez le *Conflit* mais vous ne pouvez pas rejouer.
- 5 Si après avoir *Basculé* le *Cube Actif*, **quatre cubes** affichent le même élément (ou qu'ils soient sur le plateau de jeu), **vous obtenez une Emprise**.



Emprise de Feu



Emprise d'Eau



Emprise de Bois

Ce faisant, emparez-vous de la tuile *Emprise* correspondant à cet élément, et avancez votre *Curseur* d'une *Encoche*. Si votre adversaire avait cette tuile en sa possession, **il doit vous la donner et reculer son *Curseur* d'une *Encoche***.

Le Cube Actif doit être l'un des 4 cubes qui forme l'Emprise pour que celle-ci soit valide. En d'autres termes, une *Emprise* ne compte que si le *Cube actif* la complète.

Exemple : s'il y a 5 cubes affichant l'élément *Feu* et qu'à votre tour, vous basculez l'un de vos cubes sur la face de l'élément *Eau*, il y a maintenant 4 cubes affichant l'élément *Feu*. Pourtant **vous ne gagnez pas la tuile Emprise Feu** car votre cube ne fait pas partie des 4 cubes *Feu*.



Attention : prendre une tuile *Emprise* ne met pas un terme à votre tour. Si vous prenez une tuile *Emprise* dans une situation où vous pourriez rejouer, et bien rejouez ! Vous pouvez également remporter un *Conflit* et gagner une tuile *Emprise* par la même occasion, auquel cas, vous avancez votre *Curseur* de 2 *Encoches*.

水 MODE 2 CONTRE 2

« Jeune apprenti, parfois l'ennemi est fourbe et forme des alliances. Pour vaincre, tu devras toi aussi faire un pacte avec un *Yamabushi* de ton clan. Choisis judicieusement car, dans le feu de l'action, vos deux esprits ne feront plus qu'un afin que les invocations de l'un puissent être contrôlées par l'autre. »

La parole du Maître

水 But du jeu

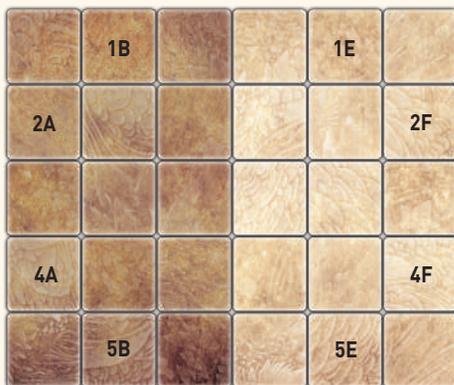
Avec votre partenaire, vous allez affronter l'équipe adverse en invoquant des *Yokai* élémentaires symbolisés par 4 cubes. La première équipe à avoir remportée 5 *Conflits* gagne la partie.

水 Préparation (cf. page 2)

Formez deux équipes de deux.

Chacun prend **2 cubes** d'une même couleur.

Au sein de chaque équipe, l'un d'entre vous joue dans la zone **Lumière** (clair) du plateau et l'autre dans la zone **Ténèbres** (sombre) du plateau.



Zone Ténèbre

Zone Lumière

Celui ou celle qui a les cubes blancs de la **Lumière** commence. En choisissant la face et l'orientation qui vous intéressent, posez un de vos cubes sur l'une des 2 cases **1E** ou **2F**. Ensuite, votre adversaire suivant fait de même sur l'une des 2 cases **4F** ou **5E**, puis le suivant en **5B** ou **4A**, puis le dernier en **2A** ou **1B**. Ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 cubes soient placés.

水 Avant-propos

Les règles **Pivoter**, **Basculer** et de **Conflit** sont **rigoureusement les mêmes** que dans le mode 1 contre 1, à l'exception des points décrits dans le chapitre **Déroulement** (ci-après).

Durant la partie, si un membre de l'équipe adverse vous surprends à communiquer avec votre partenaire, **il avance son Curseur d'une Cncoche** (soyez discret, ou mieux : ne le faites pas).

水 Déroulement

Chacun d'entre vous contrôle les cubes de sa couleur de son côté du plateau (**Ténèbres** ou **Lumière**). Ainsi, un joueur ou une joueuse de la **Lumière** qui déplace son cube du côté des **Ténèbres** ne pourra pas le jouer avant qu'il ne revienne de son côté du plateau. Il est ainsi possible d'échanger des cubes entre les membres d'une même équipe au cours de la partie.

Attention cependant, car le rapport de force au sein de chaque zone sera déséquilibré. Ce peut être très dommageable, ou pas, selon la situation. Soyez donc très prudent.

Si après avoir Basculé le Cube Actif, six cubes affichent le même élément (où qu'ils soient sur le plateau de jeu), **vous obtenez une Emprise** (au lieu de 4 en mode 1 contre 1).



水 Fin de la partie

Dès qu'une équipe atteint **sa cinquième Encoche**, la partie s'arrête immédiatement et l'équipe remporte la victoire.





水 MODE EXPERT

« Jeune apprenti, crois-tu vraiment maintenant tout savoir de l'Art des anciens ? Soit que tu es. Les arcanes sont encore loin d'avoir révélées tous leurs secrets. A présent, il est temps pour toi, d'être confronté à la réalité du **Chaos**. »

La parole du Maître

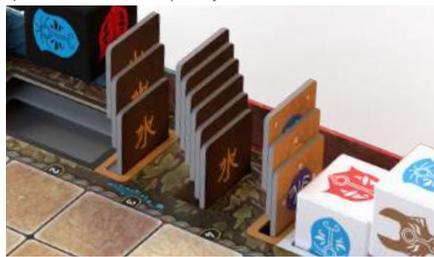
水 Les tuiles Chaos

Si vous le souhaitez, pour corser un peu vos parties d'**HI MI KI**, vous pouvez choisir d'utiliser les 12 tuiles **Chaos**. Ces tuiles sont composées de 6 tuiles **Événements** et 6 tuiles **Terrain**.

En début de partie, lors de la mise en place, positionnez toutes les tuiles **Chaos** faces cachées sur la table. Puis, chacun son tour, chaque joueur et joueuse pioche une tuile au hasard jusqu'à en avoir 3. Regardez vos tuiles et placez-les à l'endroit prévu sur le plateau de jeu.

Ce mode peut être utilisé à **1 contre 1** ou **2 contre 2**, les règles d'utilisation et les effets sont identiques.

Pour optimiser le **Prêt-à-jouer** d'**HI MI KI**, il est conseillé de réaliser cette opération à la fin de votre partie. Ainsi, pour la prochaine, vous n'aurez qu'à ouvrir la boîte pour jouer.



A chaque fois que vous déplacez votre *Curseur* sur l'*Encoche* **2**, **3**, ou **4**, vous pouvez (sans obligation) utiliser une de vos tuiles **Chaos** et **appliquer immédiatement son effet**.

水 Les tuiles Événements

Elles sont à **effet immédiat** (sauf le *Yokai Majeur*) et **utilisables une seule fois**.



Mana Feu : Cette tuile vous permet de *Basculer* à nouveau un (et seulement un) de vos cubes s'il affiche la face **Feu**.



Mana Bois : Cette tuile vous permet de *Basculer* à nouveau un (et seulement un) de vos cubes s'il affiche la face **Bois**.



Mana Eau : Cette tuile vous permet de *Basculer* à nouveau un (et seulement un) de vos cubes s'il affiche la face **Eau**.



Conjuration : Cette tuile vous permet de modifier la face visible et l'orientation d'un cube adverse de votre choix (mais sa position ne change pas).



Yokai Majeur : Cette tuile invoque un *Yokai Multi-élémentaire* qui vous permet de remporter automatiquement un *Conflit*, quel que soit l'élément affiché sur le cube de votre adversaire. Cette tuile prendra effet au prochain *Conflit* qui vous sera défavorable. Elle ne fonctionne qu'une fois et doit être défaussée après utilisation.



Confusion : Cette tuile vous oblige, vous et votre adversaire, à *Pivoter* ou *Basculer* un cube de l'équipe opposée au tour suivant. Puis, les tours de jeu reprennent le rythme normal.

Si vous avez les **Blancs**, vous jouerez un cube **Noir** et si vous avez les **Noirs**, vous jouerez un cube **Blanc**.

En cas de *Conflit* lors de la *Confusion*, c'est le joueur ou la joueuse qui a joué(e) le cube qui avance d'une *Encoche* (même si ce n'est pas sa couleur d'origine).

水 Les tuiles Terrain

Une fois piochée, une tuile *Terrain* peut être placée sur n'importe quelle **case inoccupée** du plateau (de votre choix). Elle restera en place jusqu'à ce qu'un cube *Bascule* sur cette case. Quand cela arrive, appliquez immédiatement son effet. **Les tuiles Terrain ne fonctionnent qu'une fois et doivent être défaussées après utilisation**.



Porte des enfers : Votre *Yokai* est inexorablement aspiré à travers la porte des enfers, et le cube est retiré définitivement du plateau. Vous devrez finir la partie sans ce cube.



Impulsion* : Vous devez *Basculer* votre cube d'une case supplémentaire dans la direction de votre choix.



Transfert : Vous devez échanger ce cube avec un autre cube de votre choix (y compris avec un cube adverse). Attention de bien conserver l'affichage et l'orientation pendant l'échange.



Miroir* : Votre cube se retrouve transporté de l'autre côté du plateau selon l'axe médian, **SANS** changer la face affichée ni l'orientation. Ainsi, il passe côté *Lumière* s'il était côté *Ténèbres* ou inversement. Par exemple : si la case *Miroir* est en A2, le cube se retrouve aussitôt en A5.



Téléportation* : Vous devez faire glisser votre cube de 2 cases dans la direction de votre choix. Ce faisant, votre cube peut passer à travers un cube allié ou adverse. Attention de bien conserver l'affichage et l'orientation pendant le déplacement.



Vortex : Vous devez *Pivoter* votre cube d'un quart de tour. Le *Pivot* se fait avant un mouvement supplémentaire éventuel ou toute autre résolution.

* **Les effets des tuiles Impulsion, Téléportation et Miroir ne sont pas appliqués si toutes les cases de réception sont occupées.** Elles restent sur le plateau jusqu'à ce que le déclenchement puisse se faire.

Les effets se déclenchent à **l'entrée d'un cube sur la case**. Si l'effet devient possible après coup, il ne s'applique pas.

Exemple : Votre cube bascule sur la tuile *Miroir* mais comme la case de destination est occupée par votre adversaire, le pouvoir ne se déclenche pas. Au tour suivant, votre adversaire déplace son cube et libère la case de destination. A votre tour, vous ne pouvez pas utiliser l'effet de la tuile car vous êtes déjà en place. Il vous faudra revenir sur cette case pour le déclencher.

水 Fin de la partie

Dès qu'un joueur ou une joueuse atteint **sa cinquième Encoche**, la partie s'arrête immédiatement et il ou elle remporte la victoire.

水 MODE SOLO : MUK YAN (training)

« Jeune apprenti, tu sais désormais invoquer les *Yokaï* et contrôler leurs actes, mais tu es encore bien loin de pouvoir maîtriser un adversaire. Mais soit patient. Ta maladresse et ton inexpérience peuvent aisément être balayées par le souffle du *Muk Yan*. Entraîne-toi contre lui... S'il ne te tue pas, tu seras plus fort. »

La parole du Maître

水 But du jeu

Vous allez affronter le terrible *Muk Yan* qui réagit instinctivement à vos attaques. Remportez **5 Conflits** avant lui pour gagner la partie.

水 Préparation

Prenez **3 cubes** d'une même couleur. En choisissant la face et l'orientation qui vous intéressent, posez vos 3 cubes sur les cases **5B, 5C** ou **5D**. Ensuite, faites rouler les 3 cubes de votre adversaires dans le couvercle de la boîte, et placez-les sur les cases **3B, 3C** ou **3D**.

Les 2 cubes *Blanc* et *Noir* restants seront utilisés pour déterminer les mouvements de *Muk Yan*. Dans la suite de ces règles, nous les appellerons les **Cubes Muk Yan**.

水 Avant-propos

Les **conditions de victoire** ainsi que les règles ***Pivoter*, *Basculer*** et de ***Conflit*** sont **rigoureusement les mêmes** que dans le mode 1 contre 1.

水 Déroulement

C'est vous qui commencez. **A chaque tour**, faites votre action, **puis faites rouler les Cubes Muk Yan** dans le couvercle de la boîte **et référez-vous au Tableau des actions en page 8**.

L'élément du cube **Noir** indique la **Ligne** à consulter et l'élément du cube **Blanc** indique la **Colonne** à consulter.

Chacune des 9 cases du tableau donne la même liste de **9 actions**, mais leur ordre diffère d'une case à l'autre. Il vous suffit de les parcourir, de la première à la dernière, et d'**appliquer la première action possible**. En d'autres termes, si une action n'est pas possible, passez à la suivante.

水 Les Actions

- 1 • **Attaque multiple** : *Basculer* un cube du *Muk Yan* afin qu'il soit en *Conflit* avec plusieurs de vos cubes et qu'il remporte au moins deux d'entre eux.
- 2 • **Attaque simple** : *Basculer* un cube du *Muk Yan* afin qu'il remporte un *Conflit* contre un de vos cubes.
- 3 • **Menace** : *Basculer* ou *Pivoter* un cube du *Muk Yan* de manière à ce qu'il puisse *Basculer* en situation de *Conflit* avec un de vos cubes au prochain tour.
- 4 • **Emprise** : *Basculer* un cube du *Muk Yan* afin d'obtenir une tuile *Emprise* (après avoir *Basculé* le *Cube Actif*, quatre cubes affichent le même élément).
- 5 • **Blocage** : *Basculer* ou *Pivoter* un cube du *Muk Yan* de manière à ce qu'il bloque un de vos cubes. Le cube bloqueur affiche un élément qui domine un de vos cubes. De plus, les éléments affichés sur les faces latérales du cube bloqueur dominent les éléments affichés sur les faces latérales de votre cube.

Exemple : Sur l'image ci-dessous, le cube noir bloque le cube blanc car sa face supérieure (**Bois**) domine la face supérieure du cube blanc (**Eau**) **ET** les faces latérales du cube noir (**Feu**) dominent les faces latérales du cube blanc (**Bois**). Dans ces conditions, si le cube blanc *Bascule*, il suffira au cube noir de *Basculer* lui aussi pour dominer à nouveau le cube blanc : le cube blanc est bloqué.





- 6 • **Esquive** : Pivoter tous les cubes du *Muk Yan* qui sont dans une situation de blocage.
- 7 • **Pression** : Basculer un cube du *Muk Yan* afin que deux cubes affichent un élément d'une *Emprise* qui n'est pas encore acquise par le *Muk Yan*.
- 8 • **Rejouer** : Basculer un cube afin qu'il soit en position de rejouer. Faites rouler à nouveau les *Cubes Muk Yan* pour déterminer le coup suivant.
- 9 • **Mouvement Offensif** : Basculer un cube du *Muk Yan* qui ne **menace** pas déjà un de vos cubes.
Mouvement Défensif : Basculer un cube du *Muk Yan* qui ne **bloque** pas déjà un de vos cubes.

Ce cube doit se déplacer sur la case portant la valeur supérieure la plus proche de la valeur de la case de départ (cf. tableau ci-dessous).

水 Fin de la partie

Le premier, de vous ou de *Muk Yan* à atteindre la **cinquième Encoche**, remporte la victoire.

	 Feu	 Eau	 Bois
 Feu	<ul style="list-style-type: none">1 • Attaque multiple2 • Attaque simple3 • Menace4 • Emprise5 • Blocage6 • Esquive7 • Pression8 • Rejouer9 • Mouvement (offensif)	<ul style="list-style-type: none">1 • Attaque multiple2 • Attaque simple4 • Emprise3 • Menace6 • Esquive5 • Blocage7 • Pression8 • Rejouer9 • Mouvement (offensif)	<ul style="list-style-type: none">1 • Attaque multiple2 • Attaque simple4 • Emprise3 • Menace8 • Rejouer6 • Esquive5 • Blocage7 • Pression9 • Mouvement (offensif)
 Eau	<ul style="list-style-type: none">1 • Attaque multiple2 • Attaque simple4 • Emprise8 • Rejouer3 • Menace7 • Pression5 • Blocage6 • Esquive9 • Mouvement (offensif)	<ul style="list-style-type: none">1 • Attaque multiple2 • Attaque simple4 • Emprise8 • Rejouer6 • Esquive3 • Menace7 • Pression5 • Blocage9 • Mouvement (offensif)	<ul style="list-style-type: none">1 • Attaque multiple4 • Emprise2 • Attaque simple8 • Rejouer5 • Blocage6 • Esquive3 • Menace7 • Pression9 • Mouvement (défensif)
 Bois	<ul style="list-style-type: none">1 • Attaque multiple4 • Emprise2 • Attaque simple5 • Blocage8 • Rejouer3 • Menace6 • Esquive7 • Pression9 • Mouvement (offensif)	<ul style="list-style-type: none">1 • Attaque multiple4 • Emprise2 • Attaque simple8 • Rejouer3 • Menace5 • Blocage6 • Esquive7 • Pression9 • Mouvement (défensif)	<ul style="list-style-type: none">1 • Attaque multiple4 • Emprise2 • Attaque simple5 • Blocage8 • Rejouer3 • Menace6 • Esquive7 • Pression9 • Mouvement (défensif)

Tableau des actions

水 MODE SOLO : HEADLOCK

« Jeune apprenti, ne succombe pas au poison de l'orgueil. Tu possèdes un réel talent mais tu es encore loin d'être un vrai Yamabushi. Le **Manuscrit des Yokai Majeurs** recèle des défis que seuls les Maîtres peuvent espérer résoudre. Là, tu prouveras ta valeur. Mais reste humble, car bien des téméraires ont tentés cette épreuve avant toi et nombreux sont ceux dont l'esprit égaré hante à jamais ce rouleau légendaire. »

La parole du Maître

水 But du jeu

Armé d'un ou plusieurs cubes **Blancs**, vous devez éliminer les cubes **Noirs** de votre adversaire en un nombre de **Mouvements** égal ou inférieur au **PAR** du défi. Pour éliminer un cube vous remporter un **Conflit** contre ce cube. En cas de succès, celui-ci est retiré du plateau.

水 Préparation

Placez les éléments de jeu selon le schéma du défi indiqué à partir de la page X.

Lors du placement des cubes **Noirs**, les éléments des faces latérales n'ont aucune importance. En revanche, **respectez bien les éléments des faces latérales du cube Blanc**.

水 Avant-propos

Les défis de ce mode solo sont classés en **4 catégories** : **Facile**, **Moyen**, **Difficile** et **Expert**.

Le nombre de **Mouvements** maximum est appelé **PAR**. Comme au golf, le **PAR** est le score idéal attribué à un défi, c'est également le meilleur score réalisé par un joueur ou une joueuse.

Les règles *Pivoter*, *Basculer* et de *Conflit* sont **rigoureusement les mêmes** que précédemment.

Vous pouvez **rejouer** comme dans les règles normales, **sans que cela ne vous coûte de Mouvement**.

Les effets des tuiles **Chaos** restent inchangés, et **leur application ne vous coûte aucun Mouvement**.

Les règles relatives aux tuiles **Emprises** ne sont pas appliquées (les tuiles *Emprises* ne sont tout simplement pas utilisées).

Les **solutions** sont écrites en tout petit et tête en bas, sous chaque défi, et récapitulées en page XX. Il s'agit d'une suite de coordonnées de cases, séparée par un espace, à exécuter dans l'ordre. Ces coordonnées sont formatées comme suit :

- Coordonnées de **départ** (emplacement du cube blanc avant son action)
- Une **flèche** ► pour séparer les coordonnées de départ et les coordonnées finales.
- La lettre qui détermine l'**action** (**B** pour *Basculer*, **P** pour *Pivoter*, **R** pour *Rejouer*, et **C** pour l'utilisation d'un effet d'une tuile *Chaos*).
- Coordonnées de **destination** (emplacement du cube blanc après son action)
- Un (ou plusieurs) **astérisque (*)** après les coordonnées finales indique qu'un (ou plusieurs) cube *Noir* doit être retiré du plateau.
- Les **pictogrammes** *Feu* 🔥, *Eau* 💧 ou *Bois* 🌳 indiquent qu'une emprise est réalisée.

Exemple : La solution du défi **F01** en **PAR 3** est **C4►BC3* C3►BD3* D3►BD4***. Cela signifie que le cube *Blanc* *Bascule* de la case **C4** en **C3** et que le cube *Noir* est vaincu et doit être retiré du plateau. Puis le cube *Blanc* *Bascule* de **C3** en **D3**, le cube *Noir* est retiré. Enfin, le cube *Blanc* *Bascule* de **D3** en **D4** et le dernier cube *Noir* est retiré. Le défi est relevé en **3 Mouvements** : vous avez gagné.

水 F01



PAR
3

D4►C3 C3►BD3 C3►BC3* C4►B3

水 F02



PAR
3

D4►C3 C3►BC3 C3►BD3 D3►BD4*



水 F03

PAR
4



051B07 041P04 041B03 031B03
+051B07 041P04 041B03 031B03

水 F04

PAR
3



831B07 841B07 041B03 031B03
+031B03

水 F05

PAR
5



031B02 021B02 021B03 031B03 031B03
+031B02 021B02 021B03 031B03

水 M01

PAR
3



051B05 051B05 031B03 031B03
+031B03

水 D01

PAR
4



041B04 041B04 021B03 031B03 031B03
+041B04 041B04 021B03 031B03

水 E01

PAR
7



051B05 051B05 041B04 041B04 021B03 021B03 021B03 021B03 021B03
+051B05 051B05 041B04 041B04 021B03 021B03 021B03 021B03 021B03