

CREATION DE DECK EN MM MA

Pour construire un deck basique en mm ma, il est conseillé de prendre une carte appelée "low power" qui se placera au milieu au cas où vous commenciez. Cette carte est appelée "low power" parce qu'il s'agit d'une carte ayant la plupart du temps un power assez bas, cette carte servira de pilier central dans le cas où vous commencez. Elle pourra également permettre de créer et de bloquer des combos grâce aux autres cartes, c'est donc la base de votre deck, celle qu'il faudra commencer à chercher pour créer votre deck.

Ensuite en fonction de la carte qui nous sert de pilier, nous allons choisir les 4 autres cartes qui compléteront le deck, il faut que ces 4 cartes aient des chiffres identiques à la carte "pilier" afin de pouvoir faire des combos pendant la partie.



Old Man

Prenons par exemple une carte avec les chiffres 6363 comme le montre l'image ci-contre.



Héros



Soren

Pour pouvoir jouer avec les murs et pouvoir gagner facilement en réfléchissant un minimum, nous allons prendre 2 cartes dites opposées, c'est-à-dire, deux cartes qui ont leurs chiffres symétriquement opposés. Ces deux cartes par exemple, Soren et Héros. il est conseillé pour un deck de base de prendre des cartes dans ce genre pour jouer dans les coins.



Armure Vivante



Katt

La carte Armure Vivante va servir en bas et en haut de la carte du milieu, pouvant retourner des A des deux cotés par combo identique sur la gauche et par combo plus sur la droite). La seconde carte permet de faire des combos sur la droite et la gauche de la carte du milieu si des A sont joués.

Petite démonstration du deck :



Dans le cas où nous commençons, nous jouons notre carte au milieu. Il est bon de rappeler qu'un deck choisi par un joueur (dans une règle à combo) doit se jouer sur les combos, à fortiori, sur les A.



Voici la preuve que le deck retourne des A, ou qu'ils soient posés, grâce aux combos plus et identique, en effet, la carte Armure Vivante en haut au milieu et en bas au milieu, permet de faire un combo identique sur la gauche (son A touche le A de la carte adverse, et son 6 touche le 6 de la carte du milieu) ainsi qu'un combo plus sur la droite (son 2 touche le A de la carte adverse, ce qui fait un total de 12, et son 6 touche le 6 de la carte du milieu, ce qui fait également 12). La carte Katt fait un combo identique à gauche au milieu ainsi qu'à droite au

milieu, que ce soit sur le haut ou le bas. Ses A touchent les A des cartes adverses, et les 3 touchent les 3 de la carte au milieu.



La différence avec les 2 cartes du dessus, c'est que les cartes font le combo des deux côté , une seule carte suffit donc pour effectuer le combo, alors qu'au-dessus, on voit qu'il nous faut les 2 cartes. Ces deux cartes permettent également de faire un combo identique avec la carte du milieu et le mur, pouvant ainsi bloquer les combos adverses assez facilement, si le besoin est.



Un exemple de coup à jouer, la carte Soren en bas à droite, que vous pouvez reprendre (si l'adversaire la prend bien entendu), grâce à la carte Armure Vivante ou la carte Katt (cela marche également avec la carte Héros) comme le montrent les exemples juste au-dessus.

Mise en pratique :



Nous commençons, nous jouons donc la carte pilier au milieu.



L'adversaire a joué sa carte a1a1 à gauche au milieu, nous allons écarter le jeu, en jouant par exemple notre carte a3a3 en haut à droite. Il est bon de rappeler de ne pas sauter tout de suite sur les combos, et de les garder pour le moment opportun !



L'adversaire a joué en bas à gauche, retourner sa carte permettrait de garder un point au chaud, puisqu'il ne pourrait plus la récupérer, nous jouons donc la carte sélectionnée dans la zone entourée de blanc pour retourner sa carte.



Ici deux choix s'offrent à nous, nous pouvons jouer la a36a (la carte en haut située dans notre deck) soit en bas à droite, et laisser notre adversaire jouer ensuite en haut, en assurant au minimum une égalité, soit jouer en haut au milieu, en protégeant ainsi le combo avec la carte du milieu et la a3a3, si jamais l'adversaire a un combo avec ces deux cartes. Nous décidons de jouer en bas à droite.



Voilà, pour le moment, il y a égalité, si l'adversaire oriente un A, que ce soit en jouant au milieu en haut, ou en haut à gauche, nous avons le combo, si jamais il ne joue pas de A, nous avons une égalité (sauf dans le cas où il joue en haut au milieu en orientant un 3 ou un 6 dans la direction de la dernière case et qu'il ne "bloque" pas les cartes qui sont à côté.)



L'adversaire a joué un A en notre direction, la partie se finit donc sur un combo identique.

Il ne faut surtout pas oublier d'essayer d'orienter le jeu dans un sens qui vous avantage (en fonction des cartes qu'il vous reste) un deck de mm ma vise avant tout à faire des combos et bloquer les cartes pour que l'adversaire ne les reprenne pas. Dans le cas où nous ne commençons pas, il faut créer des combos et bloquer les cartes !

Une grande partie de l'amusement du jeu vient de la création de son propre deck, de le tester pour trouver ses forces/faiblesses, de l'utiliser durant les tournois. N'hésitez pas à aller voir les [enseignants](#) pour qu'ils vous aiguillent sur votre création de deck!