

## **FORME ANTI CARRE 2 (REGLE =+)**

Bonjour à tous et à toutes!

Durant une partie dans les règles = + (Identique Plus) vous pourrez être confronté à plusieurs schémas/formes plus ou moins avantageux pour vous. Nous allons en voir quelques une dans ce tutoriel.

Pour pouvoir comprendre ces tutoriels, il vous faut bien avoir intégré les règles identique et plus.

Règle Identique : <http://www.ffwtt.net/help/identique.php>

Règle Plus : <http://www.ffwtt.net/help/plus.php>

Si ce n'est pas encore le cas, vous pouvez toujours vous référer aux **Enseignants** qui vous aideront à vous perfectionner dans ces deux règles.

Ensuite vous devez connaître la notion de Combo, dont voici le tutoriel :

<http://www.ffwtt.net/forums/viewtopic.php?f=6&t=2565>

Et pour finir vous devrez aussi avoir connaissance de la numérotation des cases, en cliquant sur ce lien : <http://www.ffwtt.net/forums/viewtopic.php?f=6&t=882>

Pour toute incompréhension/problème, adressez vous à un **Enseignant**

### ***MISE EN PRATIQUE***

Commençons par un peu de pratique !

Votre adversaire joue en 5 :



Si vous souhaitez éviter la forme en carré, vous pouvez toujours jouer en 8 ou en 2 :



Si votre adversaire décide donc de jouer en 2 (à l'opposé de vous), cela formera une ligne :



Il vous faudra donc de tenter la forme en croix en jouant en 4 ou en 6. Cette forme est cependant assez difficile à maîtriser, car c'est la moins sûre. Elle crée beaucoup plus de possibilités de combos pour l'adversaire.



Votre adversaire jouera normalement à l'opposé. Et cela formera donc une jolie croix!



Maintenant vous devrez jouer en protégeant vos cartes et si possible garder un combo en réserve. C'est ce qu'il y a de plus important, et c'est ce qu'il faut faire dans toutes les règles de jeu. Bien défendre ses cartes : avec des cartes ayant des valeurs identiques aux autres cartes apposées pour bloquer les combos en règle à combo, ou bien gêner son adversaire en posant habilement des cartes qu'il ne puisse pas retourner dans les règles sans combos. Gardez bien à l'esprit qu'il faut "attaquer" vers l'avant dernier coup voire le dernier.



Votre adversaire en fera de même.



Vous pouvez maintenant faire votre combo en 7.



Ici, d'après le deck utilisé aux premiers abords par mon adversaire, il ne devrait pas avoir la carte faisant un combo en 7.



**Attention:** cette forme anti carré n'est pas vraiment recommandée car difficile à maîtriser

Il ne vous reste plus qu'à aller voir un [Enseignant](#) sur le jeu pour vous perfectionner!

Si vous avez des problèmes à comprendre ou si vous souhaitez contribuer à l'amélioration de ce tutoriel, merci de nous contacter par mp ou via le jeu,

L'équipe Enseignement