

## TUTORIEL FORME CARRE (+=)

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

## Le Carré :

Tout d'abord une des formes les plus courante, le carré : 4 premières cartes qui sont posées forme un carré par exemple : 1, 2, 4, 5. (Se référer à l'aide des numérotations des cases du tapis).



Ce schéma est assez désavantageux pour vous si l'adversaire commence du fait qu'il pourra se créer des combos plus facilement que vous s'il pose une carte dans le coin opposé au schéma du carré. Dans ce cas là, votre adversaire prendra le dessus sur vous et maîtrisera le jeu.



Dans le cas du carré en 1, 2, 4, 5, si ensuite il pose une carte « support » en 9 ; il est fort probable et logique de penser qu'il aura un combo à la fois en 8 et en 6 (ou au moins sur l'un des deux). Dans ce cas, il vous faudra beaucoup de chance pour retourner la situation c'est-à-dire qu'il vous donne un ou plusieurs combos involontaire. C'est ici que vous comprenez l'importance du carré. Lorsque vous subissez la forme en carré, il est très difficile de savoir où jouer.

A ce moment la vous devrez jouer votre carte au meilleur endroit possible pour essayer de créer des combos et limiter ceux de votre adversaire :

Là j'ai donc choisi de poser ma carte en 8. J'ai un combo en 7 avec ma carte A747 ainsi qu'en 6 avec Aska (1A1A)



Ici Votre adversaire jouera logiquement en 6 en vous reprenant 2 cartes. Pourquoi? Car s'il vous avait repris la carte posée en 8 en posant la sienne en 7, il n'aurait pas pu effectuer son combo en 6 (Vous lui aurez logiquement "piqué" cette case 6 pour lui laisser le moins de chances de combos possibles)



Mais vu qu'en posant ma carte en 8 je me suis créé un combo en 7 je récupère donc la carte qu'il vient de me prendre. Je préfère jouer la sécurité.



Votre adversaire posera sa dernière carte. Etant donné que l'adversaire ne peut pas retourner ses propres cartes, il y a forcément égalité.

Grâce à cette technique, il vous sera plus facile de mettre mal à l'aise votre adversaire. Il est dur pour l'adversaire de savoir si effectivement vous avez les combos des deux cotés de la carte "support" (carte à l'opposé du carré). Il vous est plus facile de maîtriser le jeu, et de faire tomber l'adversaire dans vos pièges.

Si vous avez une question/une demande sur quoi que ce soit par rapport à ce tutoriel, n'hésitez pas à m'en parler via mp sur le forum ou sur le jeu! Vous pouvez toujours aller voir les [Enseignants](#) pour toute question en rapport avec le jeu 😊

L'équipe Enseignement.