

AVANT PROPOS : pour comprendre ce tutoriel, vous devrez connaître la numérotation des cases du tapis. Les cases sont numérotés comme le pavé numérique : en bas à gauche, c'est la case numéro 1, au milieu la case numéro 5, en haut à droite la case numéro 9. Pour plus d'information sur la numérotation des cases du tapis, rendez vous ici :

<http://www.ffwt.net/forums/viewtopic.php?f=6&t=882>

Je vous invite également à lire les deux tutoriels sur la forme en S et la forme en T :

<http://www.ffwt.net/forums/viewtopic.php?f=6&t=2662> En forme de T

<http://www.ffwt.net/forums/viewtopic.php?f=6&t=2653> En forme de S

Cette fois, j'ai choisi de prendre un point de vue différent du sien pour cette explication détaillée : nous nous plaçons du côté du joueur qui ne commence pas.

En effet, vous avez sans doute remarqué qu'en Même Mur, Mur Additionnel aléa, commencer est un véritable avantage : vous menez le jeu et préparez vos combos. En revanche, celui qui ne commence pas est souvent amené à défendre, protéger ses cartes pour tenter d'arracher une égalité.

La technique du contournement permet de chercher la victoire alors qu'on ne commence pas. Cependant, elle est assez aléatoire : les très bons joueurs s'y laissent rarement prendre, sauf s'ils pensent que vous bluffez; il faut en plus que vous puissiez vous créer un combo à partir de la première carte de l'adversaire... Mais entrons plutôt dans le vif du sujet !



Ici, je commence par une grosse carte en 5 (ce qui généralement est une erreur, ici volontaire pour les besoins de l'exercice). Avec Final Rhapsorne (AA42, cinquième carte de sa main) mon adversaire a un combo direct sur ma carte : il va pouvoir mettre en œuvre la technique du contournement.

Malheureusement, suite à des problèmes techniques, l'ordinateur a joué à la place de mon adversaire, mais ça n'est pas grave : il va devoir se créer lui même le combo.

Il commence donc par contourner ma carte, et voilà comment faire en image :



Mon adversaire joue une carte qui ne reprend pas celle que j'ai posé en 5. Pourquoi a-t-il joué ici ? Parce qu'il souhaite en fait que je joue ensuite en 6 (ce qui est très probable, c'est un schéma de jeu assez classique), pour ensuite poser son Final Rhapsorne (AA42) en 9, et se préparer ainsi un combo en 8 avec Ray (8657, première carte de sa main).

Comme je vous l'ai dit précédemment, cette technique suppose beaucoup d'anticipation : à votre premier coup, vous anticipez déjà votre 3ème coup, et par conséquent, votre 4ème et dernier coup qui sera, si tout c'est bien passé, de faire le combo que vous avez préparé. Observons maintenant la suite des évènements.



Je rentre dans le jeu de mon adversaire elliu et joue en 6, avec en plus une carte qui sera retournée en cas de combo, étant plus faible que le 4 de Garret (54AA, carte posée en 5 sur le tapis). C'est donc le moment pour mon adversaire de préparer le combo tant attendu : il doit jouer Final Rhapsorne en 9 !



Et voilà ! Le combo est préparé. Notez qu'en jouant ainsi, mon adversaire prend tout de même un gros risque. En effet, le 2 de Final Rhapsodie est inférieur au 6 de la carte que j'ai posé : si j'ai le combo en 3, c'est mal parti...

De même, la façon dont la carte est posée est illogique, sauf si mon adversaire prépare un combo : ce coup est donc un peu "téléphoné" et ne fonctionnera sans doute pas si vous rencontrez un bon joueur de Même Mur Mur Additionnel aléa. Mais regardons plutôt le coup suivant...



J'ai donc joué en 3, pour arriver à une forme de T comme dans le tutoriel proposé au début. C'est au tour de mon adversaire de jouer. Pour lui, la situation idéale serait que les cases 1 et 2 soient bloquées, et que seules les cases 7 et 8 soient disponibles. Pour arriver à ce résultat tant attendu, il n'a qu'une solution : me tendre un piège et jouer en 2 en reprenant Final Rhapsodie, avec un chiffre qui soit inférieur à l'As de Garret, pour m'amener à reprendre sa carte en 1 ensuite.

Pourquoi le chiffre doit-il être inférieur à l'As de Garret ? Précisément pour que le combo final soit encore plus important si jamais je venais à reprendre la carte en 1 ! Observons donc comment faire cela :





Et voilà ! Avec la carte posée par mon adversaire en 2, il mène au score 6-4. Ici, le coup que je m'apprête à faire à relativement peu de sens, mais je l'ai fait quand même pour les besoins de l'exercice. En effet, il aurait suffi que je joue la 8548 en 8 pour m'assurer la victoire ou au moins l'égalité... Le coup de mon adversaire aurait donc été meilleur si à la place du 4 il y avait eu un As ou un 9 que je ne puisse pas reprendre, et surtout si j'avais pu reprendre sa carte en 1, chose qui m'est impossible vu mon deck. Mais peu importe, l'essentiel est que vous compreniez le but de l'opération. Que vais-je tenter pour revenir au score ? Voyons ça dès maintenant.



Le piège de mon adversaire a fonctionné, je suis tombé dedans la tête la première ! Changeons un instant de point de vue, et passons de mon côté. Quelles sont les raisons qui auraient pu, dans des circonstances plus plausibles, m'amener à jouer en 1 plutôt qu'en 8 ? Elles sont plus nombreuses que vous le pensez sans doute. Premièrement, je peux penser que mon adversaire bluff, et qu'il a joué ici pour tenter d'assurer une égalité : je tente donc le tout pour le tout et je lui reprends deux cartes en 1. J'aurais aussi pu être dans l'impossibilité de retourner Final Rhapsodne, et donc un coup en 8 m'aurait privé de la victoire quasi-surement. Maintenant, mon adversaire n'a plus qu'à faire le coup qu'il avait prévu trois tour à l'avance, et ainsi mettre en action son plan machiavélique...



Et voilà ! Il retourne quasiment toutes les cartes du tapis grâce à ce coup qui lui assure la victoire, à moins d'un "mool shot" (coup de chance sur la dernière carte) de ma part à la fin, ce qui n'est pas le cas ici comme vous pouvez le constater.

En guise de conclusion, je tiens à vous rappeler que cette technique est risquée : elle risque de ne pas prendre chez les bons joueurs, et dans notre cas étudié ici, les coups qui ont menés à la victoire étaient vraiment téléphonés et très prévisibles; ça n'est que pour les besoins du tuto que j'ai mené le scénario jusqu'au bout. Néanmoins, voilà une bonne manière de remporter quelques victoires en Même Mur Mur Additionnel aléa sans commencer !