

## FORME DE JEU : LE S (=+)

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

Maintenant nous allons passer à l'explication de cette forme.

La forme en S est une tactique à mettre en place quand vous commencez par une carte posée en 5.



La première carte posée est Père Noël (3413), car elle permet d'avoir différent combo avec les autres cartes du deck utilisé.



Ici l'adversaire joue Basch (41AA) en 9, du coup il serait tentant de lui reprendre sa carte en 8 avec Fafnir(1A3A) ou en 6 avec Kuja Transe (A3A4). Mais justement, c'est là qu'il faut ne pas tomber dans le piège de l'attaquer trop vite, puisqu'avec votre deck s'il combote à l'opposé d'où vous avez joué vous êtes mal parti. **En Identique Plus, il est important de toujours commencer par protéger ses cartes grâce à ces techniques de jeu plutôt que d'attaquer tête baissée.**



Du coup vous jouez en 2 avec Fafnir (1A3A) car celle-ci ne peut être reprise directement sans combo dessus. En effet, le 1 de Fafnir est directement accolé au 1 de père Noël, donc même avec un combo sur la carte père Noël, Fafnir est assurée de ne pas être retournée. Par conséquent, vous protégez votre carte (gardez à l'esprit que le but lors d'un duel est de protéger aux maximum ses cartes).



Votre adversaire décide lui aussi de protéger sa carte en jouant en 8 avec nina (4A4A) : Elle ne peut être retournée par aucun combo, car ses valeurs sont protégées des 2 cotés. Cela va vous permettre de mettre en place votre forme en S puisqu'il ne vous reste plus qu'a jouer en 1 pour l'avoir.



Ici vous jouez Kuja transe (A3A4) en 1 : vous assurez au moins l'égalité. Il est vrai qu'il était tentant aussi de jouer chrono (A34A) pour vous garder les combos en 4 et 6 mais vous auriez été embêté si votre adversaire avait les combos en 4 et 6 aussi. Vu vos cartes restantes en mains vous êtes sûr d'égaliser.



Votre adversaire joue kerchak(A1A1) en 6, il ne combote pas mais protège ainsi sa carte en 9 qui devient imprenable pour moi, mais rien de grave puisque je reprends sa carte en 6 et en plus je combote (bon sachez ici que c'était pour les besoins du tuto, un joueur confirmé essaiera dans la mesure du possible d'éviter de vous laisser des A pour comboter).



Voilà, ici le combo qu'il vous restait à faire en mettant chrono (A34A). Et comme indiqué au dessus vous avez l'égalité assurée mais vous pouvez toujours l'emporter.

A ce moment de la partie il lui reste 2 chances d'égaliser :

- Il combote en 4 sans laisser un A vers le haut
- Il combote en 4 en laissant un A vers le haut et il a bloqué avec un 3 sur la droite de sa carte pour bloquer l'éventualité d'un combo final par vous.



Il a donc choisi de jouer en 4 avec Ninja (AA41) sans comboter et en laissant un A vers le ce qui vous assure la victoire.



Et voila vous finissez en combatant en 7 comme prévu au dessus avec Duran (3AA3).  
Vous avez gagné en utilisant intelligemment la tactique en S.  
Bien sûr cette tactique peut aussi être utilisée dans tout les sens suivant votre deck.

**Utiliser cette technique vous permet au final de maitriser le défi, en forçant l'adversaire de jouer d'un côté ou de l'autre. En maitrisant cette technique de jeu, vous pouvez vous assurer des égalités/victoires plus facilement.**

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