

L'équipe Enseignement vous propose ce topic expliquant les différentes stratégies d'attaque/défense les plus utilisées en tournoi et en défi. Grâce à ce topic, vous serez plus apte à pouvoir comprendre toute l'ampleur du jeu. Nous allons illustrer ces explications par des images, afin de rendre le sujet plus compréhensible. Nous expliquerons pas à pas les démarches, afin que vous puissiez le refaire par vous même par la suite.

Pour pouvoir comprendre ces tutoriels, il vous faut bien avoir intégré les règles Identique Plus, Même Mur et Mur Additionnel. N'hésitez pas à aller voir un Enseignant pour qu'il vous perfectionne dans ces règles là. Il vous faudra aussi être à l'aise avec la notion de combo, expliquée ici :

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

Enfin vous aurez besoin de bien connaître la numérotation des cases du plateau de jeu. Prenez pour exemple le clavier numérique:

- La case en bas à gauche représente la touche 1
- La case en haut à droite la touche 9

Pour plus d'infos : Pour plus d'infos : <http://www.ffwt.net/forums/viewtopic.php?f=6&t=882>

Nous allons expliquer dans ce topic les formes en S. Ceci ne vous dit rien? Ce n'est pas grave, nous allons vous expliquer:

Nous prendrons les règles Mur Additionnel et Même Mur pour illustrer cet exemple. Si vous avez encore du mal avec ces règles, allez voir un Enseignant qui vous expliquera et pourra vous perfectionner.

Mur Additionnel : <http://www.ffwt.net/help/muradditionnel.php>

Même Mur : <http://www.ffwt.net/help/mememur.php>

1ere carte : Si vous avez une carte avec des chiffres faibles, il faut la poser au milieu, de sorte que votre adversaire ne puisse pas se créer de combo sur celle ci et qu'il soit obligé de la retourner. Si vous n'en avez pas il faut essayer de poser une carte au milieu que vous pouvez comboter (= effectuer un combo) avec les murs.

Si cela n'est toujours pas possible, alors la meilleure solution serait de jouer dans un coin du tapis.



1ere carte 4554 :

En Même Mur, Mur Additionnel Aléa, l'une des choses les plus importantes est la carte au milieu. Si la 1ère est posée en 5 il faut essayer de la contourner (ne pas la reprendre) et de se créer des combos sur celle ci.

Si cela n'est pas possible, il faut essayer de jouer sur les gros chiffres, c'est à dire poser des 9 ou 8. Avec un peu de chance votre adversaire ne pourra pas les reprendre et il ouvrira des failles. Il ne faut pas chercher à reprendre directement les cartes que l'adversaire pose. La plupart du temps, (pour les premières cartes en tout cas) il faut jouer à l'opposer de là où il a posé.



2eme carte :

Votre adversaire essaye de contourner la carte et va se créer un combo pour pouvoir la reprendre.



3eme carte :

Vous jouez à l'opposer de lui c'est à dire en 8.



4eme carte :

En jouant en 8, vous avez permis a votre adversaire de se créer un combo sur la carte du milieu en posant la 443A en 3



### 5eme carte :

On arrive à ce moment à la forme en S. Vous pouvez remarquer que les cartes posées forment un S à l'envers.

Quel est donc l'intérêt d'utiliser cette forme en S? Eh bien tout simplement de maîtriser la partie en obligeant l'adversaire à jouer sur un des 2 cotés du S.

Grâce à cette forme spéciale, vous pouvez "amener" votre adversaire là où vous voulez. Cependant, si vous jouez en S vous ne contrôlez la partie que si la carte du milieu ne vous appartient pas ou que l'adversaire est obligé de la reprendre. Sinon il peut contourner votre carte tout en se créant un combo.

D'ailleurs, si vous jouez en 7 à ce moment, il faut que les chiffres sur les côtés de la carte au milieu soient très faibles, c'est à dire un 1 ou un 2 pour que votre adversaire la reprenne automatiquement s'il joue en 4, car sinon il peut la contourner.(c'est à dire reprendre votre carte posée en 7, sans reprendre la carte en 5)

De plus, comme il s'était créé un combo en 6, il pourra retourner les cartes qu'il a posé en 4 et 2. Ainsi la victoire ou le match nul est assuré pour lui.

A ce moment là, il ne faut pas utiliser la forme en S, sans quoi vous perdrez. Utilisez la forme adéquate à votre deck.



Maintenant si vous jouez en 1, vous êtes sur de perdre, sauf si par chance vous faites un mool shot (chance de faire un combo alors que l'on ne l'avait pas prévu), et encore il faudrait que votre adversaire n'ait pas bloqué le combo.

Si vous jouez donc en 1, votre adversaire peut donc faire son combo en 6 et mener ainsi 7 à 3. Pour essayer de faire 5-5 il aurait alors fallu jouer en 6.



Vous jouez en 9. L'adversaire a bloqué tous vos combos et il gagne 7 - 3. Vous savez que votre carte ne peut retourner qu'une seule carte avec son combo, ce qui amène le score à 6-4. Sachez que la forme en S peut être très utile lorsqu'elle est maîtrisée, mais elle ne s'applique qu'à certaines conditions.

Cependant, le mieux reste la pratique! Ce genre de formes ainsi que les combos ne se maîtrisent pas facilement.

Pour plus d'infos là dessus, vous pouvez toujours envoyer un message privé à un Enseignant via le forum ou sur le jeu.

Nous restons à votre disposition pour des éclaircissements sur un point précis ou pour des perfectionnements.