

Aujourd'hui l'équipe Enseignement vous propose un topic sur les dangers et autres pièges auxquels vous pouvez être confronté durant des défis en règles Identique et Plus

Les explications des règles sont disponibles ici :

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

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

Il a pour but de vous aiguiller dans vos choix, et de vous montrer grâce à des illustrations ce qu'il vous faut faire/ne pas faire dans certaines situations.

L'idée générale de ce topic est qu'il existe plusieurs façons de contrôler le match, d'arriver à assurer les égalités/victoires en règle à combo.

Avant de vous lancer dans ce tutoriel, familiarisez-vous avec la numérotation des cases du tapis. Les cases sont numérotées comme le pavé numérique : en bas à gauche du tapis de jeu, c'est la case numéro 1, au milieu la case numéro 5, en haut à droite la case numéro 9. Pour plus d'informations sur la numérotation des cases du tapis, rendez vous ici :

Numérotation des cases du tapis : <http://www.ffwt.net/forums/viewtopic.php?f=6&t=882>

Enfin, il vous faut ABSOLUMENT avoir compris les combos pour comprendre ce tutoriel.

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

Si le tutoriel sur les explications des combos n'est toujours pas suffisant, n'hésitez pas à vous tourner vers un **Enseignant** qui se fera une joie de vous répondre.

I) PROTECTION DES CARTES

Dans toutes les règles, et surtout dans les règles à combo, la chose la plus importante est la protection des cartes. On ne le répétera jamais assez, mais dans toutes les règles, il vous faut essayer de **protéger vos cartes dès le début, puis attaquer que vers la fin (avant dernier ou dernier coup)**

Qu'est ce que la protection des cartes?

La protection de vos cartes est un moyen de prendre le moins de dégâts possibles lorsque votre adversaire vous fait un combo. Il y a plusieurs possibilités de protéger ses cartes:

- 1) Le combo Identique : Mettre une carte dont les valeurs sont identiques aux cartes posées à côté.
- 2) Poser une carte dont les valeurs sont supérieures aux cartes posées autour (cette carte ne pourra pas être retournée en retour en cas de combo).

Allez voir un **Enseignant** pour tout savoir sur la protection des cartes.

Exemple 1:

Commençons par le premier exemple ou je gagne grâce à une erreur de mon adversaire :



A ce moment il est temps pour vous de jauger quelle est la pire des situations. C'est ce qu'il vous faut faire durant chaque défi, et chaque carte posée. Quelle serait la pire situation? Quelle est la moins pire de toute? La meilleure?



A ce niveau là, nous somme à égalité. Si je pose Aeris en 1, je retourne Locke Il y a donc 6-4 pour moi.





Même si mon adversaire effectue son combo en 6, il ne peut retourner que les cartes : Odin et Evil Sword et donc avoir un score de 6-4 pour lui. Ici je suis assuré de ne pas perdre : je ne risque rien, car il me reste la carte Lapis.

Même si mon adversaire effectue un combo en 6, je retourne sa carte Cait Sith en 9, ce qui porterait le score à 5-5. En bref, au mieux vous gagnez, au pire vous faites égalité.



Mon adversaire ne peut pas faire de combos, donc je gagne.



Exemple 2:



Dans cette configuration de jeu, je vais poser ma carte 6666 en 7, pour en fait protéger la carte posée en 8 en cas de combo (le 6 à droite de ma carte est inférieur au 9 à gauche de la carte en 8, donc je ne crains pas un combo).

En effet, si j'avais joué en 1 et retourné la carte en 2, et que mon adversaire avait fait un combo en 4, je me serais retrouvé dans l'impasse, car je serais alors dans l'expectative d'une carte susceptible de me faire un combo pour gagner.

Du coup avec ma carte Koyo-K qui retourne ET la carte en 5 ET celle en 2, je suis assuré de ne pas perdre.



L'erreur ici pour moi serait de donc jouer soit en 1 soit en 4. Si j'avais joué en 4 et que mon adversaire fait un combo en 7, je me retrouve à poser ma dernière carte en 1 sans pouvoir faire de combo.

CONSEIL

Privilégiez toujours la sécurité dans un match. Comme au poker, vous savez qu'il ne faut jamais attendre une carte. Ici c'est pareil : n'attendez jamais que votre adversaire joue tel ou tel chiffre, car les bons joueurs sauront contourner cela. De même, lorsque vous êtes en situation avec deux choix possibles, privilégiez toujours la solution la plus sûre.



En ayant bloqué le combo potentiel en 7 (avec une carte dont la valeur à droite est plus faible que la valeur à gauche de ma carte en 8), j'assure l'égalité. J'aurais pu chercher la victoire en prenant plus de risques, mais c'est à double tranchants. Ici, je suis sûr de ne pas perdre.



A ce moment, il ne reste plus à mon adversaire qu'à croiser les doigts, chose que ce tutoriel essaie de ne pas encourager.



Ici, je comprends tout de suite que mon adversaire souhaite effectuer un combo en 9 pour s'en sortir. Je pose donc une carte avec une valeur faible en bas pour ne pas retourner la carte posée en 6, et garder le score à 6-4. Mon adversaire pose sa carte en 3, et comme il ne peut pas retourner ses propres cartes, je gagne.



Exemple 3 : l'Égalité

Une égalité n'est pas une défaite en soi. Faire une égalité face à un bon joueur lorsque vous avez maîtrisé le jeu et que vous avez bien protégé vos cartes est très bien.



Jouer Colette en 7 serait une erreur. Pourquoi? Car si mon adversaire me fait un combo en 4 sur cette carte et Colette, le score sera de 6-4 pour mon adversaire. Même si je pose la dernière

carte, je ne suis pas sûr d'assurer l'égalité Je garde donc Colette pour la fin, pour parer à un éventuel combo, ou une simple carte retournée, pour garantir l'égalité au minimum.

CONSEIL:

Prenez le temps et l'habitude de toujours calculer le score du match lorsque vous jouez.



Je pose donc intelligemment ma carte Luca Blight en 1, sans retourner de cartes de préférence, pour ne pas que mon adversaire me fasse un combo au dernier moment. Mon adversaire retourne ma carte Luca Blight et prends l'avantage (6-4). Étant donné que j'ai encore ma carte Colette à jouer, je ne peux pas perdre.

En effet, si mon adversaire avait joué une carte en 4 dont la valeur sur le haut était comprise entre 9 et 1, j'aurais pu retourner 2 cartes et gagner la partie. Ici en revanche, la carte qu'il pose a comme valeur vers le haut un A, il y a donc égalité.

Pour résumé, encore une fois, s'il pose un A en haut il y a égalité, s'il pose une autre valeur en haut je gagne. Vous avez maîtrisé le match et vous êtes assuré de ne pas perdre.



Dans ces circonstances là, il faut savoir prendre son temps, ne pas se précipiter sur le premier combo.

II) NE PAS SE PRÉCIPITER

C'est généralement l'erreur numéro 1 des débutants : Se précipiter et effectuer le premier combo possible. Certes, vous avez compris les règles à combo, mais plus vous progresserez dans le jeu, plus vous comprendrez qu'il est important de protéger ses cartes en premier lieu pour ne pas se faire comboter dessus, et qu'il vous faut attaquer/faire des combos en dernier lieu.

L'exemple qui va suivre est un exemple parfait pour décrire cela:





Ici je pourrais me jeter sur le combo en 6 avec la carte Blue Dragon et faire un combo identique et remonter mon score à 6-4.

Seulement, si mon adversaire derrière effectue un combo en 2, il me faudra beaucoup de chances pour pouvoir gagner. Surtout que je vois que j'ai aussi un combo Plus en 2 toujours avec ma carte Blue Dragon.



Je pose donc intelligemment ma carte Rubicon en 1. Je sais à ce moment là, quelque soit la carte que pose mon adversaire, je terminerais par un combo. S'il ne peut pas protéger sa dernière carte en posant des valeurs identiques aux cartes autour, le combo que je ferais me fera gagner à coup sûr.



Il pose Piers en 2. La carte Piers ayant un 1 comme valeur vers le haut, elle ne peut pas



être protégée, car le 9 de chocobo au centre lui est supérieur.



Logiquement je gagne, en ayant pris le temps de préparer le combo qui m'assure la victoire. Bien sûr ici, nous sommes dans un cas où je commence (celui qui commence un défi pose la dernière carte). Dans le cas où c'est l'adversaire qui commence, le système reste le même :

- 1) Protéger vos cartes avec des valeurs identiques/préparer vos combos.
- 2) Attaquer sans se précipiter.

En ayant bien compris ce tutoriel, vous comprendrez beaucoup plus facilement comment éviter les erreurs qui vous faisaient perdre auparavant. Les **Enseignants** sont toujours là pour vous faire progresser sur le jeu, alors n'hésitez pas!

L'équipe Enseignement.