

Tutoriel deck Mur Puissant :

Dans cette règle, c'est comme au poker, l'important, ce ne sont pas vos cartes, mais plutôt ce que vous en faites

Un bon deck Mur Puissant :

- Il se doit d'être varié (en power)
- Il se doit d'être équilibré (Au niveau des A)

Varié :

Ici, les decks MP ne doivent pas contenir les plus grandes cartes du jeu comme beaucoup de personnes le pensent, mais plutôt 5 cartes à power variés. (Par exemple, un deck de cartes power 30 ne vous sera d'aucune utilité et risque de se retourner contre vous).

Équilibré :

Le deck doit être équilibré dans tout les coins possible, en somme, un bon deck doit avoir 2 A vers le haut, 2 A vers la droite, 2 A vers le bas, et 2 A vers la gauche, s'il ne respecte presque pas cette règle, peaufinez le !

Dans les decks Mur Puissant, une carte très spéciale fait son entrée en jeu : la "low" (entre 0 et 5 power, très petite carte).

La low en MP peut renverser la partie, pourquoi ? Lorsque votre adversaire pense avoir bloqué sa carte avec pour valeurs AA derrière un mur tel qu'un " + 4 ", et que vous lui dégainez votre low, votre adversaire est désarçonné et ne peut plus s'en sortir.

Un deck MP doit à peu près être constitué de :

- 2 ou 3 AA de coins (Une power 30 maximum + une power 21 - 27), admettons que vous avez choisi **Garet** power 30, préférez de choisir une carte à l'opposé de celle-ci, c'est à dire que les valeurs AA sont tournées à l'opposé de la première carte, comme **Flammie** power 23.



Garet



Flammie

Si vous en prenez une 3ème, vous avez le choix:

- Vous pouvez prendre une carte identique à vos deux autres AA de coins pour devenir très imprévisible.
- Vous choisissez une 3ème AA de coins, différente des deux autres pour avoir un deck très équilibré (Plus de 3 A dans un sens = égalité assurée, mais victoire difficile.).

Ensuite, pour compléter, choisissez:

- 1 AA horizontal (1 A vers la droite, 1 A vers la gauche). Ici, préférez plutôt une carte que les AA de coins peuvent retourner facilement, c'est à dire une carte AA horizontale avec des valeurs verticales très faibles (1 de préférence) comme **Aska** (1A1A). La AA horizontal doit pouvoir être retourner par les DEUX AA de coins, donc choisissez la bien.



Exemple :

- 1 AA vertical (1 A vers le haut, 1 A vers le bas), ici, c'est pareil, cette carte doit pouvoir être retournée par les DEUX AA de coins. Préférez une AA comme **Luna** (A1A1) ou encore **Celsius** (A2A2).



Exemple :

- 1 low carte si vous prenez que 2 AA de coins. (Si vous n'avez pas 2 A dans l'un des 4 sens, choisissez une low qui possède un A vers le côté manquant avec un petit chiffre sur le côté, comme 5 ou 6, soit A116 ou A611 etc.).



Exemple :

Exemple (Ce sont ici les decks des professeurs, donc vous pouvez vous en inspirer, Deck pas très cher qui plus est) :

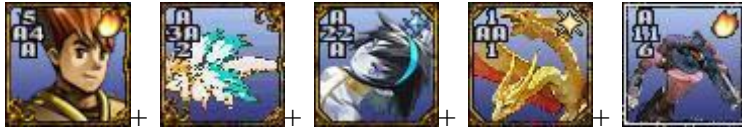
- 2 AA de coins : **Garet** (Power 30 - Deck : Golden Sun) + **Flammie** (Power 23 - Deck : Seiken densetsu II)
- 1 AA horizontal : **Aska** (Power 15 - Deck : Tales Of Symphonia)
- 1 AA vertical : **Celsius** (Power 18 - Deck : Tales Of Symphonia)
- Low carte : **Viking** (Power 4 - Deck : FFXII)

Voici combien coûte approximativement le deck maintenant:

Garet (1800) + **Flammie** (1150) + **Celsius** (900) + **Aska** (700) + **Viking** (200) = **4750**.

Pour environ **4750 gils**, vous pouvez avoir ce deck Mur Puissant qui vous sera très utile en tournoi. Demandez à des personnes ayant souk 6 pour pouvoir bénéficier de meilleurs tarifs.

Garet + Flammie + Celcius + Aska + Viking



Ce deck est très équilibré et très offensif à la fois:

Garet peut retourner, **Flammie**, **Aska**, **Celcius** et les 1 de **Viking**.

Flammie peut retourner, **Aska**, **Celcius**, et les 1 de **Viking**.

CONSEIL:

Sachez néanmoins que dans les deck MP, les cartes à valeurs AA vertical et horizontal sont souvent présentes pour bloquer, donc elles ne sont pas obligées de retourner les autres cartes de votre deck.

Règle Mur Puissant, démonstration d'une partie :

La règle Mur Puissant, qu'est-ce ? Une règle sans combo que beaucoup aime car elle est facilement appréciable.

En quelques lignes, si vous respectez la condition des murs, votre carte sera repoussée, si vous ne la respectez pas, elle est simplement posée !

En effet, sur vos cartes sont inscrits des powers. Sur les murs sont inscrits des restrictions par rapport à ces powers, qu'il vous faut respecter si vous voulez que votre carte se déplace d'une case.

Ce qui signifie que si posez une carte power 27 sur un mur +15, le power de votre carte étant supérieur à 15, elle sera déplacée.

Vous aurez 3 sortes de mur différents:

- " + " : Supérieur au power .. (20 par exemple)

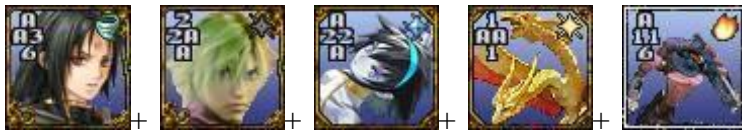
- " - " : Inférieur au power ..

- " = " : Égal au power ..

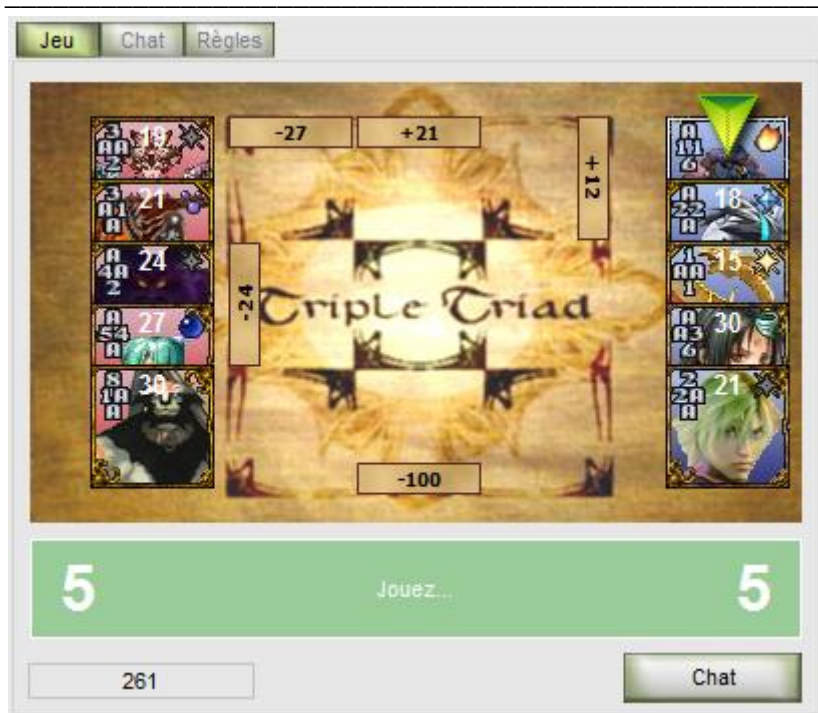
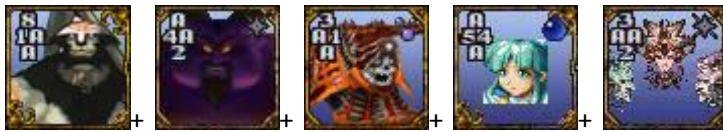
Nous allons vous expliquer tout ceci à l'aide d'images in game:

Deck :

Clad : Soren, Shuyin, Celcius, Aska, Viking (Deck plutôt offensif)



Mark_Landers : Galka, Final Rhapsorne, Helltrain, Sofia, Zable Fahr (Deck plutôt défensif, car beaucoup de A dans les 4 sens [Haut, droite, bas, gauche])



Le but en Mur Puissant, ce n'est pas de connaître les techniques pour jouer cette règle, il n'y en a pas vraiment. Ce qu'il faut, c'est s'adapter aux murs par rapport à vos cartes. Vous apercevez un " - 100 ", ce qui signifie qu'une carte dont le power est inférieur à 100 posée dessus sera déplacée. Les seules cartes que l'on puisse poser sur ces - 100, ce sont les cartes "spéciales" (power supérieur à 100) qui sont interdites en tournoi. Donc lorsque vous voyez un - 100, vous courez pour aller bloquer vos cartes à coté!

Soren, go en 3 !



Une fois **Soren** posée en 3, impossible pour mon adversaire de retourner ma carte, donc j'ai l'avantage pour l'instant grâce au blocage.

Conseil:

Ne vous précipitez pas dès le début à essayer de retourner les cartes de votre adversaire, commencez par protéger les vôtres.



Ici, l'adversaire décide de poser sa AA horizontal **Zable Fahr** en 6. Démoniaquement, je prends un énorme avantage avec ma low carte **Viking** en la posant ensuite en 9 pour retourner sa carte. (D'où l'avantage des lows qui se posent bien facilement sur les + 4, + 5, + 6, et ainsi de suite)



Dans les situations comme celles-ci, à part continuer de jouer normalement, l'adversaire n'a pas d'autres choix que de perdre.

Donc il pose son **Galka** pour bloquer en 7, et moi, je bloque ma **Celcius** en la jouant en 1 à côté du -100.



Pour ne pas prendre de risque, je pose mon **Aska** en 8, pour bloquer ma petite carte. Vu qu' **Aska** a comme valeur 1 (haut et bas), et que je peux le retourner des deux côtés grâce à mon **Shuyin**, je prends ici complètement l'avantage : Mon adversaire a déjà perdu.



Il n'a plus qu'à poser l'une de ses deux dernières carte, je finis avec mon **Shuyin** et Victoire !

--

Rappel:

En Mur Puissant, il n'y a aucunes techniques à maitriser, il n'y simplement que quelques "tocs" à prendre, de petites habitudes à voir. S'adapter est ici la meilleur solution en Mur Puissant.

Encore une fois, commencez toujours par protéger vos cartes dès le début!

Il vous faut maintenant de la pratique, donc exercez-vous, et ensuite, allez voir un **Enseignant** pour vous perfectionner.