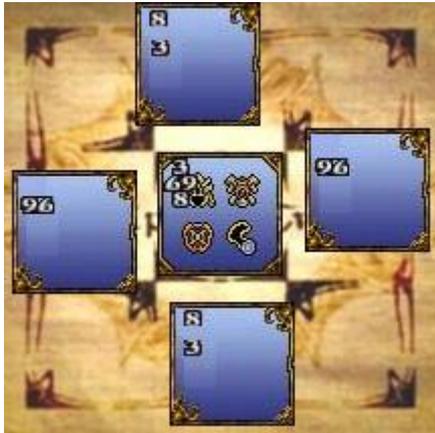
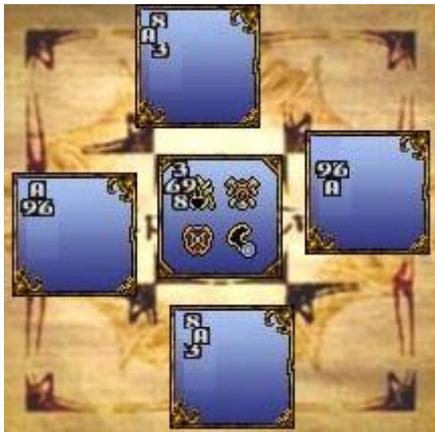


bas, avec si possible un A sur la gauche ou la droite. La présence du A est importante car cela permet de bloquer.



Voilà en image ce qui a été dit plus haut, il faut donc trouver deux cartes de ce type, avec si possible un A sur chaque. Il faut donc chercher deux carte du type :

- A6X9 ou X6A9, où X est un chiffre que l'on définira en fonction des disponibilités données par le card searcher.
- A8Y3 ou Y8A3, où Y est un chiffre que l'on définira en fonction des disponibilités données par le card searcher.



Voilà ce que ça pourrait donner, il n'y a plus qu'à utiliser le card searcher et à la limite, vos connaissances des cartes, par exemple, le fort nombre de cartes de power 21 du type a694 peut être intéressant. Cherchons alors une carte A6X9 ou X6A9 où X=4. Il faut donc chercher si la combinaison de chiffres A649 ou 46A9 existe.

En tapant A649, le Card Searcher m'indique qu'aucune carte avec cette combinaison n'existe, je rentre donc l'autre, qui est 46A9. Une telle carte existe, il s'agit de Juge Gabbranth, power 21, du deck FF XII.



Voici donc la carte qui sera à jouer à gauche ou à droite de la carte au milieu.

Ensuite, il faut encore trouver une carte du type A8Y3 ou Y8A3, avec de préférence un chiffre assez élevé à la place du Y. A savoir que la somme maximale des 4 chiffres étant 29 (exceptée celle de la carte Clad, qui atteint 30), inutile de chercher à trouver une A893 ou une 98A3. En revanche, une 8A38 ou une 883A pourrait faire l'affaire. Le card Searcher dit que la première combinaison n'existe pas, mais que la deuxième existe, il s'agit de la carte Kratos, power 21, du deck Tales Of Symphonia.



Voilà donc les 2 cartes à jouer au niveau vertical et horizontal de la carte du milieu, il ne reste plus qu'à trouver 2 cartes pivots à jouer dans les coins, permettant de créer des combos grâce à ces deux dernières et la carte du milieu. Ces combos seront au mieux des combos identiques, afin de bloquer le tout, avec un ou plusieurs combos plus, ce qui rend le deck encore plus imprévisible.

Voici un aperçu du plateau de jeu, avec les 3 cartes du decks :



On voit maintenant à peu près quel genre de carte il nous faut en pivot, en fonction des cases, il va falloir trouver la combinaison de chiffre adéquate pour avoir un maximum de combo.

Pour les cases 7 et 9, la première carte pivot doit avoir un 4 en bas, pour avoir un combo identique avec Juge Gabbranth, et bloquer avec le A de ce dernier.4

Pour les cases 1 et 3, un A vers le haut pour avoir un combo identique, toujours avec Juge Gabbranth. Il faut donc se baser sur une carte du type AX4Y (où X et Y sont différents de ce qu'il y a plus haut).

Ensuite, il faut chercher à faire des combos également avec Kratos, par exemple, pour les cases 9 et 3, la carte pivot pourrait avoir un 8 à gauche, cela créerait un combo identique. La carte devient donc une AX48. $A+4+8 = 10+4+8=22$. X sera donc au maximum un 7. Un combo Plus est faisable dans la case 2 si Kratos touche un 6 avec son A, donc la carte, si la combinaison existe, est une A648. Le Card Searcher indique qu'il existe une seule carte de ce type, il s'agit de Thunder Dragon, power 19, du deck Breath Of Fire 2.



Voici la 1ère carte pivot. Ne reste plus qu'à trouver la dernière carte. Etant donné que Kratos a un A à gauche, et que la première carte pivot ne permet pas de faire de combo identique, il faut donc que cette deuxième carte pivot en ait un. A la limite, on peut favoriser aussi un 4 en bas, pour permettre le combo identique avec Juge Gabbrant. Il faut donc partir sur une carte du type XA4Y.

Il faudrait également créer un double combo en coin, ces combos seraient jouables avec la même carte. Prenons Juge Gabbranth, en 6, il y a combo identique, un combo plus est faisable en 8, en effet, si le chiffre à gauche de la seconde carte pivot est un 7, on obtient $3+a$ et $6+7 = 13$, donc combo plus. Un double combo peut être décisif dans une partie, surtout si l'adversaire jouer autour de la carte au milieu.

Il faut donc partir sur une carte avec une combinaison de ce genre : XA47. Il ne reste plus qu'à utiliser le Card Searcher, sachant que X est égal à 8 au maximum (vu que le total des 3 chiffres est égal à 21 ($10+4+7$)). La combinaison 8A47 n'existe pas, il faut passer à la combinaison 7A47. Là, il y a deux cartes de ce type, Rubicon, power 20 du deck Mystic Quest Legend, et Charon, power 19 du deck Golsen 2. Ici, on prendra Rubicon.



Voici la dernière carte, le second pilier, il faudra jouer l'une ou l'autre carte pilier en fonction de l'orientation du jeu.

- Création de deck en = + sans AA (Nouvel exemple avec deux lows) :

La création de deck no AA dans les règles à combo ajoute une part de challenge, il est beaucoup plus compliqué de créer un deck sans AA dans les règles à combo, qu'avec des AA. La création de deck reste une des parties les plus intéressantes du jeu, et donc, plus elle est difficile, plus ça devient intéressant.

Pour construire un deck sans AA, deux options possibles, 5 cartes ayant des chiffres identiques, mais on ne peut pas appeler une construction véritable, il n'y a pas de recherche poussée. Une autre consiste à avoir une carte à jouer au milieu, puis avoir une carte qui, jouée dans n'importe lequel des coins, permet de faire deux combos de chaque côté. il faut également prévoir à comboter les A de l'adversaire, et orienter le jeu dans le sens qui va nous arranger.

Une dernière chose concernant ce genre de deck, il est beaucoup moins prévisible que les

decks AA ou playschool, et permet de créer des combos que l'adversaire pourra sûrement ne pas avoir, il est donc beaucoup plus redoutable et plaisant à jouer.

- Voici un exemple de deck réfléchi :



Cette carte, du nom de Inconnu, de power 6 est à prendre en deux exemplaire, une fois pour la jouer au milieu (dans le cas ou l'on commence) puis dans l'un des coin. Le deck sera construit donc là dessus.



Voici Jafar Genie, de power 15, cette carte peut se montrer très utile contre un deck avec un bon nombre de A, à voir en dessous dans l'explication.



Zeromus, power 19, cette carte va surtout être utilisée pour faire un identique avec les 2 cartes Inconnu, en bloquant le tout avec un A.



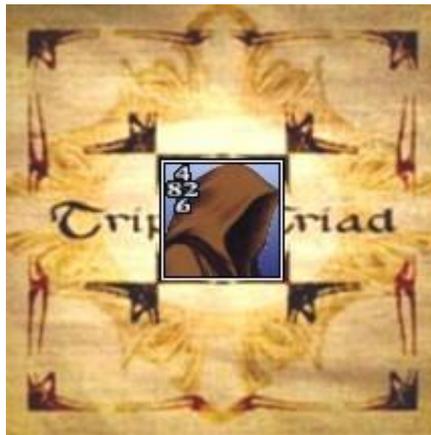
Barthandelus, power 15, qui va être également utile, tout comme l'est Jafar Genie.

- Explication sur le terrain :

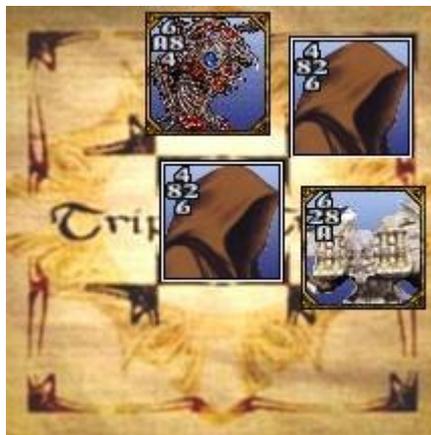
Petit rappel sur la numérotation des cases afin de faciliter la compréhension.



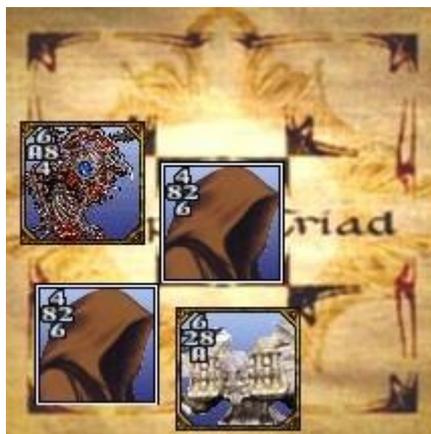
Dans le cas où l'on commence, on va poser la première carte Inconnu en 5, comme ceci :



Ensuite, voyons ce que cela donne avec la seconde carte Inconnu, qui sert de pilier :



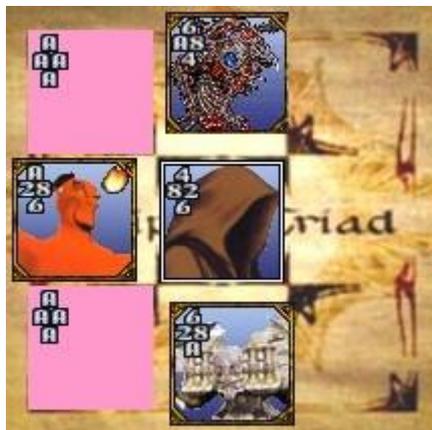
Dans ce cas, Inconnu est joué en 9, deux combos identiques sont donc créés, en 8 avec Zeromus, et en 6 avec Barthandelus, et ces deux combos permettent de placer un A vers l'extérieur, chiffre qu'on ne peut pas retourner sans combo.



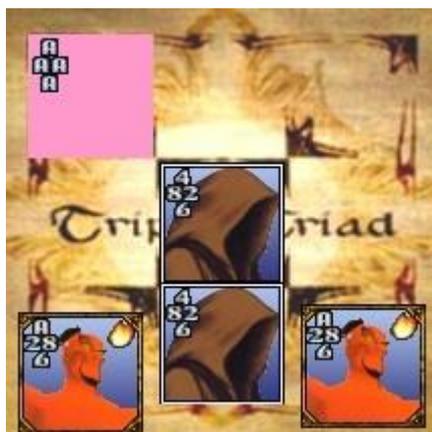
Dans ce cas, Inconnu est joué en 1, on garde toujours deux combos, avec Zeromus en 4 (et également en 2), et Barthandelus en 2.

Pour les deux autres coins (donc en jouant en 3 et 7), on constate que on a pas de combo en 8 et 6, mais on en a en 4 et 2. Il va donc falloir bien orienter le jeu.

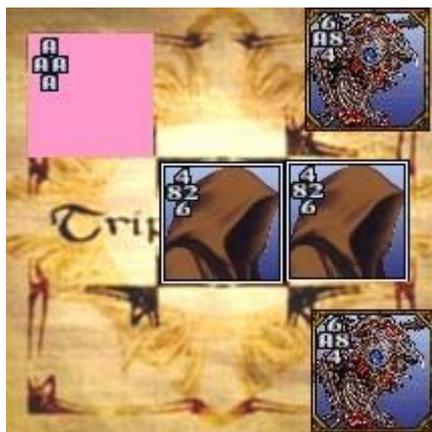
Dans d'autres cas :



On voit l'efficacité du deck sur des Cartes ayant des A, à noter que Barthandelus peut être joué à la place de Jafar, et Zeromus peut être jouer également en bas. On note aussi que Jafar Genie et Barthandelus, joués en 6 combote un A si jamais il est joué en 9 ou en 3.



L'adversaire a joué une AA en coin en 7, on a le double combo avec Zeromus, l'adversaire a sûrement créé un combo en 8 ou peut-être en 4, il faut donc jouer avec ça et retourner le combo contre lui au moment opportun. En jouant le second Inconnu en 2, on s'assure le combo des A en 4 et même en 6 grâce à la carte Jafar Genie, comme le montre le screen du dessus.



Même cas ici dans le sens horizontal, jouer Inconnu en 6 permet de comboter les A de l'adversaire si jamais il en joue en 8 ou 2, grâce à la carte Zeromus.



Les 2 cartes inconnues ont été posées, en 5 et en 2, l'adversaire a créé un combo en 8, on le voit à sa façon de jouer, il veut nous piéger, en nous faisant jouer en 1, il retournerait ainsi les cartes en 5 7 et 4, et peut-être en 1, il faut donc, soit bloquer le combo, ou jouer en 9 afin de créer un double combo, qui se jouerait avec la même carte. Ici on joue Barthandelus en 9, et on garde Jafar Genie pour la fin. En effet, étant données les cartes déjà jouées par l'adversaire, on en déduit qu'il lui reste des 44aa à jouer, à noter également que Jafar Genie a le combo en 1, il y a donc 3 combos à jouer, la partie est gagnée presque à coup sûr !

!/\ Important : !/

Vous l'aurez compris, il faudra orienter votre jeu de façon à être avantagé(e), il faudra donc peut-être adopter une autre façon de jouer que la précédente à chaque partie, ce qui rend les parties avec ce genre de deck intéressantes. Vous pourrez créer vos combos, qui ne seront pas jouables par votre adversaire la plupart du temps. Privilégiez donc un deck en A si vous souhaitez surprendre votre adversaire et l'amener à se créer difficilement des combos

Mise en pratique du deck :

- Dans le cas où l'adversaire commence



L'adversaire joue une de ses cartes en 2, il faut jouer en 1 ou en 3.



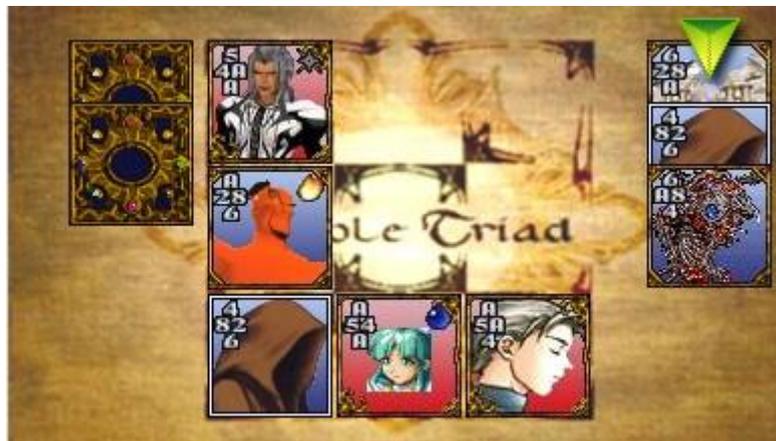
On joue Inconnu en 1, l'adversaire va soit jouer en 4, soit en 3, s'il joue en 3, il faut jouer en 4, de façon à créer un combo, s'il joue en 4, il faut jouer en 6, en prévoyant des A vu que son deck en contient, et pouvoir faire des combos ensuite.



L'adversaire a joué en 3, il faut donc jouer en 4 et créer un combo en 5. et avec la carte en 5, il faut également qu'il y ait un ou deux combos en 8 et 6. il faut bien prévoir les coups.



Il faut donc jouer Jafar, dans l'optique de peut-être jouer Inconnu en 5 si jamais l'adversaire joue en 7.



L'adversaire a joué en 7, laissant le champ libre pour jouer en 5.

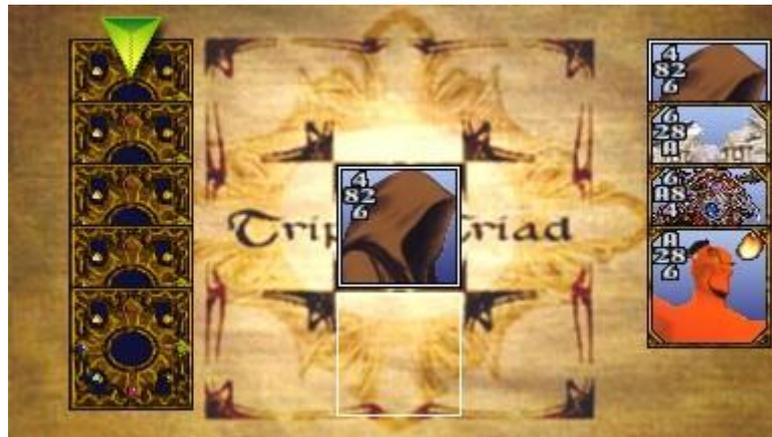


On joue alors Inconnu en 5, permettant alors deux combo, l'un en 6 avec Barthandelus, l'autre en 8 avec Zeromus, la partie est donc désormais gagnée.



L'adversaire joue en 6, en espérant qu'il n'y ait pas de combo en 8, mais c'est le cas, la partie est donc gagnée.

- Dans le cas où l'on commence



Il faut une des deux cartes Inconnu en 5 pour créer des combo et orienter le jeu dans le sens qui donnera un bon avantage.



L'adversaire a joué en 3, il faut répondre en jouant en 8 avec Inconnu, permettant de comboter les A en 7 et 9 si jamais l'adversaire en joue en 4 ou 6.



L'adversaire n'a pas joué de A, et a joué un 5, il faut donc jouer Jafar Genie et retourner sa carte, tout en gardant Barthendelus pour la fin en 7 si jamais la partie se déroule comme ça.



L'adversaire va soit jouer en 7, soit en 2, s'il joue en 7, et étant donné son deck, je doit soit retourner "normalement" sa carte, soit comboter puisqu'il risque de poser un A. S'il joue en 2, il faudra juste placer Zeromus en 1.



L'adversaire a joué en 2, il faut donc jouer Zeromus en 1, en effet, la carte Barthandelus permet de retourner tous les chiffres si elle est jouée en 7, et grâce à Zeromus en 1, si l'adversaire joue en 7 et me laisse que la case 4 pour la fin, il y aura combo, et donc je gagnerai. S'il joue en 4 et place un A, je risque de gagner aussi, sinon, s'il retourne Zeromus

mais ne met pas de A, j'ai tout de même l'égalité.



Comme dit au-dessus, il faut jouer Zeromus en 1.



L'adversaire a joué un A, la partie est donc gagnée.

Petit rappel : Ce n'est pas un deck parfait loin de là, il faut orienter le jeu, une fois encore, dans le bon sens. Il faut aussi de la réflexion, et de la pratique, que vous pourrez acquérir auprès des professeurs sur le jeu.