

Dans ce tutoriel nous allons créer un deck en Mm Ma no AA no XXXY, deck efficace et imprévisible. Ce tutoriel a pour but de vous montrer comment créer vos propres decks, pour que vous puissiez créer les vôtres dans le futur.

La construction de deck dit "Expert" en mm ma demande quasiment autant de réflexion que la construction de deck de la même catégorie en Identique Plus, avec en plus, les combos à jouer avec les murs, afin de bloquer les cartes.

La construction de ce genre de deck nécessite l'utilisation du Card Searcher, programme qui permet de nous dire si oui ou non une combinaison de carte existe, et qui nous en donne le nom, le power, le deck, et le prix si besoin.

Nous allons voir comment construire un deck avec une carte à poser au milieu en cas de commencement.

Les decks qui vont suivre vont être en No AA, no XXXX (pas de 7777,6666, etc) et no XXXY (pas de 8884, 9992, 7771 etc).

### *Deck avec Low centrale :*

Il faut penser comme pour la construction du deck en = +, en y incluant les murs, qui peuvent être synonymes de victoire dans certains cas, donc autant mettre toutes les chances de votre côté.

Il faut entendre par là, que si votre carte au milieu a un 7 vers le bas, comme la carte ci-dessous :



Il faudra prévoir une ou des cartes afin de faire un combo identique ou plus grâce au mur, qui bloquerait la carte, si jamais l'adversaire a tourné autour pour lacher un combo final.

Par exemple, la carte Rubicon :



Elle peut être utile dans ce cas, en plus de faire un combo s'il y a un A en 3, car elle permet de faire un combo sur la carte du milieu en la jouant en 2 (7 + 7 et 4 + a(=10) du mur, combo plus).

*Petite Illustration :*



Comment trouver une carte de low power qui convient?

Pour être un minimum imprévisible, il faut privilégier les cartes de low power avec 4 chiffres différents, en effet on devine tout de suite quel genre de deck a l'adversaire quand il joue une carte de type 5544.

Pour cet exemple, nous allons prendre une 3672, 4 chiffres différents, et le fait que le 6 et 2 soient opposés peut être intéressant à jouer. Grâce au card searcher, on s'aperçoit rapidement qu'il existe deux cartes avec cette combinaison de chiffres, au hasard, Flazzard, power 4 du deck MQL sera la carte à poser au milieu.



A partir de cette carte vont découler les 4 autres qui formeront donc un deck réfléchi.

Comme dit plus haut, le fait d'avoir le 6 à droite et le deux à gauche est vraiment intéressant dans cette règle, en effet, pour la seconde carte du deck, il vous suffira de trouver une carte avec un 6 à gauche, et un 2 à droite, afin de bloquer un possible combo créé par l'adversaire grace au mur en jouant en 6.

Petite illustration :



On voit effectivement que la carte pourrait bloquer le combo, et en faire un si la carte est à l'adversaire. Ne reste plus qu'à trouver les 2 chiffres restants de la carte, et grâce, une fois encore, au card searcher, cela va se faire rapidement. Si possible, autant prendre des chiffres assez élevés, par exemple A et 9. Il faut donc voir si les combinaison A296 ou 92A6 existent. Elles existent toutes les deux, la première étant Rogue, power 17, du deck Legend of Legaia, la seconde étant Logos, power 18, du deck FFX-2. Il va falloir choisir entre ces deux cartes.



Pour pouvoir choisir, il faut voir si la carte pilier qui va aller avec existe pour chacune. Comme pour le deck = +, la méthode reste identique.

### La carte pilier qui ira avec Rogue :



Il faut une carte avec un A en bas, et un 9 en bas, pour, comme en = +, faire des combos identiques, permettant ainsi de bloquer. A noter également que si un A est joué en 9 en direction de la droite, Rogue peut le comboter.

Ensuite, il faut trouver 2 chiffres, un à gauche, un à droite. Il faut essayer de créer un maximum de combos, par exemple en 8, le 9 de Rogue touche le 3 de la carte centrale, ce qui fait un total de 12. Le 6 de Rogue pourrait par exemple toucher un 6, pour créer un combo plus. La carte pilier de Rogue peut donc avoir un 6 sur la droite, la carte à chercher est donc une 96AX.

Le choix est vite réduit, X ne peut être égal qu'à 4 maximum maintenant, ( $a+9+6 = 25$ , et le maximum (excepté pour la carte Clad) est de 29, et  $29-25=4$ ). Choisir une carte 96a4 ne vas pas beaucoup servir, il n'existe pas de carte avec la combinaison 96a3, en revanche, la carte 96a2 existe, et pourrait être très utile, car elle est l'opposée de Rogue, en cas de jeu en T, cette combinaison de cartes peut se montrer très efficace.

Voici la carte en question :



Quistis, power 18 du deck FFVIII.

### La carte pilier qui ira avec Logos :

Pour simplifier la chose, cherchons tout simplement si la carte opposée à Logos existe, c'est-à-dire, une A692. Il n'en existe pas, donc il faut prendre Quistis et Rogue.

Maintenant, il ne reste plus qu'à trouver les 2 dernières cartes, et comme pour le deck = +, il faut chercher à créer des combos identiques pour pouvoir bloquer les cartes. Revoyons la carte du milieu :



Choisir une carte du style 7X3Y où X ou Y vaut A peut être une bonne idée, et trouver une carte pilier, qui pourrait aussi faire pilier avec Rogue, afin de vraiment être imprévisible.



Il faut donc un A soit à gauche, soit à droite, à noter qu'en 6, la carte touche le 6 de la carte du milieu, et à un 3 en direction de la case 3. Si un A avait été placé en 3, l'idéal aurait été d'avoir un 7 à gauche. Il faut donc opter pour cette solution, une carte de type 7A37. Une telle carte existe, Cid, power 18, du deck FFVIII.

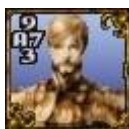


Ne reste plus qu'à trouver la carte qui sera le pilier de Cid, et si possible également celui de Rogue, du moins en partie.



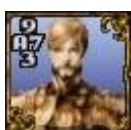
Il faut que la dernière carte à trouver fasse pilier en 9 (ou 3) et 7 (ou 1) pour créer un combo identique avec Cid, donc cette carte sera du style X7YA. Si la carte a un 9 en haut, cela pourrait créer un combo identique avec Rogue en 4 et 6. Partons donc sur une carte 97YA.  $9+7+A(=10) = 26$ , Y sera égal au maximum à 3. Si une carte 973A existe, Cid pourrait également servir de pilier pour celle-là, ce qui peut-être plutôt bien en fonction de la forme que prend le jeu.

Grâce au card searcher, la carte est rapidement trouvée.



Il s'agit de Romeo Guildenstern, power 21, du deck Vagrant Story qui peut servir de pilier à la fois pour Rogue et pour Cid, et qui peut comboter si Cid est utilisé comme pilier.

Pour résumer, voilà le deck au complet, évitez de le copier, et créez-en un par vous-même en suivant ce schéma, si jamais vous avez des difficultés, n'hésitez pas à venir demander de l'aide auprès d'un professeur !



## Deck avec carte à jouer en coin :

Tout d'abord, il faut savoir que ce genre de deck est simple d'utilisation, et peut-être moins compliqué à construire qu'un deck avec une low au milieu comme le deck Expert no AA, no XXXX et no XXXY.

Ce genre de deck est aussi no AA, no XXXX et no XXXY, permettant d'être joué quasiment tout le temps malgré les restrictions parfois imposées par les tournois de l'animation. Il permet également de retourner n'importe quelle carte s'il est joué correctement.

### Comment construire ce genre de deck ?

Il faut tout d'abord choisir une carte, low ou non, par exemple :



Ultimate Dragon, power 15, du deck Dragon Quest VIII, ensuite il faut se décider où la jouer, étant donné son 9 et son A, autant mettre en évidence ses petits chiffres, et jouer ensuite un combo identique en 2 ou 4, il faut donc ensuite pour ça, trouver le reste des cartes qui formeront le deck complet.



Il faut donc trouver 2 cartes comme le montre l'image, ces deux cartes permettent de retourner la carte premièrement posée en faisant un combo identique, qui ne pourra donc pas être reprise par l'adversaire.

Il serait intéressant de trouver une carte avec un 3 en haut pour la carte en 2 sur l'image du dessus. Pourquoi?





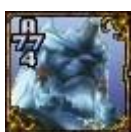
Pour pouvoir, dans le cas où l'adversaire joue en 4 en mettant un A, jouer le combo grâce à la carte qui pourrait aussi faire le combo identique en 4 sur Ultimate Dragon, comme le montre l'image au dessus. Ensuite, il faut trouver le dernier chiffre pour la carte 3XA4, en évitant de prendre un 9, pour rester le moins prévisible possible, prenons par exemple un 7, si c'est possible.



Suite à une recherche via le card searcher, la carte cherchée s'avère être Dolan, power 12 du deck Seiken Densetsu II.



Voilà ce que cela donne sur le plateau de jeu, une carte peut-être jouée en 3, comme par exemple une carte A747, qui serait extrêmement efficace, puisqu'elle retournerait toute carte, qu'importe le chiffre et permettrait de retourner sans difficultés la carte Dolan.



Le card searcher permet de trouver Kimahri, power 20, du deck Final Fantasy X-2.



Kimahri est très efficace s'il est joué ainsi, il peut l'être aussi au cours de la partie, il va falloir trouver des cartes qui permettent de créer des combos un peu partout. Par exemple, la carte XX3A peut très bien être une 773A.



Le card searcher indique qu'une telle carte existe, il s'agit de Demyx, power 18, du deck Kingdom Hearts II.

Ne reste plus qu'une carte à trouver, en partant sur le même schéma que Kimahri, voici ce que cela donne :



En revanche, s'il ne reste plus que cette dernière carte à jouer, alors autant ne pas prendre une carte avec le même chiffre que Kimahri, et plutôt prendre une 4A78 si elle existe, ce qui peut surprendre l'adversaire !



Voici donc la dernière carte du deck, Che Delilas, power 21, du deck Legend of Legaia.

Veillez à bien orienter le deck, et jouer de façon à garder les meilleurs cartes pour la fin, n'hésitez pas à venir voir un professeur en pv pour lui demander des conseils, ou demander de l'aide pour la conception de ce genre de decks.