**V korak z Meto**

Stalno spreminjanje. Edino na kar se v življenju lahko zaneseš je, da se vse stvari stalno spreminjajo. Od dneva/noči, letnih časov, ban list, top tier deckov...

Kot ste ugotovili, že iz zgoraj povedanega , to še toliko bolj velja za YuGiOh. Vsaka ban lista, vsaka nova edicija, sprememba pravil, inovacija top tier decka prinese spremembe v metagame-u ta pa zahteva od igralca, ki si želi poseči po vrhu ustrezne spremembe main in side decka.

Sodiš med tiste, ki že že od začetka marca igrajo do karte enak deck, potem je to napisano zate. Si eden tistih, ki jamra, da si ne more privoščiti maxx c, to je pisano zate, še vedno vztrajno iščeš fiendish chaine za posojo, tudi zate je tole nujno branje.

Kar nekaj časa sem iskal najboljši način za obdelavo tele teme, pa se mi noben od načinov ni zdel povsem zadovoljiv, zato se boste morali zadovoljiti z up/down oziroma če hočete in/out listo.

Katere karte so torej pridobile na uporabnosti (up) in posledično vrednosti in katere so izgubile svoj pomen in vrednost (down) ali kaj se trenutno igra (je in) in kaj se ne igra več (je out)

začnimo z main deckom

Maxx C: na začetku formata, vsaj na tujih turnirjih ranga regionals in YCS nujen celoten playset v main decku in posledično vreden skoraj 100 € se je z uspehom Dark World decka ter pojavom Chaos Dragonov in Skill Hero decka v najboljšem primeru kot duo umaknil v side deck za matchup proti Wind Upom (cena na second hand trgu je padla pod 40 €, če se ga sploh da prodati, ker povpraševanja praktično ni več)

Fiendish Chain: podobna zgodba kot Maxx C, s tem da je padec uporabnosti zaustavila sprememba/ ukinitev prioritete za ignition efekte. Še vedno je po mojem mnenju dosti bolj uporabnih kart, ki se tudi znebijo monsterja in ga ne samo zaustavijo do prvega MSTja.

Mind Control: z raznolikostjo deckov, trenutno imamo 5 deckov, ki so zmagali YCS v zadnjem času, je v večini deckov skoraj neuporaben. Ko ga uporabimo na face down pošasti, moramo v roki imeti vsaj level 3 in 4 pošast oz. Veilerja in Armory Arm in Catastorja v extra decku (za kar ni prostora) pa še potem ni zagotovila, da ne bomo nasprotniku prisiljeni pošast preprosto vrniti, ker je pač level 2.

Forbidden Lance: vse več monster removala je povzročilo povečanje uporabe te karte. Želiš brez skrbi napasti, priklicati monstreja, uporabiti monsterjev effect pod skill drainov, Fiendish Chainom

vse to in še več ti omogoča Forbidden Lance.

Bottomless Trap Hole: z zadnjo spremembo pravil je največ na uporabnosti pridobila tale trapka. Če je bila prej v najboljšem primeru side deck karta za matche proti DW, Hero, GB deckom, je sedaj uporabna tudi proti Wind Up, Chaos Dragon ...deckom.

Compulsary Evacuation Device/ Raigeki Break/ Pwwb: trenutno najboljši 1 za 1 removal, ki ne le prepreči efekt monsterja in napad, ampak tudi poskrbi da se vsaj za 1 potezo znebimo nasprotnikove pošasti (najbolj uporabni na synchro in exeed monsterjih)

Effect Veiler: trenutno najboljši hand trap je z ukinitvijo prioritete pridobil na vrednosti tudi proti Rescue Rabbitu in Wnd Upom, že prej pa je bil v deckih predvsem za zaustavitev Inzektorev.

Extra Deck

XYZ Symphony je prinesel vsaj 1 karto, ki je po mojem mnenju obvezna v extra decku. To je Maestroke the Symphony Djinn, Book of Moon in Gatchi Gatchi v eni karti? Vzamem.

Steelsworn Roach si je z pojavom Chaos Dragonov povrnil svoje mesto v extra decku.

Photon Papilloperative: za en xyz material, da monsterja v face up attack in mu zniža ATK za 600.

Perfekten out proti Spirit reaperju, Galenduu, Marshmallonu.

Pazi: Flip effect monstrji še vedno dobijo svoj effect.

Utopia Ray: če ne igrate Mind Controla, nepotreben ker je Photon Papilloperative enostavno boljši

Submersible Carrier Aero Shark: se pri nas ni kaj dosti igral, ker se tudi Gallenduo ni, sedaj pa je sploh nepotreben ker imamo metuljčka.

Side deck

Side deck je popolnoma druga zgodba, če so karte v main deckih večinoma tam zato, ker jih imamo, in jih je v mainu igral tudi Billy pa moramo vsaj side deck prilagoditi lokalni meti (metagame – za definicijo glej [Yugioh slovarček izrazov](http://cardtraders.eu/yugiohzargon))

karte ki jih na YCS manj (ali sploh ne) igrajo a po mojem mnenju sodijo v side deck to soboto:

Gemini imps: zaradi popularnosti (ugodna cena, igralen tudi brez tour guidov) je DW deckov pri nas neprimerno več kot na kakršnem koli tujem turnirju. Darkworld Dealings, Card Destruction, Dragged down to the grave. Morphing jar – igralca DW popolnoma zaustavi sam pa se nadomesti z novo karto

Kinetic Soldier: za igro proti Hero in 6 samurai deckom. Setan v primeru napada postane 3800 zid, in pobere kar nekaj LP nasprotniku ki se zaleti vanj z warriorjem. Lahko si ga iščete s Sanganovim effectom, čeprav je najbolj uporaben če ga nasprotnik ne pričakuje. Poleg vsega moster removala, ki ga uniči ne pozabit da je machine in ga nasprotnik z Cyber dragonom lahko uporabi za Chimeratech Fortress Dragona. Še to Kinetic Soldier je Earth.

Arcana Force 0 - The Fool: ima svoje prednosti pred Spirit Reaperjem (se ne uniči ko je targetan), vendar tudi veliko pomanjklivost, ne da se ga dat v defense, razen z efektom karte. Face up na fieldu kar kliče po Photon Pappiloperativu in OTKju.

Bolj ali manj standard side karte, nekatere pridobivajo na igralnosti in se selijo v main deck, večina pa ostaja tam kjer so bile.

BTH: če ga še niste preselili v main deck je v sidu obvezen (glej opis pod main deck)

Dimensional Prison: če še ni v main decku kot playset, manjkajoče kopije sodijo v side. Da se znebite Graphe ali Elemental Hero the Shinninga.

Royal decree: ker se vedno najde kakšen igralec ki se ne more poslovit od svojega TG decka, kakšen ljubitelj burna, ker naredi skill drain neuporaben.....

Klub 3 MST in Heavy Stormu v igri ali pa ravno zato je povprečno število trapov (z izjemo Chaos Dragonov) v deckih vsaj 6 – 10.

ST removal: sem sodi tretji MST, dust tornado če mislite da vam MST ji niso dovolj, za Gate, Skill drain, Fiendish Chain, Gateway in United.....

Še tole: nikar ga ne mečite na slepo v več setanih kart, predvsem kadar igrate proti skill herotom, DW, proti čemurkoli pravzaprav. MST je namenjen za Skill drain, Royal Decree, Field spell, Fiendish Chain, Gozen match in podobnim zadevam.

Macro Cosmos: večina top deckov je popolnoma odvisna od graveyarda (DW, Dragon, Inzektor), pa tudi ostali decki niso popolnoma neprizadeti (Hero izgubi Miracle fusion, Hero Blast, Wind Up brez Hunterja ne morejo izvest loopa, Rat nima česa summonat iz graveyarda...) Hand trapi so neuporabni (morajo bit discardani v graveyard)

Gozen Match/ Rilvary of the Warlords: v side sodi ena ali druga, pač odvisno katero lahko igrate, razen DW, Inzektorjev in de je večina deckov občutljiva na vsaj eno.

Cyber Dragon: ker se pri nas še vedno igra kar nekaj deckov ki so polni machinov (karakuri, Wind Up, Gadget...), ker povozi Thunder king Rai Oha (tako da mora le ta negirat njegov summon), povozi tudi vse heroje, gladiator beaste.... Je najboljše kar lahko potegnete proti Wind up om potem ko ste ostali brez kart.

Thunder King Rai Oh: če ga ne igrate v main decku, naj bo v sidu. Najuporabnejša karta proti herojem, če začnete in ga lahko zaščitite potezo ali dve ste praktično zmagali.

Shadow imprisoning Mirror: Proti DW, Inzektrojem

Chain Dissapearance: z novim rullingom je poleg TGU, Horneta, Dragonflya.. dobil še par tarč (Rescue Rabbit)

Forbidden Chalice: quick spell, ki ga lahko aktiviramo tudi v damage stepu, negira Ryka, Snowmen eaterja, in pomaga priti čez Thunder king Rai oha, tudi brez skill draina boosta Barbarosa na 3400 ATK, predvsem pa negira effecte Inzektorjev.

Tole je zaenkrat vse. Samo še poudarek:

Tako kot se spreminja vse, morate, za najboljše rezultate, tudi vaš deck prilagajati metagamu

Pri sestavi side decka pa imejte v mislih naslednje:

Večino iger boste igrali s side deckom

Uporabljajte karte, ki pridejo prav proti različnim deckom

Prostor v side decku razdelite med najpomembnejše match upe ( DW, Hero, Chaos Dragon, Inzektor), tudi če pričakujete da bo na turnirju polovica ljudi igrala Dark Worlde še ne pomeni da bo tudi večina vaših dvobojev z DW, zato ne porabite pol sida samo zato

Pazite da ne oversidate (z zamenjavo preveč kart porušite stabilnost decka)

  drago