Burn deck, verjetno eden prvih poimenovanih deckov in edini, ki skozi vsa leta obstoja Yu-Gi-Oh!a opozarja nase, tako v obliki Premier Event topov, kot tudi v obliki prisotnosti na lokalni ali regionalni ravni. Burn je tudi ena redkih deck strategij, ki ne uporablja specifično enega archetypa in še vedno ohranja le ime burn, česar za control in aggro strategije ne moremo reči, saj so ti opisi deckov izginili iz Yu-Gi-Oh! žargona že dobrih 10 let nazaj. Zgodovinsko se je tudi burn glede na prihajajoče edicije, meto, posamezne karte in spreminjajoča se pravila temu prilagajal, njegove variante so recimo Stall Burn, Switch Control Burn, Anti-Heal Burn, »Old school« Burn, Chain Burn in nenazadnje Trickstar. Z izjemo Trickstar decka so dosežki burn decka na najvišjih ravneh igre nekako najbolj konsistentni, saj se ponašajo s kontinuiranimi topi na vseh nivojih igre, zmagali so celo Dragon Duel svetovno prvenstvo 2017, včasih je celo veljalo nenapisano pravilo, da bo Chain Burn skoraj vedno zasedel 1 mesto top 32 cuta. Uvodni del bi želel zaključiti z dejstvom, da smo v Sloveniji imeli izredno malo stika s tem deckom, v razloge za to se ne bi poglabljal, bi pa omenil, da sem še vedno mnenja, da po vseh teh letih lahko dober Chain Burn igralec doseže lep rezultat, predvsem na nivoju igre, kot ga prakticiramo pri nas.

Za opis kronološkega pregleda razvoja burn strategij in delovanja decka kot takega bi lahko o tem spisal več deset strani, zato se bom posvetil burnu v tako imenovanem Goat Formatu. Burn decki so v tem obdobju predstavljali neke vrste Tier 2 deck, srečanje s katerim je vsak igralec moral pričakovati na večjem turnirju. Deck ni bil sposoben konstantno zajemati mesta v top cutih, to sam pripisujem razliki med Tier 1 decki in ostalimi – ta razlika je bistveno večja kot v današnjih formatih, za pilotiranje ne-Tier 1 deckov so se v veliki večini odločali slabši igralci, odraz tega je omenjena zastopanost top cutov. Vseeno pa ima burn deck sposobnost v nekaj krogih igro zmagati ali konkretno zlockati nasprotnika, zato je zelo smotrno v Side Decku Burn Decku nameniti nekaj kart, poimensko na primer Royal Decree, Des Wombat, Solemn Judgment, Jinzo in še kaj bi se našlo. Leta 2005 sta obstajali v bistvu le 2 variaciji z burn strategijo in sicer stall burn in »normalen«/«navaden« burn. Slednji je igral manj pošasti, manj stall kart in večkrat kot ne Skill Draine, drugače pa se decka nista pretirano razlikovala, ker je bil tudi takratni cardpool konkretneje manjši. Oba sta se okoriščala verjetno najboljše karte te strategije: Ojama Tria. Karta začuda ni bila omejena, vseeno pa je bila prepoznana moč nekaterih drugih burn/stall-relevantnih kart: Ceasefire (omejen na 1), Good Goblin Housekeeping (omejen na 2), Gravity Bind (omejen na 2), Level Limit - Area B (omejen na 2), Magic Cylinder (omejen na 1), Reckless Greed (omejen na 1), Swords of Revealing Light (omejen na 1) in seveda Ring of Destruction (omejen na 1). Pozicijo kart, kot so Pot of Greed, Graceful Charity, Painful Choice, Mirage of Nightmare, Morphing Jar itd. na listi niti nima smisla omenjati. Zakaj je Ojama Trio po mojem mnenju najmočnejše orožje burn decka, sem okusil na lastni koži na tretjem Goat Format Side Eventu, ko sem se moral sprijazniti z igranjem le dveh pošasti v vsaj štirih igrah od šestih, saj sem igral proti obema burn strategijama na turnirju. Začneš prvi, imaš luksuz poznavanja nasprotnikovega decka, pa se vseeno moraš odločiti za set ali beaterja, če si ga dobil v prvi hand, ali flipperja, za katerega najverjetneje še nimaš načina, kako se ga znebiti v primeru Ojama Tria. Igra je praktično izgubljena, če ima nasprotnik Ojama Trio in Nightmare Wheel, katerega načeloma aktivira v tvojem Draw ali Standby Phasu, zaradi katerega ne moreš Flip Summnati setane pošasti. Brez pošasti, ki zahteva tribute, imamo tako le še 1 monster slot, s katerim ne bomo uspeli v manj kot 7ih rundah zbiti nasprotnikovih 8000 življenjskih točk. Klasičen Goat Control Deck ima v bistvu le 3 možnosti se znebiti Level 2 Ojama Tokenov, kar so Ring of Destruction, Tribe-Infecting Virus in Torrential Tribute, pri čemur se prvi uspe znebiti le enega. Velja omeniti še Black Luster Soldier - Envoy of the Beginninga, za priklic katerega bomo zelo težko izpolnili pogoje in obenem utegnili izpustiti krog napadanja. V primeru, da se spopadamo s Skill Drain variacijo decka, nam možnosti odstranitve Ojama Tokenov prek Black Luster Soldier - Envoy of the Beginninga in Tribe-Infecting Virusa izgineta, flipperji nimajo razloga za se flippat, Breaker the Magical Warrior ne more uničiti nasprotnikovih stall kart, Thousand-Eyes Restrict pa ne more posrkati tistih nekaj pošasti, ki nam jih igralec Burn Decka postavi predse.

Kako torej to countramo? Če začnem s Skill Drainom, nam ta karta predstavlja ogromno omejitev, obenem imamo kar precej možnosti igranja mimo nje. Ravno tu se pojavi razlika igranja proti takšnih vrstam deckov, saj tu plusanje ne igra tako velike vloge, kot jo igra v Goat Control mirror matchu. Sinister Serpentov efekt pravzaprav sprožimo le takrat, ko vemo, da ga bomo diskardirali iz roke za Graceful Charity ali Tribe-Infecting Virusov efekt še v istem krogu, saj nasprotniku stoječ v naši roki predstavlja le 200 dodatne škode ob rabi karte Secret Barrel. Torej, če za resolucijo efekta Flip Monstra potrebujemo še dodatno karto, nam to ne sme predstavljati ovire, saj imamo drugačen game plan. Skill Drain negira le efekte pošasti, ki so Face-up na polju, zato je dober »combo« Flip Summon Flip Effect pošasti, kot chain na ta efekt pa aktivacija kart kot so Book of Moon, Ring of Destruction ali celo Torrential Tribute. Tako bypassamo Skill Drainov lock in koristimo morebiti vitalen efekt našega flipperja. Kot nekaj res osnovnih , četudi zelo situacijskih countrov bi navedel še preprečitev napada v primeru Magic Cylindra v obliki Book of Moona, preprečitev resolucije Scapegoata prek kart kot so Scapegoat in Call of the Haunted, zmanjšanje števila pošasti v chainu na Just Desserts/Ceasefire z Ring of Destructionom, Book of Moon v Standby ali Draw Phaseu za izogib Lava Golemovemu efektu in še kaj bi se našlo.

Dovolite, da namenim še nekaj besed drugi in tretji igri v tem match-upu. Nasprotnik igralca Burn Decka bo sajdal kar nekaj kart, če ne zaradi uporabnosti kart, ki so namenjene specifično countranju tega decka, zaradi neuporabnosti kart, kot so Sakuretsu Armor in Mirror Force. Sajdal bo Legendary Jujitsu Masterje, če igra proti Stall Burn varianti, saj so ti Level 3, torej napadajo mimo Level Limit - Area B in Gravity Binda, Trap Dustshoot predvsem zavoljo nadomeščanja slabših kart, Solemn Judgment, ker pravilno odigran kljub velikem costu lahko zapečati igro, ter seveda Jinza, Royal Decree in ravno tako Level 3 Des Wombate. Praktično nemogoče je, da bi igralec, ki nima v Side Decku namenjenih kart specifično proti Burn Decku, zmagal match, torej 2 igri, proti dobremu igralcu Burn Decka. Igro dobrega burn igralca zaznamujejo predvsem pravilno odigrani Solemn Judgmenti, saj imajo ti načeloma majhno število tarč (Heavy Storm in Royal Decree), ni pa to nujno. Na nasprotnikove Royal Decreeje se Burn Deck igralec lahko pripravi, če iz Side Decka vzame Seven Tools of the Bandit ali karte s podobnim efektom. Nič neobičajnega pa ni, če se burn po sajdanju prelevi v približek klasičnega goat decka ali kaj podobnega, torej da sajda vseh 15 Side Deck kart in komplet spremeni strategijo. Tu nas utegne to spraviti s tira, saj smo ostali brez Mirror Forca in podobnih kart, ki so jih odsajdali. Jasno je, da zaradi možnosti smokescreenanja (zmešanja Main in Side Decka v celoto ter odstranitev 15-ih kart, da nasprotnik ne ve, koliko kart smo sajdali, če sploh) kaos pred tretjo igro še toliko večji.

Kot tri najmočnejša Main Deck orodja za zmago nad Burn Deckom bi tako štel Torrential Tribute, Tribe-Infecting Virus in seveda Heavy Storm. Tudi pri slednjem, raba te karte ni avtomatična ob njenem drawu, ampak jo raje uporabimo, ko ima Wave-Motion Cannon že 2 counterja na sebi in ko smo sposobni organizirati večji push, ki bo igralca Burn Decka pritisnil v neugoden položaj. Igranje Chain Burn Decka sem osebno od nekdaj štel kot eno najtežjih, tega ne morem trditi za igranje Burn Decka v času Goat Formata, z lahkoto pa bi si upal trditi, da ima deck velik potencial se znajti v finalu naših turnirjev. Sam imam veliko željo se turnirja udeležiti s tem deckom, a mi uresničitvi tega otežuje dejstvo, da je posvetitev treh Side Deck slotov Royal Decreeju s strani ostalih igralcev nekaj samoumevnega. Turnirjev je še kar nekaj, glede na stanje na lestvici nikakor ne opuščam optimističnosti, da bom tudi sam na enem turnirju pilotiral to strategijo.

Do naslednjič,

Jaka Fortunat