Lep pozdrav!

Spet sem z vami Matej Jakob, ker so ostali avtorji…na dopustu? Tudi jaz. Moram priznat, da lepa kelnarca na hrvaški obali pripomore k produktivnosti. In s tem ne mislim na produkcijo spolnih celic.

Branje, ali natančneje branje nasprotnikovih potez je sposobnost ali znanje s katerim se zmaga večino iger. Ni vse v boljših potezah. Več je v pravih potezah. Zakaj izbrati Xyz summon in zapraviti 3 karte, če lahko samo normal summonamo in izvelečemo tisti Solemn Warning. Če ne izvlečemo Solemn Warninga pa vsaj za nekaj potez prevzamemo igro.  
  
Branje.

Začne se pri statistiki. Pri štetju kart. Pri oddsih.

[O oddsih je že napisan članek,](http://cardtraders.eu/blog/cat/april2012/post/odds2/) ogromno sem zajel, čeprav sem se teme dotaknil samo površno. Enako bo tudi tu. Računam na to da moje prispevke večinoma berejo začetniki. Saj je tudi blog, kot tak, namenjen začetnikom. Oziroma tistim, ki iščejo dodatno podporo pri svoji igri.

To jim tudi nudimo.

Vsem ostalim pa služimo kot portal za šaljive vsebine in novice iz sveta Yugioh. Iz Slovenije in pretežno tudi sveta. Tako pač je v Yugioh. Ena novica za Ameriko je enako pomembna tudi za nas.

 Tako je tudi z branjem.

Pomembno je za ves svet in za vse igre. Popolnoma vse igre. Tudi najbolj preprosta igra, Človek ne jezi se, uporablja kocko na primer. Tudi tako preprosta igra ima pravila, ima mehanike in ima igralce. To pa vedno pomeni nek rezultat, ki se ga med igro lahko predvidi.

 Kocka tudi takoj pomeni rezultate in statistiko. Takoj lahko računamo koliko možnosti je, da nekdo vrže šestico ko jo potrebuje. Zato pa…človek, ne jezi se. Bilo je v statistiki, da je tvoj nasprotnik imel ravno toliko odstotkov za met šestice kot za met enke. Točno določen odstotek možnosti je tudi za dva zaporedna meta šestice.

To vam pravim, da bi lahko odstavek sklenil s sledečo mislijo.

Bolj je igra preprosta, več je v njej sreče.

Yugioh pa nikakor ni preprosta igra. Pravila so zapletena in osnovne mehanike (da sploh lahko igramo, napadamo, setamo, aktiviramo) so zelo zapletena.  In glede na to, da so že od samega začetka ustvarjalci igre, naredili karte z tekstom (tudi pošasti s sposobnostmi), smo lahko ponosni nase, da se sploh znajdemo. Kako belo gleda laik, ko mu pomoliš pod nos svojo igralno karto s katero si zmagal turnir.

Yugioh nikakor ni preprosta igra. To pomeni, da v Yugioh ni vse odvisno od meta kocke. Kartam, ki za svoje sposobnosti potrebujejo rezultat kocke, se pravzaprav izogibamo. Saj so odvisne od sreče. Igra pa ne bi bila igra, če ne bi bila vsaj delno odvisna od sreče. Ta faktor sreče pa je potrebno za uspešno igro zmanjšat.  
  
Zato beremo.  
Preberemo nasprotnikovo potezo, nasprotnikovo karto, zato, da nas ne preseneti. Da smo v prednosti. Seveda nasprotnik dela popolnoma isto stvar, če je pri zdravi pameti. In potem samo krožita in preizkušata en drugega, dokler eden ne najde luknje.

[O iskanju lukenj pa sem tudi že pisal](http://cardtraders.eu/blog/cat/april2012/post/iskanjelukenj). Ko takole pišem se spomnim, da sem dosti vsebin že predelal. In, da bi jih lahko veliko bolj temeljito in kvalitetno.  
  
Pozivam vas, kar tu, med temle prispevkom, izzovite me. Najdite mojo staro vsebino. Ali vsebino, ki še ni bila predelana ali pa smo se je samo dotaknili. In so predelajte. Spišite prispevek za katerega ste prepričani, da je veliko boljši od vsebin, ki jih navadno objavljamo na blogu.

Ni nujno niti, da si stvari izmislite in samo raziskujete. Če zelo zelo dobro povzamete – interpretirate tujo vsebino, napisano že pred leti, lahko zablestite. Saj pišete za naš blog, za pomoč manj izkušenim in ne za Zlato pero.  
  
Še vedno smo pri branju. O statistiki ne bom več pisal. Ker sem zelo slab na tem področju. Računskih operacij in formul za izračun točnih odstotnih možnosti za nek dogodek ne poznam in ne uporabljam.  
Za te stvari sem naravnost neumen.

Imam pa (si mislim) zdravo pamet in zgolj ocenim v dani situaciji kaj je večja možnost, da se zgodi. Da aktivira Mirror Force, ki ga (če sploh) igra enega ali pa Dimensional Prison, ki jih lahko igra tri komade v kupčku.  
In že smo pri štetju kart.

Ker karte zna šteti vsak. In s tem ne mislim, da si zapomnite točno katere karte so že šle v pokopališče in koliko njih. To preprosto pomeni, da pred potezo preveriš pokopališče in preveriš koliko kart je že šlo v pokopališče in katere.

Tudi tega smo se že dotaknili v preteklosti. Štetja kart mislim. In to je ena najbolj preprostih, banalnih stvari. Osnova za uspešno igro.  
  
Branje pa je več kot samo to. Pri branju gre za kombinacijo logike, izkušenj in občutka.  
Ugotovil sem, da so moji prispevki postali predolgi in nezanimivi, teme zgrešene, bistva zelo malo. Zato bo ta prispevek (in prihodnji) krajši. Bolj bistven. Zajel bo pomembno in tisto zelo.  
Pri današnji temi (do zdaj je bilo ogrevanje prstov in pogrevanje starih, že predelanih tem) začnimo z logiko.  
  
Logika je zdrava pamet, kot radi rečemo. Logika je pojem, ki povzame vse kar je smiselno, dobro, vse kar se zdi pravilno. To je logično.  
Potem pa je seveda več uporabnosti logike in pa mogoče celo več vrst logike. S tem pojmom se nikoli nisem igral dovolj, da bi o tem pametoval, tudi zdaj ne bom.  
  
Kot omenjeno, logično je smiselno. Smiselno je igrati za zmago. In za zmago je smiselno ene par stvari.

 Card advantage – imeti prednost v številu in kvaliteti kart. Smiselno je tudi imeti več življenjskih točk ali vsaj delati dobre menjave življenje za karte med igro. Smiselno se je postavljati v položaj, ki vodi do zmage. Logično je, da so ravno te stvari med igro smiselne. Ker te reči in takšne poteze, vodijo do zmage.  
Logično je samo po sebi umevno. Kar pomeni, da je logično tisto za kar ni treba razmišljati ali boš naredil ali ne. Ker to imaš že itak namen naredit.  
  
Zakaj pa potem teh stvari ne delamo med igro?  
Zakaj izgubimo igre?  
Ker igramo prehitro.  
   
Branje nasprotnika upočasni igro. To ne omeni, da bomo za en duel porabili vseh 40 minut. To preprosto pomeni, da bodo tiste minute, ko bomo igrali, res štele. Da bodo dobro izrabljene minute, ker bodo vse večkrat vodile do zmage. Zmaga pa je tista, ki šteje.

In prosim, ne mi govorit, da igrate za zabavo. Pomislite kako se razveselite ko v »zabavnem« duelu premagate prijatelja. Kako razveselite se šele ko zmagate cel turnir. Kako veseli ste nagrad. Zmaga šteje. Naj bo za zabavo, naj bo na nivoju profesionalcev, zmaga šteje.

Nihče ne sestavi kupčka, ki ne dela nič. Nihče ne igra brez napadanja ali zavlačevanja za Final Countdown. Nihče ne igra zato, da bi za mizo izgubil. Tudi pri zabavi, gre za napadanje, za zbijanje nasprotnih življenjskih točk. Tema za katerega prihodnjih prispevkov. (diši po mojstrovini, že vidim naslove)  
  
Logika pri branju nasprotnikovih potez igra ključno vlogo.

Kako?

Ker je logično, da če ima nasprotnik setane karte že nekaj časa, da bo verjetno katero od njih aktiviral ko summonamo našo najmočnejšo pošast. Če ne bo storil tega, pa bo katero od njih gotovo aktiviral ko napademo.  
Logično je tudi, da bo nasprotnik z dragoni poskušal napolniti graveyard in čim prej začeti igro z Lightpulsarjem, ki mu daje neko kontrolo, neko zavetje.

Logično je tudi, da ko smo se potrudili (porabili karte) za priklic Naturia Beasta in dobili card advantage (kar drži nasprotnik nekaj mrtvih spellov, ki jih lahko odpišemo iz igre), ga ne bomo zabili v Dimensional Prison.  
  
Ena od najbolj preprostih stvari pri branju je ravno to kar sem zdaj zgoraj opisal.

Branje malega števila setanih kart je preprosto. S summonom in s potezami preizkusiš teren. Vidiš odzive. In s tem ne mislim mimike. Ker na mimiko se ne zanašat, igralci znajo tudi blefirat in vi nikakor niste dovolj dobri bralci obraznih refleksov, da bi se zanašali na te tehnike pri igri. Vse skupaj bi bilo eno gemblanje in moja teorija bi obveljala za napačno, saj bi pri rezultatih šlo samo na slabše.

Vidiš odzive. Vidiš kaj je aktiviral. Če ni aktiviral nič ob summonu, bo verjetno aktiviral ob napadu.  
Najlažji način in edini res uporabni za nekoga, z manj kot letom izkušenj, je da potezo narediš in s tem preizkusiš teren. Z dejanjem. Z metanjem kart v pokopališče ali Banishment. S časom se naučiš katera karta je za katero situacijo najboljša, da boš postavil nasprotnika v precep. Between a rock and a hard place. Between Scylla and Charybdis. Da karkoli naredi, ne bo prav. Več kot bo teh situacij v vašem času dueliranja, več bo zmag.  
Ko nasprotnik (ker je sposoben človek, razmišljujoč individuum) ve, da kar počne je napak, pa mora to vseeno storiti, da se obdrži v igri. Takrat se tudi najlažje prebere karte. Najlepše se vidi kaj nasprotnik ima in česa nima ko je moral iti v minus samo zato, da ne zaključita igre predčasno.

Po preizkusu je potrebno spremljati tudi kako nasprotnik nadaljuje. Če je ravno porabil Bottomless Trap Hole in naslednjo rundo seta spet eno karto, je zelo verjetno, da je tista nova karta Solemn Warning ali novi Bottomless. Ker večih kart z istim effectom se navadno ne seta, da jih ne bi vseh izgubili v en Heavy Storm. Če isti čas držimo še Starlight Road, potem se bomo verjetno šli set 4, pass igrice. In setali vse kar imamo. V tem primeru je tudi veliko težje brati poteze in karte, veliko več preizkusov je potrebnih za rezultate.

Lažje je brati, ko že začneš in si nekaj že prebral, kot pa, da za vsako novo karto znova preizkušaš teren.  
Je pa izvedljivo. Spomnim se igre, ki sva jo igrala z Dragotom. 5 backrowa sem imel in bil prepričan, da ne morem izgubiti. Izgubil sem. Naredil sem nekaj neumnih aktivacij mojih kart, on pa je imel dovolj kart, da je izvlekel iz mene vse odgovore.  
   
To, katere karte uporabiti za poskus kdaj, je logično. Tu vam ne morem dajat nasvetov. Zakaj? Ker tiste preproste poteze so logične. Tiste zahtevne izbire pravih kart, pa so preveč situacijske in so od kupčka do kupčka drugačne. In pridejo z leti igre.

Za karakuri lahko rečem eno tako klasično situacijo. Imam Cyber Dragona. In vse ostalo. To pomeni, da bom zlomil mizo na pol z armado težke mašinerije.

Summonam Cyber Dragona, da preizkusim teren. Nasprotnik je videl, da ga preizkušam (ni odprl luknje). Ni aktiviral nič, čaka, da nadaljujem z igro in zapravim še kakšno karto več, s katero bi on prevzel vodstvo v številu uporabnih kart. Jaz, kot ravno tako razmišljujoč posameznik, pa ne padam na foro ampak napadem s Cyberjem. Cyber Dragon je dovolj močan, da sam premakne kakšno karto v pokopališče, nasprotnik se tepe po glavi, ker sem ga pustil brez prevelike izbire. Meni pa Cyber Dragona nikakor ni žal, saj je v decku ravno zato, da pobere čim več odgovorov, da potem nemoteno nadaljujem z igro.  
  
Več konkretnih primerov branja backrowa bom postregel v drugem delu na to temo. Tam bodo vizualno prikazani problemi in odzivi obeh igralcev.

Ampak ne pričakujte preveč. Vse bodo logične stvari, ki jih vidite dnevno medtem ko igrate.  
  
Branje ali »branje« je za vas mogoče neka mistična tema, za katero mislite, da jo obvladajo samo proji. Tudi vi berete. Vsakič ko igrate. Le, da pri tem niste zbrani in vseeno naredite kakšne osnovne napake, s katerimi vržete stran advantage, ki ste ga imeli in prepustite igro. Zaradi napake. Napake pa se odpravi z izkušnjami. Z velikim številom iger. In z željo po izboljšanju. To pa bi moralo biti že v vaši naravi. Radovednost je človeška lastnosti. Želja po napredku tudi. Igra Yugioh pa je tako zelo zanimiva, da ni razloga, da bi vas dolgočasila in nehala zanimati.  
  
Nekje med pisanjem sem izgubil nit o poznavanju deckov. Tudi to je logično. Bolj kot poznate nasprotnikovo strategijo, lažje boste našli odgovore ko bo potrebno. Prebrati nasprotnika je neverjetno preprosto, ko veš (si prebral, si misliš) katere karte drži v roki.

So izjeme, so presenečenja.

Toda pri Inzektorju je logično, da igra 3 Dragonflyje in 3 Hornete. In na to se lahko zaneseš. Ko je zapravil 2 Horneta, trepetaj še pred tretjim. Če  ga bedak mogoče nima, nič zato, ker ti si naredil vse kar si lahko v dani situaciji, da si odigral pravilno. Pričakoval si Horneta in igral tako, kot da ima Horneta.

Od viška ne boli glava, saj veste. Od pričakovanja logične karte, ne boli glava. Razen no, če ste od skrbi udarili z čelom ob mizo in ne uporabljate playmata z mehko gumo. Ali pa ste stvar pre-premislili. Iz tega ponavadi ni kaj pametnega. Stvar premislite, ko pa se začnete vrtet v krogih in vidite, da vaše misli niso več produktivne pa malo zadihajte in naredite po občutku.  
  
Občutek pa je še zadnja od treh osnovnih stvari pri branju (določil sem si te tri, ker so mi bile najbolj logične in najlažje za predstavitev, dejavnikov pri branju pa je več, videli boste z leti).

Ta občutek pa ni nič drugega kot pa skupek dosedanjega znanja, ki ste ga nabrali z leti. To je kot ko voziš kolo. Ali plavaš. (rekel bi smučaš, samo, da jaz sem primerek, ki je pozabil kako se smuča)  
Po občutku pritiskaš na nasprotnika. Oceniš koliko močan je nasprotnikov back row in koliko kart se splača investirat za čim boljši rezultat v igri.

Podzavestno NE vržeš močne pošasti, ker veš, da jo boš izgubil. Proti Lightswornu NE napadeš, ker ti občutek pravi, da ima v roki Honesta. Igraš okoli. Se zadržiš. Ker si v preteklosti neštetokrat izgubil v takih bitkah.  
Občutek nastopi in te reši v situacijah, ko bi te oddsi (možnosti) zafrknili. Kakšne so šanse, da nasprotnik drži dva Bottomlessa setana. Majhne. Ampak občutek ti pravi, da je tam še nekaj, zato ne summonaš še druge pošasti.  
  
Občutek ti tudi pove, da je nasprotnik setal sam blef in napadeš, ko je zelo tvegano. Ampak to je zelo redko. Pogosteje te bo občutek rešil pred izgubo kart, kot pa ti podaril zmago.

Ker je v igri toliko različnih in zelo močnih kart, da je odgovor skoraj vedno tam, v neki obliki.  
  
Vsekakor pa začnite z logiko. Razvijajte jo. S časom bo prišel tudi občutek. Pravzaprav naj bo to vaš način igre. Vaša pot. Spoznati nasprotnikov kupček in strategijo že pred igro. Med igro pa igrati počasneje in premisliti kakšno posledico pusti naša poteza.

 Kajti vsaka akcija ima reakcijo in tako je tudi tu. Vsaka poteza nekaj naredi. Lahko škodo, lahko izvleče trap karto, lahko samo povzroči skrbi pri nasprotniku za eno potezo. Vsekakor pa je zmagati lažje, če vnaprej razumemo kaj se bo zgodilo po tem, ko naredimo svojo potezo – akcijo. Da predvidevamo.  
Niti ni predvidevanje, če si prebral setano karto med igro. Prebral si, da je nasprotnik setal topdeckano karto iz obupa, da je navidezno močan in grozi.

V odebeljenem tekstu so pomembni fakti, ki si jih velja zapomniti. Preberite jih še enkrat. In jih imejte v mislih. Pojavijo se naj na vrhu glave med igro. Upoštevajte jih.  
  
Lep in uspešen dan želim, Matej Jakob, cardtraders.eu