Iskanje lukenj – skozi tri sete

Pozdravljeni, po nekaj tednih uredništva in spakovanja pred kamero sem se spet lotil spuščanja rafalov po tipkovnici. Pretiraval ne bom, se bom pa potrudil, da vam zbistrim pogled na bistvo kompetitivnega yugioha. Ko rečem kompetitivni yugioh, mislim na top cut na turnirjih. Na najboljših nekaj. Logično je da se teh najboljših nekaj ponavlja. Ponavljajo se kupčki, ker so najboljši in najbolj igrani. Ponavljajo se igralci, ker so najbolj zbrani in vešči. Govora bo predvsem o igralcih in njihovih potezah.

Na turnirju si lahko zelo uspešen na več načinov.

En način je, da si pripraviš kupček s katerim so se drugi pred tabo že izkazali in je preverjeno dober. Po navadi je tak kupček tudi enostaven za igrat, zato po njem posegajo mase igralcev.

Kar pa ni v tvojo korist.

Mirror match je besedna zveza, ki označuje igro proti vrsti kupčka, ki jo igraš tudi sam. To pa nikoli ni dober matchup. Vedno pride do faktorja sreče ali do faktorja missplayanja.

Da bi vplival na ta dva faktorja pri igri, je dobro, da si vešč svojega kupčka. Da ga poznaš od znotraj navzven. Da veš kakšen način igre ga najbolj onesposobi. Kaj ga najbolj vrže iz tira.

Tudi to ni dovolj, sreča še vedno lahko prevlada. Zato greš še korak dlje in se naučiš pravil, vezanih na tvoj kupček. V eni situaciji, ko si nasprotnika prisilil, da je igral po tvoje, da ne bi šel proti pravilom (lahko tudi počakaš da se zmoti in pokličeš sodnika), si lahko obrnil igro.

To se dogaja kar naprej. [Berite reporte](http://www.konami.com/yugioh/blog/) na [konamijevem](https://tcg.konami-europe.net/coverage/) ali[cardtraders blogu](http://cardtraders.eu/blog), videli boste.

Možno je, da si začetnik, začetniku bi vedno priporočal katerega od takih kupčkov. Trenutno bi to bili [Dark World](http://cardtraders.eu/dw), Inzektor in mogoče celo Dragon. Vsi ti kupčki so za začetnika tudi primerne cene.

Ker slovenski igralci radi jokajo glede cen kart (ki jih itak določajo sami, beri [Second Hand Market](http://cardtraders.eu/secondhand)), je kateri teh kupčkov še najbolj pogosto na mizi na turnirjih.

Drug način za uspeh je drag kupček, ki je dokazano dober. Za tak kupček po navadi rabiš samo denar. Ker je dober, se tudi za tak kupček odloča ogromno igralcev. Drži večina dejstev, ki sem jih navedel že zgoraj.

Tretja odločitev je lahko rogue deck. Underdog. Nepričakovan kupček, ki je zelo dober proti trenutni meti. Kupček, ki že z mainanimi kartami vrže iz tira večino meta deckov. To je lahko anti-meta deck ali pa kak Assault mode. Lahko je karkoli pravzaprav. Taki kupčki imajo večkrat kako povsem svojo strategijo in celo posegajo po svojem arsenalu kart in niti ne koristijo vseh staplov (najpogostejših kart), katere je pričakovati.

Ne glede na to kateri kupček igrate, lahko imate svoj srečni dan in zmagate turnir. Lahko razsujete dvorano igralcev. Žal, pa je to neponovljiv uspeh. Mi govorimo o dolgoročnih uspehih. Za dolgoročen uspeh pa je potreben dober kupček. Kako ga najbolje zgraditi, lahko vidite v [Oddsi – part 1.](http://cardtraders.eu/odds)

In ker nihče ne rad izgublja, večina poseže po dobrih deckih. Kolikor le lahko. Če ne ravno po najboljših deckih (ker pride z njimi pogosto tudi zasoljena cena), pa vsaj po dobrih kartah za svoje decke.

Nekaj pa ima velika večina teh deckov skupnega. Velika večina jih napada za zmago. Za znižanje življenjskih točk s svojo pošastjo napadeš. To vsi vemo, to vsi delamo. Za napadanje, kot omenjeno, potrebujemo pošasti. Več o tem kasneje.

Rekel sem, da posegamo po najboljših kartah. S tem mislim po najuporabnejših kartah.

Najboljše karte v yugiohu ni. Nehajte jo iskat. Yugioh je igra kombinacij, kot rad rečem.

Te najuporabnejše karte hitro postanejo stapli. Uporabljajo jih vsi po vrsti. To so karte kot je Bottomless Trap Hole, Solemn Warning, Torrential Tribute, Fiendish Chain, Mystical Space Typhoon, Solemn Judgment, Monster Reborn, Dark Hole, Dimensional FIssure, Effect Veiler in tako dalje. Našteval bi lahko še nekaj časa, dokler ne bi naštel vseh kart iz zelo majhnega card poola, ki je trenutno v uporabi po svetu. Kart je čez 5200, mi pa, z razlogom, uporabljamo enih in istih (manj kot) tisoč.

Torej, če točno veš, da nasprotnik igra v kupčku 2x Solemn Warning in 1x Solemn Judgment. Brez slabe vesti lahko k temu prišteješ še kak BTH ali TT. Setane ima 3 karte (zelo pogosto dan danes, hence the title).

Zakaj bi sploh summonal? Če bi summonal, zakaj bi sploh napadel?

Ker moraš napadat, da zmagaš igro. Vsi moramo zbijat življenjske točke, da zmagamo igro. Pomisliš, ali ni potem lažje igrat Jinzote ali polno S/T removala. Verjetno je lažje, ampak dolgoročno, bi izgubili več iger zaradi nestabilnega decka, kot pa če bi se z nasprotnikovimi kartami spopadli na bolj klasičen način. S kmečko logiko, zdravo pametjo.

Mogoče sem se slabo izrazil. Način ni nič kaj klasičen več. Summonanje monstrov danes, je popolnoma drugačno od summonanja včasih. Monstri so tako napredovali, da včasih sploh ne rabiš pomoči back rowa za zmago. Vseeno pa se ne slepit, ne gr brez.

Danes lahko summonaš Laggio, ki nasprotnika prisili, da dva krat premisli preden aktivira TT. Summonaš lahko Zenmaines, ki se smeji v brk nasprotnikovemu BTHju. Igra se še Lance, ki je pravzaprav oddball, ne bi se igral verjetno, če ne bi bilo na začetku »dobe Zajca« v kupčku polno Guaib.

Polno je kart, ki nasprotnikov back row postavljajo na preizkušnjo. Poleg naštetih je tu še očitni MST. [V tri sete se ne meče MSTja](http://cardtraders.eu/mst). To zdaj že vemo. Poleg teh kart je še večno prisotni Solemn Judgment. Karta, ki obrne igro. V katero koli stran pač. Spet po dolgem času pa še Dark Bribe pri herojih.

Če nasprotnik maina vse te karte in mi tudi, v čem je potem sploh smisel summonanja in napadanja.

O tem bom govoril v tem prispevku. Pisal, pardon. Ta besedotvor sem naslovil »iskanje lukenj«. Točno to je kompetitivni yugioh. Teoretično ima vsak top cut igralec na voljo vse karte in si lahko sestavi kateri koli kupček, ti kupčki pa imajo vse. Večina kart se ponavlja.

Kdo je zmagovalec na koncu dneva? Tisti, ki je našel največ lukenj med nasprotnikovimi kartami. Da ne bi kdo skakal z luknjačem okrog! Iskanje lukenj od mojega monstra, do nasprotnikovega življenja.

Te luknje se najde na več načinov.

En način je slepo metanje pošasti v borbo in napadanje v poln backrow setanih kart.

Ta agresivni način me spominja na igro pokra na nizkih limitih. Na nizkih limitih lahko svojo igro oblikuješ in razviješ, si uspešen, zaslužiš pa bolj malo. Potem, ko misliš, da si pripravljen stopnjuješ limite navzgor in posegaš po višjih cifrah. Taka je pot profesionalnega poker igralca.

Na drugi strani pa imaš agresivca kateremu si tisočkrat foldal (odvrgel hand) in je pobral večji kupček denarja. Tudi on je z vso svojo agresijo stopnjeval vložke. Prišel je na višje limite. In obubožal. Zelo verjetno je tudi, da je zakockal premoženje. Ker njegova igra je kockanje.

Takšna igra pa dolgoročno ne vodi na top mize.

Čeprav je vsak summon gamble (kockanje), bomo vseeno summonali. Vendar po pameti. Iskali bomo luknje za prodor. Nihče ne mara Thunder Kinga na nasprotnikovi strani mize.

Če ima nasprotnik tri sete in mi med drugim tudi Rai-oha, poskusimo prvo z njim. Pobral bo največ sovraštva, torej Warningov in Bottomlessov. Rescue Rabbit je prav tako sovražen, ker dela Laggie in slično. Pogosto kljub nasprotnikovim setanim kartam igralec vseeno vrže na field najprej zajca. Lahko bi ga prihranil, ampak pri tempu s katerim gre igra, ga skoraj da ne sme. Tvegal bo Warning, Bottomless ali Torrential. Ne bo pa tega delal iz obupa. Njegov deck lahko hitro te padle borce pripelje nazaj za nov poskus. V mislih imam Leviaira ali Sangana, ki gre po novega zajca. Če bi s prvim poskusom summonal Laggio, ima odličen opening igre in bo hitro prevzel vodstvo. Če mu ne uspe, pa je iz nasprotnika zvlekel katero od zelo pomembnih kart.

Če situacijo oceni kot relativno varno, lahko nasprotnika potipa z Sabersaurusom. Hitro bo našel Bottomless, če že ne Warninga. Z 1900 je kar pošten beater. Njegova prisotnost ni zanemarljiva čeprav nima effecta. Po drugi strani, pa se luknja najde tudi tako, da kako karto prihranimo kolikor dolgo je to mogoče. Mogoče pustimo en Sabersaurusov napad skozi, ker vemo, da imamo kasneje zelo dobro pozicijo v igri s katero svojih potez, za ceno 1900 življenja pa prihranimo Bottomless, ki bi našo dobro pozicijo lahko obranil kasneje, ko bo res nuja. Pri meni gre ponavadi za Naturia Beasta, ki ga že vsak drug monster povozi dan danes.

Summonamo v nekem pametnem vrstnem redu, da iz nasprotnika izvlečemo čim več kart, da se samo brani, medtem ko mi delamo prostor (iščemo luknjo) za naš play, ki ga načrtujemo od začetka in verjetno pomeni zmago.

Če imaš kup monstrov, med njimi je veliko takih, ki ne umrejo zlahka, ne summonaj BLSja, čeprav ima največ napada in dober effect. Ne boš niti do konca removal kart iz graveyarda pa te bo nasprotnik že vprašal »prio?« in s tem signaliziral katero od setanih trap kart.

Večkrat sem že s svojim karakuri deckom zmagal tako, da sem synchro summonal nalašč v Warninge (iskal luknje) in potem zmagal z Psychic Commanderjivimi 1400 točkami napada, ker se mi je zdelo neumno tvegat in dodatno summonat, nasprotnik pa si ni mogel pomagat iz kota. Tako se zmagajo igre.

Pri tem imajo veliko za opraviti oddsi. Kakšne so možnosti, da ima v roki še enega Rescue Rabbita. Kakšne so možnosti., da ima Monster Reborn po tem ko smo Warningali Zajca (Rescue rabbita se warninga ob summonu, ne ob effectu, da gre v grave, manj je možnosti za Monster Reborn kot za enega od treh tour guidov). Kakšne so možnosti, da ima nasprotnik še en Warning po tem, ko je že porabil enega. Mogoče ni pomembno.

Warning je draga in omejena karta. Na voljo sta samo 2 na kupček, pa še košta te 2000 življenja kar je četrtina. Solemn Judgment prav tako ogromno košta.

Najbolj pogosto se igra zmaga tako, da delata oba igralca vse, da bi game state (stanje igre, kart v igri) poenostavila. Potem pa enemu od igralcev uspe spet zaplest igro. Ta je verjetni zmagovalec.

Mogoče nimam prav, večina iger se zmaga, ker je en od igralcev potegnil slab hand. Ampak, ker govorimo teoretično in posplošeno, bomo to izključili.

Po tem, ko smo delno poenostavili igro, izvlekli nekaj potez in kart, pa je najpomembnejše branje. Poteze niso samo zato, da izvlečemo karte. So tudi, da izvlečemo informacije. Informacije katerih kart nasprotnik NI aktiviral. Če summonamo Sabersaurusa, ni razloga, da bi nasprotnik plačal 2000 za Warning, če lahko počaka, da napademo in aktivira Prison. Torej, napadli smo, aktiviral je Prison, varno lahko zaključimo, da tam čaka Warning. Seveda je še ogromno kart, ki lahko bile setane. Lahko je MST, ker nasprotnik čaka na pameten čas aktivacije. Lahko je Starlight Road, ki ne bo dočakal aktivacije. Lahko je še en Prison. Zaključimo lahko, da je setana karta neznanka in smo spet na začetku, pri tipanju.

Branja pa vas ne morem naučit. Lahko pa vam svetujem kaj pomaga.

Pomaga zbranost. Če ste zbrani in ne hitite, boste lahko upoštevali naslednje nasvete.

Štetje kart. Če je že aktiviral enega od enega Heavy Storm, potem se ti ga ni treba več bat, setaj po mili volji, naj se boji. Če je aktiviral en Prison, veš pa, da igra dva, si oceni kakšni so oddsi, da ima še enega.

Pozanimaj se o nasprotniku. Za katerega od igralcev, ki pogosto igra, boš točno vedel, da v GBjih igra Compulsory. Enako za te tipske kupčke. Logično je, da bo Inzektor igralec igral 3x Dragonfly.

Ko si dovolj zbran pri igri, boš luknje lažje našel. Če že tri poteze nisi summonal on pa je dodajal karte, si lahko prepričan, da četrto rundo summon ne bo uspešen. Če ves čas napadaš in ti ni nič aktiviral, veš, da ne smeš summonat, ker boš izgubil odlično pozicijo v igri.

To je pozicija, ko se brutalno mečeš v njegovo življenje, on se brani z raznimi setanimi Veilerji, da bi omilil škodo. Noben nič ne summona ali aktivira, ti zaradi varnosti, on pa ker nima kaj. Čakaš, da mu zmanjka obrambe in izgubi ali pa, da on spremeni potek igre s svojo potezo. Nato gre igra od začetka. Ponovno tipanje in iskanje lukenj. Le, da tokrat, si ti imel čas, da nakopičiš advantage, medtem ko se je on ves čas branil.

Zmanjkuje mi besed.(to sploh ni res J)  Večkrat na koncu svojih sestavkov stvar posplošim in skrajšano interpretiram. Se bom potrudil, da bo res skrajšano.

Summonajte, da bi izvlekli informacije in karte. Informacije koristite sebi v prid. Summonajte v smiselnem vrstnem redu. Imejte plan b za situacije, ko smo presenečeni in se zmotimo pri branju nasprotnikovih potez. Ena setana karta, ki ni bila nekaj časa uporabljena je najverjetneje Forbidden Lance.

Upam, da ste kaj odnesli od tega prispevka, če sem kaj pozabil pa napišite na facebooku v diskusiji. Lajkajte, delite s prijatelji, širite yugioh sceno.

Lep in uspešen dan želim, Matej »M.C.B.« Jakob