MST!  
  
Mystical Space Typhoon. Mistični Vesoljski Tajfun. Smešno ja. Smešno je ime, ne pa efekt. Efekt je pro. Karta je pro.  
Zakaj je potem ne uporabljate tako?!  
Pomislite za svojo igro ko igrate, kako uporabite MST? Igrate proti Gravekeeperju ali T.G.ju in v 4 random setane karte nabijate z enim random MSTjem. Še huje! Mečete kocko in gemblate katero karto zadet. ZAKAJ?  
Dobrega odgovora ali izgovora tako ne bom dobil. Zato vam bom pojasnil zakaj je vaše početje napačno. Oziroma poskusil pojasnit. Preden pa se lotim konkretnejšega pisanja naj vas opozorim, da je moje pisanje POSPLOŠENO. To pomeni, da v vsaki situaciji ni nujno upoštevat moje nasvete. Včasih je treba odigrat po občutku.  
V kupčku igraš samo 2 MSTja in Giant trunade, pa še to ne vsak kupček. Nekateri res dodajajo kakšne Breakerje ali Lyle, ki pomagajo pri odstranjevanju pasti iz polja. Ampak vzemimo nek povprečen deck, ki igra po novi ban listi 3 MSTje in Heavy Storm. Če igraš pametno je to 4x MST, ker Heavy Storma ne mečeš na poln field v vsaki situaciji zaradi bojazni pred Starlight Roadom.  
Torej...4x karta za uničevanje back rowa (S/T kart), nasprotnik pa igra 20 kart, ki jih lahko z licem navzdol položi predste + še katero v Field Zone (in field kart se je treba bat)  
Preprosta matematika nam pove, da to ne bo šlo skozi, ja? Zato moramo s svojimi potezami izvleči iz nasprotnika čimveč potez, ki jih sam mogoče ni hotel narediti ali pa mu celo škodijo, medtem ko smo mi dobili advantage. Advantage pa je trenutno najpomembnejše v yugiohu. Vsaka karta, ki jo imaš več kot nasprotnik, vsaka življenjska točka več, vsaka karta v pokopališču celo. Vse je advantage. To zdaj ne pomeni, da svojih kart ne igraš, da bi jih imel več v roki. To tudi ne pomeni da igraš defenzivno da bi prihranil življenjske točke. To enostavno pomeni, da od nasprotnika zvlečeš čim več kart, ob za njega neprimernem času. Ko kontroliraš njegove poteze s svojo igro.  
  
Zato je zelo pomembno, da iz njega "zluraš" (izraz izhaja iz Allure - privlačnost in ga med prijatelji uporabljamo med play testanjem) čimveč življenja in kart. Lep primer je setan monster in 2 S/T karti. Ker vemo, da nasprotnik igra kako plant varianto grem stavit, da je vsaj ena od pokritih kart Solemn Warning. Če imaš močno pošast, za katero si prepričan, da mu bo v napoto jo summonaš in prihraniš MST za kasneje. Če nasprotnik aktivira Warning je izgubil četrtino življenja in eno od dveh zelo močnih kart. Če ni aktiviral nobene karte, pomeni, da 1. nima Warninga ali 2. ga tvoja pošast ne moti saj ima še kaj drugega za bregom. To se imenuje branje potez. In tisti, ki bolje prebere nasprotnikove karte in ustrezno odigra, je ponavadi zmagovalec duela.  
Pomembno! Informacije o njegovih setanih kartah dobimo tudi z napadom. To pa ne pomeni, da bomo z edinim monstrom v igri napadali v 4 položene karte. Razen ko smo z prejšnjimi potezami preverili, da je varno.  
Da se stvari lotimo še iz druge strani. Continuous karte in field spelli. Te karte so ponavadi v kupčku, da zakoljejo nasprotnika. Govorim o Royal Oppression, ki je auto lose za nekatere decke. Govorim o Necrovalley, ki pripelje v igro še Royal Tribute. Govorim o Call of the Haunted ob pravem trenutku. In mnogo drugih primerih. MST je pametno setat in čakat na nasprotnika, da poskusi s katero svojih continuous kart. Če MST chainamo (ker že vemo, da je quick play in se igra kot trap karta, med svojo potezo pa kot trap karta iz roke celo) se efekt njegove continuous karte sploh ne resolva in je zapravil recimo 800 življenja za prazen nič.  
Kolikokrat se najde situacija, ko smo zaklenjeni in moramo topdeckat dovolj dolgo, da se privlečemo do MST ali Heavy/Trunade. Če bi pametno igrali v prejšnjih rundah igre, nam ne bi bilo treba. V tem času ko "čakamo" na čudež iz topdecka smo ponavadi pokončani. Tega pa nočemo kajne.  
Ali še iz tretje strani. Tudi nasprotnik igra 3 MSTje in heavy storm. Zato svoje MSTje setamo in čakamo, da se on približa nam, targeta MST in ga mi lepo obrnemo (torej chainamo) ter uničimo eno njegovih kart. Za nasprotnika bo to zelo boleče, saj je izgubil 2 karti in napačno prebral našo karto, medtem ko smo mi izgubili, oziroma porabili samo eno.  
V primeru, da imamo setan MST, je najpametneje njegove karte pobijat v End phaseu runde ko je setal novo karto, saj te nove karte ne more chainat.  
Zato, ko se lotimo "praznit" nasprotnika tega ne delamo z random MSTjanjem. MST prihranimo! Celo zdaj ko je omejen oz. neomejen na 3 kopije, ga pametno odigramo.  
Kdaj pa je pametno random MSTjat? Ko ima nasprotnik 2 setani karti mi pa se odločamo med summonanjem monstra in čakanjem na boljše čase ali pa med velikim pushom s sinhroti. V tistem trenutku lahko MSTjamo eno karto, vidimo kaj smo zadeli in glede na dobljeno informacijo nadaljujemo igro. Če smo zadeli Mirror Force, je zelo verjetno, da je druga karta nekaj kar kvari summon. Če smo zadeli Torrential je zelo verjetno da je tam osal Prison.  
Vse skupaj pa je ZELO odvisno od trenutnega stanja na fieldu, od prejšnjih potez in MNOGO drugih dejavnikov. O branju kart in nasprotnikov pa jaz NE BOM pisal. Jaz sem zelo slab bralec, ker igram zelo raztreseno in imam grozno nesrečo. Ko pa uspešno preberem pa igram okoli njegove karte. Na kak način se gre okoli katere karte pa je stvar posameznika in kupčka, ki ga igra.  
  
Da v enem stavku napišem cel zgornji sestavek za lenuhe.  
MST je zelo močna karta, ki jo je vredno prihraniti za čas PO TEM, ko smo s potezami pošasti in drugih kart izsilili aktivacijo čimveč njegovih kart.  
  
Lep in uspešen dan želim, Matej M.C.B. Jakob