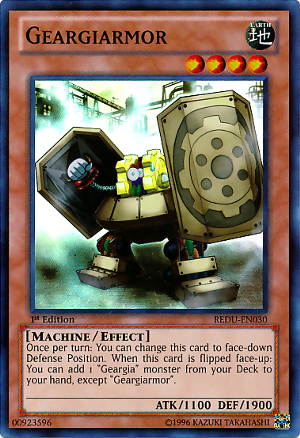
Se opravičujem za zatišje na blogu. Nova zaposlitev zahteva več pozornosti in mi ne uspeva ločevati produktivno in neproduktivno zabitih ur pred ekranom. Vse so neproduktivne. Do danes!

Evo!

Začel bom na domačem terenu, ker so mi Geargije dobro poznane in pa, ker me veseli, da nam (geargija predstavnikom) gre dobro na turnirjih. Teh manjših topov in zmag na domačih tleh niti ne bom izpostavljal, ker bi zvenelo kot, da se hvalim. Hvalil se bom po evropskem prvenstvu letos, kajti meta in moment sta prava za uspeh. Manjka mi še precej ur priprav, imam še nekaj idej, ki jih je potrebno dobro stestat. Javim rezultate. Vsekakor pa ciljam na vrh.

Kljub temu, da teh turnirjev na domačih tleh ni bilo hudo veliko, jih je bilo dovolj, da pridemo do določenih zaključkov. Eden od njih je, da igralci pojma nimate kako igrat proti Geargijam. Pri tem vam bom malo pomagal s tem prispevkom. In ne, ne gre za nobeno navzkrižje interesov, ker raje vidim, da ste dobro pripravljeni in igramo kvaliteten Yugioh, kot da sajdate in mečete karte po svoje in me na turnirju po sreči ujamete v trenutku, ko vaša karta zablesti, ker so se ozvezdja poravnala, se je porušil Kitajski zid ali je v Mehiki zmanjkalo koruze.

Začnimo pri osnovnih dejstvih, ki jih o kupčku in delovanju poznamo. Malo monstrov, veliko trapov, vmes nekaj spellov. Dejstvo je, da Geargije za delovanje potrebujejo Geargiarmorja. Da Geargia igralec odpre z Armorjem/Arsenalom/Geargiagear trap karto ima približno 86% možnosti. To je v primeru, da igra Upstart gobline. Najdejo se pacienti, ki Upstart Hobanov ne igrajo in topajo. Ne zgledujte se po njih, to so muhe enodnevnice. Matematika in procenti pa so trda dejstva. Če ne vidiš Armorja zgubiš.



Zato je nadvse pomembno, da proti Geargijam naredite vse kar lahko, da se zelo zgodaj znebite Armorja. Vsak setan Armor, ki ga pospravite pomeni še dve rundi igre. Na ARGCS v Washingtonu so se masovno sajdali Nobleman of Crossouti. Karta ni napačna predvsem zaradi popularnosti HAT decka, ki prav tako dosti seta Hande v zgodnjih fazah igre. Sam ne zagovarjam uporabe Noblemana, ker je preveč situacijski, vam pa lahko povem, da ni prijetno ko ti ga resolvajo. Ali boste karto igrali ali ne, je na vas, dejstvo pa je, da je lahko idealen odgovor na zgodnji setan Geargiarmor. Odlična sta še Dark Hole in Mind Control. Zelo dobro se obnese še Bottomless Trap Hole na prvega Geargiarsenala. To naredi veliko več škode kot le igro brez Armorja.

Geargije setajo ogromno Trap kart. Logično. Boljši igralci se štirih setanih kart ne bojijo, ker poznajo meto. Trenutno se igrajo Geargiagear (GGG), Wiretap, Traptrix trap hole nightmare, Black Horn of Heaven, Fiendish Chain (Breakthrough skill), po novem ponovno še Seven Toolsi, MST in 5 stapleov. Teh 5 kart pa je tudi edinih, ki lahko škodujejo vaši prvi potezi, Normal summonu. Bottomess trap hole, Solemn warning, Torrential tribute, Compulsory evvacuation device in Book of Moon. Od tega so ene bolj nevarne od drugih, skoraj vse pa negira Wiretap ali Trap Stun. Zato igra skozi 4 backrowe ni tako problematična kot se zdi najprej. Lahko, da so setane 4 od zgoraj naštetih kart. Lahko da so 3x Traptrix trap hole nightmare. Katera karta je setana kje se z nekaj potezami prebere. Po nekaj poskusih priklicev in napadov točno veš ali je setan Dimensional Prison ali ne, ali je setan Warning ali ne. In ustrezno tudi igraš. Katero od potez prihraniš za naslednji krog. Govorim predvsem o aktivaciji monster effecta, če sumiš Traptrix Trap Hole Nightmare. Sam to naredim zelo pogosto.

Hudo napačna je uporaba Fiendish chaina (ne Breakthrough skilla) proti geargijam. Če je igralec prejšnjo potezo setal monstra in 4 S/T karte pomeni, da mu je ostala v roki ena karta. Tista karta definitivno ni Trap, ker bi jo setal z ostalimi štirimi, ker se ne boji Excitona zaradi narave svojih setanih kart. To pomeni, da ko v Main phase flip summona Armorja je ZELO verjetno, da ima v roki še eno pošast, ki jo bo lahko priklical in Xyz summonal Giganta z negejtanim Armorjem. Zato v vseh situacijah uporaba Fienish chaina na Armorjev effect ni najboljša ideja, sploh takrat, ko nimaš še česa za preprečitev uspešnega Xyz priklica. NIKOLI pa ni dobra ideja uporaba Fiendish Chaina na Geargiarsenalov effect ali na Armorjev effect v obrambni poziciji.

Kot omenjeno Geargije koristijo ogromno backrowa. Premagaš jih lahko tako, da se ne zmeniš za backrow in se spopadeš s pošastmi. Če geargija igralec ne dobi konstantnega dotoka pošasti (da mu izničiš vse učinke in ostane brez roke), bo s samim backrowom zelo težko zmagal. Če geargija igralcu v dolgi razvlečeni igri zmanjka pošasti (v extra decku 101, Exciton, 3x Gigant ali v main decku 13 pošasti, ki jih igra), je velika verjetnost, da se ne bo več pobral. To je delno tudi čar kupčka, da lahko eksplozivno odigra kljub majhnim in majhnemu številu pošasti. Toda, ko jih zmanjka je konec. Občasno Daigusto Emeral popravi stvari, vedno to seveda ne uspe.



V ogromno situacijah vas bo nasprotnik prisilil v aktivacijo kakšne karte s priklicem Giganta. Gigant je tako imenovani »floater«, ko zapusti polje ga nadomesti Geargiano, ki omogoča nadaljnje priklice. Geargiaccelerator sicer ne prikliče pošasti, jih pa vrača v roko, ko je uničen. V mnogih situacijah sta na polju skupaj. Več je teh pošasti, večja bo škoda ko jih uničite pravilno. Geargija pošasti imajo slabost, da vse missajo timing aktivacije. Kar pomeni, da dobijo effecte le takrat, ko so uničeni v boju ali kot Chain Link 1. Chain link 1 pomeni, da je zadnja stvar v chainu uničenje. Zadnja stvar v chainu pa je vedno prva stvar, ki je bila aktivirana. Kako vi povzročite missanje in jih premagate? Ko prikliče katero od svojih pošasti ne aktivirajte tako TTja. Naredite sledeče: Chain link 1 (prva aktivacija) MST (ali katera koli druga »fast effect« karta), Chain link 2 Torrential Tribute (ali Needle Ceiling, če igrate). V tem primeru so pošasti uničene kot kot Chain link 2. Chain link 1 (zadnja stvar, ki se zgodi) pa je MST. To lahko naredite tudi ko napade, le, da TT nadomestite z Mirror Forcem.

Že tretjič omenjam, da Geargije uprabljajo ogromno trap kart. Če se spravite nad backrow z vsemi možnimi Marksmani in MSTji in Infernity Breaki, bo igralec vsekakor težje igral. Ne bo pa takoj izgubil. Ker prava moč Geargij je v Geargiarmorju. Ima 1900 obramb in tako težko pade v boju. Ves čas pa dodaja nove in nove pošasti ter skrbi za dotok Geargij in potez. Zgoraj pa smo že ugotovili, da ko se pip'ca pošasti zapre, Geargije izgubijo. Če se boste spopadali z Geargija backrowom bo najlažje z Malevolent Catastrophe, Full Houseom ali Royal Decreejem. Razni Wiretapi in Seven toolsi bodo le na pol uspešni, ker tudi Geargije uporabljajo svoj komplet ter orodij. MST bo uspešen le če naciljate kot Sani Bečirović in zadenete pravo karto pravi čas. Še enkrat pa omenjam, da deck izgubi, če nima pošasti.

Pošasti, ki jih igramo so majhne. Če postavite dovolj velikega beaterja z nekoliko obrambnih kart bomo le s težavo prišli čez. Exciton in Ark sta vsekakor odlična odgovora, vendar le, če imamo dostop do njiju. Za igro Geargije potrebujejo Extra deck in Xyzje. Vseh 15 njih (20 če bi šlo). Zato nam velike preglavice povzročajo Bujini s Kaiser Colosseumom. Ne pridemo do dveh pošasti za Xyz priklic. Geargija kupček na splošno ima težave z igro proti že ustvarjenim fieldom. To pomeni, da field dveh Dracossacov ni mačji kašelj. Prav tako Stardust Spark Dragon s Heliopolisem ali Felgrandom.

Geargija igralci s(m)o zelo domiselni, zato za razne Leo Keeperje in ostale zidove uporabljamo Giga Brillianta, Rhapsody, Cowboya itd. Drugače ne gre čez. Nekateri igralci igrajo kupček dlje in so bolj domiselni, drugi manj. Nekateri so uspešni, ker znajo pravilno oceniti in razporediti svojo porabo kart v zgodnji igri, da ne ostanejo brez sape v mid gameu ko bi naj zmagali.

Z izidom Artifactov se je ustvaril HAT kupček, ki nekako sili v late game. Narava tega kupčka je, da ga rushanje zgodaj na začetku ne ustavi ampak le iztroši nasprotnika, da kasneje nima odgovorov. Igranje proti Geargijam bi lahko primerjali s tem. Postavljajo 1900 obrambni zid, ki daje advantage. Čezenj pridemo le z Xyz playem ali kakšnim drugim Special Summonom. Na to imajo odgovore v obliki trap kart. Proti Geargijam ne poskušajte igralca »spraznit«, torej ne poskušajte na silo izvleč vseh kart, da bi igralec ostal brez. S tem boste v največ primerih sebe iztrošili bolj kot njega. Igrajte svojo igro, postavljajte zidove, uničujte Armorje. Tudi uničenje z napadom je dovolj dober odgovor. Geargije potrebujejo Xyz priklic, ta pa je mogoč le z dvema pošastma.

Napačno je tudi prepričanje, da Geargije ogromno Special Summonajo. Geargija kupček special summona le kolikor nujno potrebuje. Zelo redko delamo velike fielde kot bariere (primer Dracossac fieldi pri Dragonih, Abysstrite in Angineer pri Mermailih itd.), zato tudi 1st turn Maxx ne bo koristil. Včasih so se igrali Karakuriji, ki so naswarmali OTK. Ampak že oni takrat so se lahko preprosto ustavili in nadaljevali naslednjo potezo. Maxx vam bo v najboljšem primeru prinesel +1. V največ primerih le 1 za 1 menjavo. To pa je preslaba menjava, da bi igrali karto, ki ni storila nič, da bi se znebila same grožnje (pošasti na polju). Maxx C bo dober proti Geargijam le ko zmagujete. Da pa pridete v zmagovalno pozicijo pa potrebujete karte. Ne pa mrtvih priveskov, ki so v napoto v roki.

Mind crush je ena od kart, ki jo igralci na silo tlačijo v Side deck proti Geargijam. Geargije searchajo ja, drži. In pogosto veste kaj so searchali, zato oživi Mind Crush. Ampak karta, ki so jo iskali je bila brezplačna. Karta ki je živa na polju, je poiskala novo karto (naredila +1). Vi ste aktivirali Mind Crush, ki ga niste poiskali ampak ste  ga povlekli (ni brezplačen, ni +1). Dali ste svojo karto, ki je 0 za njihovo karto, ki je +1. Naredili ste -1 torej. Vi igrate sedaj s petimi kartami, medtem ko on nadaljuje s šestimi (sedmimi, ker je imel še en draw phase), ena od teh kart je Armor na polju, ki ga bo lahko flipal dol in koristil naslednjo potezo za nov +1.

Druga takšna karta je System Down. Tistih 1000 življenjskih točk ni pomembnih. Kar je pomembno, je, da System down ne preverja face down pošasti. Po domače, se ne znebi Armorja. Res se znebi Giganta in Graveyarda. In to ni preveč dobro za nas uporabnike matic. Ampak v dosti primerih bo Geargiano pod Gigantom in ne bo banishan temveč bo priklican nazaj na polje. In v največ primerih več kot enega Giganta ne boste odstranili na ta način. Gigant pa tako ali tako nikoli ni bil problem. Armor je bil!

Sedaj mi je zmanjkalo časa in prostora na tretji strani tega prispevka. Mislim, da sem zajel vse bistvene stvari pri igri proti Geargijam. Če ste prispevek pozorno prebrali ste lahko kakšno stvar izvedeli neposredno, kakšno sporočilo pa se skriva med vrsticami.

Do naslednjič,

Matej Jakob

Cardtraders.eu