Oj!

Bizgeci! Pred približno letom in pol sem začel z objavljanjem prispevkov. Vsi niso najbolj strokovni, priznam. Obžalujem tudi, da nisem sposoben sestaviti prispevka, ki bi lahko naučil kaj tudi starejše prvake. Večino člankov namenim vam, osnovnošolcem, mladim upom. Blog sem začel z objavo prispevka o karti Mystical Space Typhoon. Najbolj missplayana karta v Yugiohu. In niti ne missplayana zaradi napačno prebrane nasprotnikove karte ali preslabe zbranosti med igro. Missplayana, ker večina sploh ne ve kaj naj z njo.

[Tu si lahko preberete:MST](http://cardtraders.eu/mst)

Še pred meseci, sem se jezil, ko sem izgubil proti komu (v živo ali na DN), ki je aktiviral MST na slepo v 4 setane karte. Zdaj recimo, da sem šel korak s samokontrolo in profesionalizmom naprej. Ko naletim na takšnega nasprotnika in izgubim, rečem, da je ovca in grem k naslednji igri. Kljub temu, da sem izgubil proti nekomu, ki ne zna pravilno odigrati niti najbolj osnovne poteze se ne jezim, saj vem, da dolgoročno je on slabši igralec.

Večkrat opazim mladiča, ki gre v pravo smer. Seveda ga pohvalim svoji ekipi, kolegom in prijateljem iz sveta Yugioha. Tudi drugi opazijo koga, ki ima potencial. Ne samo, da igra dober meta kupček (kar je osnova za uspeh). Ti igralci pri mlajših tako izstopajo zaradi tega, ker dobro kombinirajo karte. Nekaj kar se nam izkušenejšim zdi popolnoma samo po sebi umevno je njegovega nasprotnika tako pretreslo, da se v igri ni več pobral. Pravilno chainanje, ustvarjanje pritiska v pravih trenutkih in blefiranje pridejo kasneje, z leti igre. Večina nas sploh še ni tam. Še vedno včasih zaovčarimo.

Ovčarjenje (ovčariti) – glagol – narediti napačno potezo, kot jo naredijo vsi drugi, ne napredovati

Nekatere poteze so tako elementarne, da jih enostavno moramo narediti prav. Napačno odigran MST je lahko ključnega pomena v igri. Zakaj in kako bom še povedal. Zdaj mi je pomembno, da se začnete tega zavedati! Seveda ne gre samo za MST, gre tudi za druge karte. Pri tem upoštevajte tudi matchup. Ker ne igrajo vsi kupčki enakih kart in na isti način. Posamezne situacije boste razrešili in se jih naučili s testanjem.

»Profesionalci ne vadijo tako dolgo, da naredijo prav. Profesionalci vadijo tako dolgo, da se ne morejo več zmotit.«

Včeraj je paralelno potekal tudi Masters 3v3 in v eni od iger proti Jaki Fortunatu, ki zelo dobro igra Evilswarme in razume igro ter to znanje, svoje sposobnosti v igri tudi uporabi, je bila situacija, ko sem missplayal s Fiendish Chainom, ko je imel aktiven Infestation Infection. Zakaj? Ker sem premalo vadil proti Evilswarmom. Ker sem preveč vadil na Dueling Networku, kjer so same ovce in se podobna situacija ni zgodila, da bi jo imel že v podzavesti.

Gremo raje nazaj na Typhoon, da ne zaidemo preveč.

Ne bom vam govoril kako igrajte MST. Za začetek je pomembno, da veste kako se ga NE uporablja.

Zelo pogosto se zgodi (kar navadite se, še se bo dogajalo), da nasprotnik v svoji prvi potezi seta 4 karte. Mi držimo MST. Pro v tej situaciji MSTja ne bi odigral. Tudi vi ga ne bi smeli. Vse prevečkrat pa se zgodi, da je tisti MST v Graveyardu še preden ste dobro potegnili karto v draw phaseu.

Moj nasvet za vas danes: tega ne delajte!

So situacije, ko igrata že nekaj potez, card advantage in premoč se prestavljata od enega do drugega iz ptoeze v potezo. Noben še ni zmagal, noben izgubil. Končno topdeckamo MST, enega smo že uporabili. Nasprotnik ima ves čas 2 setani karti. V tem času smo priklicali pošasti, napadali in nobene ni aktiviral. V tem času brez Heavy Storma se kar navadite, da se setajo tudi Spell karte, preprosto zato, da igralec na prvi pogled deluje bolje zaščiten in da slepi MSTji občasno zgrešijo tarčo.

Točno to! Če sta dve karti na polju že več potez nepremični pomeni, da sta Forbidden Lance, Infestation Pandemic, Trap Stun, kateri koli Normal Spell, Book of Moon, kakšna že porabljena karta (Geargiagear brez pošasti za priklic) ali nasprotnikov lastni MST, ki čaka pravo priložnost. Vse je seveda odvisno od potez, ki so vodile do tega trenutka.

Tu bi igralci večkrat aktivirali MST in uničili katero od dveh setanih kart…



Moj nasvet za vas danes: tega ne delajte!

Veliko igralcev, ki igra večje število trap kart igra tudi Continuous Spell in Trap karte. Trenutno najbolj pogoste so Tenki, Black Whirlwind, Fiendish Chain, Infestation Infection, Vanity's Emptiness, Skill Drain in morda Kaiser Colosseum. Po sajdanju pa obvezno upoštevajte še več Emptinessov, Rivalry of the Warlords, Gozen Match, Light in Shadow Imprisoning Mirrorje itd.

Na polju imamo eno pošast, ki se dobro bori že nekaj potez. Prikličemo še eno pošast. Aktiviramo effect katere od njiju. Nasprotnik seveda negira s svojim Fiendish Chainom, ker je prisiljen, da ne izgubi opore (stepping stone, foot stone) in igre prehitro. To je napačna poteza, o tem sem pisal nedolgo nazaj v »[Virtualnih grožnjah in Ni trap kart?...Ni trap kart!](http://cardtraders.eu/index.php/blog/ni-trap-kart/)«.

Toda nasprotnik je bil prisiljen, kar je nam v korist. To se še posebej pogosto dogaja, ko govorimo o Bearu. Bear uničuje pošasti, za pošasti se bojimo, ker z njimi zmagujemo.

V tej situaciji, bi lahko izsilili Bearov effect s chainanjem MSTja na Fiendish Chain. Toda zakaj? MST lahko prihranimo, Beara in drugo pošast pa Xyzjamo v kako novo grožnjo. MST ostane kot sredstvo za boj za kasneje, ko bo bolj nujen. Bodite proji in zmagajte igro. Ne chainajte MSTja samo zato, da bi delovali »pro«.

Moj nasvet za vas za danes: tega ne delajte!

Lahko ste opazili, da je moj nasvet za vas vedno isti. Da nič ni prav. Tako je! Treba bo korenito spremenit igro za poseg po višjih mestih. Za zmago!

Niti ni stvar v tem, da bi zmagali kakšno igro več. Niti ni stvar v tem, da bi bil Matej tiho. Niti ne gre za to, da bi vam ostal kak MST kdaj za kasneje. Gre za to, da se naučite pravilne strateške igre. Igre najpogosteje zmaga card advantage! Vedno manj je v igri kart, ki popolnoma obrnejo potek dogajanja, ko jih dobimo na topdecku. Trenutno je to le še Dark Hole, mimo katerega se dokaj lahko igra (z Dracossaci, Angineerji, Zenmainesi, Gachiji, Stardusti ali vedno obnovljivimi hordami zmajev).

Zato je NUJNO, da od svoje prve poteze pa do zadnje delate VSE poteze prav.

Patrick Hoban, ameriški igralec pod okriljem ARGja pravi, da on verjame v samo en pravi play. V vsaki situaciji je samo ena opcija, to je tista poteza, ki je edina pravilna za tisti trenutek in za celo igro. Velikokrat se tista »ultimate« poteza razkrije šele nekaj rund po tem, ko odigramo, ker ne vemo katere karte so na topdecku in ne vemo kaj točno nasprotnik drži v roki. Vseh teh dejavnikov ne moremo upoštevati pri odločanju, ker je to preprosto nemogoče. Patrick je debelušni Američan, ki igra karte za otroke. Toda dosegel je zavidljive rezultate in očitno že nekaj dela prav in ve kaj govori.

Znanje pa se lahko prenese tudi drugam. Zakaj bi porabil dve karti, da bi uničil eno karto, če lahko z eno karto naredim isto stvar potezo kasneje. Zakaj bi kupil družinski avto in športni avto, ko pa lahko kupim Golf GTI in imam oboje v enem. Ni najboljši primer haha.

Že če boste znanje prenesli v druge situacij v Yugiohu bo dovolj. Ne veljajo ta določena pravila samo za MST. Veljajo za čisto vse karte. Vsaka karta mora delati advantage, prednost v igri. Če tega ne naredi, je verjetno odveč v kupčku.

Ker sem malo zamoril se vam bom poskusil približati še iz druge smeri. Pri nasprotniku 4 setane karte. MST v roki. Največji strah trenutno so continuous karte.

Katera od setanih kart je lahko Rivalry, ki nas popolnoma onemogoči. Setane so, ne vemo katera je. Lahko je Vanity's Emptiness, ki ima hibo, da se uniči ko mi uničimo katero drugo od kart na njihovi strani. Dve muhi na en mah.

Nasprotnik je lahko Dragunity Dragon igralec. Če je setal 4 karte pomeni, da nima kaj dosti pošasti za igro. Potrebuje pa jih več, da jih lahko kombinira. Vse v sodelovanju z Dragon Ravine. Prihranimo MST za Ravine. Čez 4 setane karte bomo že še prišli, saj bomo imeli čas, ker bo nasprotnik še vedno okreval od uničenega Field Spella, na katerega se je zanašal.

Dosti kupčkov uporablja Safe zone. Pravočasni MST na Zone uniči tudi pošast. Spet dve na en mah.

Dragon Rulerji pogosto mainajo Skill Drain. Bolje vrabec v roki kot golob na strehi ali kako že pravi slovenski pregovor. Bolje z MSTjem uničiti Skill Drain in imeti možnosti za zmago kot naključno ciljati setane karte v upanju, da zadenemo kaj pametnega.

Pri Mystical Space Typhoonu na koncu ne gre samo za to, da uničimo karto. Niti ne gre za to, da zaščitimo sebe pred nasprotnikovo pastjo, ki nas bi povsem oslabila. Gre za dosti več.

Typhoon lahko uporabimo sebi v prid še na mnoge druge načine, če ga aktiviramo pravi čas. Black Whirlwind, Wind-up Factory, Dragon Ravine, Infestation Infection so karte, ki iščejo in dodajajo v roko. Nasprotnikove poteze se bodo sukale okoli tega, da te karte čim boje izkoristi, da nabere advantage in s tem zmaga. Veliko bo situacij (spomnimo se windupov), ko bo nasprotnik računal na tisti search, da lahko naredi svoj kombo. Pokvarili smo načrte, porabil je normal summon.

MST v taki situaciji nasprotnika takoj prestavi v defenzivo, ker je pustil napol dokončan field, pošasti izpostavljene napadom, roko pa pogosto prazno.

Ne pravim pa, da držite MSTje v roki, ali jih celo umaknite iz deckov, ker jih itak skoraj nikoli ne smete aktivirat. Pravim, da jih uporabite pametno, ko je res treba. In ne ko je na polju karta, ki še ni bila uporabljena. To, da še ni bila uporabljena nam sporoča, da morda niti ni resna grožnja. Seveda pa vedno upoštevajte matchup. Če je neuporabljena karta v Dragon Rulerjih…je Return from the Different Dimension. Ne aktivirat MSTja…ne pomaga, lol.

Nekaj pa je situacij ko je MSTjanje no-brainer poteza.

Dosti kupčkov searcha ali dodaja karte v roko. Pot of Duality razkrije katero karto je vzel igralec. Kupčki, ki igrajo trap karte pogosto igrajo tudi Duality, ker so po naravi počasnejši kupčki, ker trap karte pomenijo počasnejši način igre. Bear searcha Tenki. Megalo searcha Abyss-Sphere. Infernity Archfiend Barrierje, Launcher in Break. Snoww gre po Gates of the Dark World.

Dosti je kart za katere točno vemo kje so na polju in kaj delajo. Če je karta nevarna, jo uniči. Če karta ni grožnja, uniči tisto zraven nje! Tako zelo preprosto je!

Vračam se tja, kjer je imel nasprotnik dve setani karti, ki ju ni aktiviral že nekaj potez. Kul. Nista nevarni. Ko bo setal še tretjo karto…jo uniči! Napadi in ga pokončaj! Dobro je, da se tovrstno uničevanje dela v End phaseu, ko karte nasprotnik še ne more chainat. Vedno več kart se lahko chaina, zato poskrbimo, da ta MST ne gre v nič.

Zato ponavljam, da je MSTje bolje hranit za Continuous Trape in Spelle kot pa metat v setane karte.

Nasprotnik ima še vedno dve setani karti, ni pa setal še tretje. Že nekaj potez nabira v roki karte, da bo pripravil play, ko bo potegnil še manjkajoči del. Če govorimo o Dragonih je setan lahko Cards of Consonance ali Sacred Sword of Seven Stars. Če obstaja utemeljeni sum, da je setana res katera od teh dveh, ni neumno, da v pravem trenutku, v pravem standby phaseu uničimo to karto in s tem preprečimo zmajem, da se razpasejo.

Veliko krat na poti do tega stavka sem omenil, da se MSTje chaina na Continuous Spelle in Trape. To je zato, ker so takrat te karte že face-up na polju in vemo točno kje so, za svoj effect pa morajo na polju ostati do časa resolucije. Kar pomeni, da ko nasprotnik aktivira Tenki, mi vidimo, da je Tenki in chainamo MST. Chain se bo resolval od zadaj naprej. Najprej bo MST uničil Tenki, po tem bi se Tenki resolval. Pa se ne bo, ker je uničen.

Zato MST ne prepreči aktivacije Normal Trapa ali Normal Spella. Ker Normal trapom/spellom ni treba ostat na fieldu do resolucije. To je lastnost Equip, Field in Continuous kart.

MST je Quick-Play karta. To je zelo uporabna lastnost in veliko kart bi bilo premočnih, če bi bile Quickplay Spell namesto trap. Predstavljajte si Compulsory Evacuation Device Quick-Play Spell. Ali Secret Barrel, Return from the DIfferent Dimension, Geargiagear. Premočne bi bile, ker bi jih lahko aktivirali takoj v svoji potezi in zelo malo kart bi jih ustavilo, ker Decreeji in Trap Stuni nebi dosegli nič.

To, da je Quick-Play spell jo dela tako močno kot je. Tako vsestransko. Izkoristite to moč sebi v prid s tem, ko jo boste aktivirali pravočasno. 3 kopije so dovoljene, kar je za karto s takšno močjo danes redkost. Spoštujte to.

Lep in uspešen dan, na polovici pete strani tega prispevka vam želim Matej iz ekipe cardtraders.eu