**Odds – part 1 – building the deck**

a: The ratio of the probability od an event's occuring to the probability of its not occuring  
b: The likelihooh od the occurance of one thing rather than the occurance of another thing  
c: An amount or a degree by which one thing exceeds or falls short of another

Dobro jutro!  
Brez uvoda. Načel bom zelo pomembno temo - možnosti. Možnosti ali oddsi. Odds je angleška beseda za razmerje oziroma šanse, da se nekaj zgodi. Besedo »odds« sem popolnoma prevzel in jo pogosto uporabljam med igranjem. Tudi v tem članku jo bom uporabljal, ne zamerite.

Quote

Marko »Bloodhunter« Bela 90% (ocenjeno v šali) svojih duelov prične z normal summonanjem the Agent of Mistery – Earth. Vprašamo se: »Kaki so oddsi?«. Matematično te možnosti nima.

Quote

Prav tako Drago »drago« Godnjov vse prevečkrat prične z večimi Normal Dinozavri v roki. Oddsi za to so visoki, saj je začel s 6 kartami od 40-41 in igra 6 normal dinozavrov. Kakšne pa so realne možnosti, da dobi 3x En dinozaver in 2x Drug dinozaver v prvih 6 kart. ZELO nizke. S tem »full houseom« je, seveda, izgubil.

Quote

V času ko je bil Reborn Tengu na 3 sem večkrat videl dva komada v roki kot pa enega. Čeprav nam teorija in matematika pravi drugače. Zdaj igram dva Psychic Commanderja. Vsakič dobim enega v opening hand. Matematika spet zataji.  
Ker nisem dober matematik, ne bo govora o odstotkih možnosti za nek dogodek, govora bo o teoriji oddsov.  
Dragi igralci, naj vas zgornje anekdote ne potrejo. Naučil vas bom, kako dolgoročno postanete boljši igralci in se takim pripetljajem in slabim handom le nasmehnete.  
  
Spremljajte ta članek do konca prosim, v vaše dobro. Na koncu pa prosim dodajte svoja mnenja, kaj sem izpustil, kaj naj dodam.  
  
Začnimo pred igro. Ko smo še doma za računalnikom in iščemo deckliste in ideje. Ko sestavljamo kupček. Drawing Board proces.  
Kaj je point yugioha. Nasprotniku z najboljšo kombinacijo kart zbiti življenjske točke. Najboljša kombinacija kart, ki najbolje sodelujejo med sabo. Katere karte sodelujejo med sabo ugotovimo ko preberemo effecte in mnenja izkušenih igralcev. Najboljši kupček je tisti, pri katerem se ni treba zanašat na srečo. To imenujemo consistency oz. usklajenost, vzdržljivost, doslednost (ni direktnega prevoda). Kupčke in našo igro je treba gradit za dolgi rok. Za daljše obdobje, za dolge turnirje, za mesece igranja, za različne match-upe.  
Upoštevaj to, pa ti garantiram boljši uspeh, sicer vrnem denar!  
Vse kar bom danes pisal, velja le za dolgoročno igro. In teoretično, je to tudi cilj, ki bi ga vsi morali dosegat, dobra igra na dolgi rok.  
  
Za čim boljši rezultat s čim manj sreče, je najbolje, da je kupček zgrajen iz čim manj kart. Sam nikol ne grem čez 40. Čez 40 lahko hodijo kupčki, ki ogromno millajo. One se ne smejo prehitro zmillat pa še veliko njihovih strategij je odvisnih od graveyarda in recikliranja, zato tudi ni tako zelo pomembno katere karte zmečejo stran.  
Mi pa zdaj govorimo o povprečnih kupčkih, takih z okoli 19 monstri, 12 spelli in 9 trapi.  
Če si prepričan, da nimaš sreče, zgradi kupček s točno 40 kartami. Na ta način si naredil vse kar si lahko, da si si povečal možnosti, da potegneš karto, ki jo potrebuješ v opening handu ali na topdecku kasneje med igro.  
Deck pa še vedno ni sestavljen. Strategije so zelo različne in uporabljajo razne vrste kart. Nekatere teh kart se zdijo zelo dobre in nujne za kupček. Nekatere tudi SO nujne. Ampak imajo napako. So situacijske. So dead draw. Dead draw je vsaka karta, ki ne koristi v vsakem trenutku igre. Teoretično in praktično je nemogoče sestaviti kupček v katerem so vse karte žive v vsakem trenutku igre. Tudi, če misliš, da imaš tak kupček, se motiš. Ni namen sama aktivacija karte. Tako bi lahko igrali 40 normal spellov brez conditionov in se slepili, da imamo same žive karte. S kartami, ki jih dobimo je treba zmagat. Zato pri sestavljanju kupčka poskušamo ZMANJŠAT število dead drawov. Še posebej pa se izogibamo tistih kart, ki bi nam koristile samo v določeni situaciji. Te bodo kasneje še najbolj mrtve. In vsaka mrtva karta, ki jo vlečemo, pomeni eno karto manj od nasprotnika. On je začel s šestimi. Mi smo začeli s šestimi. On je potegnil sedmo. Mi smo potegnili sedmo, ampak naša sedma je dobra šele po tem ko dobimo eno karto, ki je na dnu kupčka. To pomeni, da trenutno igramo s šestimi kartami.  
  
Katere karte so dead se naučite oceniti z izkušnjami. Zaenkrat pa na to glejte tako; če si karto imel v roki dlje časa brez možnosti, da ti koristi, pomeni, da je nepotrebna. Vrzi jo ven, izbiraš lahko med več kot 5200 kartami, zakaj bi igral slabo karto. Imeti izkušnje pa pomeni igrati in razmišljati dolgo časa. Sama igra ni dovolj. Igralci vse preveč mečete karte na playmate, ki vam jih je namenil Dejan in pri tem ne razmišljate. Razmisli zakaj boš odigral karto preden jo položiš na mizo. Večkrat aktivirate Smashing Ground za pošast, ki bi jo zlahka povozili v boju. Naslednjo rundo izgubite, ker ste porabili vse adute že prej.  
VRZI JO VEN!!  
Naj ti ne bo žal igre brez karte, ki ti ne koristi. Zmagati je zabavneje kot igrati zabaven kupček.  
Igramo dead karte? Sami smo si poslabšali oddse že na začetku pri sestavljanju kupčka! Namen pa je ravno nasprotni. Samo dejstvo, da igramo 40 kart ni dovolj. Samo topdeckanje nujno potrebnih kart ni dovolj. Zato gremo še korak dlje. Še dodatno si povečamo možnosti, da dobimo karte, ki jih potrebujemo.  
Za to, nam yugioh nudi ogromno možnosti. Gladiator Proving Ground, Pot of Duality, Tour Guide, Guaiba, vsi floaterji, Snoww. Vse to so karte, ki iščejo točno določeno karto in ne vlečejo random kart. Ne samo to, To so karte, ki se same sebe nadomestijo ali pa delajo +1. Kar pomeni, da po aktivaciji te karte, naše število kart v igri ostaja nespremenjeno ali izboljšano, naš kupček pa za eno karto tanjši. In manj kart v kupčku pomeni večje oddse, da topdeckamo karto, ki jo potrebujemo. To pa imejte vedno v mislih. Tisti dobri matematiki, ki obiskujete gimnazije ali fakultete si lahko celo izračunate kakšne so možnosti v odstotkih. Če res potrebujete dokaz, da imam prav. Meni to narekuje logika. Jaz se teh teoretičnih pravil držim pri svoji igri. Mnogokrat se uštejem, dolgoročno pa imam prav. Cilj je dolgoročno.  
Kateri kupčki zmagujejo? Od nekdaj so kupčki igrali kombinacije večih kart. Najboljši so kupčki z nekaj dvo-kartnimi kombinacijami. Da bi lažje sestavili potrebni kombo igramo pomembne karte v večih kopijah. S testanjem ugotovimo ali je prav, da igramo vse po tri (kar nam daje največjo možnost, da to karto res potegnemo, obenem pa poveča tudi možnost, da povlečemo dve kopiji kar lahko škodi) ali pa sta dovolj dve kopiji.  
Vseh kart se ne da searchat. Zato je pametno igrat draw support. Trenutno ni draw supporta za v vsak kupček. Najbolj se na draw trenutno zanašajo Dark Worldi. Moj nasvet ni, da na silo stlačite Reckless Greede v vsak kupček kot sem to jaz delal včasih in se opekel. Moj nasvet je, da če vam kupček nudi možnost za dodaten draw power, jo zgrabite. Nekateri kupčki igrajo Upstart Goblin. Ena za ena pa še nasprotnik dobi jurja. Enim je vseeno za tistega jurja, ker bodo kasneje naredili dva jurja škode. Ni pa jim vseeno, da tanjšajo deck in grejo skozi čim več kart. To je njihov cilj za izboljšanje delovanja kupčka in zmanjševanje faktorja sreče. Oni praktično igrajo 37 kart v main decku. Torej imajo boljše oddse za dober topdeck od decka z 40 kartami. JA, tako preprosto je.  
  
  
  
Dobro je igrati tudi reciklažo. To spet pomeni nadomeščanje kart. Dobro karto, ki smo jo porabili zamenjamo z eno karto iz roke. Monster Reborn recimo. Če je le možno, koristite karte, ki vračajo padle borce nazaj v igro. Ponavadi to delajo effect, ki se niti ne zamenjajo ampak naredijo +1. Kuick pri karakurijih, Junk Synchron, Kinka-Byo, Lumina, Treeborn frog… Spet, to ne gre vedno in v vsakem kupčku. Tam kjer gre…navali. Na tak način si povečamo možnosti – oddse, da karte, ki jih ne moremo odigrati naredimo žive. Treeborna tributamo za mrtvega Caiusa iz roke. Za Lumino vržemo stran nekaj nepotrebnega in privlečemo Lylo, da spuca Mirror Force. Z Dragon Ravineom vržemo mrtev Terraforming in ga zamenjamo za Duxa. To upoštevamo že pri sestavljanju kupčka. Lahko si privoščimo kako ne-najboljšo izbiro karte za deck, če smo prepričani, da jo lahko zamenjamo za kaj koristnega.  
  
Z izboljševanjem oddsov pa lahko naredimo tudi napako. Morphing jar ima čudovit effect. Mislim, kdo si ne želi novih 5 kart? Iz petih kart se lahko sestavi vse živo in mogoče celo zmaga. Toda! Nasprotnik dobi svojih 5 kart. Če prej ni držal Effect Veilerja, smo mu dali novih 5 kart, torej smo mu dali kar osmino njegovega kupčka na razpolago. Če ni imel Maxx Cja ali Gorza, ista stvar. Te zadeve pa so zelo pogoste v kupčkih. Bog ne daj, da je nasprotnik Dark World. Zaradi naše neumnosti bo dobil 5 novih kart + sekundarne effecte DW pošasti. Igralci raje ne tvegajo.  
  
Extra deck:  
V extra decku se veliko krat znajdejo karte, ki tja ne spadajo. Igralci dajo teoretično možnost za summon te pošasti. Ne razmišljajo pa, da je trenutno v igri ZELO malo Level 3 tunerjev, ki bi jih združili s svojo LV4 pošastjo da synchro summonajo Black Rose Dragona (še manj pa je možnosti, da bo BRDev effect sploh kaj uničil). Zadnjič sta Drago in Bela pimpala extra deck. Navdušila sta me kako sta se lotila zadeve. Šla sta skozi synchrote (ker Xyzji niso problem) in skozi main deck. Obdržala sta synchrote, ki se summonajo z enim tunerjem, ki je bil v main decku. Ostalo sta zavrgla. Zavrgla sta naprimer Scrap Dragona. Odličen monster. V teoriji. V praksi pa samo prostor jemlje v že tako tesnem extra decku. Eno stvar pa me ubogajte. Igrajte Chimeratech Fortress Dragona. Oddsi so nizki, da bosta na fieldu Cyber Dragon in machine type pošast. Ampak ko bosta, vam bo prekleto žal, da chimeratecha nimate. Oddse pa vam zviša dejstvo, da se masovno side decka Cyber Dragon v dveh kopijah in pa neverjetno pogosto na fieldu pojavlja Zenmaines.  
  
  
  
Side deck:  
Side deck zmaguje igre. Meni verjemite, ker se ZELO zanašam na side deck. Svetujem vam, da zmagate game 1 in potem »uničite« nasprotnika v game 2.  
V side deck dajte karte po dve ali tri enake. Ena sama je random in so možnosti, da pride prav, nizke. Mi pa zvišujemo oddse, kajne. Vsake karte pa tut ni treba tiščat tri komade, ker so karte v side decku ponavadi dead drawi. Odlične so, če jih dobimo v opening hand, kasneje pa znajo škodit.  
Side deck je zelo tesen, paleta kupčkov na turnirjih pa zelo široka. Zato iščemo karte za side deck med tistimi, ki ustavijo čim več kupčkov na čim bolj učinkovit način. Da so oddsi za zmago proti večim kupčkom naenkrat višji zaradi pravilne izbire side deck karte.  
  
Dovolj o deck buildingu. Zdaj veste katere karte grejo ven in katere naj ostanejo. Pridobljeno znanje preizkusite v soboto v Kranju, s prijatelji, na dueling networku. Ko gledam vaše kupčke pod Strategije vidim, da je tak članek nujen.  
  
V prihodnjih dneh pričakujte članek o oddsih med igro. Kako se pravilno igra na dolgi rok. Da se ne cilja random kart z MSTjem, ko ima nasprotnik 4 setane. To bi že itak mogli vedet. Ker sem o tem že napisal članek. Zdaj vidim koliko tega vi res preberete.  
  
Lep in uspešen dan želim, Matej »M.C.B.« Jakob