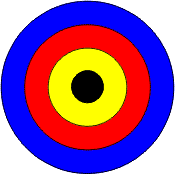
**Odds – part 2 – reading the plays**  
Oddsi med igro so močno povezani z logiko. Žal dragi bralci, nekateri ste naravnost neumni. Če se počutite napadene ali užaljene, imam verjetno prav. Eni ste tako trmasti, da je to nekaj neverjetnega. Mečete karte na field brez razmisleka. Za igro yugioha ni treba prav veliko razmišljat. Nekaj stvari pa je osnovnih, logičnih. O tem bomo govorili danes. Mogoče se vam odprejo oči in izboljšate svojo igro ravno zaradi mojih besed. Bomo videli v soboto na finalu.  
  
Spet ne bomo govorili o procentualnih možnostih za določen dogodek. To je pretežko izračunat in podatek je nepomemben. Pomembna je informacija, ki jo ta podatek izraža. To pa je povsem preprosto. Ali je bolj možno, da se zgodi ena ali pa druga stvar. Potem pa je na igralcu, da se odloči ali bo poslušal podzavest ali »občutek«, ali pa se bo zanašal na logiko in matematiko. Jaz se veliko zanašam na občutek. Heavy Storme in Dark Hole »zavoham«. Žal pa vedno v igri nimaš svobode igrat mimo teh kart in moraš prekrižat prste in upat, da te občutek vara. Mene ne, še stalno ko sem pustil nezavarovan field so ga spucali z uničujočimi effecti.  
  
Osebno veliko synchro summonam v LV8. V več kot enem kupčku. Ponavadi, da prideš do synchro materiala summonaš in že s tem sprobaš ali ima nasprotnik setane Solemn Warninge in Torrential Tribute. Mimo tega smo že. Synchro summonaš ponavadi zato, da iz manjših pošasti narediš večje in uporabnejše. Z večjimi pošastmi narediš več škode. Škodo delaš z napadi.  
  
Moja izkušnja je, da ko se soočam s setanimi kartami pomislim, da lahko ima setan Mirror Force ali pa Dimensional Prison. Poleg teh dveh kart se zelo veliko uporabljajo še Forbidden Lance, Fiendish Chain in Enemy Controller ali Compulsory Evacuation Device. Kaj smo opazili? Velika večina teh pogostih kart targeta. Osebno se vedno odločam med Stardust Dragonom in Thought Ruler Archfiendom.  
Thought Ruler ima sposobnost, da gre skozi karte, ki targetajo pošast. Stardust pa negira Mirror Force in naslednjo rundo Dark Hole. Nastopi dilema. Katera izbira bo prava? Ponavadi se odločim za Psychica.  
Zaradi ODDSOV. Veliko večja je možnost, da je nasprotnik potegnil in setal eno od 5-7 kart, ki jih igra kot pa, da je dobil en sam Mirror Force. Verjamem, da se strinjate.  
(vedno se zaletim v mirror force, a to je pač moja sreča, ki močno kljubuje logiki, še vedno pa bom poslušal common sense, ki mi pravi, da so možnosti za mirror force premajhne, dolgoročno imam prav)  
  
Poznajte meto!  
  
Zelo pogosto na turnirjih srečamo kupčke, ki igrajo Rescue Rabbita ali Tour Guide. Rescue Rabbir igra v kupčku Kabazaulse z 1700 in Sabersauruse z 1900 napada. Logično je, da slabše čim prej spraviš iz kupčka. Zgodi pa se, da Zajc odpre igro s priklicom dveh Sabersaurusov. Kaj to pomeni? Pomeni, da ima v roki že enega Sabersaurusa. Lahko, da ima v roki 2 Kabazaulsa in zato ni šel v deck ponje. A so oddsi, da drži v roki enega Sabersaurusa večji.  
  
Tour Guide igralci grejo vedno prvo po Sangana. Ponavadi igrajo v kupčku 3x TGU in 1x Sangan. To so edine tarče. Če bi si igralec pustil v kupčku živega Sangana, ki je odlična karta, bi se lahko zgodilo, da bi potegnil ravno tega Sangana. Živo karto. A po tem v decku ostane mrtva Tour Guide. Saj ji zmanjka tarč. Zato vsi igralci najprej porabijo Sangana in si v decku pustijo 2x Tour Guide. S tem si podvojijo možnosti, da topdeckajo živo TGU.  
  
Ko igralec aktivira Pot of Avarice, si ponavadi zmeša nazaj vse Synchrote in Xyzje. Ne zato, ker bi jih potreboval. Ampak zato, da si poveča možnosti vlečenja živih kart iz kupčka, ki je tanjši, ker so Synchroti in Xyzji šli v extra deck.  
  
Mystical Space Typhoon je ena taka smešna karta. Ni važno koliko razmišljaš in razlagaš drugim igralcem, še stalno ti jo mečejo v 4 setane. V članku o MST sem vprašal za dober razlog zakaj je tako ravnanje pravilno. Nisem dobil odgovora. Ni odgovora! Dobrega ne.  
  
Ko držiš en MST in nasprotnik 4 setane karte se vprašajte nekaj. Kaj žalim zadeti? Če želite zadeti Solemn Warning je ogromna možnost, da ima še Torrential ali Bottomless. Dosegli niste čisto nič.  
Če ste se znebili Torrentiala ali Bottomlessa ali Warninga in te prepričani, da lahko varno summonate (ostale so mu še 3 karte, jaz nisem tako zelo prepričan), pomislite še; kaj za tem. Kako nadajevati? Summonali ste pošast. Kaj z njo? Si upate napast? V 3 setane karte napadat…Ali bo monster preživel?  
  
  
  
Tudi če bi točno vedeli nasprotnikove 4 karte in bi iskali točno eno, ki vam omogoča nadaljevanje igre, so vaše možnosti za zadetek z MSTjem 1:4. To so zame, ki nimam sreče prenizke možnosti. Zato se tega ne lotim na tak način.  
Če se lotite random ciljanja (ali metanja kocke za zadetek) so velike možnosti, da zadanete Starlight Road. Dosegli niste NIČ. Zapravili ste zelo močno karto. Zadanete lahko Forbidden Lance. Rečem samo LOL. Zadanete lahko tudi blefiran spell. Tak spell je nasprotniku ponavadi nekoristen in ga je nastavil ravno zato, da vi storite napako in ga uničite.  
  
Vprašate se torej, kaj nam potem sploh bo Mystical Space Typhoon?  
  
Pomembno je, da igra poteka po vaših pogojih. Bolj kot nadzorujete igro, več je možnosti, da jo zmagate, saj se bo nasprotnik otepal vaših potez in ne bo imel časa, da dela svoje. Bolj ga presenetite, več je možnosti, da stori napako. Trenutno je popularna karta Fiendish Chain. Igralci se zanašajo nanjo, je zelo taktična karta. Nasprotnika, ki je prepričan, da vas bo onesposobil z Fiendish chainom, presenetite z chainanjem MSTja. Ampak chainanjem, ne slepim ciljanjem. Karto, ki jo iščeš moraš prepoznat. To lahko delaš med igro z branjem nasprotnikovih potez ali pa počakaš da poskuša aktivirat (seveda če je continuous trap).  
  
Dark Hole na enega setanega monstra. Velik gamble. Trenutno se igra zelo malo Rykotov, zato to odsvetujem. Proti inzektorju lahko zadanemo Mystic Tomatota. Lahko pa je Sangan in smo si otežili igro. Možnosti, da je vsakič Sangan so majhne. A, če dobro pregledamo zadnjih nekaj decklist top deckov. Kaj se seta? Sangan. In nič drugega. Oz. zelo malo drugih pošasti. Torej, ko nasprotnik pusti setano pošast, raje prihranimo Dark Hole za kasneje. Možnosti, da je Sangan so zelo visoke ravno zaradi tega, ker igralci v kupčku ne igrajo veliko kart za v face down defense position. Če igrate proti prijatelju, za katerega veste, da igra 3x Sprit Reaper pa se držite matematike. 3x Spirit Reaper je več ko 1x Sangan.  
  
Enako je z Mind Controlanjem Face Down monstrov. Pomislite kaj igralci trenutno igrajo. Da ne boste presenečeni, če dobite neuporabno pošast s katero si ne morete pomagat. Ponavadi bo setana pošast Level 3 ali 4. Redkeje bo level 2, še vedno pa se lahko zgodi, da kak Shine Ball zaluta na field, ker nima kam drugam. Če potrebujete iz njegove strani točno LV3, raje ne tvegajte, saj je možno, da je setal LV4. Pomislite kakšne so možnosti, da ima Windup nasprotnik ravno LV3 setan, igra pa skoraj enako število 3 in 4 level pošasti. Po drugi strani pa spet, 3 in 4 (občasno 2) so zelo pogosti leveli. Če vas je nasprotnik presenetil in je imel setano LV1 pošast, nič zato, matematične možnosti so bile na vaši strani, pravilno ste odigrali.  
  
Nadzorujte igro kolikor je le mogoče!  
  
To področje je zelo široko, znanje pa je isto. Princip ugotavljanja katera pošast je setana je isti. Vse je v tem, kako dobro poznaš kupčke in nasprotnike. Nekaj zadev pa je tudi logičnih. Če je pošast setana, smo lahko prepričani, da nima več kot 1900 defensa, ker se take pošasti trenutno ne igrajo. Še vedno pa je ogromna razlika ali je setan Sangan ali pa Snownam Eater. Spet, po sajdanju se v kupček potisne 2-3 Snowmane. Torej so šanse, da je setan snowman 1-2x večje kot pa, da je Sangan.  
  
Če je nasprotnik v roko z Pot of Duality dodal Sangana, potem to znanje zanemarite. Ste lahko prepričani, da je Sangan. Topa je seveda logično. Če se vprašate kakšni so oddsi za nek dogodek (nasplošno, ne samo za setano pošast) potem dobite teoretične možnosti in ste naredili največ kar ste lahko v tistem trenutku. To, da občasno teorija zataji in smo presenečeni je povsem druga zadeva. Nas, kot že veste, zanima samo dolgi rok. Dolgoročno smo ravnali pravilno in pomembno je, da smo samozavestni o tem. Imeli smo prav.  
  
Igramo kupček poln trapov. Sreča je hotela, da nismo potegnili niti ene trap karte. Random kart ni priporočljivo setat, ker se igra 3x MST. Zato smo odigrali samo pošasti. Tako stanje je že 4 runde. In že 4 runde ima nasprotnik setan S/T za katerega ne vemo kaj je. Glede na to, da smo summonali in napadali smo lahko prepričani, da ni monster removal. Torej je možnost, da je tam MST ali Starlight Road zelo visoka. Torej ne bomo presenečeni, ko izgubimo edini trap, ki ga končno potegnemo in setamo.  
Igralci, vse se da izračunat in ugotovit kake si možnosti, da se zgodi. Vse, razen ene stvari. Pred igro ne moremo izračunat kdo bo zmagal. To je na vas. Tisti bolj pripravljeni, imate vče možnosti za zmago. Boljše oddse. Zapomnite si to.  
  
  
Lep in uspešen dan želim, Mate MCB Jakob  
  
  
P.S.  
opravičujem se, ker je prispevek malo zmeden in mogoče ne pokriva vsega kar bi si želeli  
to s lahko popravi, v komentarjih skritizirajte stvar, vključite se v debato, VSI, tudi tisti, ki ponavadi nič ne pišete. Vem, da vas je bralcev kar nekaj tam zunaj. Včeraj sem v Celju srečal fanta, ki je rekel, da prebere vse kar objavim. Bil sem pozitivno presenečen. Ker ne vem koliko vas je res prebralo, ker nič ne pišete. Prepričan sem, da se vam ob branju porajajo vprašanja, ker ne veste vsi vsega. Jaz pa vem vse ali pa se pozanimam, ni mi težko. Zato vprašajte! Mogoče mi date novo temo za naslednjič, mogoče pa se samo naučite kaj novega. Če vas je 5 in samo en vpraša, pomeni, da se vas vseh 5 nekaj novega nauči. Sam vprašat je treba.  
  
sej veste, kdor vpraša je neumen 5 minut, kdor ne vpraša pa vse življenje.