Bralci!

Po daljšem premoru o katerem ne bom izgubljal besed se vračam s pisnim prispevkom. Premor bi bil morda še daljši, če ne bi čutil te močne nuje, da podelim svoje izkušnje in ugotovitve, saj ste precej izgubljeni dečki.

Več kot eden je stopil v kontakt z mano na družabnih omrežjih in spraševal za mnenje, decklisto ali nasvet. Nekaj sem odgovarjal, nekaj sem vas zavrnil. Izkazalo se je, da tavate v temi. Zato naj bo moje znanje o Qliphortih tudi vaše znanje. Moje ugotovitve tudi vaše. Že čez nekaj dni vas večina igra na državnem prvenstvu in tole vam bo še prav prišlo.

Jaz ne igram, zato si lahko privoščim, da pomagam tekmecem. V prihodnjih nekaj tednih imam namen zmagat hrvaško državno, CCG Tour Stop Challenge Benetke in jasno Evropsko prvenstvo. Na teh turnirjih vi bralci, ali ne igrate, ali pa vam to znanje ne bo prav dosti koristilo, da se mi zoperstavite.

Uvod.

Med vami se bo našel marsikdo, ki ne odobrava mojega pristopa, da »bom zmagal«. Vsi, ki so vas moje besed zmotile lahko nehate brat. Ni pomembno kaj bom v ta sestavek napisal, vam ne bo pomagalo na poti do zmage. Če sami ne verjamete vase in svoje sposobnosti, vam tudi deck ne bo. Preden sestavite deck, ga preizkusite in na koncu izpilite podrobnosti morate vedeti vsaj za kaj se borite. Jaz se borim za prvo mesto. Včasih pri tem dobim še kakšne nagrade. Ki pa so pri meni postranskega pomena. Borim se za zmago, vem, da sem se pripravil. Vem, da bom zmagal!

Kot omenjeno, tole ni reportaža uspeha na turnirju. Niti ni povzetek iger. Pravzaprav razen dveh dni na prvem mestu lestvice na DevProju nimam česa za pokazat. Sem topal, ampak turnirje, ki jih vedno. Premagal sem še par otrok brez playmata in Jacqueline Bernal in Patricka Hobana. S tem se ne hvalim, hotel sem samo vključit nekam v kak sestavek na spletu, pa naj bo v tega. Konec koncev potrebujem nekaj, zaradi česa boste prebrali do konca tole zadevo. Deck, ki je premagal Hobana. Lol. Hoban Slayer!

V Sloveniji, glede na to, da je relativno majhna ne izkoriščamo ničesar sebi v prid. Obstajata dve slovenski ekipi kolikor je meni znano (CNF, poln bannanih igralcev in TDH poln igralcev iz Črne luknje). V Yugioh Slovenski facebook skupini imamo kup počasnetov in mulcev s katerimi že ne bomo sestavili top kupčka s tem, da premlevamo top teorijo. Ure in ure ne bomo z nikomer testali, ko pa so vsi zasedeni s šolo ali kakim drugim bednim izgovorom, ali pa imajo težave s prevozom do Ljubljane. Ure in ure ne bomo testali tudi zato, ker si nekateri med vami sestavite deck in side deck aprila in ga do julija ne spremenite. Kar hočem povedat je, da glede na to, da smo majhni bi lahko naredili majhno ekipo zmagovalcev. Tako pa nas na mednarodne turnirje hodi vedno manj in vedno slabše pripravljeni. Na koncu je vsak za vse sam in tudi za ta kupček sem bil sam. Zato razumite, da me jezi ko me kdo vpraša za mnenje, znanje ali decklisto. Kje pa si bil ko sem grindal ure in ure stvari, ki bi jih lahko opravil v nekaj minutah. Z Dragotom sva teorijo CardCar Dja v mainu ovrgla v desetih minutah na letališču v Dusseldorfu.

Imel sem spisan seznam kart in opisov uporabe, ki jih uporabljamo ali bi jih lahko še uporabili v Qliphortih. Spisano je bilo kakšnih 5 strani v angleščini in nedokončano. Izbrisal sem. Eden od razlogov (poglavitni) je tudi ta, da pričakujem od vsakega od vas, da karto preberete in sami ugotovite, da Rivalry Nekrozom preprečuje priklic Excitona in, da Necrovalley dela vse kar si lahko želite in več. Pozabite na ta seznam. Na seznamu je bilo nekaj cvetk ampak ne zamujate ničesar. Pozabite na seznam in se držite preizkušenega. Tega kar ste sami preizkusili in tega, kar so drugi preizkusili za vas. Med drugim tudi tega kar bom tukaj zapisal. Vse kar bo pisalo je bilo pretestirano na DevPro in na turnirjih. Na turnirjih pa sem več kot vi fantje.

Ne bomo odkrivali tople vode. Moj build ni nič posebnega, je pa po mojem mnenju najbolje sestavljen in zato sem ga tudi igral. Igra ga tudi Drago, popolnoma enak build. Tudi on se strinja, da dobro deluje. Svoje izbire in svoje besede bom seveda utemeljil spodaj.

Kot rečeno, deck je precej standarden, razlike med mojim buildom in kakšnim drugim so MST ali ne, Mind Crush ali ne, Fiendish ali ne, Raigeki ali ne, Book of Moon ali ne, Duality ali ne itd. Pred vsakim turnirjem in z vsako spremembo v meti ali v releasih se preprosto vprašam proti čemu bom največ igral. Logično. Napišem si seznam razdeljen v tri skupine. Prva skupina so top 3 kupčki, najbolj zastopani kupčki. Druga skupina so kupčki, ki jih ni bilo med prvimi tremi, je pa treba nanje računat ali celo ne maram matchupa. Zadnja skupina so kupčki, ki še ostanejo in obstajajo (in niso ravno Blackwing ali Lightsworn).

Priprave na Columbus.

Pred YCS Columbusom sem imel v prvi skupini Nekroze, Shaddolle in Sattellarje. Nekroze bom premagal tudi s slabo zgrajenim kupčkom. Zaradi narave obeh kupčkov pač. Shaddollov sem se malo bal, ker imam z njimi slabe izkušnje iz preteklosti, ko so bili njihovi main decki drugačni in sami po sebi odgovor na Qliphorte (čeprav je bilo splošno prepričanje ravno nasprotno). Trenutno najbolj popularni build (z Mistakei in tremi Falcoti) je mala malica, enako velja za Stick-Chair build. Tega matchupa se ne bat. Samo odigrajte ene pet iger z njimi, da se jih navadite. Trap karte bodo poskrbele za ostalo. Tretji kupček so bili Sattellarji. Proti njim pa ni recepta. Ali ima vse in mu preprosto nič ne moreš ali pa on tebi ne more. Kar najbolj pomaga pri premagovanju tega matchupa je način igre. Katere karte uporabit in kdaj. Tudi ta matchup se je nekoliko izboljšal z izidom Lose 1 Turna.

Napisal sem, da bom Nekroze premagal tudi s slabšim buildom. To pa ne pomeni, da sem build prilagodil vsem ostalim in na ta matchup pozabil. Nekrozov se pričakuje največ. Kupček je dober in zmaguje, zato je popularen. Če zmaguješ tudi ti, pomeni, da boš igral z njimi. Veliko, če veliko zmaguješ. Nekrozov obstaja kar nekaj verzij in jaz sem si drznil igrat 2 MSTja v mainu enostavno zato, ker lahko naletim na build brez trapov in bom zmagal z ostalimi kartami. Če naletim na build s Scoldingi pa imam MST online. MST je bil tam tudi za Mistake v Shaddollih, End Phase Call of the Haunted v Sattellarjih in predvsem za mirror match na katerega sem računal. Da bi naredil kompromis za mainanje MSTja sem za Nekroze igral še 3 Effect Veilrje. Ni mi žal. Veiler pokrije vse tri matchupe iz prve skupine na seznamu. Proti vsem ga želim 1st turn. Za Manju, Deneba in Mathematiciana/Stick. Proti vsem ga želim kot draw, ko aktiviram Monolitha v End Phaseu. Do teh rezultatov lahko pridem le, če igram tri. Nekje v tem času je Robert Boyajian napisal članek zakaj igrati 3 Veilerje in samo še potrdil mojo izbiro.

Omenil sem mirror match in to kako računam, da bo Qlijev na turnirju dosti. Drži. Še vedno pa ciljam na sam vrh in na vrhu je Nekrozov veliko več kot mirror matchev. Igral sem tudi MSTje in Solemn Warning, ki imajo pomembno vlogo v mirrorju. Tam sta bila še Mirror Forcea in kopija Qlimate Changea. Vse te karte so dobre za mirror. Kar pa se tiče mrtvih in slabih kart pa se zavedajte, da jih igra tudi nasprotnik. Nekateri igralci so igrali še Mind Crush in Fiendish Chaine. So imeli lažjo nalogo v game ena od mene, priznam. Zato pa so imeli slabše rezultate proti ostalim. Sedaj se mogoče sprašujete ai jaz nisem igral Mind Crusha in Fiendisha? Nope, nisem!

Mind Crush in Fiendish Chain.

Proti kupčkom iz prve skupine sta obe karte precej mlačni. Mind Crush proti Nekrozu naredi svoje delo, drži. Vsakih nekaj iger mu discardate Unicorea in ne resolva Kaleidoscopea. Vsake nekaj iger mu discardate Valkyrusa in napadete za game. Ampak govorimo o matchupu, ki je že v našo korist. Mind Crush ni auto-win po celi mizi. Apoqliphort Towers je. Pa ga ne igramo. Mind Crush boli samo prvič, vsako naslednjo igro bo nasprotnik predvideval in igral okoli. Če mu je Qliphort pred vami v drugi rundi turnirja že aktiviral Mind Crush pomeni, da proti vam ne bo brezglavo aktiviral Kaleida in upal na najboljše. Pripravljen bo. Vsak igralec s pol možganov. Mind Crush proti drugemu najbolj pričakovanemu matchupu, Shaddollom pa je totalna beda. Aktiviral vam je El Shaddoll Fusion, kaj pokličeš z Mind Crushem? Veilerja? Dragona? To so neumni majhni playi, ki ne pomenijo prav dosti ko pogledaš celotno sliko. Največ bi Mind Crush pomenil proti Stick-Chair Shaddollom, da kličeš Sovereignity. V tem primeru nasprotnik dobi Stick na field in Chair v roko. Minus ena za nas. Da ne omenjam tega, kako je nujno držat karte v roki, kar pomeni, da jih je treba imet ali se celo nastavljat Trishuli. Proti Sattellarjem Mind Crush tudi ne koristi prav dosti. Discardal si Altairja. Ja pa kaj!? Imajo Cal of the Hauntede in Oasise ter nešteto načinov, da pridejo nazaj v igro. Ko sem še igral Mind Crush sem ga za ta matchup sajdal ven. Enako za Volcanice, Yosenjute in ostalo. Obstajajo karte, ki so veliko bolj efektivne in se ne gnetejo po roki.

Mind Crush je dober (ko je sploh dober, torej v mirror matchu) samo prvo rundo in še to samo,če smo začeli. Kar takoj pomeni, da smo začeli z eno karto manj. Če pride Mind Crush kadarkoli kasneje ne bo prave koristi od njega, ker je Kaleido že resolvan (Rank 4 narejen), Scout na fieldu, Altair izkoriščen.  Če Mind Crush pride v mid gameu in vodimo je dober. Toda takrat že vodimo in ga verjetno niti ne potrebujemo. Če pride v mid gameu in gubimo, bomo izgubili še hitreje. Če Mind Crush pride na koncu igre je teorija enaka kot za mid game, le da takrat to še bolj občutimo. Torej, da bi iz Mind Crusha iztržili največ, ga želimo na začetku in celo več kopij hkrati. Prav tako želimo, da nasprotnik igra matchup, ki searcha (dosti kupčkov iz tretje skupine mojega seznama ne searcha prav dosti ali pa karte takoj tudi izkoristi). Da bi izpolnili kriterije moramo igrati tri Mind Crushe. Jeej, tri mrtve karte v večini situacij v igri. Mind Crush je tudi v zgodovini že videl igro. Prav tako je bil že zavržen iz istih razlogov kot je letel tudi iz mojega decka. Pa danes searchamo veliko več kot so takrat.

Fiendish Chain, medtem ko dela povsem drugo stvar kot Mind Crush, pomeni podobno zgodbo. Res dober je edino proti Shaddollom. Ko prikličejo Constructa mu ustavimo effect in napad. Proti drugim je karta mlačna. Nekrozi imajo Trishulo, ki preprečuje targetanje (tudi princesa), Sattellarjem ni treba Fiendishat, ker imamo Veilerje in bodo itak Xyzjali.



Sploh pa…dobili smo Lose 1 Turn. Karto, ki jo preprosto morate igrati. Dva do tri komade. Pravim dva do tri, ker sem igral tri in veliko iger zvlekel vse tri in nobenega izkoristil. Kupček ne sloni na Lose 1 turnu. Lose 1 turn samo pomaga. Ne bom se čudil, če bomo v bližnji prihodnosti igrali samo 2 komada. YCS Chicago top 16 uvrščeni Američan je v svojem buildu igral samo 2. Benedikt Junk, nemec, tretjeuvrščeni v Columbusu ta pretekli vikend je igral samo dva komada. Zakaj govorim o Lose 1 Turnu? Ker, kot Fiendish, zaustavi napad in efekt pošasti. Karti sta različni. To se opazi ko nasprotnik prikliče Excitona in konča potezo. Meni se je dogajalo nenehno.

Toda ta posebnost Qliphortov, ta moč kupčka, ki je na banlisti izgubil še največ je ravno v igranju floodgateov. Continuous effectov, ki zaustavljajo nasprotnikove poteze in ga silijo v čudne stvari ali poraz. Fiendish zaustavi eno pošast, Lose 1 Turn zaustavi vse. So prednosti in slabosti obeh kart. Vedno pridemo do vprašanja zanesljivosti kupčka. Jaz več kot 10 trapov ne bi igral. Če igramo 2-3 Lose 1 Turne in vse ostale nujno potrebne karte prostora preprosto zmanjka. Za trape. Prostora je več kot dovolj, toda trapov ne bi igral več kot 10 dokler le igram Effect Veilerje. Nasprotnik, ki drži MST ne bo na slepo ciljal v moj backrow , če imam vsa dve pokriti karti. Torej vse kar želim je en trap, prvi Scout search po Monolith play in drugi Scout search po Re-Qliate. V End Phaseu Veilerja z Monolithom. Perfect setup. Od petih(do šestih) začetnih kart bi 1-2 trapa pomenila približno četrtino. Torej tudi trapov v kupčku igram približno četrtino. Oz. točno četrtino.

Mind Crush in Fiendish Chain (ti dve karti posebej izpostavljam, ker sta bili prej zelo pogosti in sta še vedno pri slovenskih igralcih, kot sem videl) imata omejeno moč tudi proti drugi in tretji skupini iz mojega lističa. Mind Crush se bi še obnesel za mirror (druga skupina) in Burning Abysse (druga skupina, čeprav jih bo po Columbusu treba dat v prvo in Shaddolle v drugo).  Za vse drugo sta obe karti pravzaprav slabi in sem ju v preteklosti sajdal ven. Volcanicu preprosto ne bom metal poiskanih Shellov v graveyard, ker je to -1, Shella je on dobil brezplačno. Prav tako ne bom metal te Blaze Acellerator trap karte logično.

Fiendish je OK, vendar bi raje imel Mirror Force, da 1900 monstra odstranim iz polja, da lahko setupam Helix play. Enako za Sattellarje. Raje imam Mirror Force, ki odstrani Sattellarje, ko napade za damage po Vega/Altair playu. Mirror Force je občutno boljši tudi proti Qliphortom, Ritual Beastom, Yosenjujem in Herojem. Zato sem ga tudi igral. Ne pravim, da brez ne gre. Pravim, da imamo karto, ki ustavlja effecte in to celo dosti bolje, Lose 1 Turn. Imamo tudi karto, ki ustavlja napade. Mirror Force. Fiendish Chain je dober samo za eno stvar. Lahko ga vrneš s Stealthom. Ko sem igral Fiendish sem to počel ves čas. Sedaj pač vrnem Re-Qliate in mir.

Book of Moon.

Sedaj ko sem popljuval dve zelo popularni izbiri, dovolite, da še tretjo. Book of Moon. Disk OTK proti Nekrozu ne deluje. Tudi, če imamo Book, da se izognemo Valkyrusu, ne deluje. Nekroz bo podal potezo s kartami na fieldu (Djinn lock, če ne ve proti čemu igrali ali Valkyrus/Gungnir, če ve). Za slučaje, ko ima prazen field pa ima v roki Valkyrusa in 8000 življenjskih točk. To pomeni, da mi potrebujemo Diska (3100), Monolitha(2700), Carrierja(2100), Carrierja(2100), da napademo s Carrierjem in ga Bookamo ko vrže Valka. To pomeni 7900 škode. NE 8000! Če nasprotnik sumi Book pa niti toliko ne, ker bo čakal na zadnji napad. Moja izkušnja pa je še ta, da vedno odprem z Upstartom in se borim proti 9000 in ne 8.

Book proti Shaddollu ne naredi popolnoma nič, proti Sattellarju pa tudi bore malo. Karta sama po sebi je dobra. Vendar bi za vsako dano situacijo lahko našel boljšo karto. Boljšo v smislu, da grožnje ne preloži na naslednjo potezo ampak jo eliminira. Ali pa Booka ne bi nadomeščal. Igral bi brez in ga ne bi niti pogrešal.

Krivulja rasti.

Kot vedno sem začetno obliko kupčka zložil na DevPro in odigral par iger. Nabijal sem jih kot mulce brez ovitkov. Po nekaj igrah pa vidiš kako tole ni pametno, tisto ni dobro, tretje se clogga. Zato sem prišel do vmesnega builda, ki je takrat imel še dva Re-Qlija, Towerse in Mistake v mainu. Deck je super deloval. Za DevPro. Če dognano prestavimo v resnični svet proti pravim igralcem pa ni vse tako odlično in super. Zato tudi ni bilo večjih zmag. Glavno razlog je bil, da so se stvari spremenile hitreje kot smo se mi zmogli prilagoditi. Prihod Nekrozov in banlista sta nas malo šokirala za trenutek. Ker če pogledam nekaj tednov nazaj, deck je isti ampak sedaj zmagujem, takrat pa nisem. Kako? Naučiš se igrat proti določenim kupčkom. Spremljaš kako se oni spreminjajo. In se prilagodiš. Ko mi kdo reče, da je Qli »auto pilot« si mislim svoje. Qliphorti so najbolj neodpustljiv deck trenutno. Ena napakica in izgubiš igro. Če bi govoril o linearnih kupčkih bi izpostavil Nekroze. Ne verjamem, da sem tak stručko za Nekroze, ampak vedno vem kaj prihaja. Zato jih tudi brez večjih težav premagam.

Kakorkoli že, napovedali so še eno spremembo. Lose 1 Turn. Prihaja ravno v pravem času, pred večjimi turnirji na katere smo nameravali. Karto je treba pametno umestit v build. To pomeni začet gradit iz nič. Dosti igralcev je samo dodalo Lose 1 Turn v obstoječi deck tako, da so cuttali Mind Crush (ki jim je bil v napoto a si ne priznajo) in Fiendish na 2. To ni rešitev. Jaz sem trap lineup razstavil do golega, do 7 kart (6 floodgateov in Qlimate Change, Qlima je boljša od Pendulum Impenetrableov). Na to sem dodajal in gradil. Preizkusil vse od Soul Transitionov (peti poskus, da bi ta karta bila dobra, fail), do Summon Limita in jasno tudi Mind Crush. Ugotovil sem, da Lose 1 Turn naredi svojo stvar ampak nasprotniku pošasti ostajajo na polju bolj kot bi si želel, zato sem izgubljal precej življenjskih točk. Sem se prilagodil tudi temu. Gradil dalje.

Za zadnji turnir pred Columbusom smo šli v Pordenone na win-a-Nekroz. Groza živa. Bila pa je to nedelja po treh dnevih hudega tilta. Zelo podoben build je igral tudi Drago in topal, tako, da sva dobila vsaj nek feedback. Testal sem še na netu in spakiral stvari v deckbox. Zadnje spremembe bova delala na dvodnevnem potovanju. Nisva jih, naredila sva jih v nekaj sekundah v motelu preden sva se šla prijavit, ker je pač zmanjkalo časa in priložnosti za testanje. Teorija za najinimi izbirami je bila na mestu in izbire so se dobro obnesle. Brez sprememb v formatu ne bi spreminjal niti svojega maina ali sajda. Pustil bi kot je. Nekaj pa mi pravi, da bo do evropskega še nekaj sprememb in bo manjše spremembe treba vpeljat.

Ostale izbire kart.

Zgoraj sem pisal o Upstartu. Če kdo igra Qliphorte brez Upstarta naj raje ostane doma. Scout je pomemben. Tako pomemben, da sem igral še Odd-Eyesa. Enega. Že v Bochumu. Samo toliko, da si zvišam možnosti. Igral sem tudi Duality. Nekateri so mnenja, da se Duality in Odd-Eyes izključujeta. Moja izkušnja pa je, da dveh Odd-Eyesov preprosto ne bi rad igral, ker se ta dva, Scouti, Arti in Mačke kar gnetejo po roki potem. Raje igram še Duality, ki mi daje dostop do trap kart, če Scouta ne potrebujem. Trap karta, ki sem jo dodal z Dualityjem je močnejša od trap karte, ki sem jo vlekel in setal. Nekaj igralcev se kljub vsemu odloča za Mind Crush in Mistake. Raje zapravim Duality kot Summoner's Art, da ugotovim kaj ima setano. Odd-Eyes poleg Scouta doda tudi Trampolynx. Mačko sem zadnji dan vrgel iz maina (igral sem eno, ravno toliko, da imam možnosti 1st turn playa s Scoutom in več tarč za Odd-Eyesa). Prostor je dala Solemn Warningu, desetemu trapu. Ni mi bilo žal. Mačke nisem pogrešal, ker je bila samo ena in Warning preprosto tako zelo dober.

Exciton je problem. Solemn Warning. Trishula je navadno zadnji ritual summon, ko imajo field in so izkoristili večino effectov. Takrat je Warning na Nekroz Mirror povsem dobra ideja. Prav tako je odgovor na velik Pendulum ali normal summon v mirrorju. Shaddolli brez fuzij ne delujejo. Warning je bil prava odločitev. Posebno še po sajdanju. Nekateri igralci so sajdali Chaos Trap Hole. Ni napačna ideja (seveda, po tem ko že igraš Warning). Na side eventih na Win-a-mat Beta (format kjer imaš samo en normal, special in special iz extra decka) sem tudi jaz sajdal Chaos TH zaradi Excitona, ki je bil edini pravi play, ki ga v tem formatu Nekroz lahko naredi. Po sajdanju je Warning služil kot out na Ice in Fire Hande, Denko in še marsikatero nadlogo. Junk je igral še Bottomless Trap Hole. S preporodom Burning Abyssev bi znal tudi sam igrat BTH.

Govoril sem o Handih. Dodatni razlog za Mirror Force so bili tudi Handi. Če nasprotnik odigra Hand pomeni, da nima (ali ne igra) Denko Sekke. Mirror Force pa zlahka povzroči missanje timinga aktivacije Hand effectov. Če nasprotnik igra enko pa sem sajdal en Mirror Force ven in si puščal čim manj kart, ki se jih ne da pametno odigrat v Standby Phaseu. Aktivacija Necrovalleya v prazno in/ali Lose 1 Turna v Standby Phaseu je popolnoma sprejemljiv play in ne pozabite ga delat. Tega niti Mind Crush niti Fiendish ne moreta.

Še ena karta, ki navdušuje v Standby Phaseu je Rivalry of the Warlords. Nisem ga igral, ker se mi je za main to zdela napačna odločitev, ker sem v prvi skupini imel Sattellarjknighte in v drugi Qlije. Sploh pa sem za Nekroz matchup sajdal samo 3 karte (pet če je igral Hande). Več preprosto nisem mogel brez da posežem v deck core, česar pa ne delam.

Spremembe.

Edina karta iz corea, ki je šla kdaj ven je bil drugi Shell. Tako je, igral sem dva Shella. Ni mi žal. Raje sem ga imel v igri kot Diska. Bile so igre ko sem priklical obe kopiji. Ko igraš pod Lose 1 Turnom in so vse pošasti v obrambi potrebuješ dober normal summon. Stealth je zelo dober, vendar čez čas nimaš več česa bouncat, igra pa še kar traja. Shell! Popoln za pritiskanje. Proti vsem kupčkom. Scale 9 nikoli ne škodi, celo malo žal mi je, da nisem imel Mačke za občasni pendulum play s Shellom, ko iz brick handa narediš field s Shellom. Obstaja možnost, da bom drugega Shella nadomestil s kakšno drugo karto, kakor bo pač potreba ko se bo format razvijal. Konec koncev se Yugioh po svetu trenutno razvija iz tedna v teden. Oz. vikenda v vikend, turnirja v turnir. Prihaja ARG, CCG in nato Evropsko. Do takrat se zna še marsikaj spremenit. Za ta trenutek, ko igralci še ne znajo bolje in je največ kar lahko pričakujete kot »priprava na matchup« mainana dva MSTja pa se ne bojte. Je tole znanje povsem zadosti in ta build pravi.

Za slovenske turnirje pravim takole (pravzaprav vedno razmišljajte tako!). Pripravite se samo na top 8. Swiss mora it gladko. To pomeni, da lahko igrate moj build, ki je pripravljen ravno na top matchupe. Edini matchup, ki vas lahko preseneti je mirror match ali Ritual Beast game 1. Ali Noble Knight -\_-. Proti težkim matchupom daš vse od sebe v game 1, potem pa sajdaš deset kart za game 2 in 3. Za nekroz in Shaddolle sem sajdal 3 karte. Za mirror 9-10.

Dovolj imam, peta stran teksta je in še nič odstavkov nisem naredil. Naj povzamem vse kar piše:

Decklisto cardtraders.eu ekipe si lahko sestavite iz kart omenjenih v besedilu.

Mind Crush in Fiendish nista dovolj dobra.

Nekroze nabiješ samo s pametno igro in kartami, ki jih že igraš.

Stealth je nujen na 3. Lose 1 Turn niti ne.

Extra deck je za pussyje.

Side deck je za mirror match.

V side decku so 3 karte, ki jih nisem nikjer omenil ampak jih igrajte, če si hočete dobro!

Shaddolle nabiješ.

Testajte proti Yangzhingom in Noble Knightom.

Pridite z nami na CCG Tour Stop Challenge Venice in na Evropsko prvenstvo v Dublin.

Pridite na cardtraders.eu OPEN/CCG Tour Stop Challenge Ljubljana zadnji vikend septembra.

Play hard or go home! Aja to Hoban pa njihovi govorijo lol.

Matej Jakob

Cardtraders.eu