Oj!

Meta se ustvarja in oblikuje. Pri nas sicer malenkost drugačna kot po svetu, je pa dejstvo, da so določeni kupčki v topu pri nas izključno samo zaradi pilotov.

V Ameriki dva tedna nazaj, so se pojavili Mermaili ali Merlanteani (neumna izpeljanka, ne bomo je uporabljali). Prišli so z bumom. Igralo jih je ogromno tekmovalcev, kljub začinjenim redkostim kart, ki ustvarijo temu primerne tudi cene na trgu. Tudi uspešni so bili seveda. Nimam podatka kolikšen odstotek vseh kupčkov so bili Mermaili toda vemo, da jih je v Top 16 bilo kar 5.

Ta prispevek ne bo o Mermailih ampak o posameznih kartah, ki so na zadnjih turnirjih naredile spremembo. Omembe vrednih kartah, ki so nas udarile naravnost v čelo med igro ali pa samo zanje izvedeli šele kasneje, ko smo analizirali svojo igro.

Mermaili so se za svoj uspeh zanašali na Abyss-Sphere, trap karto, ki jo lahko chainajo ali pa sprožijo ko je potreba sami od sebe. MSTjanje Mermailovih trap kart naredi več škode kot koristi. Poleg Abyss-Sphera smo v kupčku lahko našli Aoi, zelo nevaren effect, ki nas prikrajša za karto iz roke in nasprotniku nudi vplogled v naš arsenal. Poleg teh dveh kart, so bile najbolj pogoste izbire še Mirror Force in Torrential Tribute. MST lahko zadane katero od teh dveh mrtvih kart ali pa nam naredi minus, če je tam Sphere.

Rešitev?

Trap Stun! S karto so se poigravali že nekateri igralci pred YCSom a njena uproaba ni drastično poskočila čez noč. Zdaj, ko se je Mermail build izoblikoval v svojo trenutno formo, ki igra 3-7 trapov pa znamo videti Trap Stun vse pogosteje. Počakamo, da nasprotnik responda na našo akcijo pa naj bo to napad, summon ali uničujoč efekt. Chain Trap Stun, stvar rešena.

Dodaten razlog je vse več Dino Rabbitov na turnirjih. Če jih ne bo po Ameriški celini, bodo pa gotovo pri nas. Evropejci so že v preteklosti veliko raje igrali Dino Rabbita. Zdaj, ko je dostopen VSEM zaradi cen kart pa sploh. Dino Rabbit trenutno igra Macro Cosmos, da ima že v Main Decku odgovore na večino top kupčkov. Zgodnji Macro užene še Windupa, ki graveyarda ne potrebuje tako zelo nujno kot ostali. V top 16 na YCSu sta bila dva zajca. Pri nas na OPENu je bil en. Na prihodnjih turnirjih jih pričakujte samo še večje število.

Macro Cosmos je trap karta. Dino Rabbit poleg nje igra še kup drugih trap kart. Trap Stun olajša matchup, ko strmiš v 4 setane karte in Laggio. Pomaga tudi proti Dark Worldu s svojimi Virusi in še ogromno drugih matchupih.



Naslednja takšna karta je Threatening Roar. Ni ga burna, milla, watta, final countdowna, ki bi šel na turnir brez te karte. Ker je tako zelo dobra. Toda ti kupčki so trolli na turnirjih. Od uveljavljenih kupčkov pa Threatening uporabljajo Inzektorji. Z zmago na YCSu so se znova dokazali. Main deck: 3x Threatening Roar.

Mermaili se zanašajo na Marksmana, ki uničuje setane karte. Dragoni hitijo s svojimi ogromnimi beštijami. Samurai zna swarmat ko zažene Gateway engine. Windup s Shock Masterjem locka field in gre po svoje. Threatening je vedno na voljo, ne samo, da reši naše življenjske točke in nam podaljša igro za eno rundo. Na polju nam prihrani vse naše pošasti, kot so bile, da z njimi vračamo udarec.

Ne bojte se preizkusit Threatening Roara tudi v svojih kupčkih. Moj predlog je edino, da ga ne sajdate. V side deck greš po dodatne odgovore. Ne po karte, ki ti dajo možnost, da z main deckom odgovarjaš eno rundo dlje.

Še ena karta, ki ni videla svetlobe dneva razen med listanjem po binderjih, je Treacherous Trap Hole. Karta, ki je dva krat natisnjena v dveh visokih redkostih pa vendarle popolnoma brez cene. Kupčki kot so Chaos Dragon in Agent, si privoščijo Treacherous Trap Hole, ker ne igrajo drugih trapov zaradi načina igre. Delno je za to kriv Simon He, ki je pred kratkim uspel na YCSu s svojimi Agenti, v katere je kot štirideseto karto vrgel še ta Trap Hole. Ostali so sledili kot ovce. Trend je ostal.

Pri nas, v Sloveniji in na Hrvaškem, so Agenti in Chaos Dragoni zelo zastopani na turnirjih. Poleg tega pa jih igrajo igralci, ki so z njimi zelo izkušeni. Na OPENu so bili trije od petih Agentov v top 16. Od osmih Dragonov so v top prišli prav tako trije. Dosti teh igralcev (večina) je igrala Treacherous Trap Hole.

Na popularnosti dobiva tudi Card Car D. Igra se ga v zmagovalnemu buildu Inezktorjev iz YCSa in veliko igralcev vtakne kako kopijo tudi v Dino Rabbit kupček. S tem prideš prej do Zajca, izvlečeš Veilerje in Solemn Warninge, hkrati pa si v roki nakopičiš vanilije. To so dinozavri brez effectov za katere želiš, da ostanejo v decku dokler jih ne potrebuješ. Avto v Rabbitu je dvorezni meč.

Zelo popularna karta postaja (predvsem pri Windupih) Fiendish Chain. Karta je izpadla iz večine kupčkov, ker se je trend spremenil in potreba po njenih zmogljivostih zmanjšala. Zdaj, ko so Windupi dobili dobrega tekmeca na velikih turnirjih (mermaile) pa iščejo dodatne odgovore. V vse več Windup kupčkih se pojavlja vsaj kakšna kopija Fiendisha. Tudi v kupčku zmagovalca OPENa sta dve kopiji.

Uporabo karte zelo podpiram, tudi sam sem jo pred tedni ponovno vključil v svoj kupček. Deluje.

Če mislite, da sem katero ENO POSAMEZNO karto izpustil in si zasluži omembo, napišite v komentarje spodaj.

Lep in uspešen dan želim, Matej Jakob