OPIS KARTE: Neo Spacian Grand Mole

Zdravo vsem skupaj, sem Andy in kljub temu, da na yugioh sceni sodelujem že kar nekaj časa, je to, moj prvi prispevek; opis karte.

Dobil sem nalogo, naj napišem prispevek ki opisuje karto Neo Spacian Grand Mole. Upam, da bo prispevek mlajše igralce navdušil do branja in do pravilne in pametne uporabe te karte.



Atribut: EARTH

Tip: Rock/Effect

Level: 3

ATK/DEF: 900/300

Efekt:

Tip efekta ko se sproži: Trigger

At the start of the Damage Step, if this card battles an opponent's monster: You can return both monsters to the hand (without damage calculation)

Začnimo najprej z osnovnimi podatki, njegov napad in obramba nista ravno omembe vredna (900/300). Kot rock-type nima velikega supporta. Sicer je njegov efekt glavni razlog za njegovo igranje, vendar nam kot level 3 v skrajni sili omogoča tudi dostop do XYZ-jev (trenutno najbolj popularni so ravno rank 3 – Wind-up Zenmaines, Leviair in Leviathan Dragon) in Synchrojev. Ker je EARTH attribute, ga lahko porabimo za synchranje Naturia Synchrojev, ki imajo zmožnost negiranja efektov!

Njegov efekt pa je tisto kar ga naredi tako izjemnega, nobena druga karta nima enakega efekta, ko napade lahko z efektom vrne sebe in pošast, ki jo je napadel, v roko. Ponavadi to ne bi bilo učinkovito, saj lahko nasprotnik pošast prikliče naslednjo rundo in, če ima pošast efekt, ki se aktivira ob normal summonanju, uporabi efekt še enkrat.

Ampak tukaj pridejo v poštev drugačne pošasti. To so pošasti ki ne morejo obstajati v roki: XYZ, Synchro, Fusion pošasti. Nobene od teh ne morejo biti v roki, zato če napademo in vrnemo v roko eno tako pošast, se bo vrnila v extra deck in nasprotnik je ravnokar šel v -1 z kartami. Dobra stran je tudi, da se lahko znebi neprijetnih kart kot so Spirit Reaper/Marshmallon/Floaterji oziroma Searcherji, in tudi ritual monsterje, katere bo moral nasprotnik zopet klicati z pravilnim postopkom. Prav tako bo moral nasprotnik s pravilnim postopkom priklicati vse nomi in semi-nomi monsterje, ki mu jih vrnemo v roko (večina chaos monsterjev, DAD).

Zaradi nizkih statsov se izogne Bottomless Trap Hole-u, tudi Messenger of Peace-u, Gravity Bindu in Level Limit – Area B, ki pa so precej manj igrane. Lahko pa ga uporabimo kot vabo za aktivacijo kart, kot so Solemn Warning, Torrential Tribute, Dimensional Prison, Book of Moon in tudi Solemn Judgment in nam tako omogoča varen priklic ostalih monsterjev, ki bi jih sicer potrebovali.

Posebnost te karte je tudi ta, da ne destroya (uniči), niti ne targeta (cilja), kar jo naredi eno izmed redkih kart, ki lahko same po sebi ustavijo Safe zone brez da bi utrpeli  minus v advantageu. Seveda ne smemo pozabiti na ostale neprijetne pošasti, ki nam grenijo življenje, kot so Gachi Gachi Gantetsu, Wind-Up Zenmaines, White Dragon Ninja (po možnosti skupaj s Safe Zonom), ki jih ta karta pospravi z enim zamahom.

Z nekaj kartami se lepo poveže, recimo s Cyber Dragonom/Photon Crusherjem in katerokoli

karto ki ti dovoli priklicati dodatno pošast to rundo. Igralcem, ki na to karto niso pripravljeni, ne bo ta karta na polju nič kaj všeč, saj lahko z njo ustvarimo lock, ko nasprotniku vsak turn mečemo monstra v hand in napadamo neposredno.

Slabosti:

Ta pošast z majhnim napadom je zelo občutljiva, na karte ki negejtajo efekte. Vzemimo primer, da ima nasprotnik Stardust Dragona, eno setano spell/trap in nič drugega, prikličemo Grand Mola in napademo, nasprotnik aktivira setan Skill Drain/Forbiden Chalice/Fiendish Chain. Po tem, smo šli karto v minus in po možnosti še veliko življenskih točk v minus. Zelo hitro se zgodi tudi, da bomo z to karto napadli Dimensional Prison, Mirror Force ali Book of Moon in potem končali potezo brez kakršnihkoli pošasti.

Še ena slaba stran te karte, je v primeru, ko ima nasprotnik več pošasti kot mi, ker če ga napademo z Grand Molom, ima on še vedno eno pošast, ki je sposobna napasti.

Verjetno najslabša stran te karte je ta, da nam zapravi normal summon in če isti turn porabimo njegov efekt, lahko na koncu poteze ostanemo brez pošasti na polju.

Prav tako je pametno, da se izogibamo puščanja Grand mola za več časa na polju, saj tako povečamo možnost, da ga bo nasprotnik v svojem turnu uničil s kartami kot so Dark Hole, Smashing Ground, Scrap Dragon ali ostalimi kartami, ki jih lahko odigra le med svojim Main Phasom.

Seveda pa ta karta ni ravno za vsak deck. Karta sama kliče po konzervativni igri in je namenjena predvsem počasnejšim deckom; control deckom, ki ga potrebujejo, da lahko pridejo mimo močnejših monsterjev brez uporabe dodatnih kart. Takšni decki so naprimer Dino Rabbit, Gladiator Beasti, X-Sabri, razne verzije Stun deckov, med njimi lahko poudarimo Rock Stun, kjer Grand Mole poleg svojega efekta igra vlogo Rocka, ki ga revealamo v End Phasu za Koa'ki Meirute. Ostali decki ga uporabljajo v Side Deckih iz podobnih razlogov – da se znebijo Legendary Six Samurai Shi-En-a brez da bi pri tem sprožili Musakani Magatamo, da vržemo nasprotnikove Zenmainese, Gachije in Stardust Dragone nazaj v Extra Deck, sajdane Snowman Eaterje in Rykote pa pošljemo v roko brez da bi se obračali in s tem sprožili efekt, vseeno pa igralci raje posežejo po Karakuri Ninja mdl 339 Sazank in Penguin Soldierju, saj se jima je težje izogniti, kljub temu, da za razliko od Mola ne ustvarita advantagea  (ne deluje Evolzar Laggia, Torrential Tribute, Solemn Warning).  Definitivno pa karta ni primerna proti Dark Worldom, saj nasprotniku samo pomagamu s tem, ko mu dajemo Grapho nazaj v roko.

Mislim, da sem z tem pokril vse najosnovnejše stvari glede, Neo Spacian Grand mola, za konec vam podajam še nekaj najpogosteje zmotljivih pravil glede te karte.

1): Neo Spacian Grand Mole Vs Ally of Justice Catastor:

Grand molov efekt, je opcionalen, kar pomeni, da mi izberemo kdaj ga aktivirati. Ko mi napademo se najprej aktivira efekt Catastorja, ker njegov efekt ni opcionalen MORA se aktivirati, šele zatem mi verižimo našega Grand Mola in chaini se rešujejo od zadnjega naprej, to pomeni da naš Grand Mole prej vrne Catastorja v roko.

2): Neo Spacian Grand Mole Vs pokrite pošasti:

Neo Spacian vrne pošast v roko preden se obrne, flip efekti se ne aktivirajo in tudi noben ne pogleda karte.

3): Neo Spacian Vs Book of Moon:

Če je napaden medtem ko je pokrit navzdol, ne more aktivirati svojega efekta, ker se njegov efekt lahko aktivira samo, na začetku damage stepa.

Lep pozdrav Andi ''DarkAngel'' Jamšek.