**1. Uvod**

Pozdravljeni,

sem Jan »Gredinus« Kokotec in danes vam bom predstavil Atlantean kupček, ki je dobil podporo v strukturnem kupču [»Realm of the Sea Emperor«.](http://cardtraders.eu/yugioh/yu-gi-oh-starter-structure-decki/yu-gi-oh-realm-of-the-sea-emperor-structure-deck.html)

Atlanteani so tema morskih kač (»Sea Serpent«) kjer posamezne karte predstavljajo različne stare vojaške vloge. Imenovani so pa po mitološki Atlantidi.

Kupček se osredotoča na množično priklicevaje pošašti na polje in na učinke ki se sprožijo, ko so poslani v grob kot strošek (»cost«) za učinek drugih »WATER« pošasti.

**2. Posamezne karte**

Začel bom z predstavitvijo in kratko analizo kart, ki jih lahko uporabljate v tem kupčku.

2.1 Atlanteani

Atlantean Pikeman  
Level 2, WATER, Sea Serpent, ATK 1400 DEF 0

Učinek: Karta nima učinka in njena edina značilnost je, da ima največji napad v igri glede na njeno stopnjo.

Karte se trenutno ne uporablja.

Atlantean Attack Squad

Level 3, WATER, Sea Serpent, ATK 1400 DEF 0

Učinek: Ko imate na polju drugo karto, ki je „Fish“, „Sea Serpen“ ali „Aqua“ dobi karta 800 napada.

Pomaga nam z nadležnimi pošasti (npr. Thunder King Rai-Oh). Igra se 1 kopijo.

Atlantean Heavy Infantry

Level 2, WATER, Sea Serpent, ATK 0 DEF 1600

Učinek: Enkrat na potezo lahko iz roke dodatno prikličete „Sea Serpen“ pošašt z stopnjo 4 ali manj.

Ko je ta karta poslana v grop za aktivacijo učinka „WATER“ pošašti: Določite eno navzgor obrjeno nasprotnikovo karto in jo uničite.

Omogoča razne kobinacijske poteze (npr. Otk) ampak zaradi šibkega napada igramo samo 1 do 2 kopije.

Altlantean Marksman

Level 3, WATER, Sea Serpent, ATK 1400 DEF 0

Učinek: Ko ta karta poškoduje nasprotnika z napadom (direktnim ali z bojem) lahko iz kupčka prikličete „ “Altlantean“ pošašt z stopnjo 4 ali manj, ki ni “Altlantean Marksman“.

Ko je ta karta poslana v grop za aktivacijo učinka „WATER“ pošašti: Določite eno navzdol obrjeno nasprotnikovo karto in jo uničite.

Uničuje navzdol obrnjene karte, z napadi veča naše polje in z Squadom lahko prikličemo Xyzje z rankom 3. Kolektivno ima najmočnejše učinke me Atlanteani zato se igra 3 kopije.

Atlantean Dragoons

Level 4, WATER, Sea Serpent, ATK 1800 DEF 0

Učinek: Dokler je ta karta obrjena navzgor lahko „Sea Serpen“ pošaši z stopnjo 3 ali manj napadejo nasprotnika direktno.

Ko je ta karta poslana v grop za aktivacijo učinka „WATER“ pošašti: Dodajte eno „Sea Serpen“ pošašt iz kupčka v roko, ki ni “Atlantean Dragoons”.

Išče nam močne “Sea Serpente” (npr. Deep Sea Diva) in tudi lahko omogoči direktni napad z Marksmanom. Igra se 2 do 3 kopije.

Poseidra the Atlantean Dragon

Level 7, WATER, Sea Serpent, ATK: 2800 DEF: 1600

Učinek: Med tvojo glavno potezo lahko poklonjite (“tribute”) 3 “Sea Serpent” pošašti z stopnjo 3 ali manj, da prikličete to karto iz roke ali groba. Ko je ta karta priklicana na ta način, vrnji vse kart, ki so v polju za čarovnije/pasti (“Spell/Trap zone”). Če z tem učinkom vrnete 3 ali več kart zgobijo nasportnikove pošati 300 napada za vsako karto, ki je bila vrnjena.

Cena za njegovo priklicitvev je prevelika, zato se trenutno ne igra.

Atlantean Roar

Quick-Play Spell

Učinek: Ciljamo 3 “Sea Serpent” pošašti z stopnjo 3 ali manj v našem grobu in jih prikličemo. Med potezo, ko smo vporabili to karto nemore posebno priklicati (“Special Summon”) druge pošasti.

Ker je Quick-Play čarovnija lahko vporabimo to karto tudi med nasprotnikovo potezo in temu preskočimo lahko njene limitacije, ki so še zmeraj tolikšne, da se igra največ 1 kopijo.

2.2 Druge karte

Kupček nemore delovati samo z Atleanteani zato je potrebno igrati še karte, ki se ujemajo z njimi ali prožijo njihove učinke. Tukaj je navedenih nekaj primerev:

·         Deep Sea Diva – v tem kupčku deluje, kot njihova varianta “Tour Guide from the Underworld” a z dodatno opcijo synchro potez. Logično se igra 3 kopije.

·         Genex Ally Birdman – omogoča ponovno uporabo “Deep Sea Diva” in OTK z “Atlantean Heavy Infantry”.

·         Genex Udine in Genex Controler – z Undine lahko sprožimo učinke od Atlanteanov kar iz kupčka, ob enem pa še dobimo Controllerja v roko.

·         Abyss Soldier in Abyss Warrior - uporabimo jih lahko za proženje učinkov od Atlanteanov iz roke.

·         Dragon Ice – omogoči proženje effectov med nasprotnikovo potezo ob enem pa služi kot zid za življenske točke in kot synchro material.

·         Number 17: Leviathan Dragon - tudi WATER XYZji prožijo učinke Atlanteanov.

·         Salvage – reciklira pošasti iz groba in je še +1, ker doda 2 karti.

·         Surface – še en tematski Monster Reborn.

·         Spiritual Art – Aoi – s plusi, ki jih dobimo v tem kupčku lahko uporabljamo to karto praktično kot “Trap Dustshoot” in z tem kontroliramo temo igre.

**3. Pravila**

Ker se učinki Atlanteanov prožijo samo, če so poslani v grob kot strošek (»cost«) za učinek drugih »WATER« pošasti, ne dobijo učinka če so poslani v grob z učinkom.

Primeri:

·         Number 30: Acid Golem of Destruction

·         Skreech

·         Swap Frog

Zaradi istega razloga pa, če samo učinek (ki pošlje atlanteana v grob) negiran in ne aktivacija, potem Atlanteani se zmeraj dobijo njihov učinek.

Primer: Aktiviramo učinek od Genex Undine in pošljemo Atlantean Marksmana v grob kot strošek, nasprotnik pa veriži (“chain”) učinek Effect Veilerja.

Učinek Undinea bo negiran ampak učinek Marksmana se bo pa še zmeraj izvršil v novem postopku.

**4. Primer kupčka**

Ker še ne poznamo vseh kart iz Abyss Rising edicije, bom predstavil varianto s kartami, ki so nam trenutno na razpolago.

3x Deep Sea Diva

3x Altlantean Marksman

2x Atlantean Heavy Infantry

2x Atlantean Dragoons

1x Atleantean Attack Squad

1x Abyss Soldier

3x Genex Undine

2x Genex Controller

2x Genex Ally Birdman

2x Effect Veiler

1x Dragon Ice

1x Gorz the Emissary of Darkness

Odločil sem se za Genex motor („engine“), ki je trenutno še najbolj učinkovit za sprožanje učinkov kart v Atlantean kupču. Za dodatno obrambo sem pa še dodal tako imenovane ročne pasti (“hand traps”).

3x Mystical Space Typhoon

2x Salvage

1x Heavy Storm

1x Dark Hole

1x Monster Reborn

1x Pot of Avarice

1x Allure of Darkness

Klasična zasedba čarovnij s Salvage in PoA za reciklažo, Allure of Darkness pa redči kupček s poiskanimi Genex Controllerji.

2x Compulsory Evacuation Device

2x Torrential Tribute

2x Solemn Warrning

1x Solemn Judgment

Kot z čarovnijami sem tudi s pastmi uporabil dokaj klasično zasedbo z dodatnimi dvemi Compulsi za nasprotnikove pošasti, ki jih nemoremo odstraniti zlahka (npr. Wind Up Zenmaines) ob enem pa lahko naredijo pot za direktni napade z Altlantean Marksman.

1x Armory Arm

1x Ally of Justice Catastor

1x Orient Dragon

1x Black Rose Dragon

1x Gungnir ,Dragon of the Ice Barrier

1x Stardust Dragon

1x Scrap Dragon

1x Number 96: Dark Mist

1x Gachi Gachi Gantetsu

1x Daigusto Phoenix

1x Wind-Up Zenmaines

1x Leviar the Sea Dragon

1x Number 17: Leviathan Dragon

1x Number 30: Acid Golem of Destruction

1x Number 39: Utopia

Extra kupček je pa mešanica Xyzjev in Synchrotov s posebnostjo pošast,i ki tudi prožijo učinke Atlanteanov.

**5. Zaključek**

Nasljednjič vam bom predstavil varianto z Mermaili iz Abyss Risign, tako da hvala za branje in upam, da ste se zabavali in pa kaj naučili.

Za zaključek, kako zmagati duel v eni potezi.

Zato boste rabili prazno polje, Deep Sea Divo in Genex Ally Birdmana v roki.

Vporabimo navadni priklic za Divo in z njenim učinkom prikličemo Atlantean Heavy Infantry iz kupčka.

Vporabimo učinek Birdmana v roki in dodamo Divo iz polja v roko in ga prikičemo.

Vporabimo učinek od Infatry in ponovno prikličemo Divo.

Prikličemo Atlantean Marksmana iz kupčka z učinkom od Dive.

Xyz prikličemo Daigusto Phoenix z Divo in Infanty, ter uporabimo njegov effect.

Napademo z vsemi pošasti in uporabimo učinek Marksmana, da prikličemo Atlantean Attack Squad (s čemer tudi napademo).

1400 + 1400 + 2 \* 1500 + 2200 = 8000

Lep pozdrav do naslednjič, Jan Kokotec