Ta sekcija nekako stagnira, ker se bojite vprašati. Ponudba je bila, da pošljete svoja vprašanja o pravilih (kakršna koli vprašanja) na mail [matej@cardtraders.eu](mailto:matej@cardtraders.eu) in vam odgovorim tukaj. Teh vprašanj je bilo zelo malo. Večina jih je bila prek facebooka.

Ne bojte se vprašati, res, z vprašanjem dobite odgovor vi, in pa še en kup drugih, ki v situaciji še niso bili, lahko pa jim prinese zmago ravno poznavanje pravil.

In pa, pri pravilih prihaja do sprememb. Ne izgubite vere in zaupanja v Yugioh pravila, Konami ali vame. Navsezadnje, nogomet, svetovno znana in nekoliko desetletij stara igra še dan danes doživlja spremembe v pravilih. Pri nogometu je žoga, 22 igralcev in nekaj sodnikov. Pri Yugioh pa čez 5000 kart in veliko več različnih kombinacij kart.

Tukaj so odgovori, dodal pa sem še nekaj drugih cvetk.

Inzektorji

Dragonfly (in Centipede) lahko aktivira svoj effect več krat v isti potezi, če se je iz njega unequipalo (ali destroyalo) več Equip Spell kart.

Torej, če je na Dragonflyja equipan Hornet in hkrati še Giga mantis. Za nameček dodajmo še Zektkaliber. Nekdo aktivira Heavy Storm. Dragonfly bo summonal iz decka 3x, ker so iz njega šle 3 karte. Zektkaliber bo v roko dodal Giga mantisa, Horneta ali poljubnega Inzektorja iz graveyarda. Še v istem chainu pa bo iz graveyarda summonal še Giga Mantis s svojo sposobnostjo.

Inzektor Hopper je prej lahko svoj effect (za napadanje neposredno na življenje) aktiviral tudi v prvi rundi duela, ko napadanje še ni dovoljeno. To je bilo nelogično pravilo, ki je prišlo s strani glavnega sodnika na večjem turnirju v Ameriki, ta pa se je posvetoval z R&D ekipo iz Konamija. Skupaj so odločili, da je to izvedljivo, dokler je njegov effect sprožil kak drug effect (centipedovega ali dragonflyjevega).

Tega ni več. Od YCS Toronta letos, Hopper nima več te sposobnosti. Še vedno ima svoj effect, le, da ga igralec lahko koristi kadarkoli v Main Phase 1, razen, če je to prvo rundo. Ne sme ga koristiti v Main Phase 2, ker po Main Phase 2 ni napadanja.

Ko igralec aktivira Dragonflyjev effect, da bi equipal Horneta (ali katerega drugega inzektorja), lahko mi chainamo D.D.Crow. Izbrali bomo seveda Horneta in ga banishali iz igre. Ker Dragonfly ne targeta svojih equipov, se bo razpletel do konca, le da bo izbral katerega drugega Inzektorja iz pokopališča ali roke in ga equipal. Ker se je effect že aktiviral to več ni opcija. To je nujno. Če v pokopališču ali roki ni nobenega drugega inezktorja, mora igralec pokazati karte v roki in dokazati, da res ni primerne pošasti za equip.

Acid Golem the Destruction. Eden njegovih effectov je Trigger effect. To je effect, ki pravi, da iz Golema detachaš material ali prejmeš 2000 škode. To, da je trigger pomeni, da se aktivira in začne chain. To se zgodi v Standby phaseu svoje poteze. Igralci so (ponesreči) prišli do prebrisanega načina, kako se znebiti Golemovega napada in narediti največ škode.

V standby phaseu pri nasprotniku, se aktivira Acid Golemov effect (nasprotnik kontrolira uničujočo pošast). Golem postane chain link 1. Mi chainamo Compulsory Evacuation Device (karto, ki pridobiva na popularnosti iz dneva v dan). Compuls je chain link 2. Chain se razplete od zadaj, rorej Compuls pošlje v Extra Deck Acid Golema. Acid Golemov effect pa ostane. Le, da, ker golema ni več face up in nima več materialov za detachanje, ne more detachat in mora igralec prejet 2000 škode. Effect se zaradi tega, ker je Number 30 šel iz fielda ne izniči. Resolva se do konca, nasprotniku v škodo.

Six Samurai

Igralci radi pozabijo, da imajo Samuraji »buddy effecte«. Da se lahko rešijo ali žrtvujejo za drugega samuraja. Shi En, kot najboljši igralec pri Samurajih, ta effect koristi najpogosteje. Je pa tudi pri Samurajih tako kot pri večini podobnih kart. Rešiš se lahko samo, če druga karta (ki jo žrtvuješ) ni namenjena uničenju. Če nasprotnik aktivira Dark Hole (ker smo že pred negirali s Shi Enom Monster Reborn) si našega Synchrota ne moremo rešiti z žrtvovanjem naključnega Kagekija.

Če pa je Shi En na fieldu v napadu, Kageki pa v obrambi in napademo v Mirror Force, pa lahko žrtvujemo Kagekija, saj je s svojim položajem šel »pod mirrorjem«.

Ko smo ravno pri Mirror Forcu. Mirror Force ne negira napada. Če kontroliramo Zenmaines, ki se s svojo sposobnostjo reši pred uničenjem, se njen napad ni izničil. Še vedno je naredila 1500 škode, le da je pri tem izgubila enega od materialov.

Materiale detachamo poljubno, če je za naš effect mi izbiramo material, če pa effect kontrolira nasprotnik (djinn Temtempo) pa izbere nasprotnik. O tem še ni uradne besede, je pa dovolj logično, da je tudi ne rabimo.

Rescue Rabbit, ki je izgubil svoj effect zaradi nadležnega Effect Veilerja, ni treba, da sedi in čaka na uničenje. Prav zlahka ga banishamo za cost svojega effecta, ki se nikoli ne bo izvršil, ker mu preprečuje Effect Veiler. Ne pozabite pa tudi, da se Rescue Rabbitov effect lahko koristi samo enkrat na rundo, zato noben Leviair v isti potezi ne bo pomagal, da bi dobili svojo Laggio. Aktivacija je aktivacija. Kljub Veilerju (ki negira samo effecte in ne aktivacij).

Wind-up

Naslednja ZELO pomembna stvar pa je Windup Rat. Deck, za katerega se zdi, da deluje brez napake in zmaga vse turnirje, ima napako. Slabega nasprotnika. Del vaših težav se lahko reši že s pozornim spremljanjem igre. Če je nasprotnik Summonal Windup Rata. In aktiviral effect. Effect smo preprečili z Veilerjem. Prvo, Rat ostane v napadu in ne gre v obrambo. Drugo, ta isti Rat je tako rekoč neuporaben. Aktiviral je svoj effect in, ker imajo Windupi tisti condition, da se lahko koristijo samo enkrat dokler so face up, ne bo več dobil svojega effect. Kljub temu, da ga v prejšnji rundi še ni koristil, ker mu je preprečil Veiler. Effect je bil AKTIVIRAN, čeprav se ni izšel po načrtih.

Naslednja stvar je Banishanje Windupov za Rabbitom. Rabbit Banisha pošastin jo vrne v igro. RETURNA, vrne. V isti poziciji. Če se banisha podgana, v obrambi. Jo nazaj v igro dobimo v obrambi.

Malefic Cyber End Dragon in ostali malefici imajo del teksta, ki pravi, da dokler imaš na fieldu prisotnega katerega od maleficov, ne moreš priklicati še enega. Oziroma, da lahko kontroliraš samo enega naenkrat. Tudi Skill Drain ne odpravi tega, saj je to tekst pošasti v roki. Pošasti na polju je itak že vseeno, saj je že priklicana. Skill Drain pa effectov v roki ne izničuje. Samo en Malefic naenkrat, ne glede na karkoli.

To je dovolj za danes. Pošiljajte vprašanja ali teme, ki vas zanimajo na [matej@cardtraders.eu](mailto:matej@cardtraders.eu) in se jim bomo posvetili.

Lep in uspešen dan želim , Matej Jakob, cardtraders