Spoštovani!

Igra Yugioh se razvija iz tedna v teden, to nenehno ponavljam in to je čista resnica. Še prejšnji teden ste kupovali za prijavo na[turnirjih](http://cardtraders.eu/blog/cat/turnirji/post/turnirjiseptember2012/) Galactic Overlord, ta teden je to že lanski sneg. Kajti na policah je najnovejša izdaja osnovnih paketkov Yugioh, Return of the Duelist.  
  
Medtem ko se sprašujem od kod bistroumni nazivi teh paketkov, preletim vsebino. Nič posebnega. A tako sem mislil še vsakič do zdaj. Okoli sto kart. Od tega jih polovice niti ne preberem dobro, ker jih uporabljaš samo, če se odločiš za ta kupček. Druga polovica pa je sestavljena iz čudnih efektov in urokov ter pasti, ki pridejo prav samo v risanki, če si Yuma-kun.  
  
NAPAKA!  
  
V vsaki izdaji do sedaj je bila vsaj kakšna karta, ki je upravičila ves vložen trud pri prebiranju in brskanju po kartah. Tokrat je ta karta po mojem mnenju Soul Drain.  
  
Za opis te karte in njenih zmogljivosti sem se odločil predvsem zato, ker je že takoj ob najavi požela kar nekaj odzivov igralcev, ki so v nasprotju z pravili, mehaniko igre in pa kmečko logiko. Se še vrnem.  
  
Soul Drain



Trap Card, Continuous  
  
Activate by paying 1000 Life Points. Monsters that are banished, as well as monsters in the Graveyard, cannot activate their effects (that start a Chain).  
  
Čudovit tekst, res. Popravljajo rabo terminologije na tekstih kart in pa pišejo veliko bolj jasno. Celo zapisali so v oklepaju; efekti, ki začnejo chain. Torej takoj vemo, da ta karta ne vpliva na continuous effecte pošasti, saj ti ne začnejo chaina in se ne aktivirajo ampak pač so.  
  
Povem vam, veliko boste izvedeli že, če samo preberete karto. To drži kot pribito, to upoštevajte vsak dan pri igri Yugioha.  
  
Karta ima cost, plačati je treba 1000 življenjskih točk takoj ob aktivaciji, ne glede na to kaj se zgodi s karto ali z aktivacijo. Sposobnost te karte pa je »continuous«, torej nenehna. Dokler je ta karta face up, je njen effect aktiven, ko zapusti polje pa effecta ni več.  
  
To znanje pride prav pri chainih, kjer je vpleten MST.  
  
Kaj pa dela?  
  
Soul Drain preprečuje aktivacije effectov pošasti, ki so BANISHANE ali v GRAVEYARDU. Effectov ne negira. Ne izniči. Ne izniči aktivacije. Ampak aktivacije preprosto ne dovoljuje dokler imamo to karto na polju. To velja za oba igralca. Ne glede na to, kdo jo kontrolira.  
  
Že dolgo poznana in (po sliki) podobna karta Skill Drain pa ne deluje tako. Skill Drain že poznamo in vemo, da negira samo sposobnosti pošasti, ki so na polju. Še vedno pa lahko aktivirajo svoje effecte.  
  
Zakaj sem rekel »po sliki«. Ker to je tudi edina podobnost poleg imena. Karti sta si po sposobnostih popolnoma različni.  
  
Soul Drain preprečuje aktivacije sposobnosti pošasti, ki so v času aktivacije v Graveyardu ali v banishmentu. To mislim, da razumete, ni pretežko.  
  
Kaj pa to pomeni?  
  
Da preprečuje aktivacijo The Shininga, Absolute Zerota, vseh Dark World pošasti, Mystic Tomatota, Sangana, Necro Gardne, Spore, Lightpulsarja itd.  
  
Ne preprečuje pa aktivacij effectov Honesta, Rescue Rabbita, Lonefire Blossom itd.  
  
Bom razložil kje delate napako, kajti prepričan sem, da vas polovica zdaj belo gleda.  
  
Soul Drain preprečuje aktivacijo.  
  
Rescue Rabbit pa se je 1. že aktiviral in 2. aktiviral se je na fieldu. V času aktivacije je bil Rescue Rabbit na polju, kjer ga Soul Drain ne doseže. Aktiviramo effect in ga za cost Banishamo. Šele po aktivaciji je prispel v banishment, kjer bi ga dosegel Soul Drain. Pa ga ne, saj je že aktiviran.  
  
Kje karta pristane zaradi costa ali drugih effectov je popolnoma vseeno, pomembno je samo kje se je aktivirala. Tam kjer se aktivira se tudi resolva (razplete), brez izjem. Enako velja tudi za Honesta in Kaluta. Res sta za cost šla v graveyard, ampak aktivirala sta se v roki, kjer ju Soul Drain ni dosegel.  
  
To znanje pride prav tudi pri situacijah z Light in pa Shadow Imprisoning Mirrorji. To znanje je ena od osnov za višji nivo igre.  
  
Če kdo še vedno ni razumel vam bom pomagal s primeri in pa pomagal ko me vprašate na turnirjih.  
  
Karta je daleč najboljši dodatek za Side Deck za boj proti Dark Worldom, ki bodo zelo popularni v začetku tega formata in verjetno še naprej. Glede na to, da je Dark World cenovno zelo ugoden kupček, hitro se ga sestavi in enostavno igra, je to odličen kupček za katerega koli igralca v Sloveniji.  
  
Takšne kupčke naši igralci najraje igrajo in se jih zato tudi največ igra. Govorim iz izkušenj, saj igro igram in spremljam že od samega začetka. Še posebej evidentno pa je to dejstvo zadnjih par let, odkar so v Structure Decke nametali  zelo močne karte.  
  
Pazit je treba edino, da s Soul Drainom ne ugasnemo katerega svojih effectov. V skoraj vsakem kupčku je kateri effect, ki koristi Graveyard. Če pa te pošasti vzamete ven ali pa ste pripravljeni žrtvovati njihove sposobnosti, potem pa ste pripravljeni na boj.  
  
Tisoč življenjskih točk je res osmina našega življenja, ampak to se plača enkrat, saj karta ostane dokler ni uničena. Če jo nasprotnik uniči, ker ne more koristiti svojih sposobnosti pa je porabil svoje uničevalne karte za Soul Drain in so ostale karte varne in pripravljene za kasneje.  
  
S to karto smo se lahko samo zelo dobro zaščitili ali pa nasprotnika popolnoma razsuli, saj je cel njegov kupček odvisen od pokopališča. Takšnih strategij je nekaj, zelo popularnih pa malo manj. Moj predlog je, dve kopiji Soul Draina v Side deck, da bosta na voljo za drugo in tretjo igro.  
  
Mislim, da sem dovolj povedal, saj se vsi samo še vračate gor, k kartam katerim preprečuje aktivacijo in katerim ne. Vam dam čas, da to preštudirate in si ustvarite mnenja. Jaz bom verjetno res igral dve kopiji te karte, vsaj na začetku formata.  
  
Lep in uspešen dan želim, Matej Jakob, cardtraders

