Oj!

Preveč kompliciral ne bom. Šli bomo skozi teh nekaj kart, ki izstopajo in za katere se ve, da bodo v uporabi v naslednjih nekaj mesecih ali celo letih. Na kratko bom povzel kako delujejo in kje se jih uporabi, če ni očitno.

Začel bom kar z Judgment of the Light paketkom ali ĐOTL kot mu rečemo sami (prihaja iz JOTL, kar je kratica za paketek).

Common karte. Navadno se med commonkami ne pričakuje takojšnjih hitov. Commoni pridejo prav le, če so del kakšnega tematskega kupčka, drugače pa le stojijo in čakajo na pravi čas, ko bo nekdo prepoznal njihovo pravo vrednost in jih uporabil v igri. Kar je včasih šele čez nekaj let (tudi 8). Zato pridno sortirajte svoje karte tudi, če so brez prave vrednosti. Imejte jih v škatlah pod posteljo zložene in zaščitene.

Bujingi Turtle. Spraviš jo na pokopališče, da zaščiti Bujina pred karto, ki ga izbere kot tarčo. Bolj enostavnega teksta si ne bi mogli želeti. Samo opomin, Bottomless Trap Hole ne targeta. Mirror Force ne targeta tudi, če je na polju samo ena pošast. Targetajo Forbidden Lance, Dimensional Prison, Compulsory Evacuation Device itd.

Fishborg Archer je naslednji iz serije Fishborg tunerjev, ki so že povzročali preglavice v preteklosti zaradi odličnih kombinacij z nekaterimi drugimi Water pošastmi. Archer ni nič drugačen. Level 3 Tuner pošast je odličen dodatek za Mermail kupčke, ki so izgubili nekaj moči zaradi nedavno oznanjenega seznama prepovedanih in omejenih kart. Zakaj? Fishborg Archer ima effect s costom. Cost je discard ene WATER pošasti iz roke. Se vam že svita? Za priklic Fishborga iz pokopališča (kamor pride na raznorazne načine dan današnji) odvržemo katerega od Atlanteanov ali Mermailov. S tem preprostim dejanjem sprožimo njihove effecte.

Bujingi Crane bo dober primer, da preverimo, če ste prebrali moj prejšnje prispevke. Crane je lahko aktivirano samo v Damage calculationu. To je ena od faz Damage Stepa v bojevanju. Kar pomeni, da so se vsi Forbidden Lancei in Tenseni aktivirali že prej. Kar pomeni, da lahko to karto prihranimo za takrat ko je res nuja.

Confronting the »C« morda ne bo najbolj igrana karta, čeprav je kar zanimiva. 2500 obrambe in Level 5. Pride prav. O effectu sem želel povedat samo, da ga ni moč aktivirat v Damage Stepu. Istočasno pa se niti ne spomnim effecta, ki bi priklical pošasti iz Extra decka v damage stepu, tako, da je to rešeno.



Bujingi Yamato je verjetno najpomembnejši v Bujin družini. Opravi največ dela in na srečo je Beast-Warrior, da se ga vsaj malenkost lažje spravi v igro s Tenkijem. Yamato je lahko aktiviran kadarkoli v End Phaseu. V End Phaseu se lahko aktivira in resolva več kart in chainov, zato nič ne moti, da nasprotnik aktivira katerega svojih effectov in šele nato mi Bujina. Ko smo v End Phaseu svoje poteze je lahko Yamato prvi effect, ki se bo aktiviral, ker imamo mi prioriteto za aktivacijo effectov, imamo prednost pred nasprotnikov preprosto, ker je naša poteza. Če nasprotnik drži Book of Moon in ga ni aktiviral do tega trenutka, je žal prepozen, da bi ustavil Yamatov effect.

Omembe vredno je še, da se karto iz roke vrže samo, če smo uspeli z iskanjem karte iz kupčka. Primer: Aktiviramo Yamatov effect, da bi poiskali karto. Nasprotnik Chaina Call of the Haunted, ki bo priklical Rai-Oha. Thunder King preprečuje iskanje. Ne moremo iskati iz kupčka, ne moremo dodati v roko. Ni discarda.

Zadnja stvar je še zadnja poved Yamatovega effecta. To je condition. Tudi, če je aktiven Skill Drain, je Yamato na polju še vedno lahko samo eden.

Bujingi Quilin. Še ena omembe vredna karta prihaja iz Bujin družine. Kar pomeni, da se pričakuje ta kupček na turnirjih. V kakšni obliki in s kakšnim uspehom pa bo pokazal čas. Banishanje iz pokopališča je cost. Kot nakazuje že besedilo, ta učinek targeta nasprotnikovo pošast.

Masked Chameleon ima kar precej teksta. Toda dosti tega teksta je conditionov, ki pa jih ni težko razumeti. Prvi stavek je zelo jasen. To ni effect, je condition. Drugi del teksta je edini effect, ki ga ima ta pošast. Da prikliče eno targetano pošast z 0 obrambe. Pošast ima izničen učinek, to je condition. Zadnji del je prav tako condition.

Kaj je condition? Condition je del teksta, ki pravi česa ne smemo in kaj lahko. Nekateri conditioni delujejo ko je pošast v roki, nekateri delujejo ko je na polju, nekateri pa delujejo po tem ko učinek naredi kar naj bi naredil. Conditionov Skill Drain ne izniči (kot so se radi zmotili mlajši uporabniki Malefic-Skill drain kupčka).

HTS Psyhemuth je nova pridobitev za ogromno situacij, ko bi lahko Synchro summonali v dobro level 6 pošast, da ne puščamo dveh majhnih ranljivih monstrov na polju. Navadno se nismo odločili za Synchro, ker je bila edina pametna opcija Gaia z 2600 napada brez effecta. Nič več! Po boju, ko vidimo izid bojevanja se lahko odločimo in Banishamo obe pošasti. Če ena od pošasti ni Banishana iz neznanega razloga (zaradi kakšnega zvitega card effecta za katerega ne vem) se druga pošast vseeno banisha. To vemo, ker v tekstu piše: »banish that monster, also banish this card«. Tisti ALSO pove, da dogodka nista povezana ali odvisna en od drugega.

Number 66: Master Key Beetle je končno v TCG svetu. Kombinacija s Safe Zoneom takoj pride na misel. To se prakticira že od prej v Evilswarmih in Inzektorjih. Prvi effect je dokaj jasen kaj dela. Detachanje je cost, effect targeta in tekst točno pove kaj naredimo.

Drugi effect (ki senda v graveyard karte namesto Beetla) je continuous. Kot Zenmaines in Gachi Gachi. Lahko ga koristimo tudi v Damage Stepu.

Prvi effect pravi, da dokler je Hrošč na polju targetana karta ni uničena. Če je njegov effect izničen (tudi začasno) je izbrana karta lahko uničena.

Če Hrošč zapusti polje se njegov prvi effect pozabi. Tudi, če se kasneje hrošč vrne na polje se njegov učinek ne šteje kot aktiven. Lahko pa ponovno detachamo in izberemo nove tarče.

Star Eater je kot božanska karta. Ob priklicu ga nič ne zmoti, nič ga ne moti niti med napadanjem. Motijo pa ga karte kot je Dark Hole ali, če je Torrential Tribute aktiviran ob priklicu katere druge pošasti.

Kar ste danes brali zgoraj bi lahko že vedeli, če bi preleteli tale članek objavljen na Konami blogu.

<http://www.konami.com/yugioh/articles/?p=4514>

Gremo naprej k Number Huntersom. Hitro bo konec, obljubim.

Kagetokage ima spet dva conditiona in le en effect. Effect je Trigger effect, ki se lahko aktivira kot prva stvar ob priklicu Level 4 pošasti na polje. Več Kagetogakejev hkrati ni mogoče aktivirati.

Number 85: Crazy Boxov prvi stavek je Continuous effect. Kar pomeni, da v kombinaciji s Skill Drainom dobimo poceni beaterja.

Stoic Challenge je Equip karta. Zakaj to poudarjam. Ker so Equip karte poponoma zapostavljene. Mehanika okoli Equipov je zelo podobna tej od Continuous kart. Equip karta targeta. Equip karta se mora resolvat, da dobimo njen effect in v tem točno določenem primeru dobimo zelo zanimiv effect. Začelo se je povezovat to karto z Gaia Chargerjem v Hieraticih. Bomo videli…

Number 74: Master of Blades je od vseh kart iz Number Hunters paketka še najbolj uporabna pošast. Toda Master je prišel malo prepozno, zamudil je Dragon Rulerje, kjer bi ga najlažje koristili. O kartinih pravilih ne bom nič povedal. Lepo se sprehodite na zgoraj omenjeno povezavo in za vajo sami nagruntajte kako deluje. (delovanje ni vprašljivo, je zelo jasen effect) Poglejte kako se karta in tekst obnaša glede na pravila, ki jih je objavil Konami v prispevku. Kaj se zgodi, če se kaj zgodi in zakaj se to zgodi?

Tako dovolj je za en prispevek. Dovolj informacij. Sploh pa ni stvar, da te stvari berem in raziskujem jaz. Najbolje je, da za vse nove najbolj pogoste karte sami izbrskate čim več informacij. Nekaj se dobi na Wiki straneh. Toda tega je vedno manj. Preprosto zato, ker smo dobili problem solving card text. Ta tekst pa je tako jasno napisan z dvopičji, podpičji, frazami in vrstnim redom, da pravil sploh ne potrebujemo, ker se vse razbere iz karte ko jo primemo v roke. Toda, da tekoče beremo ta izboljšani tekst moramo poznati pravila branja. Pravila so dobro opisana na Konamijevem blogu. Poiščite Problem Solving Card Text in se izobrazite sami!

Prepričan sem, da je bodoči slovenski Yugioh sodnik nekje med vami. Če ne sodnik pa vsaj dober igralec. Kajti ta znanja prinesejo določeno prednost pri sestavljanju kupčkov in pri igri.

Lep in uspešen format vam želim, Matej iz cardtraders.eu ekipe