Da je v igri Yu-gi-Oh!(YGO), ogromno interakcij z nasprotnikom ni prav velika skrivnost in ko se pojavi situacija, da ima lahko nasprotnik odgovor na našo potezo, pride zraven tudi cela gora pravil (Rulings).

  Za ta prispevek skoraj da nebi mogel biti boljši trenutek, saj se je na preteklem Svetovnem prvenstvu (WC2018) v obeh finalih dogajalo ogromno tehnično dovršenih zadev, ki jih je več kot vredno izpostaviti,  seveda pa tudi iz moje strani v letošnjem finalu državnega prvenstva lahko postrežem z marsičem koristnim.

  Za boljše razumevanje zapisa ki sledi, priporočam ogled obeh finalih iger. Dragon duel je, iz mojega stališča, tokrat postregel nekaj izjemnih situacij, sploh če vzamemo v račun to, da so to igralci do 13. leta starosti in  lahko v žep pospravijo marsikaterega starejšega igralca, po poznavanju rulingov.

  V nadaljevanju se bodo pojavila imena kart, pri tistih ki so ključne za razlago bom dodal tekst, ostale poiščite sami, kajti YGO je tudi ogromno raziskovanja po internetu, med drugim.

LINKI:

Dragon Duel Finale:

<https://www.youtube.com/watch?v=oGgxOyxOa8E&t=198s>

All Ages Finale:

<https://www.youtube.com/watch?v=h2a_quKUTng>

  Pa začnimo pri mlajši skupini. V finalu smo imeli Gouki mirror match ( dva ista kupčka v več kot 50% kart) in kakor je nepisano pravilo se, pri kupčkih z istimi strategijami,  igra odloča po naslednjih segmentih:  
  
- SESTAVA KUPČKA  
- ZNANJE KOMBINACIJ

- PRAVILA

 O sestavi kupčka in znanju kombinacij tokrat ne bo tekla beseda, govorili pa bomo o pravilih. Takoj v prvem posnetku imamo dve odlični situaciji, ki se dogajajo skoraj vsako igro, ko pride do aktivacije neke karte in odgovora nasprotnika. Rdeči igralec je  svojo potezo začel z klicanjem pošasti, ki bodo kasneje sledile v LINK priklic Isolde, two tales of the noble knights, celo dvakrat, ter bo s strani Modrega igralca prejel odgovor v obliki Ghost Reaper & Winter Cherries ter  Infinite Impermanence.

  Situacija okoli Infinite Impermanence je sledeča, ko je Rdeči igralec priklical Isolde, mu je Modri pustil odigrati prvi učinek (effect), ki mu ob priklicu omogoča da v roke iz kupčka doda enega Warrior-type monstra (tip pošasti), saj je ta Warrior zaradi effekta Isolde tisti krog neuporaben. Ko je Rdeči igralec želel koristiti drugi effekt in za plačilo (cost) poslal v pokopališče(grave) zahtevano karto, mu je Modri odgovoril z Infinite impermanence.

  Stvar je postala noro zanimiva, ko je Rdeči naredil napako (missplay) in priklical novo kopijo Isolde, ter poskusil uporabiti drugi effekt za priklic. Modri ga je opomnil da je že koristil ta effekt in da ga več ne more, sodniki so potrdili in Rdeči igralec se je s to napako postavil v zelo slab položaj, saj je do tega trenutka porabil že večje število kart in ni imel nobenih možnosti za novo kombinacijo v naslednji potezi (follow up play)  saj je porabil obe kopiji Isolde iz svojega Extra decka (Pri poznavanju sestave kupčka igralci vedo koliko kopij načeloma igra nasprotnik, saj lista ne odstopa veliko od njegove).

 Pri tej stvari je pomembno pri igralcu ki začenja igrati YGO sledeče, da loči karte oziroma njihove učinke glede na tekst, saj nam ta pove kaj lahko v eni potezi še aktiviramo in kaj več ne smemo, kljub temu da je bil effekt izničen (negiran).

Tekst Isolde:

If this card is [Link Summoned](http://yugioh.wikia.com/wiki/Link_Summon): You can [add](http://yugioh.wikia.com/wiki/Add_a_card" \o "Add a card) 1 Warrior monster from your [Deck](http://yugioh.wikia.com/wiki/Main_Deck" \o "Main Deck) to your [hand](http://yugioh.wikia.com/wiki/Hand" \o "Hand), but for the rest of this [turn](http://yugioh.wikia.com/wiki/Turn" \o "Turn), you cannot [Normal Summon](http://yugioh.wikia.com/wiki/Normal_Summon)/[Set](http://yugioh.wikia.com/wiki/Normal_Set) or [Special Summon](http://yugioh.wikia.com/wiki/Special_Summon" \o "Special Summon) monsters with that name, nor [activate](http://yugioh.wikia.com/wiki/Activate" \o "Activate) their monster [effects](http://yugioh.wikia.com/wiki/Card_effect" \o "Card effect). You can [send](http://yugioh.wikia.com/wiki/Send" \o "Send) any number of [Equip Spells](http://yugioh.wikia.com/wiki/Equip_Spell_Card" \o "Equip Spell Card) with different names from your Deck to the [GY](http://yugioh.wikia.com/wiki/Graveyard); Special Summon 1 Warrior monster from your Deck, whose [Level](http://yugioh.wikia.com/wiki/Level" \o "Level) equals the number of cards sent to the GY. You can only use each effect of "Isolde, Two Tales of the Noble Knights" [once per turn](http://yugioh.wikia.com/wiki/Once_per_turn" \o "Once per turn).

  Zakaj ga izpostavljam?  Ker je na kartah, v večini primerov, napisan eden od pogojev aktivacije. Naslednja dva primera bosta služila za razumevanje.

Pot of Desires:

[Banish](http://yugioh.wikia.com/wiki/Banish) 10 cards from the top of your [Deck](http://yugioh.wikia.com/wiki/Main_Deck" \o "Main Deck), [face-down](http://yugioh.wikia.com/wiki/Face-down); [draw](http://yugioh.wikia.com/wiki/Draw_a_card" \o "Draw a card) 2 cards. You can only [activate](http://yugioh.wikia.com/wiki/Activate" \o "Activate) 1 "Pot of Desires" per [turn](http://yugioh.wikia.com/wiki/Turn" \o "Turn).

Dragonic Diagram:

All "[True Draco](http://yugioh.wikia.com/wiki/True_Draco" \o "True Draco)" and "[True King](http://yugioh.wikia.com/wiki/True_King" \o "True King)" [monsters](http://yugioh.wikia.com/wiki/Monster_Card" \o "Monster Card) on the [field](http://yugioh.wikia.com/wiki/Field" \o "Field) gain 300 [ATK](http://yugioh.wikia.com/wiki/ATK)/[DEF](http://yugioh.wikia.com/wiki/DEF). The first time each [Tribute Summoned](http://yugioh.wikia.com/wiki/Tribute_Summon) "True Draco" or "True King" monster would be [destroyed by battle](http://yugioh.wikia.com/wiki/Destroyed_by_battle" \o "Destroyed by battle) each [turn](http://yugioh.wikia.com/wiki/Turn" \o "Turn), it is not [destroyed](http://yugioh.wikia.com/wiki/Destroy" \o "Destroy). [Once per turn](http://yugioh.wikia.com/wiki/Once_per_turn" \o "Once per turn): You can destroy 1 other card you [control](http://yugioh.wikia.com/wiki/Control" \o "Control) or in your [hand](http://yugioh.wikia.com/wiki/Hand" \o "Hand), and if you do, [add](http://yugioh.wikia.com/wiki/Add_a_card" \o "Add a card) 1 "True Draco" or "True King" card from your [Deck](http://yugioh.wikia.com/wiki/Deck" \o "Deck) to your hand.

  Prikazani trije primeri imajo klavzule, ki glede na to če jih uničimo ali negiramo, pomenijo pogoj za njihovo ponovno igranje:

You can only use each effect of "X" [once per turn](http://yugioh.wikia.com/wiki/Once_per_turn" \o "Once per turn).

Ključna beseda v tem effektu je USE, kar pomeni uporaba, in če je effekt karte uporabljen to potezo potem ga ni mogoče več koristiti. V primeru, da je effekt ali aktivacija karte negirana, stanje v igri prepozna, da je bila karta s tem imenom že v uporabi in je ne smemo več odigrati isto potezo.

You can only [activate](http://yugioh.wikia.com/wiki/Activate" \o "Activate) 1 "X" per [turn](http://yugioh.wikia.com/wiki/Turn" \o "Turn).

  Ključna beseda pri tem effektu je ACTIVATE,  kar pomeni aktivacija. Pri kartah ki se aktivirajo sledi, da po uspešni aktivaciji sledi faza kjer se effekti koristijo (resolve), torej če nam nasprotnik negira karto recimo s  Solemn Judgment (When a [monster](http://yugioh.wikia.com/wiki/Monster_Card" \o "Monster Card)(s) would be [Summoned](http://yugioh.wikia.com/wiki/Summon" \o "Summon), OR a [Spell](http://yugioh.wikia.com/wiki/Spell_Card" \o "Spell Card)/[Trap Card](http://yugioh.wikia.com/wiki/Trap_Card) is [activated](http://yugioh.wikia.com/wiki/Activate" \o "Activate): [Pay](http://yugioh.wikia.com/wiki/Pay" \o "Pay) half your [LP](http://yugioh.wikia.com/wiki/Life_Points); [negate](http://yugioh.wikia.com/wiki/Negate" \o "Negate) the Summon or activation, and if you do, [destroy](http://yugioh.wikia.com/wiki/Destroy" \o "Destroy) that card.) potem se bo v igri štelo, kot da še nismo aktivirali te karte. V tem primeru, če je aktivacija naše karte negirana, lahko igramo novo kopijo iste karte v isti potezi.

[Once per turn](http://yugioh.wikia.com/wiki/Once_per_turn):

  Najbolj preprost zapis na kartah je ONCE PER TURN  . Effekt, ki je na karti in ne karte  same, odigramo lahko enkrat na krog za vsako kopijo posebaj. To pomeni da ko odigramo effekt karte, če bo ta v nadaljevanju vrnjena v roko, z kakšnim effektom ali bomo odigrali drugo kopijo iz roke/decka/kjerkoli, lahko ponovno koristimo njen effekt ob ponovni aktivaciji.

 In tako je Modri igralec zmagal Rdečega že v samem začetku samo z znanjem teh osnovnih zadev.

  Namerno sem izpustil Ghost Reaper & Winter Cherries, saj se on kot karta pojavi v prvi in drugi igri vendar je dvakrat različna situacija. Modri v prvi igri verjetno zaradi pritiska v finalu ni bil totalno zbran, a je dvignil samozavest skozi igro, tako da ni izkoristil celotnega znanja, ki pa je očitno saj ga je v drugi igri demonstiral  glede pravil in delovanja kart.

  V prvi igri je bila napaka sledeča, ko je Modri odvrgel  Ghost Reaper & Winter Cherries , je Rdeči, čakal z aktivacijo Called by the grave (odgovor na karte tipa Ghost reaper itdj) in je v tem času Modri že pokazal iz svojega Extra kupčka Isolde.

  Tokrat Modri, tudi če bi zahteval sodnika, nebi dosegel nič, saj ko je odvrgel Ghost Reaperja v grave ni vprašal za response Rdečega igralca. Ko pa se je v drugi igri zgodila podobna situacija, ga je Modri tokrat vprašal za odgovor (response) in Rdeči mu je odgovoril s: Target?. V trenutku ko je Modri pokazal Isolde, je Rdeči želel odigrati Called by the grave, ampak tokrat je bil Modri zbran in klical sodnika. Namreč, ko je pokazal svojo kopijo Isolde, se je že dogajala resolucija effekta njegovega Ghost Reaperja in ker je nekaj trenutkov pred tem vprašal, če želi Rdeči kaj odigrati v response (slednji ni odigral nič), iz vidika kako se igra gleda pri tovrstnih situacijah, je imel vse pogoje da sodnik razsodi v njegovo korist (kar je tudi storil).

  To je pomenilo da je Rdeči zgubil svojo Isolde, Called by the grave mu je postal neuporabna karta in od tu dalje zaradi te male napake, je Modri igralec v naslednji potezi igro pripeljal do tega, da je bilo vsega konec v dveh potezah.

  Najbolj me navdušuje je to, da je govora o igralcih do 13.leta in da oni premorejo takšno znanje je več kot pohvalno.

  Pa se že selimo v finale starejše skupine, ki je bilo samo po sebi resnično napeto, vendar za potrebe objave moram izpostaviti situacijo, ki je meni osebno padla v oko.

  Poleg tega da je imel Modri igralec (kasnejši zmagovalec) odlično sestavljen kupček za celotno meto na tem specifičnem turnirju, tudi ogromno znanje o igri in interakcijah med kupčki.

   Mojo pozornost je dobilo sledeče, Rdeči igralec prikliče Altergeist Marionetter in želi aktivirati njegov effekt. Modri igralec, ki je med drugim tudi vlekel slabo roko, se na to odzove z nadvse zanimivo kombinacijo, namreč na effekt mu  kot chain link 2 odvrže Ghost Ogre & Snow Rabbit, ter chain link 3 Effect veiler.

   Za smisel te poteze je potrebo razumeti sledeče, Altergeist deck igra v povprečju 11-12 pošasti, ki jih lahko pokliče in imajo vsaj nekaj napada, s tem da recimo Altergeist Multifaker želijo priklicati preko njegovega effekta, da imajo nek izkoristek. Realno torej ima deck samo 3 Marrionetterje in 3 Meluseeke, ki sami po sebi predstavljajo neko grožnjo, če niste vedli ste zdaj razsvetljeni.

  Kaj se je zgodilo sledeče, Rdeči igralec je ostal brez pošasti in tudi brez effekta njegovega Marionetterja. To kar je bilo videti kot hud minus s strani Modrega igralca na kratki rok, se je  izkazalo za prelomno na dolgi, saj Rdeči ni imel pošasti s katero bi lahko prišel čez njegovo pošast in naredil škodo.

Bolj pa je pomembna kombinacija Ogra in Veilerja, saj v primeru, da bi mu odigral samo Ogra, bi si lahko Rdeči iz kupčka dal na polje Altergeist Manifestation in s tem spremenil potek igre. Oger namreč sam po sebi NE NEGIRA effekta, v kombinaciji z Veilerjem pa to dosežemo zaradi njegovega effekta.

Effect Veiler:

During your opponent's [Main Phase](http://yugioh.wikia.com/wiki/Main_Phase" \o "Main Phase) ([Quick Effect](http://yugioh.wikia.com/wiki/Quick_Effect" \o "Quick Effect)): You can [send](http://yugioh.wikia.com/wiki/Send" \o "Send) this card from your [hand](http://yugioh.wikia.com/wiki/Hand" \o "Hand) to the [GY](http://yugioh.wikia.com/wiki/Graveyard), then [target](http://yugioh.wikia.com/wiki/Target" \o "Target) 1 [Effect Monster](http://yugioh.wikia.com/wiki/Effect_Monster" \o "Effect Monster) your opponent [controls](http://yugioh.wikia.com/wiki/Control" \o "Control); that [face-up](http://yugioh.wikia.com/wiki/Face-up) [monster](http://yugioh.wikia.com/wiki/Monster_Card" \o "Monster Card) your opponent controls has its [effects](http://yugioh.wikia.com/wiki/Card_effect" \o "Card effect) [negated](http://yugioh.wikia.com/wiki/Negate" \o "Negate) until the end of this [turn](http://yugioh.wikia.com/wiki/Turn" \o "Turn).

Iz česar sledi, da tudi če karta zapusti polje (field) bo Veiler, za katerega so izpolnjeni vsi pogoji pri resoluciji (prebereš Card Rulings zanj in druge karte na netu) negiral njegov effekt.

  Zelo koristna informacija bi bila letos to za našega drugega finalista na državnem prvenstvu, saj je imel v roki Effect Veilerja, ki bi mi ga lahko odigral na Rescue Rabbit ob NORMAL summonu, ki ima sicer cost da se banisha, vendar se effekt še vseeno izvede na polju, torej bi mi s tem naredil dosti večjo škodo, kot pa da ga je odigral na Heavymetalfoes Electrumite.

  Zopet prišlo v ospredje nepoznavanje nasprotnikovega decka in svojih kart, mogoče tudi trema. S tem ko mi je pustil skozi Rabbitov effekt, sem jaz svoje položaj drastično izboljšal, kajti iz začetnih pet kart v roki sem preko njega dobil dodatno karto v obliki monsterja na polje. Kasneje ko je odigral Veilerja na Electrumitea nisem izgubil nič, me je pa ustavil toliko da ni zadeva šla še dalje, mnogo dlje.

   Da nadaljujem, po priklicu Electrumitea sem od ostalih štirih kar v roki postavil dve v skalo (pendulum scale) in vrnil s PENDULUM summonom iz Extra decka, ki sem ju koristil za priklic Electrumitea prej v igri.

  Če naredimo hitro matematiko, sem iz začetnih petih v roki prišel na pet kart na polju in dve v roki, proti njegovim štirim v roki in eno ki jo bo vlekel naslednjo potezo, torej plus dve karti iz ene. Seveda se je dogajalo še kup kombinacij in sem svoj položaj še dodatno izboljšal preko njih vendar, če bi mi odigral Veilerja na Rabbita takoj, bi se igra odvijala drugače in nebi mogel dobiti takšne prednosti pred njem, sploh ne v eni potezi.

  Še ena odlična situacija je bila, ko sem mu na Shaddoll Fusion chainal True King's Return.

Namreč Shaddoll Fusion mu omogoča, v primeru seveda enega od pogojev (da ali z materialom iz roke ali iz decka (v primeru da ima nasprotnik karto priklicano iz Extre)) FUSION summona Shaddoll pošast.

  Pogoji aktivacije Shaddoll Fusiona so preprosti, pri pogojih resolucije pa pride do izraza znanje. Ker sem svoj krog odigral tako, sem predvidel možnost,  da bo odprl s to karto, je sledil chain True King's Returna (tribute effekt) in mu umaknil enega od pogojev za izvedbo.

   Ker ni bilo več pošasti na polju iz Extre, je bil »prisiljen« uporabiti material za priklic iz roke. V primeru da ga nima, mora pokazati roko. K sreči se je zgodilo slednje, kar je sicer najbolj optimalna opcija, a tudi če  ne bi prišlo do tega, bi bil prisiljen uporabiti karte iz roke, kar ni nikoli dobro, v primeru da ne dobiš dodatnih effektov od uporabljenih materialov.

  In še kopica drugih detajlov, ki pa se ne tičejo pravil in jih bom predstavil v drugih sklopih.

  Upam, da vam je bilo tokrat branje tega članka v navdih in da ste počasi začeli dojemati, širino pojma, kaj pomeni igrati na najvišjem nivoju, seveda pa smo tokrat samo pobožali gladino, to jezero znanja ima ogromno globino in počasi se bomo potopili v njo, skupaj.