Pozdrav igralci! Sem Žiga "goyo guardian" Tomšič in kot večina igralcev bom poskusil narediti nekaj v dobro slovenske yugioh scene. Nekaj, podobnemu card reviewu:

Deep dark trap hole

[](http://images3.wikia.nocookie.net/__cb20111206055441/yugioh/images/thumb/9/92/DeepDarkTrapHole-PHSW-EN-R-1E.jpg/300px-DeepDarkTrapHole-PHSW-EN-R-1E.jpg)

Nemško ime: Tiefe, dunkle fallgrube

Tip: trap karta

Vrsta: normal

"when  a level 5 or higher effect monster(s) is special summoned: banish that level 5 or higher effect monster(s)"  
  
Začnimo na začetku. Je normal trap karta, torej spada v spell speed 2 kategorijo skupaj z

quick-play spelli in quick monster efekti ( prej so bili to multi-trigger efekti ). Njen učinek

vas verjetno spominja na trap hole, bottomless trap hole, in ostale "hole karte" saj spada v t.i

trap hole archetype, ki ga vsi verjetno dobro poznamo.

Izšla je v photon shockwave setu in je rare po redkosti. Kljub temu, da karta ni igrana in je velikokrat ( po krivem ) prezrta. Vredna ni praktično nič, torej z nabavo ni problema.  
  
Zakaj je sploh ta karta dobra?

Po državnem prvenstvu pri nas in tudi drugod, je najbolj očiten razlog verjetno jasen;

Tako je, Chaos dragoni s svojimi Redmd-ji, lightpulsar dragoni, darkflare dragoni in ostalimi nadležnimi zmaji ponavadi naredijo revolucijo na polju. Igralci ponavadi sajdajo: ( če že nimajo v mainu) bottomless trap hole, dimensional prison, d.d crow,, ter še malo drugih. Večina teh kart banisha in to je tudi primaren cilj proti njim. Tako imamo še eno karto več s katero odstranimo iz igre boss monsterje, ki so  po spremenjenem pravilu o spell speed 2 efektih tako še bolj prizadeti ( no pun intended ) .  
  
Dodatek: Če igramo proti chaos dragonom in po sajdanju beremo to karto v first hand  je navadno NE setamo, saj chaos dragoni velikokrat začnejo z lylo. Prišparamo si jo za potem, ko smo jo setali zraven ostalih kart.  
  
Druga večja skupina proti kateri je deep dark trap hole uporaben, je pa nažalost v zatonu, vendar je še vedno prisotna. Synchroji.

Skoraj vsi synchroji, razen redkih izjem ( armory arm, formula synchron ) so level 5 ali več, torej so prava tarča za DDTH. Omembe vredno je ponovno to, da karto banisha, torej stardust dragon nemore negirati naše pasti.

Uporabnost DDTH gre še naprej, do ravni fusion pošasti. Namreč omembe vreden je Elemental HERO The Shining, ki ker ni bil poslan na pokopališče ne dobi svojega efekta in tako nasprotnik ne gre v plus.

Zelo igran deck v Sloveniji in tudi drugod je tudi dark world, kjer je prava tarča Grapha, ki po banishanju ne predstavlja več problema.

Kart proti katerih je DDTH učinkovit in pride do izraza je še veliko. Potrudil sem se omeniti pomembnejše in najbolj igrane.

Slabosti karte?

verjetno je njena največja slabost ta, da ni chainable na razne mstje, heavy storme in podobnemu. In pogoj, da mora biti specialno priklicana pošast levela 5 ali več. Tako je, level 5 ali več. Še ena velikanska hiba je, da z njo nemoremo respondat na summon xyz pošasti, ki so pa dandanes vedno bolj igrane.

Rulings dodatek:

Z Deep dark trap hole lahko  repsondamo na summon pošasti, tudi če potem nasportnik chaina safe zone, saj karta NE targeta in tudi ne destroya.

Deep dark trap hole NEmoremo aktvirati v damage stepu, torej je ne moremo uporabiti proti gorzu.

Če nasprotnik summona več level 5 monsterjev hkrati, se banishajo vsi.  
Če povzamemo bistvo, je karta uporabna za v side deck, v main deck pa načeloma ne, saj obstajajo boljše izbire. Lahko je pa kot dodatek v sajdu, ko že mainamo bottomless trap hole, solemn warning.

V sloveniji, kjer imamo na tekmovanjih izjemno raznoliko paleto deckov, obstajajo tudi decki proti katerim ni uporabna. npr. wind-up, inzektor, dino rabbit,…

Za konec se zahvaljujem vsem bralcem, ki ste zdržali do konca prispevka, ter Vidu"crystalbeast" grudnu, ki je pomagal z usefull podatki, ki se jih sam nisem domislil.

Lep pozdrav, Žiga "goyo guardian" Tomšič