

KONAMI

EDIZIONE IN ITALIANO

SHONEN JUMP
Yu-Gi-Oh!
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

LIBRO DELLE REGOLE UFFICIALI

VERSIONE 8.0

● INFORMAZIONI SUL GIOCO	1
--------------------------------	---

I**Come Iniziare**

● PER DUELLARE HAI BISOGNO DELLE SEGUENTI COSE	2
--	---

2**Carte del Gioco**

● CARTE MOSTRO	6
● MOSTRI CON EFFETTO	9
● MOSTRI XYZ	12
● MOSTRI SYNCHRO	14
● MOSTRI FUSIONE	16
● MOSTRI RITUALE	17
● EVOCARE LE CARTE MOSTRO	18
● CARTE MAGIA E TRAPPOLA	20

3**Come Giocare**

● CHE IL DUELLO ABBA INIZIO	26
● STRUTTURA DEL TURNO	28
● BATTLE PHASE	31

4**Battaglie e Catene**

- REGOLE DI BATTAGLIA DEI MOSTRI. 35
- COS'È UNA CATENA? 38
- SPELL SPEED 39

5**Altre Regole**

- ALTRE REGOLE. 43
- GLOSSARIO 46

Che cos'è Yu-Gi-Oh! GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI?

Con Yu-Gi-Oh! GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI puoi vivere in prima persona l'emozionante azione del gioco di carte visto nelle serie TV e nei fumetti di Yu-Gi-Oh!.

In questo gioco, due giocatori Duellano utilizzando una varietà di Carte Mostro, Magia e Trappola per sconfiggere i mostri dell'avversario ed essere il primo a ridurre i Life Point dell'avversario a 0.

Tutto quello di cui hai bisogno per giocare è contenuto in questo Deck, ma ci sono migliaia di altre carte tra cui scegliere, dunque collezionare le nuove carte dalle Buste di Espansione ti permetterà di personalizzare il tuo Deck e di aumentare le tue possibilità di vittoria!

Questo è il regolamento ufficiale di Yu-Gi-Oh! GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI.

È importante imparare come giocare correttamente, perciò dovresti leggere questo libretto prima di iniziare a giocare se sei nuovo di questo gioco. Capire le regole ti aiuterà a fare l'uso migliore delle tue carte, quindi tieni il libro delle regole a portata di mano durante le tue prime partite. Puoi anche visitare www.yugioh-card.com per trovare le risposte alle domande più frequenti, e per una dimostrazione interattiva del gioco.

INFORMAZIONI SUL GIOCO

CREA IL TUO MAZZO PERSONALE

Con migliaia di carte tra cui scegliere, puoi creare e personalizzare il tuo Deck con le tue carte preferite. Ogni Duellante avrà il suo Deck personale, completamente differente dal Deck di ogni altro Duellante, rendendo così il gioco entusiasmante!

COMBATTI CON MOSTRI FANTASTICI E GRANDI COMBINAZIONI DI CARTE

Anche se una carta può non essere forte da sola, potrebbe diventare potente quando combinata con altre carte. È divertente collezionare tutte le diverse carte e creare le proprie combinazioni, per poi scatenarle nei tuoi Duelli.



POTENZIA IL TUO DECK CON NUOVE BUSTE

Nuove Buste del gioco escono ogni pochi mesi, introducendo nuove carte e nuove combinazioni per aggiungere forza al tuo Deck. I Duelli si evolvono ogni volta che esce una nuova serie di Buste, mantenendo così i tuoi Duelli sempre diversi ed entusiasmanti.



Quello di cui hai bisogno per Duellare

■ Deck (da 40 a 60 carte)

Unisci le tue carte preferite per creare un Deck che segue queste regole:

- Il Deck deve contenere tra 40 e 60 carte.
- Puoi avere al massimo 3 copie di ogni singola carta tra il tuo Main Deck, Extra Deck e Side Deck.

Inoltre, alcune carte sono Proibite, Limitate o Semi-Limitate nei tornei ufficiali (vedi pagina 43 per i dettagli).

Cerca di tenere il numero di carte nel tuo Deck vicino al minimo di 40 carte. Avere un Deck con troppe carte rende difficile pescare le tue carte migliori quando ne hai bisogno. Questo Deck, viene detto il tuo Main Deck.

■ Extra Deck.....(da 0 a 15 carte)

Questo Deck contiene i Mostri Xyz, i Mostri Synchro e i Mostri Fusione, che possono essere utilizzati durante la partita, se riesci a soddisfarne i requisiti. Le regole per l'Extra Deck sono:

- Puoi avere fino a 15 carte nell'Extra Deck.
- L'Extra Deck può contenere solo Mostri Xyz, Mostri Synchro e Mostri Fusione.
- Queste carte non contano per il limite minimo di 40 carte del tuo Main Deck.

■ Side Deck(da 0 a 15 carte)

Questa è una pila separata di carte che puoi usare per modificare il tuo Deck durante un Match. Dopo ogni Duello in ogni Match, puoi sostituire un numero qualsiasi di carte del tuo Main Deck e/oppure del tuo Extra Deck con altrettante carte del tuo Side Deck, per personalizzare la tua strategia contro il tuo avversario. Il numero di carte nel tuo Side Deck non deve essere superiore a 15. Il numero di carte nel tuo Side Deck prima e dopo che hai sostituito un qualsiasi numero di carte deve essere esattamente lo stesso.

■ Altri oggetti di cui potresti avere bisogno

Monete

Alcune carte richiedono il lancio di una moneta. Se giochi con queste carte, tieni pronta una moneta da lanciare.

Dadi

Come per la moneta, esistono alcune carte che richiedono di lanciare un dado. Se giochi con queste carte, tieni pronto un normale dado con i numeri tra 1 e 6.

Segnalini

Alcune carte richiedono delle pedine (chiamate segnalini) per tenere traccia di cose come il numero di turni, o il livello di potere della carta. Puoi usare piccoli oggetti come perline di vetro, pezzetti di carta o monetine come segnalini, che sono poi piazzati sopra queste carte scoperte.

Segna-Mostro

Questi Segnalini vengono utilizzati per rappresentare i mostri creati dagli effetti delle carte. Qualsiasi oggetto utilizzato come Segna-Mostro deve poter essere messo in due posizioni diverse facilmente distinguibili, in modo da indicare chiaramente la posizione del mostro (vedi pagina 43 per i dettagli).

■ Oggetti che possono aiutare durante un Duello

Calcolatrice

I Life Point cambiano velocemente durante un Duello. È comodo usare una calcolatrice per tenere traccia dei tuoi Life Point. Durante i Duelli importanti, dovresti tenere traccia dei tuoi Life Point su carta, per essere ancora più sicuro.

Bustine Protettive

Delle bustine protettive di plastica possono evitare che le tue carte vengano graffiate o rovinare. Se usi le bustine protettive, esse devono essere tutte uguali, cosicché le tue carte non risultino riconoscibili le une dalle altre.

Il Campo di Gioco

Il Campo di Gioco ti permette di sistemare le tue carte durante un Duello. Quando usi le tue carte le metti sul Campo di Gioco. Diversi tipi di carte vengono messe in Zone differenti.

Ogni Duellante ha bisogno del suo Campo da Gioco; mettili uniti durante il Duello. Questo spazio viene detto "Terreno". Il Campo di Gioco contenuto in questo prodotto rappresenta solo la tua metà del Terreno. Le carte che tu "controlli" sono le carte sul tuo Terreno.

Puoi anche Duellare senza utilizzare il Campo da Gioco, se ti ricordi dove mettere le varie carte.



1

Zona Carte Mastro

Questa è la zona in cui metti i tuoi mostri quando vengono giocati. Fino ad un massimo di 5 mostri possono essere in gioco qui allo stesso tempo. Ci sono principalmente 3 modi in cui si possono trovare le tue Carte Mastro: scoperte in Posizione di Attacco, scoperte in Posizione di Difesa e coperte in Posizione di Difesa. Metti la carta verticalmente per la Posizione di Attacco, orizzontalmente per la Posizione di Difesa.

2

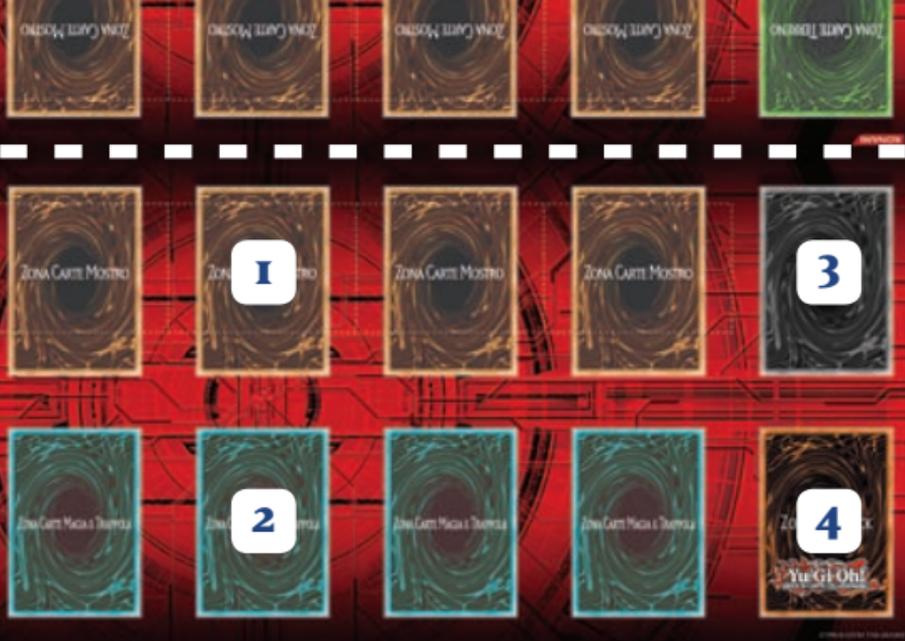
Zona Carte Magia & Trappola

Qui è dove metti le Carte Magia e Trappola. Puoi tenere al massimo 5 carte in questa zona. Le metti qui scoperte per attivarle, oppure le Posizioni coperte. Poiché una Carta Magia o Trappola viene messa in questa zona quando viene attivata, se tutti e 5 gli spazi sono occupati non puoi utilizzare altre Carte Magia o Trappola.

3

Cimitero

Quando le Carte Mastro vengono distrutte, e quando le Carte Magia e Trappola vengono utilizzate, esse vengono mandate scoperte in questo spazio. Il contenuto dei Cimiteri di entrambi i giocatori è un'informazione pubblica, e il tuo avversario può esaminare anche il contenuto del tuo Cimitero in ogni momento durante il Duello. L'ordine delle carte nel Cimitero non può però essere cambiato.



4

Zona del Deck

Il tuo Deck viene piazzato coperto in questo spazio. I giocatori pescano le carte da qui. Se una carta richiede che tu riveli carte dal tuo Deck, o ti permette di cercare nel Deck, mischialo e rimettilo coperto in questo spazio dopo avere risolto l'effetto.

5

Zona Carte
Terreno

Alcune speciali Carte Magia, chiamate Carte Magia Terreno, sono piazzate qui. Solo 1 Carta Terreno può essere attiva in ogni momento. Ogni volta che una nuova Carta Magia Terreno viene attivata, quella precedentemente attiva viene automaticamente distrutta. Le Carte Magia Terreno non contano per il limite di 5 carte nella tua Zona Carte Magia e Trappola.

6

Zona dell'Extra
Deck

Metti il tuo Extra Deck a faccia in giù in questo spazio. Puoi guardare le carte nel tuo Extra Deck durante la partita.

In questa zona veniva messo una volta il Fusion Deck. Tutti gli effetti delle carte che fanno riferimento al Fusion Deck, si riferiscono ora invece all'Extra Deck.

Carte Mostro

COME LEGGERE UNA CARTA

1 Nome della Carta

LUPO GENETICAMENTE MODIFICATO



3 Attributi

2 Livello



7 Descrizione della Carta



5 Numero della Carta

4 Tipo

[GUERRIERO-BESTIA]

Questo lupo da battaglia è stato manipolato geneticamente per avere una forza incredibile. La sua natura schiva è stata completamente devastata e adesso vive solo per portare distruzione.

6 ATK (Punti Attacco)
DEF (Punti Difesa)

ATK/2000 DEF/ 100

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

1 Nome della Carta

Questo è il nome della carta. Quando il nome di una carta compare nel testo di una carta, si trova tra virgolette. Se due carte hanno lo stesso nome, esse sono considerate essere la stessa carta.

2 Livello

Conta il numero di stelle qui presenti per scoprire il Livello del mostro. Per i Mostri Xyz, il numero di stelle è il Rango del mostro, e si trova sulla sinistra.

3 Attributi

Ci sono 6 diversi Attributi che un mostro può avere. Questo Attributo è a volte importante per l'effetto di alcune carte.



4 Tipo

I mostri si dividono in diversi Tipi. Alcuni mostri con abilità specifiche avranno qui anche altre informazioni, vicino al loro Tipo.

5 Numero della Carta

Il numero identificativo della carta si trova qui. Questo numero è utile per collezionare, e per mettere in ordine la propria collezione.

6 ATK (Punti Attacco) / DEF (Punti Difesa)

L'ATK è il numero di Punti Attacco di un mostro, il DEF è il numero dei suoi Punti Difesa. Alti valori di Attacco e Difesa sono una cosa buona durante le battaglie!

7 Descrizione della Carta

Gli effetti della carta sono scritti qui, descrivendo le abilità speciali del mostro e come usarle. Normalmente, gli effetti dei mostri non possono essere usati mentre sono Posizionati coperti sul Terreno. I Mostri Normali gialli non hanno effetti, e hanno qui una frase che li descrive, che non ha effetti sul gioco.

COS'È UNA CARTA MOSTRO?

Le Carte Mostro sono utilizzate per combattere il tuo avversario e sconfiggerlo. Le battaglie tra queste Carte Mostro sono il fondamento di ogni Duello.

Ci sono molti tipi di Carte Mostro. Questo gioco è più di un semplice scambio di attacchi, quindi mostri con alti Punti di Attacco e Difesa non saranno sufficienti. Esistono anche mostri che, pur avendo bassi valori di ATK e DEF, hanno potenti effetti speciali.

Il tuo successo nei duelli dipende dunque dall'abile uso che saprai fare di vari tipi di carte. Esaminiamo i diversi tipi di mostri.



«« Mostri Normali

I Mostri Normali sono le Carte Mostro base, senza abilità speciali. Molti mostri normali hanno più Punti di Attacco o Punti di Difesa dei mostri con effetto, i quali però hanno invece delle abilità speciali.

CAVALIERE ZUBABA



Y511-IT005

[GUERRIERO/EFFETTO]

Se questa carta attacca un mostro scoperto in Posizione di Difesa, distruggi quel mostro all'inizio del Damage Step (senza il calcolo dei danni).

ATK/1600 DEF/ 900

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

«« Mostri con Effetto

Un Mostro con Effetto è un mostro che ha delle abilità speciali.

Gli effetti di questi mostri si dividono in cinque categorie:

- Effetto Scoperta
- Effetto Continuo
- Effetto ad Ignizione
- Effetto Innescato
- Effetto Rapido

Effetto Scoperta

Questo è un effetto che viene attivato quando una carta coperta viene scoperta. Questo può succedere quando viene Evocata per Scoperta, attaccata mentre è coperto, o scoperta dall'effetto di una carta. Questi effetti iniziano con la parola "SCOPRI:" sulla carta. Quando hai un mostro coperto, il tuo avversario deve prestare attenzione perché non sa se ha un Effetto Scoperta oppure no.

Esempio
SCOPRI: Pesca 1 carta.

Effetto Continuo

Questo effetto è attivo fino a quando il Mostro con Effetto è scoperto sul Terreno. L'effetto ha inizio quando il mostro scoperto appare sul Terreno, e ha termine quando quel mostro ha lasciato il Terreno o non è più scoperto; non c'è alcun innesco per la sua attivazione. Questi mostri sono più utili se hai una strategia per proteggerli fino a quando sono sul Terreno.

Esempio

I mostri con ATK di 2000 o inferiore non possono dichiarare un attacco.

Effetto ad Ignizione

Usi questo effetto semplicemente dichiarandone l'attivazione durante la tua Main Phase (vedi Struttura del Turno, pagina 28). Ci sono alcuni Effetti ad Ignizione che richiedono un costo per essere attivati, come scartare carte dalla tua mano, offrire come Tributo un mostro, o pagare Life Point. Poiché sei tu a scegliere quando attivare questo tipo di effetto, è facile utilizzarli per creare combinazioni.

Esempio

Puoi offrire come Tributo questa carta per scegliere come bersaglio 1 mostro sul Terreno; distruggi quel bersaglio.

Effetto Innescato

Questi effetti vengono attivati in momenti specifici, come "durante la Standby Phase", oppure "quando questo mostro viene distrutto". Queste carte possono permettere potenti combinazioni, ma è più facile per il tuo avversario prevedere cosa accadrà, quindi potrebbe tentare di fermarti.

Esempio

Quando questa carta viene distrutta in battaglia e mandata al Cimitero: scegli come bersaglio 1 carta sul Terreno; distruggi quel bersaglio.

Effetto Rapido

Questi sono effetti speciali dei mostri che puoi attivare persino durante il turno del tuo avversario. Questi tipi di effetto hanno Spell Speed 2, anche se tutti gli altri effetti dei mostri hanno Spell Speed 1 (vedi Spell Speed, pagina 39). Poiché è difficile per il tuo avversario prevedere queste carte, possono spesso dargli una sorpresa inaspettata.

(In precedenza chiamati Effetti Multi-Innescati.)

Esempio

Puoi attivare questo effetto durante il turno di qualsiasi giocatore.



«« Mostri Xyz

I Mostri Xyz sono un nuovo, potente tipo di mostro! Puoi Evocare un Mostro Xyz ogni volta che controlli dei mostri che sono dello stesso Livello. I Mostri Xyz iniziano nel tuo Extra Deck, non nel tuo Main Deck, e attendono che tu li chiami a combattere.

■ Materiali necessari per un'Evocazione Xyz ■

Questo è il Rango del tuo Mostro Xyz. I Mostri Xyz hanno Ranghi invece che Livelli. I Mostri Xyz più forti hanno Ranghi più alti. Questo è un Mostro Xyz di Rango 4.

Questi sono i Mostri Xyz di cui hai bisogno per Evocare questo mostro. Puoi utilizzare 2 Mostri di Livello 2 come Materiali Xyz per Evocare questo mostro. I Materiali Xyz devono essere scoperti prima che tu possa utilizzarli.



Come Evocare Xyz

L'Evocazione Xyz è il facile e divertente modo per Evocare Specialmente i Mostri Xyz dal tuo Extra Deck. Ecco come farlo!

1 Scegli un Mostro Xyz dal tuo Extra Deck per cui hai i giusti Materiali Xyz. I Materiali Xyz devono essere scoperti sul tuo Terreno.

2 Metti i Materiali Xyz in una pila uno sopra all'altro.

3 Prendi il mostro Xyz dal tuo Extra Deck e mettilo sopra alla pila dei Materiali Xyz.



Livello 4



Livello 4



Xyz Evocazione!!

Quando un Mostro Xyz ti dice di "staccare" un Materiale Xyz, prendi uno dei Materiali Xyz impilati sotto il tuo Mostro Xyz e mandalo al Cimitero.

GUERRIERO ROTTAME



SDS1-11041

[GUERRIERO/SYNCHRO/EFFETTO]

"Rottame Synchron" + 1 o più mostri non-Tuner
Quando questa carta viene Evocata tramite Sincronizzazione, essa guadagna ATK pari all'ATK totale di tutti i mostri di Livello 2 o inferiore sul Terreno.

ATK/2300 DEF/1300

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

«« Mostri Synchro

I mostri Synchro vanno messi nell'Extra Deck, separati dal Main Deck. Puoi Evocare Specialmente un potente Mostro Synchro in un attimo semplicemente usando i Livelli dei tuoi mostri. Essi possono essere Synchro Evocati dall'Extra Deck mandando 1 mostro "Tuner" scoperto e qualsiasi numero di mostri non-Tuner scoperti dal tuo Terreno al Cimitero, quando la somma di tutti i loro Livelli è esattamente uguale al Livello del Mostro Synchro.

ROTTAME SYNCHRON



SDS1-11011

[GUERRIERO/TUNER]

Quando questa carta viene Evocata tramite Evocazione Normale, puoi Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro di Livello 2 o inferiore dal tuo Cimitero, scoperto in Posizione di Difesa. Gli effetti di quel mostro vengono annullati.

ATK/1300 DEF/500

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

«« I Mostri Tuner per i Mostri Synchro

Per Synchro Evocare un Mostro Synchro, hai bisogno di 1 mostro Tuner (cerca "Tuner" nel suo Tipo). Il Mostro Tuner e gli altri mostri scoperti utilizzati per la Synchro Evocazione vengono detti Mostri Materiale Synchro. La somma dei loro Livelli è il Livello del Mostro Synchro che puoi Evocare.

----- Come Synchro Evocare -----

1

Durante la tua Main Phase, puoi dichiarare una Synchro Evocazione quando la somma dei Livelli di un Mostro Tuner scoperto ed un qualsiasi numero di altri mostri scoperti che controlli è uguale al Livello del Mostro Synchro che vuoi Synchro Evocare.

2

Dopo aver controllato bene il Livello del Mostro Synchro, manda i Mostri Materiale Synchro scoperti dal tuo Terreno al Cimitero. Ricorda, solo uno di essi può essere un Mostro Tuner.

3

Dopo aver mandato i mostri dal Terreno al Cimitero, prendi il Mostro Synchro dal tuo Extra Deck e giocalo sul Terreno scoperto in Posizione di Attacco o scoperto in Posizione di Difesa.

Livello 3



Tuner

Livello 2



Mostro non-Tuner

Livello 5



Synchro Evocazione!!



«« Mostri Fusione

I Mostri Fusione vanno anch'essi nel tuo Extra Deck (non nel tuo Main Deck). Vengono Evocati utilizzando i mostri specifici indicati sulla carta (chiamati Mostri Materiale da Fusione), insieme con la Carta Magia "Polimerizzazione". Essi hanno di solito abilità speciali e anche Punti di Attacco molto alti.

--- Come Evocare tramite Fusione ---

1 Se hai tutti i Mostri Materiali da Fusione riportati sulla Carta Mostro Fusione (sul Terreno oppure in mano) puoi attivare "Polimerizzazione", piazzandola nella Zona Carte Magia e Trappola.

2 Dopo aver mandato i Mostri Materiale da Fusione al Cimitero, prendi il Mostro Fusione appropriato dal tuo Extra Deck e giocalo sul Terreno scoperto in Posizione di Attacco o in Posizione di Difesa. Infine, metti la carta "Polimerizzazione" nel Cimitero.

3 Ricordati che per utilizzare un Mostro Fusione durante un duello, esso deve essere nel tuo Extra Deck. Dato che le Evocazioni tramite Fusione richiedono carte specifiche, assicurati di inserire quelle necessarie nel tuo Main Deck!



Polimerizzazione



«« Mostri Rituale

I Mostri Rituale sono mostri speciali che vengono Evocati Specialmente utilizzando una specifica Carta Magia Rituale, insieme al Tributo richiesto. Le Carte Mostro Rituale sono messe nel Main Deck e non possono essere Evocate a meno che tu non abbia tutte le carte necessarie in mano o sul Terreno. I Mostri Rituale generalmente hanno alti ATK e DEF e alcuni hanno delle abilità speciali, proprio come i Mostri Fusione.

----- Come Evocare tramite Rituale -----

- 1 Quando hai in mano una Carta Magia Rituale, insieme con la corrispondente Carta Mostro Rituale e con i Tributi richiesti (come descritto sulla Carta Magia Rituale), puoi attivare la Carta Magia Rituale, piazzandola nella Zona Carte Magia e Trappola.
- 2 Se l'attivazione della Carta Magia Rituale ha successo, offri come Tributo i mostri mandandoli al Cimitero dalla tua mano o dal Terreno. La Carta Magia Rituale indicherà la quantità di mostri da offrire come Tributo.
- 3 Dopo avere mandato i mostri offerti come Tributo al Cimitero, la Carta Mostro Rituale viene piazzata scoperta sul Terreno in Posizione di Attacco oppure in Posizione di Difesa. Infine, metti la Carta Magia Rituale nel Cimitero, e l'Evocazione tramite Rituale sarà completa.



Carta Magia Rituale

Evocare le Carte Mostro

Ci sono molti modi per mettere i mostri sul Terreno. Si possono dividere in 2 gruppi: le azioni che possono essere fatte solo una volta per turno, e le azioni che possono essere fatte più volte a turno.

■ Evocazione Normale (ed Evocazione tramite Tributo)

Questo è il modo più comune per Evocare un mostro. Semplicemente, piazza una Carta Mostro dalla tua mano sul Terreno scoperto in Posizione di Attacco. Tutti i Mostri Normali, e i Mostri con Effetto (a meno che essi abbiano delle restrizioni specifiche), possono essere Evocati in questo modo.

Tuttavia, per i mostri di Livello 5 o più, devi offrire come Tributo almeno un altro mostro dal tuo Terreno prima dell'Evocazione Normale. Questa viene chiamata un'Evocazione tramite Tributo. I mostri di Livello 5 o 6 richiedono 1 Tributo e i mostri di Livello 7 o più richiedono 2 Tributi.

Livello 5, 6	Livello 7 o più
1 Tributo	2 Tributi

■ Posizionamento

Piazzare una Carta Mostro dalla tua mano sul Terreno coperta in Posizione di Difesa viene detto Posizionamento. Per Posizionare mostri di Livello 5 o più devi comunque offrire il Tributo necessario.

E' importante ricordare che una Carta Mostro Posizionata sul Terreno coperta in Posizione di Difesa NON è considerata Evocata. Essa è stata semplicemente Posizionata e può poi essere Evocata per Scoperta o scoperta da un attacco o dall'effetto di una carta. Ricorda, puoi effettuare O un'Evocazione Normale O un Posizionamento per turno, quindi se Posizioni un mostro non puoi poi effettuare l'Evocazione Normale di un mostro quello stesso turno.

Nota: non puoi giocare un mostro dalla tua mano scoperto in Posizione di Difesa.

Puoi fare una di queste cose una sola volta per turno.

■ Evocazione per Scoperta

Puoi prendere un mostro coperto in Posizione di Difesa e metterlo scoperto in Posizione di Attacco, senza usare l'effetto di una carta. Questa azione viene chiamata Evocazione per Scoperta. Quando Evochi per Scoperta, non puoi mettere il mostro scoperto in Posizione di Difesa, solo scoperto in Posizione di Attacco. Una Carta Mostro non può essere Evocata per Scoperta nello stesso turno in cui è stata Posizionata sul Terreno. Non puoi usare l'effetto di un mostro fino a quando non è scoperto.

■ Evocazione Speciale

Alcuni mostri possono essere giocati sul Terreno senza essere Evocati Normalmente o Posizionati. Questo si chiama Evocazione Speciale. Le Evocazioni Xyz, le Synchro Evocazioni, le Evocazioni tramite Fusione e le Evocazioni tramite Rituale sono tutte Evocazioni Speciali. Alcuni Mostri con Effetto hanno anche delle specifiche condizioni che ti permettono di Evocarli Specialmente. Questi mostri sono considerati "Mostri a Evocazione Speciale". Se non diversamente specificato, un mostro Evocato Specialmente viene messo sul Terreno scoperto in Posizione di Attacco oppure scoperto in Posizione di Difesa, a tua scelta.

■ Evocazione Speciale tramite l'effetto di una Carta

I mostri possono anche essere Evocati Specialmente sul Terreno grazie all'effetto di un'altra carta. Questa è una cosa diversa dai "Mostri ad Evocazione Speciale".

Non puoi usare l'effetto di una carta per Evocare Specialmente un Mostro ad Evocazione Speciale dalla tua mano, Deck o Cimitero se prima non è stato Evocato Specialmente nel modo corretto. Per esempio, se un Mostro Synchro viene mandato dal tuo Extra Deck al Cimitero senza prima venire Synchro Evocato, non puoi usare una Carta Magia per Evocarlo Specialmente dal Cimitero, poiché i Mostri Synchro devono essere Evocati Specialmente in modo corretto prima di poter essere Evocati Specialmente dall'effetto di un'altra carta.

Come Leggere una Carta



Carte Magia

2 Tipo

3 Icona

5 Numero della Carta

1 Nome della Carta

4 Descrizione della Carta



Carta Trappola

1 Nome della Carta

Ricorda, le carte con lo stesso nome sono considerate essere la stessa carta, e puoi avere solo 3 copie della stessa carta tra Main Deck e Side Deck.

2 Tipo

Invece di avere un simbolo di Attributo come le Carte Mostro, le Carte Magia hanno il simbolo "MAGIA 魔" e le Carte Trappola hanno il simbolo "TRAPPOLA 罨".

3 Icona

Ci sono 6 tipi di icone che rappresentano le proprietà speciali che una Carta Magia o Trappola può avere. Le Carte Magia e Trappola senza icone sono dette Carte Magia Normali oppure Carte Trappola Normali.



Equipaggiamento



Terreno



Rapida



Rituale



Continua



Contro-Trappola

4 Descrizione della Carta

Qui trovi le condizioni di attivazione e gli effetti di ogni carta. Leggi la descrizione della carta con attenzione e segui le istruzioni.

5 Numero della Carta

Il numero identificativo della carta si trova qui. Questo numero è utile per il collezionismo, e per tenere in ordine la tua collezione.

ONDA ESPLOSIVA SYNCHRO



[CARTA MAGIA]



SDS1911021

Attiva solo quando controlli un mostro Synchro scoperto.
Distruggi il mostro controllato dal tuo avversario.

©1996 KAZUHI TAKAHASHI

«« Carte Magia

Le Carte Magia possono normalmente essere attivate durante una delle tue Main Phase, e ti aiutano con diversi effetti. Le Carte Magia hanno molti effetti potenti, come distruggere altre carte o rinforzare i mostri. Aspetta a giocare queste carte fino a quando puoi ottenere da esse il massimo vantaggio.

Carte Magia Normali

Le Carte Magia Normali hanno effetti ad uso singolo. Per usare una Carta Magia Normale, annuncia la sua attivazione al tuo avversario, piazzandola scoperta sul Terreno. Se l'attivazione ha successo, puoi poi risolvere l'effetto scritto sulla carta. Dopo aver risolto l'effetto, manda la carta al Cimitero.

Carte Magia Rituale



Queste Carte Magia sono utilizzate per effettuare delle Evocazioni tramite Rituale. Usa queste carte nello stesso modo in cui useresti delle Carte Magia Normali.

Carte Magia Continue



Queste carte restano sul Terreno una volta che sono state attivate, e i loro effetti continuano fino a quando la carta rimane scoperta sul terreno. Utilizzando Carte Magia Continue, puoi creare dei duraturi effetti positivi con una sola carta, il che è ottimo, ma c'è la possibilità che il tuo avversario la rimuova dal Terreno prima che tu possa sfruttarne l'effetto.

Carte Magia Equipaggiamento



Queste carte ti permettono di dare ad il mostro scoperto un effetto extra (ad un tuo mostro o ad uno del tuo avversario, a seconda della carta). Esse rimangono sul Terreno dopo che sono state attivate. Ogni Carta Magia Equipaggiamento influenza solo 1 mostro (detto mostro equipaggiato), ma occupa comunque una delle tue Zone Carte Magia & Trappola. Se possibile, mettila nella zona direttamente dietro al mostro equipaggiato per aiutarti a ricordare qual è. Se il mostro equipaggiato viene distrutto, coperto o rimosso dal Terreno, le sue Carte Equipaggiamento vengono distrutte.

Carte Magia Terreno



Queste carte sono piazzate nella Zona Carte Terreno e rimangono sul Terreno dopo che sono state attivate. Ci può essere solo 1 Carta Magia Terreno scoperta in ogni momento, tra tutti e due i giocatori. Quando una nuova Carta Magia Terreno viene attivata, quella attiva in precedenza viene automaticamente distrutta.

Queste carte possono essere messe coperte nella Zona Carte Terreno, ma non sono attive fino a quando non vengono scoperte.

Carte Magia Rapida



Queste sono speciali Carte Magia che possono essere attivate durante una qualsiasi Phase del tuo turno, non soltanto nella tua Main Phase. Puoi anche attivarle nel turno dell'avversario se prima le hai piazzate coperte, ma se le Posizioni, non puoi attivarle nello stesso tuo turno in cui le hai piazzate coperte.



«« Carte Trappola

Le Carte Trappola ti aiuteranno con diversi effetti, proprio come le Carte Magia. La grande differenza tra di esse è che puoi attivare le Carte Trappola durante il turno del tuo avversario. Molte Carte Magia hanno degli effetti utili per attaccare, ma le Carte Trappola hanno la capacità di sorprendere l'avversario e disturbare i suoi attacchi e le sue strategie. Usare le Carte Trappola può a volte risultare impegnativo, dato che è possibile che il tuo avversario debba fare certe cose prima che tu possa attivarle.

■ ■ ■ Carte Trappola Normali ■ ■ ■

Prima che tu possa attivare una Carta Trappola, devi Posizionarla sul Terreno. Non puoi attivare la Trappola nello stesso turno in cui l'hai Posizionata, ma poi potrai attivarla in qualsiasi momento - a cominciare dall'inizio del turno successivo.

Le Carte Trappola Normali hanno un effetto ad uso singolo e una volta che i loro effetti si sono risolti, verranno mandate al Cimitero, proprio come le Carte Magia Normali. Sono anche simili alle Carte Magia Normali per il fatto che, una volta attivate, è molto difficile che i loro effetti vengano bloccati. Tuttavia, il tuo avversario può distruggere le tue Carte Trappola coperte nel turno in cui sono state Posizionate, o prima che arrivi il momento in cui possono essere attivate. Per questa ragione, devi scegliere con astuzia come usare le tue Trappole.

Carte Trappola Continue



Così come le Carte Magia Continue, le Carte Trappola Continue rimangono sul Terreno una volta che sono state attivate, e i loro effetti continuano fino a quando sono scoperte sul terreno.

Alcune Carte Trappola Continue hanno abilità simili agli Effetti ad Ignizione o agli Effetti Innescati che si possono trovare sulle Carte Mostro con Effetto.

Le Carte Trappola Continue possono avere effetti che limitano le possibilità di scelta dell'avversario, oppure che danneggiano lentamente i suoi Life Point.

Carte Contro-Trappola



Queste Carte Trappola sono normalmente attivate in risposta all'attivazione di altre carte, e possono avere effetti come ad esempio annullare gli effetti di quelle carte. Questi tipi di Trappole sono efficaci contro le Carte Magia Normali o le Carte Trappola Normali, che sono altrimenti difficili da bloccare; tuttavia, molte Carte Contro-Trappola richiedono un costo per essere attivate.

■ La differenza tra Carte Magia Posizionate e Carte Trappola Posizionate

Le Carte Magia possono essere Posizionate coperte come le carte Trappola. Tuttavia, le regole per questi due tipi di carte sono diverse.

Le Carte Magia possono essere attivate durante una delle tue Main Phase anche nello stesso turno in cui sono state Posizionate (eccetto che per le Carte Magia Rapida). Posizionarle non ti permette di utilizzarle durante il turno del tuo avversario; esse possono comunque essere attivate soltanto durante una delle tue Main Phase.

Puoi però Posizionare una Carta Magia sul Terreno per "bluffare" e far credere al tuo avversario di avere una potente Trappola.

Che il Duello Abbia Inizio!

■ Come Duellare e come vincere

Ogni singolo scontro è chiamato "Duello", e ogni Duello ha termine quando uno dei giocatori vince, oppure quando si arriva ad una patta. I Duelli sono giocati a gruppi di 3 (chiamati insieme "Match o Partita"), e il vincitore di 2 Duelli su 3 vince la Partita.

■ Vincere un Duello

Ogni giocatore inizia il Duello con 8000 Life Point. Vinci un Duello se: riduci i Life Point del tuo avversario a 0; se il tuo avversario non può pescare una carta quando dovrebbe farlo; o se l'effetto speciale di una carta dice che tu hai vinto. Se sia tu che il tuo avversario arrivate a 0 Life Point nello stesso momento, il Duello viene dichiarato una patta.

Condizioni di Vittoria

- Riduci a 0 i Life Point del tuo avversario.
- Il tuo avversario non è in grado di pescare una carta quando dovrebbe farlo.
- Vinci grazie all'effetto speciale di una carta.

Prepararsi a Duellare

Prima di iniziare un Duello, segui questi 4 punti. Inoltre, assicurati di avere tutti gli oggetti extra di cui il tuo Deck potrebbe avere bisogno, come monete o segnalini.

1

Dopo avere stretto la mano al tuo avversario, mischia accuratamente il tuo Deck e taglia il Deck del tuo avversario (fai attenzione quando tocchi le carte del tuo avversario).

2

Dopo avere tagliato, piazza i Deck coperti nell'appropriata Zona del Deck sul Terreno. Se stai usando un Extra Deck con Mostri Xyz, Mostri Synchro o Mostri Fusione, piazzalo coperto nella Zona dell'Extra Deck.

3

Entrambi i giocatori mostrano l'un l'altro i rispettivi Side Deck, e si segnano il numero di carte che contengono, controllando anche che siano 15 o meno (le carte vanno contate coperte). Se esegui dei cambi tra il Side Deck e il Main Deck tra un Duello ed il successivo, conta di nuovo le carte del tuo Side Deck davanti al tuo avversario per dimostrare che esso contiene ancora lo stesso numero di carte.

4

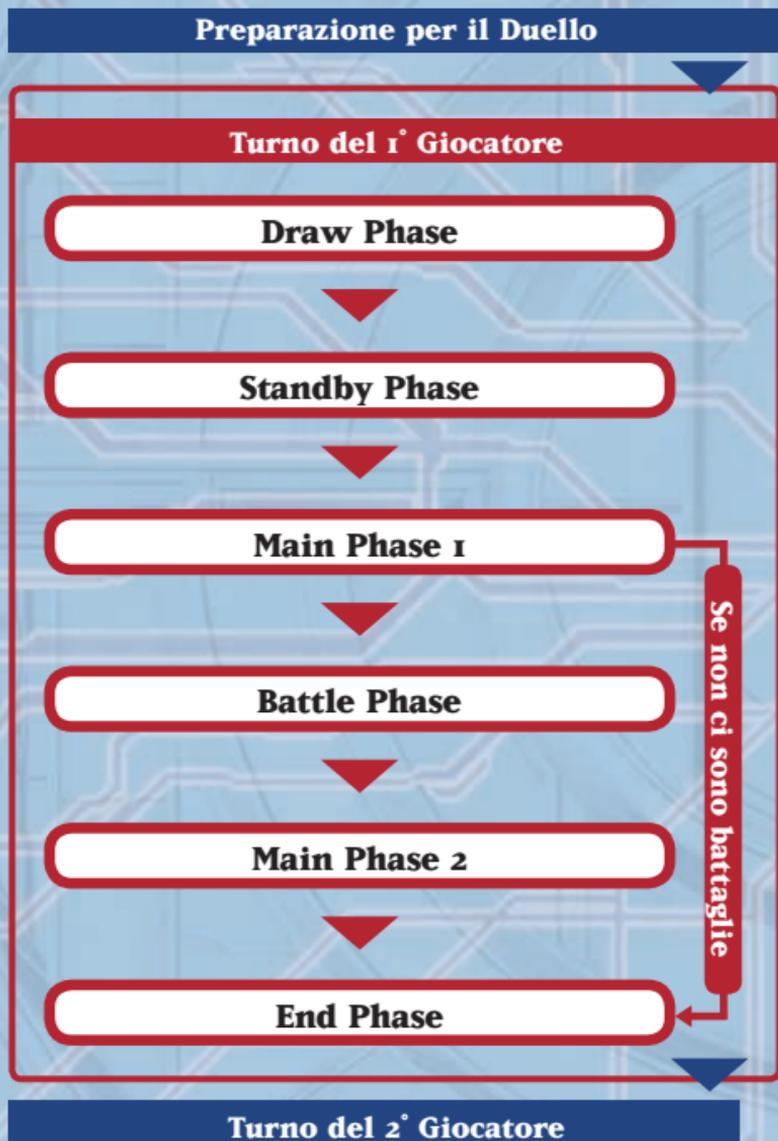
Tira un dado oppure lancia una moneta. Il vincitore decide se iniziare il Duello o lasciare iniziare l'avversario. Per i Duelli successivi nella stessa Partita, chi ha perso il Duello precedente sceglie chi inizia. Se il Duello precedente è finito in parità, decidete chi inizia con un altro lancio di moneta, ecc.

Infine, pesca 5 carte dalla cima del tuo Deck; questa è la tua mano iniziale.

Partendo con il giocatore che deve iniziare, è il momento di Duellare!

Struttura del Turno

Un Duello si sviluppa in una serie di "turni" che sono divisi in fasi (Phase).



Draw Phase

Questa è la prima fase. Il giocatore che sta giocando il suo turno (il "giocatore di turno") pesca 1 carta dalla cima del suo Deck. Un giocatore impossibilitato a pescare, perché senza carte rimaste nel Deck, perde il Duello. Dopo la pescata, le Carte Trappola o le Carte Magia Rapida possono essere attivate, prima di procedere alla Standby Phase.

**Azione Principale
in questa Fase**

Pesca 1 carta

Altre Azioni Possibili

Attivare Carte Trappola, Carte Magia Rapida, ecc.

Standby Phase

Alcune carte hanno effetti che si attivano, o costi che devi pagare, nella Standby Phase. Se non hai nessuna di queste carte sul Terreno, puoi in ogni caso attivare Carte Trappola o Carte Magia Rapida prima di passare alla Main Phase 1.

**Azione Principale
in questa Fase**

Risolvi gli effetti delle carte che avvengono in questa fase

Altre Azioni Possibili

Attivare Carte Trappola, Carte Magia Rapida, ecc.

Main Phase 1

Questa è la fase in cui giochi la maggior parte delle tue carte: puoi Evocare Normalmente, Posizionare, o cambiare la posizione di un mostro, attivare l'effetto di una carta, Posizionare Carte Magia e Trappola.

Queste azioni possono essere fatte nell'ordine che vuoi, ma alcune di esse hanno delle restrizioni.

Azioni Possibili in questa Fase

Evocare o Posizionare un Mostro

Non c'è limite al numero di volte che puoi Evocare per Scoperta o Evocare Specialmente durante un turno, ma puoi Evocare Normalmente o Posizionare un mostro (incluse le Evocazioni tramite Tributo) una sola volta per turno

Cambiare la Posizione di Battaglia dei tuoi Mostri

Questo include Evocare per Scoperta un mostro, o cambiare la posizione di un mostro scoperto da Posizione di Attacco a Posizione di Difesa o viceversa. Puoi cambiare la posizione di qualsiasi mostro che controlli, tranne che in uno di questi casi. 1. Non puoi cambiare la posizione di un mostro che è stato giocato sul Terreno in questo turno. 2. Non puoi cambiare la posizione nella Main Phase 2 se il mostro ha attaccato durante la Battle Phase. 3. Non puoi cambiare la posizione del mostro se l'hai già cambiata una volta questo turno.

Attivare una Carta o un Effetto

Puoi attivare Carte Magia o Carte Trappola, o gli effetti di una Carta Magia, Trappola, o Mostro con Effetto quante volte vuoi durante questa fase, purché tu possa pagare tutti i costi necessari.

Posizionare Carte Magia & Trappola

Puoi Posizionare Carte Magia e Carte Trappola coperte nella tua Zona Carte Magia e Trappola durante questa fase, purché tu abbia abbastanza spazio.

Battle Phase

Ora è il momento di combattere con le tue Carte Mostro! Questa phase è divisa in varie sotto-fasi (step).

Non sei obbligato ad effettuare una Battle Phase ogni turno, anche se hai un mostro sul Terreno.

Azioni possibili in questa fase

Combattere con i Mostri
Attivare Carte Trappola e Carte Magia Rapida

I Start Step

[Schema della Battle Phase]

2 Battle Step

3 Damage Step

4 End Step

La Battle Phase è divisa in 4 sotto-fasi e viene condotta nell'ordine mostrato nel diagramma. Il Battle Step e il Damage Step possono essere ripetuti tante volte quante è necessario.

1 Start Step

In questa sotto-fase comincia la Battle Phase. Il giocatore di turno annuncia "voglio entrare nella Battle Phase."

IMPORTANTE: il giocatore che comincia il Duello non può dichiarare una Battle Phase nel suo primo turno.

2 Battle Step

Scegli 1 mostro sul tuo Terreno con cui attaccare, e 1 dei mostri del tuo avversario come bersaglio dell'attacco; poi dichiara l'attacco. Se il tuo avversario non ha mostri sul Terreno, puoi attaccarlo direttamente. Il gioco poi prosegue con il Damage Step. Dopo, il giocatore attaccante ritorna al Battle Step, e ripete questa procedura. Ad ogni mostro scoperto in Posizione di Attacco che controlli è concesso 1 attacco ogni turno. Puoi anche scegliere di non fare attaccare uno o più mostri se lo desideri.

3 Damage Step

In questa sotto-fase, i giocatori calcolano il risultato della battaglia e quanto danno è stato fatto. (vedi "Regole di Battaglia dei Mostri", pagina 35). Dopo aver finito il Damage Step, ritorna al Battle Step.

4 End Step

Dopo avere risolto tutte le tue battaglie ripetendo i Battle e Damage Step, e se non hai più mostri con cui vuoi attaccare, annuncia al tuo avversario che stai terminando la tua Battle Phase.

■ Regole per il Replay durante la Battle Phase

Dopo avere annunciato il mostro con cui vuoi attaccare e il mostro bersaglio dell'attacco durante un Battle Step, il mostro attaccato potrebbe essere rimosso dal Terreno, oppure un nuovo mostro potrebbe comparire sul Terreno dell'avversario prima del Damage Step, a causa dell'effetto di una carta. Questo genera un "Replay". Quando questo avviene, puoi scegliere di attaccare ancora con lo stesso mostro, oppure scegliere di attaccare con un altro mostro, oppure addirittura di non attaccare per niente. Nota che se decidi di attaccare con un altro mostro, si considera lo stesso che tu abbia attaccato con il primo mostro, il quale dunque non potrà attaccare di nuovo durante questo turno.

Dichiara i mostri con cui vuoi attaccare e il mostro bersaglio dell'attacco.

Il numero di mostri sul Terreno del tuo avversario cambia prima del Damage Step.

Si verifica un Replay!
Ri-scegli il mostro bersaglio dell'attacco.

Main Phase 2

Se hai effettuato la tua Battle Phase, il tuo turno poi prosegue con la Main Phase 2. Le azioni che un giocatore può effettuare in questa fase, sono le stesse della Main Phase 1. Tuttavia, se un giocatore ha già fatto qualcosa nella Main Phase 1 che ha un limite al numero di volte che può essere effettuata, quel giocatore non può farla di nuovo nella Main Phase 2. Puoi attivare o Posizionare Carte Magia & Trappola, o Evocare oppure Posizionare un mostro (se non l'hai già fatto nella Main Phase 1) a seconda della situazione dopo la Battle Phase. Usa questa phase per prepararti al turno dell'avversario.

Azioni possibili in questa phase

Evocare oppure Posizionare un Mostro
Cambiare la posizione dei tuoi Mostri
Attivare una carta o un effetto
Posizionare Carte Trappola & Carte Magia

End Phase

Annuncia la fine del tuo turno, e se ci sono carte sul Terreno che dicono "...durante l'End Phase..." nel loro testo, risolvi quegli effetti durante questa fase. Se hai più di 6 carte in mano alla fine di questa fase, scegli e scarta al Cimitero carte fino a quando ne hai in mano solo 6.

Azioni in questa Fase

Risolvere gli effetti delle carte che si attivano in questa fase
Scartare se hai più di 6 carte in mano

Altre Azioni Possibili in questa Fase

Attivare Carte Trappola e Carte Magia Rapida

Regole di Battaglia dei Mostri

REGOLE DEL DAMAGE STEP

Durante il Damage Step, ci sono limiti su quali carte puoi attivare. Inoltre, durante il Damage Step, gli Effetti Scoperta si risolvono in modo leggermente diverso dal normale.

■ Limiti sull'Attivazione delle Carte

Durante il Damage Step, puoi attivare solo Carte Contro-Trappola, oppure carte con effetti che modificano direttamente l'ATK o il DEF di un mostro. Inoltre, queste carte possono essere attivate solo fino all'inizio del calcolo dei danni.

■ Attaccare una Carta Coperta

Se attacchi un mostro in Posizione di Difesa, metti quella carta scoperta in Posizione di Difesa nel Damage Step. Ora potrai vedere il DEF del mostro e calcolare i danni.

■ Attivazione di un Effetto Scoperta

Quando il mostro attaccato viene scoperto, gli eventuali Effetti Scoperta vengono attivati e risolti dopo il calcolo dei danni. Se devi scegliere un mostro come bersaglio per l'Effetto Scoperta, non puoi scegliere un mostro che è già stato distrutto durante il calcolo dei danni.

DETERMINARE IL DANNO

Il danno da combattimento viene calcolato a seconda della posizione del mostro che stai attaccando. Se attacchi un mostro in Posizione di Attacco, confronta i due valori di ATK. Se attacchi un mostro in Posizione di Difesa, confronta l'ATK del tuo mostro con il DEF del mostro attaccato.

Quando Attacchi un Mostro in Posizione di Attacco

ATK del Mostro
Attaccante

contro

ATK del Mostro
dell'Avversario

VITTORIA

Quando l'ATK del tuo mostro attaccante è maggiore dell'ATK del mostro dell'avversario, il mostro attaccante distrugge il mostro dell'avversario e lo manda al Cimitero.

La differenza tra l'ATK del tuo mostro attaccante e l'ATK del mostro del tuo avversario viene sottratto dai Life Point del tuo avversario come danno da combattimento.

PAREGGIO

Quando l'ATK del tuo mostro attaccante è uguale all'ATK del mostro dell'avversario, il risultato si considera un pareggio, ed entrambi i mostri vengono distrutti.

Nessun giocatore subisce danno da combattimento.

SCONFITTA

Quando l'ATK del tuo mostro attaccante è minore dell'ATK del mostro dell'avversario, il mostro attaccante viene distrutto e mandato al Cimitero.

La differenza tra l'ATK del mostro del tuo avversario e l'ATK del tuo mostro attaccante viene sottratto dai tuoi Life Point come danno da combattimento.

Quando Attacchi un Mostro in Posizione di Difesa

ATK del Mostro
Attaccante

contro

DEF del Mostro
dell'Avversario

VITTORIA

Quando l'ATK del tuo mostro attaccante è maggiore del DEF del mostro dell'avversario, il mostro attaccante distrugge il mostro dell'avversario e lo manda al Cimitero.

Nessun giocatore subisce danno da combattimento.

PAREGGIO

Quando l'ATK del tuo mostro attaccante è uguale al DEF del mostro dell'avversario, nessun mostro viene distrutto.

Nessun giocatore subisce danno da combattimento.

SCONFITTA

Quando l'ATK del tuo mostro attaccante è minore del DEF del mostro dell'avversario, nessun mostro viene distrutto.

La differenza tra il DEF del mostro del tuo avversario e l'ATK del tuo mostro attaccante viene sottratto dai tuoi Life Point come danno da combattimento.

Se l'Avversario non ha Mostri

Se non ci sono mostri sul Terreno del tuo avversario, puoi attaccare direttamente. L'intero ATK del mostro attaccante viene sottratto dai Life Point dell'avversario come danno da combattimento.

COS'È UNA CATENA?

Le catene sono un modo di ordinare la risoluzione di più effetti delle carte. Si usano quando gli effetti di più di 1 carta vengono attivati allo stesso tempo (vedi pagina 44), oppure quando un giocatore vuole usare un effetto dopo che una carta è stata giocata, ma PRIMA che quella carta abbia effetto sul gioco.

Se una carta viene attivata, l'avversario ha la scelta di rispondere con una sua carta, creando una Catena. Se il tuo avversario risponde con un effetto, poi tu potrai rispondere e aggiungere un altro effetto alla Catena. Se il tuo avversario non risponde, tu potrai attivare un secondo effetto e creare una Catena tra le attivazioni degli effetti delle tue stesse carte. Entrambi i giocatori continuano ad aggiungere effetti alla Catena fino a quando nessuno vuole più aggiungere niente, poi risolverete gli effetti in ordine inverso – iniziando con l'ultima carta che è stata attivata.

Devi sempre stare attento a non risolvere gli effetti delle tue carte prima di avere chiesto al tuo avversario se vuole aprire una Catena.

SPELL SPEED

Ogni tipo di carta ha uno Spell Speed compreso tra 1 e 3. Se vuoi rispondere all'effetto di una carta in Catena, devi usare un effetto con Spell Speed 2 o superiore, e comunque non inferiore a quello dell'effetto a cui stai rispondendo. Vedi pagina 39 per un'introduzione allo Spell Speed di ogni tipo di carta.

Spell Speeds

Le Carte Magia, Trappola e Mostri Effetto hanno diverse Spell Speed. Esistono Spell Speed compresi tra 1 e 3. Ricorda che puoi rispondere con un effetto solo se esso ha uno Spell Speed di 2 o superiore, e solo se ha uno Spell Speed uguale o superiore all'effetto in Catena prima di lui.

■ Spell Speed 1

Magie (Normali, Continue, Equipaggiamento, Terreno, Rituali), Effetti di Mostri con Effetto (ad Ignizione, Innescati e Scoperta).

Questo è il più lento di tutti gli Spell Speed. Queste carte non possono essere attivate in risposta a nessun altro effetto. Normalmente dunque non possono essere l'Anello 2 o superiore della Catena, a meno che più di un effetto con Spell Speed 1 sia attivato allo stesso tempo.

■ Spell Speed 2

Trappole (Normali, Continue), Magie Rapide, Effetti Rapidi di Mostri con Effetto

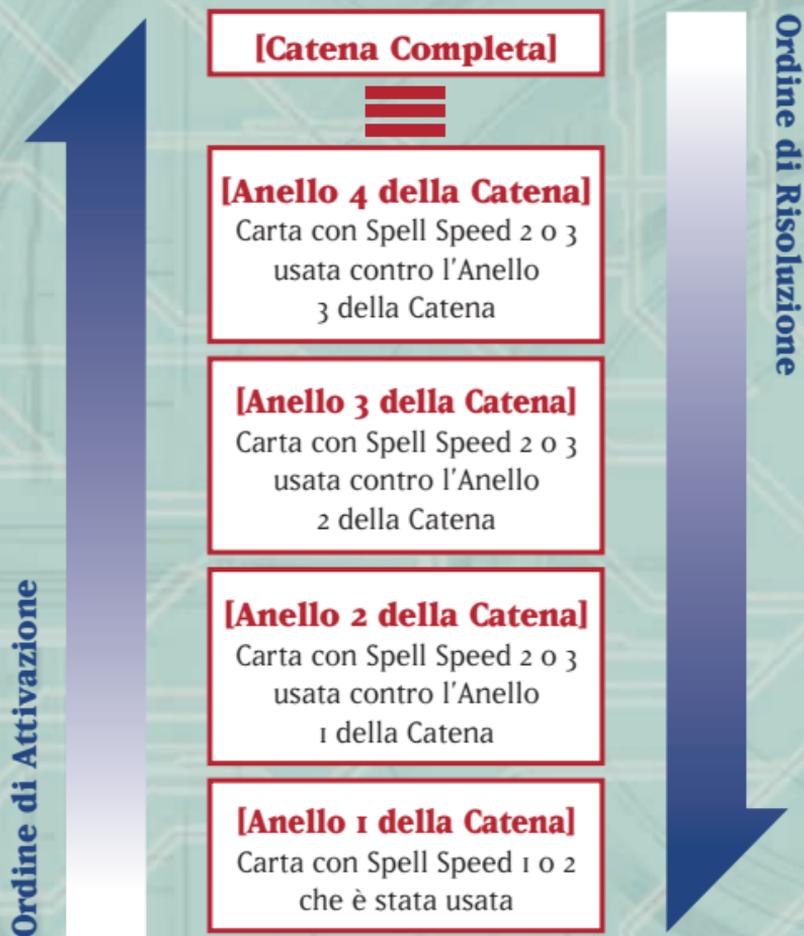
Queste carte possono essere usate per rispondere ad un effetto con Spell Speed 1 oppure 2, e di solito possono essere attivate durante ogni fase.

■ Spell Speed 3

Contro Trappole

Queste hanno il più veloce di tutti gli Spell Speed e possono essere usate per rispondere a carte con qualsiasi Spell Speed. Solo un'altra carta con Spell Speed 3 può essere utilizzata per rispondere a queste carte.

Come funziona una Catena



Come indicato nel diagramma qui sopra, la prima carta attivata è l'Anello 1 della Catena. La carta successiva è l'Anello 2, e così via. Ogni volta che un nuovo Anello viene aggiunto, essi sono messi uno sopra all'altro nell'ordine in cui le carte sono attivate. Una volta che la catena è completa, gli effetti sono risolti a partire dall'ultima carta a essere stata attivata in cima alla Catena e procedendo verso il basso fino all'Anello 1 della Catena.

ESEMPIO DI CATENA

Il Giocatore A gioca "Tempesta Potente" e il Giocatore B risponde attivando il suo "Ruggito Minaccioso" Posizionato. Poi, il Giocatore A risponde a quello attivando "I Sette Attrezzi del Bandito".

In questo caso, gli Anelli della Catena vengono ordinati nel modo seguente.

Anello
3 della
Catena

"I Sette Attrezzi del Bandito" Spell Speed 3
Nega l'attivazione di "Ruggito Minaccioso".

Anello
2 della
Catena

"Ruggito Minaccioso" Spell Speed 2
Impedisce all'avversario di dichiarare attacchi in questo turno.

Anello
1 della
Catena

"Tempesta Potente" Spell Speed 1
Distrugge tutte le Carte Magia e Trappola sul Terreno.

"I Sette Attrezzi del Bandito" (Anello 3 della Catena) viene risolto per primo, e nega l'attivazione di "Ruggito Minaccioso".

"Ruggito Minaccioso" (Anello 2 della Catena) si dovrebbe ora risolvere, ma l'effetto di "I Sette Attrezzi del Bandito" ne cancella l'attivazione. Il giocatore di turno potrà dichiarare attacchi.

Infine l'effetto di "Tempesta Potente" (Anello 1 della Catena) si risolve con successo, distruggendo tutte le Carte Magia e Trappola sul Terreno, permettendo al giocatore di turno di attaccare senza interferenze da parte di Carte Magia o Trappola.

PRIORITÀ DEL GIOCATORE DI TURNO

Il giocatore di turno ha sempre la priorità, cioè la possibilità di attivare una carta per primo, in ogni fase o sotto-fase del suo turno.

Fino a quando il giocatore di turno ha la Priorità, l'avversario non può attivare carte o effetti, eccetto quelli che si attivano automaticamente, come gli Effetti Innescati o gli Effetti Scoperta.

Il giocatore di turno può:

- Usare la Priorità per giocare una carta o attivare un effetto OPPURE
- Cedere la Priorità all'avversario, cosicché lui possa attivare un effetto.

Ogni giocatore deve cedere la Priorità all'avversario prima di passare alla fase o sotto-fase successive. Seguendo le regole in modo stretto, dovresti sempre dichiarare che stai cedendo la Priorità prima della fine di ogni fase o sotto-phase, chiedendo all'avversario se vuole giocare una carta. Tuttavia, per facilità di gioco, annunciare la fine di una phase o sotto-phase sottintende il cedere la Priorità. Quindi, quando annunci la fine di una phase, il tuo avversario può semplicemente dire "Prima della fine della tua phase, attivo questa carta" e usare una carta.

- Il giocatore di turno ha la Priorità per attivare una carta o un effetto per primo.
- Dopo l'attivazione di una carta, e alla fine di ciascuna phase o sotto-phase, la Priorità passa all'avversario.

■ Carte Proibite & Limitate

Normalmente, il tuo Deck (compreso il Side Deck e l'Extra Deck) può contenere fino a 3 copie di una carta che ha uno specifico nome.

Tuttavia, alcune carte hanno delle specifiche restrizioni che limitano ulteriormente il numero di esse che può essere incluso in un Deck.

Ci sono 3 tipi di restrizioni: le carte Limitate sono ristrette ad 1 copia per Deck, mentre le carte Semi-Limitate sono ristrette a 2 copie per Deck. Le carte Proibite non possono del tutto essere usate. La lista delle carte Proibite e Limitate viene costantemente aggiornata e viene pubblicata sul sito ufficiale di Yu-Gi-Oh! GCC.

Questa lista si applica per tutti i tornei ufficiali, dunque controllatela prima di partecipare.

Sito Ufficiale: www.yugioh-card.com

■ Segna-Mostro

I Segna-Mostro sono mostri che compaiono sul Terreno come risultato dell'effetto di una carta. Non sono inclusi nel Deck, e non possono essere messi in nessuna Zona, come la mano o il Cimitero, se non sul Terreno. Quando vengono distrutti o fatti ritornare in mano, sono invece semplicemente rimossi dal Terreno.

Puoi utilizzare i Segna-Mostro ufficiali oppure usare delle monete, buste protettive o cose simili (purché possano in qualche modo indicare le Posizioni di Attacco e Difesa) come Segna-Mostro, e piazzarli nelle Zone Carte Mostro del Terreno. Ogni Segna-Mostro occupa 1 delle tue 5 Zone Carte Mostro. La loro posizione è sempre o scoperti in Posizione di Attacco, oppure scoperti in Posizione di Difesa. I Segna-Mostro non possono essere usati come Materiali Xyz.



■ **Conoscenza Pubblica**

Il numero di carte in mano ad ogni giocatore, le carte nei loro Cimiteri, e i Life Point attuali di ogni giocatore sono tutte informazioni pubbliche ed entrambi i giocatori possono verificare queste cose in ogni momento. Se ti viene chiesto, devi rispondere su queste cose in modo sincero. Puoi anche prendere in mano e guardare le carte nel Cimitero del tuo avversario, ma devi prima chiedergli il permesso. Inoltre, non puoi cambiare l'ordine delle carte mentre controlli il suo Cimitero.

■ **Se entrambi i giocatori devono eseguire delle azioni contemporaneamente.**

In casi come "Ogni Giocatore sceglie come bersaglio 1 mostro", in cui entrambi i giocatori devono risolvere un effetto contemporaneamente, il giocatore di turno risolve l'effetto per primo. In questo esempio, dopo che il giocatore di turno ha fatto la sua scelta, anche l'altro giocatore fa la sua.

■ **Quando più Carte vengono attivate simultaneamente.**

Se più effetti di carte con Spell Speed 1 (come gli Effetti Innescati) vengono attivate nello stesso momento, saranno risolti in una Catena speciale.

Questa Catena viene creata partendo dagli effetti del giocatore di turno. Se c'è solo un effetto, questo sarà l'Anello 1 della Catena. Se ce ne sono 2 o più, il giocatore di turno costruisce una Catena con i suoi effetti, scegliendo l'ordine in cui vanno in Catena. Poi l'avversario continua la Catena con i suoi effetti. Quindi, gli effetti si risolveranno iniziando da quelli dell'avversario.

■ **Mostri con ATK o**

I mostri con ATK o non possono distruggere niente in battaglia. Se due mostri con ATK o in Posizione di Attacco combattono tra di loro, nessuno dei due viene distrutto.

■ **Effetti delle Carte contro le Regole**

Se le regole base e l'effetto di una carta sono in contrasto, l'effetto della carta ha la precedenza. Per esempio, un mostro può attaccare solo una volta per turno, ma con l'effetto di una carta è possibile attaccare due volte.

■ Segnalini

Potresti avere bisogno di mettere questi Segnalini su delle carte per gli effetti di alcune carte. Non puoi mettere Segnalini su una carta a meno che l'effetto di una carta ti permette di farlo. Alcune carte potrebbero avere degli effetti che cambiano a seconda del numero di Segnalini presenti su di esse, o potrebbero richiedere di rimuovere dei Segnalini come costo. Alcuni Segnalini hanno dei nomi specifici, come "Segnalino Magia" oppure "Segnalino Orologio". A parte per il suo nome, ogni singolo Segnalino non ha alcun effetto.

■ Azioni a cui non è possibile rispondere in Catena

Puoi rispondere in Catena solo all'attivazione di una carta o un effetto. Evocare un Mostro, offrire come Tributo, cambiare la posizione di un mostro e pagare costi non sono attivazioni di effetti e dunque non è possibile rispondere a quelle azioni usando una Catena.

■ Materiali Xyz

I mostri che vengono utilizzati per le Evocazioni Xyz vengono chiamati "Materiali Xyz", e vengono messi sotto il Mostro Xyz, per indicare che sono attaccati ad esso. I mostri che sono diventati Materiali Xyz non sono considerati carte sul Terreno. Quando un Mostro Xyz lascia il Terreno, tutti i Materiali Xyz attaccati ad esso vengono mandati al Cimitero. Se un Mostro Xyz viene coperto, o passa sotto il controllo dell'avversario, i Materiali Xyz non vengono mandati al Cimitero. Essi rimangono attaccati al Mostro Xyz.

■ "Lascia il Terreno"

Alcuni mostri hanno effetti che si attivano quando essi "lasciano il Terreno". Per esempio, questi effetti si attivano quando il mostro viene mandato al Cimitero, o viene bandito, o viene fatto ritornare nella mano (o nell'Extra Deck). Quando un mostro sul Terreno viene mischiato nel Main Deck, o diventa un Materiale Xyz, esso non è più una carta sul Terreno, tuttavia i suoi effetti che si attivano quando esso "lascia il Terreno" non si attivano.

Glossario

● A CASO

Quando l'effetto di una carta dice di selezionare una carta a caso, non c'è un modo ufficiale di farlo, purché nessuno dei due giocatori abbia modo di sapere quale carta sta venendo selezionata.

● ATK (o DEF) ORIGINALE

L'ATK (o DEF) Originale di una carta è il numero di punti di ATK (o DEF) stampato sulla Carta Mostro. Questo non comprende aumenti dovuti a Carte Magia Equipaggiamento o altri effetti delle carte.

● ATTACCARE DIRETTAMENTE

Attaccare Direttamente significa che un mostro attacca un giocatore invece di un mostro. In questo caso, il danno al giocatore sarà uguale all'ATK del mostro. Alcuni mostri hanno un effetto che permette loro di Attaccare Direttamente anche se l'avversario controlla un mostro.

● CARTE BANDITE

Anche se normalmente una carta che è stata utilizzata viene mandata al Cimitero, una carta che viene bandita va invece separata dal Terreno di gioco. Devi rimettere le carte bandite nel Deck dopo la fine del Duello, per usarle di nuovo nel prossimo Duello.

● CARTE EQUIPAGGIAMENTO

In aggiunta alle Carte Magia Equipaggiamento, a volte delle Carte Trappola o Carte Mostro vengono trattate come Carte Equipaggiamento; le regole per le Carte Magie Equipaggiamento valgono anche per loro. Il termine "Carta Equipaggiamento" comprende sia quelle carte che le Magie Equipaggiamento.

● CARTE SUL TERRENO

Quando sul testo di una carta si trova scritto "carte sul Terreno" si intendono tutte le carte sul Campo di Gioco, escluso quelle nel Cimitero, Deck e Extra Deck.

● CERCARE NEL TUO DECK

Quando un effetto ti dice di aggiungere una carta dal tuo Deck alla tua mano, o di Evocare Specialmente un mostro dal Deck, puoi prendere in mano il Deck e passarlo in rassegna per cercare una carta appropriata. Ogni volta che cerchi nel tuo Deck devi poi mescolarlo e lasciar mischiare o tagliare al tuo avversario. Non puoi attivare un effetto per cercare una certa carta nel Deck se non ci sono carte nel Deck che hanno le caratteristiche richieste.

● CONTROLLO

Una carta che controlli è una carta sul tuo Terreno. Tu sei il giocatore che ha il diritto di fare le scelte che riguardano quella carta. Il tuo avversario ti può portar via il controllo di una carta con l'effetto di una carta. In questo caso la carta viene spostata sul Terreno dell'avversario. Tuttavia, se una carta che è controllata dal tuo avversario viene mandata al Cimitero, o fatta ritornare in mano o nel Deck, viene sempre fatta ritornare nella mano o Deck del proprietario della carta.

● DANNO DA COMBATTIMENTO

Il danno da combattimento viene inflitto ad un giocatore da un mostro attaccante, o dalla battaglia tra due mostri. Questo è diverso dal danno dovuto agli effetti di un Mostro con Effetto, ad una Carta Magia o Carta Trappola.

● DANNO DA COMBATTIMENTO PERFORANTE

Alcuni mostri possono infliggere danno da combattimento perforante quando attaccano un mostro in Posizione di Difesa. Questo significa che infliggi danno ai Life Point del tuo avversario pari alla differenza tra l'ATK del mostro attaccante e il DEF del mostro in difesa.

● **DISTRUGGERE**

Una carta è distrutta quando viene mandata al Cimitero in seguito ad una battaglia tra mostri o da un effetto che distrugge una carta. Una carta che viene fatta ritornare dal Terreno in mano o nel Deck, o che viene mandata al Cimitero come costo o perché offerta come Tributo, NON viene considerata "distrutta".

● **EFFETTI DELLE CARTE**

L'Effetto di una carta è l'abilità speciale scritta su di essa, come l'effetto di una Magia, Trappola o Mostro con Effetto. I costi che sono necessari per attivare un'abilità non fanno parte dell'effetto. Neppure le condizioni che descrivono come giocare un "Mostro ad Evocazione Speciale" sono un effetto.

● **MANDARE AL CIMITERO**

Una carta può essere mandata al Cimitero in molti modi. Distruggere una carta, scartare e offrire come Tributo un mostro sono tutte azioni che mandano carte al Cimitero, e normalmente attiveranno gli Effetti Innescati del tipo "Quando questa carta viene mandata al Cimitero...".

● **MISCHIARE**

Non ci sono regole su come mischiare, ma mentre mischi non puoi guardare le carte che stai mescolando, né ordinare le carte e poi mischiarle.

● **MOSTRO EQUIPAGGIATO**

Un mostro che è equipaggiato con una Carta Equipaggiamento è un "mostro equipaggiato". Quando questo mostro viene distrutto o coperto, la Carta Equipaggiamento perde il suo bersaglio, e viene distrutta e mandata al Cimitero.

● OFFRIRE COME TRIBUTO

Offrire come Tributo significa mandare un mostro che controlli al Cimitero. Puoi offrire come Tributo un mostro coperto o scoperto, se non diversamente specificato. Offrire come Tributo un mostro è uno dei costi possibili per Evocare un mostro o attivare un effetto. Un mostro mandata al Cimitero perché offerto come Tributo non conta come "distrutto".

● PAGARE UN COSTO

Un costo è un'azione richiesta ad un giocatore per attivare una carta, effetto o per Evocare un mostro. Offrire come Tributo un mostro per Evocare tramite Tributo un mostro di Livello 5 è un esempio di un costo. Altri costi comuni sono scartare, pagare Life Point o bandire carte. Devi pagare tutti i costi prima di dichiarare l'attivazione di una carta. Anche se l'attivazione della carta viene annullata, non ottieni un risarcimento per il costo che hai pagato.

● POSIZIONARE

Giocare una carta coperta viene detto Posizionare. Per le Carte Mostro, giocarle coperte in Posizione di Difesa significa Posizionarle. Ogni carta che è coperta sul Terreno è una carta Posizionata.

● RIVELARE

Quando un effetto ti dice di rivelare una carta, la fai vedere ad entrambi i giocatori. Potresti dover rivelare una carta coperta, una carta dalla tua mano, o dalla cima del tuo Deck. Rivelare una carta non attiva la carta, né il suo Effetto Scoperta. Normalmente, le carte rivelate vengono poi rimesse nella posizione originale, dopo che sono state viste da entrambi i giocatori.

● SCARTARE

Scartare significa mandare una carta dalla tua mano al Cimitero. Questo può succedere in seguito all'effetto di una carta, oppure perché devi scendere a 6 carte in mano durante la tua End Phase.

MEMO

**PER ULTERIORI INFORMAZIONI SU
YU-GI-OH! GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI**

VISITA

www.yugioh-card.com

PER INFORMAZIONI SCRIVETE ALL'INDIRIZZO

E-MAIL

yugioh@konami-europe.net

KONAMI

Il contenuto è soggetto a modifiche. Le probabilità descritte si riferiscono alla media dell'intera tiratura; non c'è alcuna garanzia che questa venga rispettata sulla singola confezione o su più confezioni. Prodotto e distribuito da Konami Digital Entertainment GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Germania. Fabbricato in Belgio. Per informazioni scrivete all'indirizzo e-mail yugioh@konami-europe.net

