

KONAMI

DEUTSCHE AUSGABE

The cover art features a young man with spiky blue and pink hair, wearing a dark suit, holding a card. He is surrounded by a large, complex, purple and gold mechanical monster with multiple limbs and glowing purple spheres. The background is a blue hexagonal pattern with glowing energy lines. The text 'SHONEN JUMP' is above the 'Yu-Gi-Oh!' logo, which is in a stylized red and white font. Below it, 'TRADING CARD GAME' is written in a smaller font. The main title 'STARTER DECK' is in large, bold, yellow-outlined letters, and 'LINK STRIKE' is in a yellow banner below it.

SHONEN JUMP
Yu-Gi-Oh!
TRADING CARD GAME
STARTER DECK
LINK STRIKE

EINSTEIGERANLEITUNG

©1996 KAZUKI TAKAHASHI
©2014 NAS • TV TOKYO

NEU BEIM DUELLIEREN?

- 1** Dieses Deck und die Einsteigeranleitung sind der perfekte Einstieg ins Spiel! Du kannst sofort loslegen - du brauchst nur noch einen Freund! Jeder von euch benötigt sein eigenes Deck.
- 2** Jeder Spieler beginnt mit 8000 LP (Life Points). Wenn ein Spieler Schaden erhält, zieht er diesen von seinen LP ab. Falls dein Gegner keine LP mehr hat, gewinnst du das Spiel!
- 3** Bevor du anfängst, musst du deine violetten Fusionsmonster, weißen Synchronmonster, schwarzen Xyz-Monster und dunkelblauen Linkmonster vom Rest der Karten deines Decks trennen. Lege sie verdeckt an die Stelle, die mit „Extra-Deck“ markiert ist.
- 4** Mische als Erstes dein 40-Karten-Deck gründlich. Sobald beide Spieler bereit sind, müsst ihr entscheiden, wer das Spiel beginnt (indem ihr zum Beispiel eine Münze werft). Der Gewinner darf entscheiden, ob er selbst oder sein Gegner das Spiel beginnt. Der Spieler, der das Spiel beginnt, darf in seinem ersten Spielzug allerdings weder ziehen noch angreifen!
- 5** Ziehe jetzt deine obersten 5 Karten – dies ist deine Starthand. Jeder Spieler zieht am Beginn seines Spielzugs eine Karte, außer im ersten Spielzug des ersten Spielers.
- 6** Nachdem du deinen Spielzug beendet hast, kommt dein Gegner an die Reihe. Anschließend bist du wieder dran. Du kannst nur in deinem Spielzug Karten von der Hand spielen (es sei denn, auf den Karten steht etwas anderes), doch es gibt bestimmte Karten wie Fallen, die du auch im Spielzug deines Gegners aktivieren kannst!

MONSTERKARTEN

KENNE DEINE MONSTER!

Name des Monsters

Eigenschaft des Monsters
(dies ist ein ERDE Monster)



Stufe des Monsters = Anzahl der Sterne (Dies ist ein Monster der Stufe 5.)

Typ des Monsters
(dies ist ein Cyberse-Monster und ein Effektmonster)

Attack Points (ATK) und Defense Points (DEF) des Monsters

Text des Monsters

Gelbe Normale Monster haben einfach nur eine Beschreibung des Monsters. (Diese Beschreibung dient nur dem Spaß und hat keinen Einfluss auf das Spiel.) Orange Effektmonster haben hier Spezialfähigkeiten. Diese Kräfte sind eine große Hilfe während des Spiels!

SPIELE DEINE MONSTER

Während deines Spielzugs kannst du 1 Monster als Normalbeschwörung beschwören oder setzen.

NORMALBESCHWÖRUNG



Wenn du als Normalbeschwörung beschwörst, lege das Monster offen auf das Spielfeld.

AUFRECHT = ANGRIFFSPOSITION

Nur Monster in Angriffsposition können angreifen!



SETZEN



Wenn du setzt, lege das
Monster verdeckt und
seitwärts ab.

**SEITWÄRTS =
VERTEIDIGUNGSPPOSITION**



Monster in Verteidigungsposition
schützen deine LP vor Angriffen!

TRIBUTBESCHWÖRUNG oder SETZEN

Monster der Stufe 5 oder höher sind stärker. Darum musst du andere Monster als Tribut anbieten, um sie als Normalbeschwörung zu beschwören oder zu setzen.

DU BIETEST TRIBUT AN, INDEM DU EIN MONSTER, DAS DU BEREITS AUF DEM SPIELFELD HAST, AUF DEN FRIEDHOF LEGST.



- Falls ein Monster Stufe 5 oder 6 hat (zähle die Sterne), braucht es 1 Tribut.
- Falls ein Monster Stufe 7 oder höher hat, braucht es 2 Tribute.

SPEZIALBESCHWÖRUNG

Eine Spezialbeschwörung benutzt den Effekt eines Zaubers, einer Falle oder eines Effektmonsters, um ein Monster zu beschwören.

- Es gibt kein Limit für die Anzahl an Monstern, die du in einem Spielzug als Spezialbeschwörung beschwören kannst.
- Selbst wenn du ein Monster als Spezialbeschwörung beschwörst, kannst du in dieser Runde trotzdem 1 Monster als Normalbeschwörung beschwören oder setzen. Spezialbeschwörungen sind daher wie ein Bonus!
- Falls ein Karteneffekt nicht sagt, in welche Kampfposition ein Monster als Spezialbeschwörung beschworen wird, kannst du zwischen offener Angriffsposition und offener Verteidigungsposition wählen.
- Wenn du ein Monster als Spezialbeschwörung beschwörst, kannst du die Regeln für Tributbeschwörungen von Seite 5 ignorieren. Befolge stattdessen einfach die Anweisungen auf der Karte, die dich die Spezialbeschwörung durchführen lässt.

Unten siehst du ein paar Beispiele für Karten in diesem Deck, die dich unter den richtigen Umständen Monster als Spezialbeschwörung beschwören lassen.



WIE DEIN SPIELZUG ABLÄUFT

Während eines Duells spielen du und dein Gegner abwechselnd Spielzüge. Jeder Spielzug besteht aus 6 Phasen.

DRAW PHASE

Ziehe 1 Karte von deinem Deck!

STANDBY PHASE

Wird nur verwendet, wenn eine Karte sie erwähnt.

MAIN PHASE 1

Jetzt kannst du deine Monster beschwören oder setzen! Du kannst in dieser Phase auch deine Zauber/Fallen spielen.

BATTLE PHASE

In dieser Phase führst du deine Angriffe durch.

MAIN PHASE 2

Nachdem du angegriffen hast, kannst du weitere Zauber/Fallen spielen. Und falls du in diesem Zug noch kein Monster beschworen oder gesetzt hast, kannst du auch dies tun.

END PHASE

Dein Spielzug ist vorüber. Jetzt ist dein Gegner mit seinem Spielzug dran und beginnt mit seiner Draw Phase.

- Der Spieler, der anfängt, kann in seinem ersten Spielzug keine Battle Phase durchführen.
- Der Spieler, der anfängt, kann in der Draw Phase seinen ersten Spielzugs keine Karte ziehen.

MIT DEINEN MONSTERN KÄMPFEN

Angreifen ist die wichtigste Möglichkeit, die Monster deines Gegners zu zerstören und seinen LP Schaden zuzufügen.

Jedes deiner Monster in Angriffsposition kann in jedem deiner Spielzüge einmal angreifen.



Kann einmal angreifen



Kann einmal angreifen



Kann nicht angreifen

Wenn es Zeit zum Angreifen ist, greife einzeln mit deinen Monstern nacheinander an, nicht mit allen gleichzeitig.

1. Wähle 1 Monster zum Angreifen aus und
2. benutze es, um ein Monster (deiner Wahl) deines Gegners anzugreifen.

Wenn du ein verdecktes Monster angreifst, decke es auf.



Wenn du angreifst und dein Gegner Monster auf dem Spielfeld hat, musst du eines dieser Monster angreifen.

Falls dein Gegner keine Monster hat, kannst du deinen Gegner direkt angreifen! Er verliert LP in Höhe der ATK deines angreifenden Monsters.

ANGRIFFSPOSITION gegen ANGRIFFSPOSITION

Vergleiche die ATK des Angreifers mit den ATK des angegriffenen Monsters. Das schwächere Monster wird zerstört. Der Spieler mit dem zerstörten Monster erhält Schaden in Höhe der Differenz der ATK-Punkte.

Ein zerstörtes Monster wird offen auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

Falls deine ATK größer sind

- Zerstöre das andere Monster.
- Gegner erhält Schaden.



ANGREIFER ZIEL
 $1800 \text{ ATK} > 200 \text{ ATK}$
 $1800 - 200 = 1600$
1600 LP verloren

Falls deine ATK kleiner sind

- Zerstöre den Angreifer.
- Du erhältst Schaden.



ANGREIFER ZIEL
 $1000 \text{ ATK} < 3000 \text{ ATK}$
 $3000 - 1000 = 2000$
2000 LP verloren

Falls beide Monster dieselben ATK haben

- Zerstöre beide Monster.
- Niemand erhält Schaden.



ANGREIFER ZIEL
 $2000 \text{ ATK} = 2000 \text{ ATK}$
Keine Änderung der LP

ANGRIFFSPOSITION *gegen* VERTEIDIGUNGSPOSITION

Vergleiche die ATK des Angreifers mit den DEF des angegriffenen Monsters. Dein Gegner erhält keinen Schaden, wenn du sein Monster in Verteidigungsposition angreifst.

Falls deine ATK größer sind

- Zerstöre das andere Monster.
- Niemand erhält Schaden.



ANGREIFER



ZIEL

2100 ATK > 400 DEF
Keine Änderung der LP

Falls deine ATK kleiner sind

- Beide Monster überleben.
- Du erhältst Schaden in Höhe der Differenz zwischen deinen ATK und den DEF des angegriffenen Monsters.



ANGREIFER



ZIEL

1400 ATK < 1900 DEF
1900-1400=500
500 LP verloren

Falls die ATK gleich den DEF sind

- Beide Monster überleben.
- Niemand erhält Schaden.



ANGREIFER



ZIEL

2000 ATK = 2000 DEF
Keine Änderung der LP

ÄNDERUNGEN DER KAMPFPOSITION

Manchmal möchtest du die Kampfposition deiner Monster ändern.

Du kannst die Kampfposition deiner Monster während deiner Main Phase 1 oder 2 ändern.



ANGRIFFSPOSITION



VERTEIDIGUNGSPPOSITION



VERTEIDIGUNGSPPOSITION



ANGRIFFSPOSITION

Es gibt 3 Kriterien, wann du die Kampfposition eines Monsters NICHT ändern kannst.

1. Du kannst sie nicht ändern, falls das Monster in diesem Spielzug beschworen oder gesetzt wurde.
2. Du kannst sie nicht ändern, falls du die Position dieser Karte in diesem Spielzug bereits geändert hast.
3. Du kannst sie nicht ändern, falls dieses Monster in diesem Spielzug angegriffen hat.

FLIPPBESCHWÖRUNG

Falls sich dein Monster in verdeckter Verteidigungsposition befindet, kannst du seine Kampfposition in die offene Angriffsposition ändern. Dies hat einen besonderen Namen – es wird Flippbeschwörung genannt. (Du kannst in einem Spielzug zusätzlich zu deiner 1 Normalbeschwörung oder Setzen eine beliebige Anzahl Flippbeschwörungen durchführen.)

Wenn ein Monster einen Effekt hat, der mit „FLIPP“ beginnt, verwendest du diesen Effekt, wenn das Monster aufgedeckt wird (entweder durch eine Flippbeschwörung oder weil es angegriffen wurde, als es verdeckt war).



ZAUBER- & FALLENKARTEN

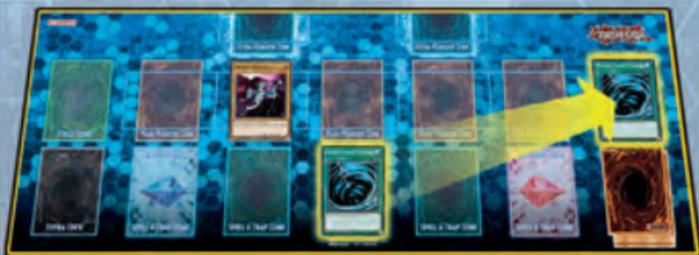
Du brauchst aber mehr als nur Monster, um ein Duell zu gewinnen! Zusätzlich musst du die Benutzung von Zauber- und Fallenkarten meistern. Sie haben mächtige Effekte, die deinen Monstern helfen und deinen Gegner stoppen.



WIE MAN EINEN ZAUBER SPIELT:

1. Lege die Zauber- oder Fallenkarte von deiner Hand in deine Zauber- & Fallenzone.
2. Folge den Anweisungen auf der Karte.
3. Lege die Karte nach dem Benutzen auf den Friedhof.

Beachte, dass manche Zauber- oder Fallenkarten auf dem Spielfeld bleiben, nachdem du sie verwendet hast. (Siehe dazu die Zauber- und Fallenkartensymbole auf Seite 15.)



Du kannst in deinem Spielzug so viele Zauber spielen, wie du möchtest.



WIE MAN EINE FALLE SPIELT:

1. Setze die Fallenkarte verdeckt in deine Zauber- & Fallenzone.
2. Decke sie in einem beliebigen Spielzug nach diesem auf. SOGAR im Spielzug deines Gegners!
3. Lege die Karte nach dem Benutzen auf den Friedhof.



Beachte, dass manche Fallenkarten auf dem Spielfeld bleiben, nachdem du sie verwendet hast. (Siehe dazu die Zauber- und Fallenkartensymbole auf Seite 15.)

Zauberkarten	Fallenkarten
Du kannst diese von deiner Hand spielen.	Du musst diese verdeckt setzen, bevor du sie benutzt.
Du kannst diese nur während der Main Phase deines eigenen Spielzugs benutzen.	Du kannst diese jederzeit in einem beliebigen Spielzug benutzen, aber nicht im Spielzug, in dem du sie gesetzt hast!
Folge den Anweisungen auf der Karte.	Folge den Anweisungen auf der Karte.
Lege sie nach dem Benutzen auf den Friedhof.	Lege sie nach dem Benutzen auf den Friedhof.

Du kannst in deinem Spielzug so viele Fallen setzen, wie du möchtest.

ZAUBER- & FALLENKARTEN-SYMBOL

Nicht alle Zauber- und Fallenkarten funktionieren genau gleich. Einige haben Symbole, die ihnen bestimmte Kräfte verleihen. Um ein Meisterduellant zu werden, musst du in der Lage sein, diese Symbole zu erkennen.

[ZAUBERKARTE 

[FALLENKARTE 

Permanent — Diese Zauber- und Fallenkarten bleiben nach dem Benutzen auf dem Spielfeld und lassen ihren Effekt wirken.

[ZAUBERKARTE 

Ausrüstung — Wenn du einen Ausrüstungszauber spielst, bestimmst du ein offenes Monster. Der Ausrüstungszauber bleibt auf dem Spielfeld, um es zu verstärken! Falls das Monster verschwindet, verschwindet aber auch der Ausrüstungszauber.

[ZAUBERKARTE 

Schnell — Du kannst diese Zauberkarten während jeder beliebigen Phase in deinem Spielzug von deiner Hand spielen. Du kannst sie auch setzen und wie Fallenkarten benutzen.

[ZAUBERKARTE 

Spielfeld — Diese Zauber werden in die Spielfeldzone gelegt und bleiben dort. Jeder Spieler kann 1 Spielfeldzauberkarte auf seiner Spielfeldseite haben. Wenn du eine weitere Spielfeldzauberkarte verwenden möchtest, lege deine bisherige auf den Friedhof. Viele Spielfeldzaubereffekte betreffen BEIDE Spieler.

[FALLENKARTE 

Konter — Diese Fallen können die Effekte von anderen Karten annullieren, wenn sie sofort verwendet werden.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Was geschieht, wenn ich alle Karten in meiner Hand ausgespielt habe?

Nichts Besonderes. Du ziehst weiterhin am Beginn deiner Draw Phase 1 Karte, darum ist es wichtig, sich seine Karten während eines Duells gut einzuteilen.

Was bedeutet „Aktivieren“?

Eine Zauber-/Fallenkarte zu aktivieren bedeutet, sie offen auf das Spielfeld zu legen, oder sie aufzudecken, wenn sie gesetzt war. Das bedeutet, dass du den Effekt der Karte verwendest. Den Effekt eines Monsters zu aktivieren bedeutet, dass du erklärst, die Sonderfähigkeit eines deiner Monster zu verwenden. Normalerweise muss ein Monster auf dem Spielfeld liegen, um seinen Effekt zu aktivieren. Auf einigen Spezialmonstern steht aber, dass du ihre Effekte auch aktivieren kannst, solange sie sich in deiner Hand oder im Friedhof befinden. Monstereffekte, die aktiviert werden, enthalten : oder ; in ihrem Text, manchmal beides.



DIE SPIELUNTERLAGE

Die Spielunterlage hilft dir, deine Karten während eines Duells zu organisieren. Wenn du deine Karten benutzt, platzierst du sie auf der Spielunterlage. Verschiedene Kartentypen werden in verschiedene Zonen platziert.

Jeder Duellant braucht seine eigene Spielunterlage. Legt diese aneinander, wenn ihr euch duelliert. Diese kombinierte Fläche wird als „das Spielfeld“ bezeichnet. Die in diesem Produkt enthaltene Spielunterlage stellt nur deine Hälfte des Spielfelds dar. Die Karten, die du „kontrollierst“, sind die Karten auf deiner Spielfeldseite.

Ihr könnt euch auch duellieren, ohne Spielunterlagen zu benutzen, solange ihr euch erinnert, wohin die Karten gelegt werden.

1

**Main-
Monsterzone**

Hier legst du deine Monster hin, wenn du sie spielst. In dieser Zone können gleichzeitig bis zu 5 Monsterkarten liegen. Es gibt drei Grundarten, deine Monsterkarten hinzulegen: offene Angriffsposition, offene Verteidigungsposition und verdeckte Verteidigungsposition. Platziere die Karte senkrecht für Angriffsposition und waagrecht für Verteidigungsposition auf das Spielfeld.

2

**Zauber- &
Fallenzone
Pendelzone**

Hier legst du deine Zauber- und Fallenkarten hin. Du kannst bis zu 5 Karten gleichzeitig in dieser Zone haben. Du legst sie offen hin, um sie zu aktivieren, oder verdeckt. Pendelmonsterkarten kannst du in den Zonen ganz links und ganz rechts als Zauber aktivieren. Dadurch wird die verwendete Zone gleichzeitig zu einer Pendelzone, solange die Pendelmonsterkarte dort liegt. (Siehe Pendelmonsterkarten auf Seite 23.)

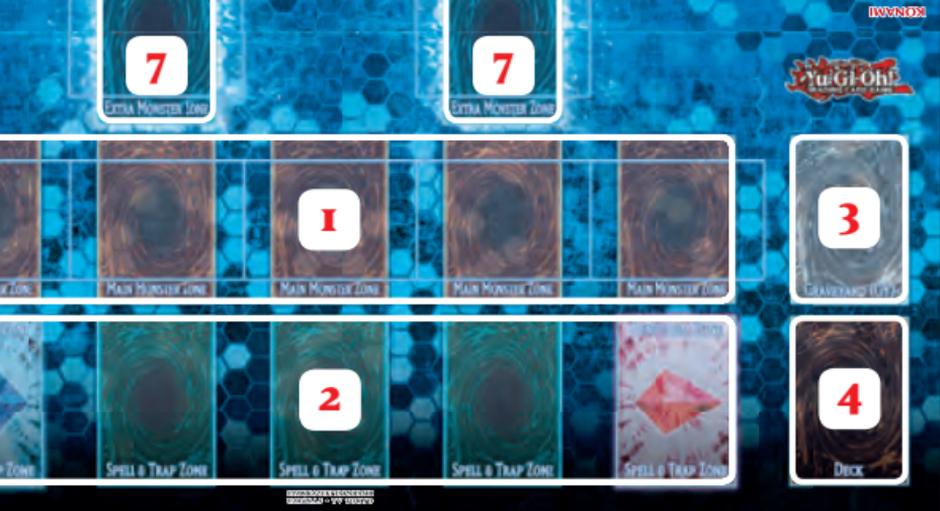
3

Friedhof

Wenn Monsterkarten zerstört oder Zauber- & Fallenkarten verwendet wurden, werden sie offen hierhin gelegt. Beide Spieler dürfen sich zu jedem Zeitpunkt eines Duells den Inhalt beider Friedhöfe ansehen. Die Reihenfolge der Karten im Friedhof sollte nicht verändert werden.

KONAMI





4

Deck

Hier wird dein Deck verdeckt abgelegt. Du ziehst von hier Karten, die du dann auf die Hand nimmst. Falls Karten von deinem Deck durch einen Karteneffekt vorgezeigt werden oder du dein Deck durchsuchst, mische anschließend das Deck und lege es wieder hierhin zurück.

5

Spielfeldzone

Spezielle Zauberkarten, genannt Spielfeldzauberkarten, werden in dieser Zone ausgespielt. Jeder Spieler darf 1 Spielfeldzauberkarte auf seiner Spielfeldseite haben. Um einen anderen Spielfeldzauber zu verwenden, lege deinen bisherigen auf den Friedhof. Spielfeldzauberkarten zählen nicht zur 5-Karten-Beschränkung deiner Zauber- & Fallenzone.

6

Extra Deck

Lege hier verdeckt dein Extra Deck hin. Du kannst dir während des Spiels die Karten in deinem Extra Deck ansehen. Während eines Duells können Extra-Deck-Monster mit speziellen Methoden von hier aufs Spielfeld beschworen werden. Pendelmonsterkarten, die vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt würden, werden offen hierhin gelegt.

7

Extra-Monsterzone

Hierhin legst du deine Monster, die durch besondere Methoden vom Extra Deck aufs Spielfeld beschworen werden wie Linkmonster und Fusionsmonster. Normalerweise kann jeder Spieler nur 1 dieser Zonen verwenden. Ein in diese Zone gelegtes Monster trägt nicht zum 5-Monster-Limit deiner Main-Monsterzone bei.

LINKMONSTER



Linkmonster sind eine neue Monsterart mit der Fähigkeit, die Anzahl der Monster zu vergrößern, die du von deinem Extra Deck beschwören kannst. Zusätzlich zu der einen Extra-Monsterzone, die du normalerweise verwenden kannst, kannst du Monster vom Extra Deck auch in deine Main-Monsterzonen beschwören, auf die der rote Pfeil eines Linkmonster zeigt.

Linkpfeile - Ein Linkmonster kann seine Effekte auf Karten oder Zonen anwenden, auf die seine aktiven, roten Linkpfeile zeigen. Wenn der rote Pfeil eines Linkmonster auf ein Monster zeigt, ist dieses „gelinkt“. Wenn zwei Linkmonster rote Pfeile haben, die aufeinander zeigen, sind sie „kreuzgelinkt“.

Linkmaterial - Dies ist das Linkmaterial, das du brauchst, um dieses Monster zu beschwören. Verwende das hier abgedruckte „Rezept“, um dieses Monster als Linkbeschwörung zu beschwören.

Linkzahl - Dies ist die Anzahl der Linkpfeile des Monsters. Je höher diese Zahl, desto stärker ist das Monster.



SO FUNKTIONIEREN LINKBESCHWÖRUNGEN

- 1** Sieh dir das Material des Linkmonsters an, das du beschwören willst.
- 2** Erkläre während deiner Main Phase, dass du eine Linkbeschwörung durchführst, und lege eine Anzahl offener Monster in Höhe der Linkzahl des Linkmonsters von deiner Spielfeldseite auf den Friedhof. Gleichzeitig müssen sie den Materialanforderungen entsprechen, die im „Rezept“ des Monsters auf der Karte aufgeführt sind.
- 3** Lege das Linkmonster von deinem Extra Deck in die Extra-Monsterzone oder eine deiner Main-Monsterzonen, auf die ein anderes Linkmonster zeigt.



Falls 2 Extra-Monsterzonen verfügbar sind, kannst du dein Monster in eine beliebige von ihnen beschwören.

Falls bereits ein Linkmonster auf dem Spielfeld liegt, kannst du ein Monster als Linkbeschwörung in eine deiner Zonen beschwören, auf die es zeigt.

LINKMONSTER-BONI

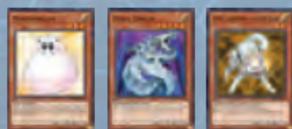
Spezialbeschwörung in die Main-Monsterzonen

Monster, die vom Extra Deck beschworen werden, müssen normalerweise in die Extra-Monsterzone gelegt werden. Aber Linkmonster öffnen weitere Zonen, die du verwenden kannst, weil jede Main-Monsterzone, auf die ein Linkmonster zeigt, auch verwendet werden kann, um Monster von deinem Extra Deck zu beschwören. Monster, die aus dem Extra Deck kommen, aber später im Friedhof landen (oder verbannt wurden) und von dort beschworen werden, werden auch in die Main-Monsterzonen gelegt (und brauchen kein Linkmonster, das auf sie zeigt).



Linkmonster, die bereits auf dem Spielfeld legen, geben prima Material ab!

Normalerweise zählt 1 Monster als 1 Linkmaterial. Aber wenn du ein Linkmonster als Material für eine weitere Linkbeschwörung beschwörst, kannst du es entweder als 1 Monster oder aber als eine Anzahl Monster in Höhe seiner Linkzahl zählen. Wenn du zum Beispiel ein Monster mit Link 3 beschwören willst, das 2 oder mehr Material in seinem „Rezept“ erfordert, kannst du entweder 3 Monster (jedes zählt als 1 Material) oder ein Linkmonster mit Link 2 (zählt als 1 oder 2 Material) und ein zweites Monster (zählt als 1 Material) verwenden.



ODER



MEHR ÜBER LINKMONSTER

Linkmonster haben keine DEF und können nie in Verteidigungsposition liegen. Sie können nicht durch Karteneffekte in die Verteidigungsposition geändert werden. Sie können nicht einmal in die verdeckte Verteidigungsposition gedreht werden.

Falls dein Gegner ein Monster in der Extra-Monsterzone hat, ist das auch ein Monster, das er kontrolliert, daher kannst du nicht direkt angreifen. Du musst erst alle seine Monster zerstören, darunter das in der Extra-Monsterzone.

Wenn du die Kontrolle über ein Monster deines Gegners in der Extra-Monsterzone übernimmst, bewegst du es in deine Main-Monsterzone. Wenn es zu deinem Gegner zurückkehrt, wird es in seine Main-Monsterzone gelegt, nicht in die Extra-Monsterzone.

Solange das Material die Erfordernisse des Linkmonsters erfüllt, das du beschwören möchtest, kannst du auch eine Spielmarke oder eine Fallenkarte, die als Monster behandelt wird, als Linkmaterial verwenden.

Denke daran: Wenn du eine Linkbeschwörung durchführst, musst du 3 Bedingungen erfüllen:

- Die Anzahl des verwendeten Materials entspricht der Linkzahl (Linkmonster zählen als 1 ODER ihre eigene Linkzahl).
- Die Anzahl des verwendeten Materials entspricht der in der Materialzeile oder dem „Rezept“ angegebenen Zahl.
- Das Material erfüllt alle anderen Erfordernisse in der Materialzeile (wie nur Effektmonster oder nur ein bestimmter Typ von Monster).

PENDELMONSTERKARTEN



Pendelmonsterkarten sind eine einzigartige Kartenart, welche die Grenze zwischen Monstern und Zaubern verwischen lassen! Du kannst sie als Monster beschwören, um dann mit ihnen anzugreifen oder zu verteidigen, oder sie als Zauberkarte in deinen Pendelzonen aktivieren, um zusätzliche Spezialfähigkeiten aktivieren und Monster als Pendelbeschwörung beschwören zu können!

Pendeleffekt - Wenn du diese Karte als Zauberkarte in deine Pendelzone spielst, hat sie diesen Effekt. Es gibt auch Pendelmonsterkarten, die keinen Pendeleffekt haben.

Pendelbereich - Der Pendelbereich ist eine Zahl, die festlegt, welche Monster du während einer Pendelbeschwörung als Spezialbeschwörung beschwören kannst. Diese Karte hat den Pendelbereich 1.

Monstereffekt - Wenn du diese Karte ganz normal als Monsterkarte spielst, hat sie diesen Effekt. Es gibt auch Pendelmonsterkarten, die keinen Monstereffekt haben.



SO FUNKTIONIEREN PENDELBSCHWÖRUNGEN

- 1** Aktiviere während deiner Main Phase Pendelmonsterkarten als Zauberkarten in deiner ganz linken und ganz rechten Zauber- & Fallenzone. Diese Zauber- & Fallenzone werden gleichzeitig zu Pendelzonen.
- 2** Nachdem du in beiden Pendelzonen eine Zauberkarte hast, erklärst du einmal pro Spielzug, während deiner Main Phase, dass du eine Pendelbeschwörung durchführst.
- 3** Sieh dir die Pendelbereiche deiner beiden Pendelmonsterkarten an und beschwöre dann als Spezialbeschwörung beliebig viele Monster von deiner Hand und beliebig viele offene Pendelmonster von deinem Extra Deck, deren Stufen zwischen den beiden Pendelbereichen liegen.



Wenn eine deiner Pendelmonsterkarten auf dem Spielfeld (egal, in welcher Zone und ob sie ein Monster ist oder nicht) auf den Friedhof gelegt würde, lege sie stattdessen offen auf dein Extra Deck. Du kannst sie später erneut als Pendelbeschwörung aufs Spielfeld beschwören! Monster, die als Pendelbeschwörung vom Extra Deck beschworen werden, müssen in die Extra-Monsterzone oder in deine Main-Monsterzone, auf die ein Linkmonster zeigt, beschworen werden.

XYZ-MONSTER



XYZ-Monster sind eine mächtige Art von Monstern! Du kannst ein Xyz-Monster jederzeit beschwören, wenn du Monster kontrollierst, welche dieselbe Stufe haben. Xyz-Monster befinden sich zu Spielbeginn in deinem Extra Deck (nicht in deinem Main Deck) und warten darauf, dass du sie herbeirufst.

■ Für eine Xyz-Beschwörung benötigtes Material ■

Dies ist der Rang deines Xyz-Monsters. Xyz-Monster haben Ränge anstelle von Stufen. Stärkere Xyz-Monster haben höhere Ränge. Dies ist ein Xyz-Monster vom Rang 4.

Dies ist das Xyz-Material, das du brauchst, um dieses Monster zu beschwören. In diesem Beispiel brauchst du 2 Monster der Stufe 4. Xyz-Material muss offen auf dem Spielfeld liegen, damit du es verwenden kannst.



SO FUNKTIONIEREN XYZ-BESCHWÖRUNGEN

Xyz-Beschwörungen sind deine coole und einfache Art, Xyz-Monster als Spezialbeschwörung von deinem Extra Deck zu beschwören. Das geht so:

- 1** Wähle ein Xyz-Monster von deinem Extra Deck, für das du das richtige Xyz-Material hast. Das Xyz-Material muss offen auf deiner Spielfeldseite liegen.
- 2** Erkläre während deiner Main Phase, dass du eine Xyz-Beschwörung durchführst, und lege das Xyz-Material übereinander.
- 3** Nimm das Xyz-Monster von deinem Extra Deck und lege es in offener Angriffs- oder Verteidigungsposition auf das übereinandergelegte Xyz-Material in die Extra-Monsterzone.

Falls ein Linkmonster auf dem Spielfeld liegt, kannst du ein Monster als Xyz-Beschwörung in eine deiner Zonen beschwören, auf die es zeigt.



Wenn ein Xyz-Monster dich anweist, ein Material „abzuhängen“, nimm eines des Xyz-Materials unter deinem Xyz-Monster und lege es auf den Friedhof.

SYNCHROMONSTER



Synchromonster gehören ins Extra Deck, was getrennt vom Main Deck liegen sollte. Du kannst ein mächtiges Synchromonster im Handumdrehen als Spezialbeschwörung aufs Spielfeld beschwören, indem du einfach die Stufen deiner Monster verwendest. Synchromonster können als Synchrobeschwörung vom Extra Deck beschworen werden, indem du 1 offenes „Empfänger“-Monster und eine beliebige Anzahl offener Nicht-Empfänger-Monster von deiner Spielfeldseite auf den Friedhof legst, wenn die Summe aller ihrer Stufen genau der Stufe des Synchromonsters entspricht.

EMPFÄNGER-MONSTER FÜR SYNCHROBESCHWÜRUNGEN



Um ein Synchromonster als Synchrobeschwörung zu beschwören, brauchst du 1 Empfänger (halte nach „Empfänger“ neben seinem Typ Ausschau). Das Empfänger-Monster und die anderen offenen Monster, die du für die Synchrobeschwörung verwendest, werden Synchroaterial genannt. Die Summe ihrer Stufen entspricht der Stufe des Synchromonsters, das du beschwörst.

WIE SYNCHROBESCHWÖRUNGEN DURCHFÜHRT WERDEN

1 Während deiner Main Phase kannst du eine Synchrobeschwörung ansagen, wenn die gemeinsame Stufe von 1 offenem Empfänger-Monster und einer beliebigen Anzahl anderer offener Monster, die du kontrollierst, gleich der Stufe des Synchromonsters ist, das du als Synchrobeschwörung beschwören willst.

2 Nachdem du die Stufe des gewünschten Synchromonsters noch einmal überprüft hast, lege das offene Synchroaterial von deiner Spielfeldseite auf den Friedhof.

3 Nachdem du das Synchroaterial vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt hast, nimm das Synchromonster von deinem Extra Deck und spiele es in offener Angriffsposition oder Verteidigungsposition in die Extra-Monsterzone.

Falls ein Linkmonster auf dem Spielfeld liegt, kannst du ein Monster als Synchrobeschwörung in eine deiner Zonen beschwören, auf die es zeigt.

Stufe 3



Empfänger

Stufe 2



Nicht-Empfänger-Monster

Stufe 5



Synchrobeschwörung!

FUSIONSMONSTER



Fusionsmonster gehören auch in dein Extra Deck (und nicht in dein Main Deck). Sie werden durch Verwendung der auf der Karte aufgeführten Monster (genannt Fusionsmaterial) kombiniert mit einer Beschwörungskarte wie Polymerisation, beschworen. Sie haben üblicherweise Spezialfähigkeiten und zusätzlich sehr hohe Angriffspunkte. Da Fusionsbeschwörungen bestimmte Karten erfordern, musst du darauf achten, alle benötigten Karten in dein Main Deck aufzunehmen!

WIE FUSIONSBSCHWÖRUNGEN DURCHFÜHRT WERDEN

- 1** Falls du das ganze Fusionsmaterial, das auf der Fusionsmonsterkarte aufgeführt ist, an den Orten hast, die auf der Beschwörungskarte angegeben sind, kannst du deine Beschwörungskarte aktivieren, indem du sie in deine Zauber- & Fallenzone legst.
- 2** Lege das Fusionsmaterial auf den Friedhof, dann nimm das entsprechende Fusionsmonster von deinem Extra Deck und spiele es in offener Angriffs- oder Verteidigungsposition in die Extra-Monsterzone.
- 3** Lege als Letztes deine Beschwörungskarte auf den Friedhof. (Falls ein anderer Karteneffekt dafür sorgt, dass dein Fusionsmaterial an einen anderen Ort als auf deinen Friedhof gelegt wird, wenn deine Beschwörungskarte aufgelöst wird, lege es an diesen anderen Ort, aber die Fusionsbeschwörung findet trotzdem statt.)



Polymerisation

RITUALMONSTER



Ritualmonster sind spezielle Monster, die mit einer bestimmten Ritualzauberkarte zusammen mit dem erforderlichen Tribut als Spezialbeschwörung beschworen werden. Ritualmonsterkarten gehören ins Main Deck und können nicht beschworen werden, bis du alle nötigen Karten zusammen in deiner Hand oder auf dem Spielfeld hast. Ritualmonster haben im Allgemeinen hohe ATK und DEF und manche haben Spezialfähigkeiten, genau wie Fusionsmonster.

WIE RITUALBESCHWÖRUNGEN DURCHFÜHRT WERDEN

- 1** Wenn du eine Ritualzauberkarte und die passende Ritualmonsterkarte in deiner Hand und den erforderlichen Tribut (wie auf der Ritualzauberkarte aufgeführt) hast, kannst du die Ritualzauberkarte aktivieren und sie in die Zauber- & Fallenzone legen.
- 2** Falls die Aktivierung der Ritualzauberkarte erfolgreich ist, biete Monster als Tribut an, indem du sie von deiner Hand oder dem Spielfeld auf den Friedhof legst. Die Ritualzauberkarte wird die erforderliche Tributmenge angeben.
- 3** Nachdem du die als Tribut angebotenen Monster auf den Friedhof gelegt hast, spiele die Ritualmonsterkarte in offener Angriffs- oder Verteidigungsposition in deine Main-Monsterzone. Lege als Letztes die Ritualzauberkarte auf den Friedhof.



Ritualzauberkarte

**NÄHERE INFORMATIONEN ZUM
YU-GI-OH! TRADING CARD GAME**

**GIBT ES AUF
www.yugioh-card.com**

**UM DIR DAS TUTORIAL ZU
LINKBESCHWÖRUNGEN ANZUSEHEN, BESUCHE
[WWW.YUGIOH-CARD.COM/DE/LINKSUMMON](http://www.yugioh-card.com/de/linksummon)**

**FÜR FRAGEN SENDE UNS BITTE EINE E-MAIL AN
yugioh@konami-europe.net**

**DAS VOLLSTÄNDIGE REGELHEFT
FINDEST DU UNTER URL
[WWW.YUGIOH-CARD.COM/DE/RULEBOOK](http://www.yugioh-card.com/de/rulebook)**

Inhaltsänderungen vorbehalten. Für ein einzelnes Pack, Display oder Case kann keine bestimmte Seltenheitsverteilung garantiert werden, solange nicht anders angegeben. Hergestellt und vertrieben von der Konami Digital Entertainment BV (Leworth House, 14 - 16 Sheet Street, Windsor, Berkshire, SL4 1BG, Vereinigtes Königreich) und Konami Digital Entertainment, Inc. (2381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245, USA). Hergestellt in Belgien.

Für Fragen sende uns bitte eine E-Mail an yugioh@konami-europe.net