

KONAMI

ÉDITION FRANÇAISE

The background features a character with spiky blue and pink hair, wearing a dark suit, holding a card. To his left is a large, purple and gold armored monster with multiple limbs and glowing purple gemstones. The background is a blue hexagonal pattern with glowing energy lines.

SHONEN JUMP
Yu-Gi-Oh!
JEU DE CARTES À JOUER

DECK DE DEMARRAGE
L'ATTAQUE DU LIEN

GUIDE D'APPRENTISSAGE

©1996 KAZUKI TAKAHASHI
©2014 NAS • TV TOKYO

DUELLISTE DÉBUTANT ?

- 1** Ce Deck et Guide d'Apprentissage sont les parfaits outils pour débiter ! Il est prêt à jouer ; tout ce dont vous avez besoin est de trouver un ami ! Chacun d'entre vous aura besoin de son propre Deck.
- 2** Chaque joueur commence la partie avec 8000 LP (Life Points). Lorsqu'un joueur reçoit des dommages, soustrayez ces dommages de ses LP. Si votre adversaire n'a plus de LP, vous gagnez le Duel !
- 3** Avant de commencer, assurez-vous de séparer vos Monstres Fusion violets, Monstres Synchro blancs, Monstres Xyz noirs et Monstres Lien bleus foncés du reste des cartes de votre Deck. Mettez-les face verso dans la zone "Extra Deck".
- 4** Ensuite, mélangez bien votre Deck de 40 cartes. Une fois que les deux joueurs sont prêts, déterminez au hasard qui va jouer en premier (par un pile ou face, par exemple). Le gagnant décide s'il veut jouer en premier ou en second. Celui qui joue en premier ne peut ni piocher ni attaquer durant le premier tour !
- 5** Maintenant, piochez les 5 cartes du dessus de votre Deck ; c'est votre main de départ. Chaque joueur pioche une carte au début de son tour, à l'exception du premier tour du joueur qui commence.
- 6** Après votre tour, c'est au tour de votre adversaire, et après c'est de nouveau à vous. Vous pouvez seulement jouer des cartes depuis votre main durant votre tour (sauf si la carte spécifie autrement), mais vous pouvez utiliser des cartes sur le Terrain, comme les Pièges, durant le tour de chaque joueur !

CARTES MONSTRE

MAÎTRISEZ VOS MONSTRES !

Nom du monstre

Attribut du monstre
(c'est un monstre TERRE)



Niveau du monstre =
Nombre d'étoiles
(C'est un monstre de Niveau 5)

Type du monstre (c'est un monstre de Type Cyberse et un Monstre à Effet)

Points d'Attaque (ATK) et de Défense (DEF) du monstre

L'explication du monstre

Les Monstres Normaux jaunes ont une description du monstre (qui n'est là que pour l'ambiance, elle n'a aucun impact sur le jeu). Les Monstres à Effet oranges ont des capacités particulières décrites à cet endroit et celles-ci sont d'un grand secours durant la partie !

JOUER VOS MONSTRES

Durant votre tour, vous pouvez Invoquer Normalement ou Poser Normalement UN seul monstre depuis votre main.

INVOCATION NORMALE



Lorsque vous Invoquez Normalement un monstre, mettez-le face recto sur le Terrain, comme ceci.

**VERTICAL =
POSITION
D'ATTAQUE**

Seuls les monstres en Position d'Attaque peuvent attaquer !



POSE



Lorsque vous Posez un
monstre, mettez-le face
verso et de côté, comme
ceci.

**HORIZONTAL =
POSITION DE DÉFENSE**



Les monstres en Position de
Défense protègent vos LP
des attaques !

INVOCATION SACRIFICE ou POSE

Les monstres de Niveau 5 ou plus sont plus puissants. Vous devez donc Sacrifier d'autres monstres pour les Invoquer Normalement ou les Poser Normalement.

VOUS FAITES UN SACRIFICE EN ENVOYANT UN MONSTRE QUE VOUS AVEZ SUR LE TERRAIN AU CIMETIÈRE.



- Si un monstre est de Niveau 5 ou 6 (comptez les étoiles), il nécessite 1 Sacrifice.
- Si un monstre est de Niveau 7 ou plus, il nécessite 2 Sacrifices.

INVOCATION SPÉCIALE

Une Invocation Spéciale utilise l'effet d'une Carte Magie, Piège ou Monstre à Effet pour Invoquer un monstre.

- Il n'y a pas de limite au nombre de monstres que vous pouvez Invoquer Spécialement dans un tour.
- Même si vous Invoquez Spécialement un monstre, vous avez quand même le droit de faire 1 Invocation Normale ou Pose Normale durant ce tour. Les Invocations Spéciales sont donc une sorte de bonus !
- Si l'effet d'une carte ne vous précise pas la position de combat dans laquelle Invoquer Spécialement un monstre, vous pouvez choisir entre Position d'Attaque face recto ou Position de Défense face recto.
- Lorsque vous Invoquez Spécialement, vous pouvez ignorer les règles d'Invocation Sacrifice de la page 5. À la place, suivez les instructions sur la carte qui vous permet d'Invoquer Spécialement.

Ci-dessous des exemples de cartes de ce Deck qui vous permettent d'Invoquer Spécialement si les conditions nécessaires sont remplies.



DÉROULEMENT D'UN TOUR

Durant un Duel, vous alternez les tours avec votre adversaire. Chaque tour comprend 6 phases.

DRAW PHASE

Piochez 1 carte de votre Deck !

STANDBY PHASE

Cette phase s'applique uniquement lorsque des cartes la mentionnent.

MAIN PHASE 1

C'est la phase pendant laquelle vous pouvez Invoquer ou Poser vos monstres ! Vous pouvez également jouer vos Magies/Pièges durant cette phase.

BATTLE PHASE

C'est le moment où vous allez mener toutes vos attaques.

MAIN PHASE 2

Vous pouvez jouer des Magies/Pièges supplémentaires après avoir terminé vos attaques. Si vous n'avez pas encore Invoqué de monstre durant ce tour, vous pouvez également le faire.

END PHASE

Votre tour est terminé. C'est maintenant le tour de votre adversaire, en commençant par sa Draw Phase

- Le joueur qui commence le Duel ne peut pas mener de Battle Phase durant son premier tour.
- Le joueur qui commence le Duel ne peut pas piocher durant la Draw Phase de son premier tour.

COMBATTRE AVEC VOS MONSTRES

Attaquer est le meilleur moyen de détruire les monstres de votre adversaire et de diminuer ses LP.

Chacun de vos monstres en Position d'Attaque peut attaquer une fois durant chacun de vos tours.



Peut attaquer
une fois



Peut attaquer
une fois



Ne peut pas
attaquer

Lorsque c'est le moment d'attaquer, attaquez avec vos monstres un à la fois, pas tous en même temps.

1. Sélectionnez 1 monstre avec lequel attaquer.
2. Utilisez-le pour attaquer un monstre de votre adversaire (de votre choix).

Si vous attaquez un monstre face verso, retournez-le face recto.



Si vous attaquez et que votre adversaire possède un ou plusieurs monstres sur le Terrain, vous devez attaquer un de ces monstres.

Si votre adversaire n'a pas de monstre, vous pouvez l'attaquer directement ! Il perd alors un nombre de LP égal à l'ATK de votre monstre attaquant.

POSITION D'ATTAQUE contre POSITION D'ATTAQUE

Comparez l'ATK de l'attaquant à l'ATK de l'autre monstre. Le monstre le plus faible est détruit. Le joueur dont le monstre a été détruit reçoit des dommages équivalents à la différence des points d'ATK.

Un monstre détruit est placé face recto dans le Cimetière de son propriétaire.

Si votre ATK est supérieure

- Détruisez l'autre monstre
- Votre adversaire reçoit des dommages



ATTAQUANT

1800 ATK > 200 ATK
1800-200=1600
1600 LP Perdus



CIBLE

Si votre ATK est inférieure

- Détruisez l'attaquant
- Vous recevez des dommages



ATTAQUANT

1000 ATK < 3000 ATK
3000-1000=2000
2000 LP Perdus



CIBLE

Si les deux monstres possèdent la même ATK

- Détruisez les deux monstres
- Personne ne reçoit de dommage



ATTAQUANT

2000 ATK = 2000 ATK
Pas de LP perdu



CIBLE

POSITION D'ATTAQUE contre POSITION DE DÉFENSE

Comparez l'ATK de l'attaquant à la DEF de l'autre monstre.
Votre adversaire ne reçoit pas de dommage lorsque vous attaquez un monstre en Position de Défense.

Si votre ATK est supérieure

- Détruisez l'autre monstre
- Personne ne reçoit de dommage



ATTAQUANT



CIBLE

2100 ATK > 400 DEF
Pas de LP perdu

Si votre ATK est inférieure

- Les deux monstres survivent
- Vous recevez des dommages équivalents à la différence entre votre ATK et sa DEF



ATTAQUANT



CIBLE

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

Si l'ATK est égale à la DEF

- Les deux monstres survivent
- Personne ne reçoit de dommage



ATTAQUANT



CIBLE

2000 ATK = 2000 DEF
Pas de LP perdu

CHANGEMENT DE LA POSITION DE COMBAT

Parfois, il vous sera nécessaire de changer la position de combat de vos monstres.

Vous pouvez changer la position de combat d'un monstre durant votre Main Phase 1 ou 2.



POSITION D'ATTAQUE



POSITION DE DÉFENSE



POSITION DE DÉFENSE



POSITION D'ATTAQUE

Il existe 3 cas dans lesquels vous NE POUVEZ PAS changer la position de combat d'un monstre.

1. Vous ne pouvez pas la changer si le monstre a été invoqué ou Posé ce tour.
2. Vous ne pouvez pas la changer si vous avez déjà changé la position du monstre durant ce tour.
3. Vous ne pouvez pas la changer si ce monstre a attaqué durant ce tour.

INVOCATION FLIP

Si votre monstre est en Position de Défense face verso, vous pouvez changer sa position de combat en Position d'Attaque face recto. Cette action a un nom spécial : Invocation Flip (vous pouvez faire autant d'Invocations Flip que vous voulez durant votre tour, en plus de votre Invocation Normale ou Pose Normale).

Si un monstre a un effet "FLIP", vous pouvez utiliser cet effet lorsqu'il est retourné face recto (soit par une Invocation Flip, soit parce qu'il a été attaqué en étant face verso).



CARTES MAGIE/PIÈGE

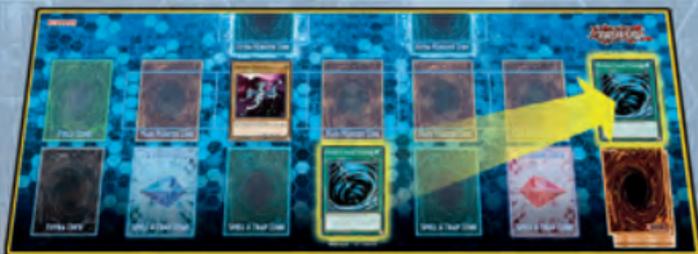
Les monstres à eux seuls ne peuvent pas gagner un Duel. Vous allez aussi devoir maîtriser l'utilisation des Cartes Magie et Piège. Elles possèdent de puissants effets pour renforcer vos monstres et neutraliser votre adversaire.



COMMENT UTILISER UNE CARTE MAGIE :

1. Placez la Carte Magie depuis votre main dans votre Zone Magie & Piège.
2. Suivez les instructions de la carte.
3. Mettez la carte dans le Cimetière après utilisation.

Remarque : il y a également des Cartes Magie qui restent sur le Terrain après utilisation (voir la rubrique Icônes de Carte Magie/ Piège, page 15).



Vous pouvez jouer autant de Cartes Magie que vous voulez durant votre tour.



COMMENT UTILISER UNE CARTE PIÈGE :

1. Posez la Carte Piège face verso dans votre Zone Magie & Piège.
2. Retournez-la durant n'importe quel tour ensuite. MÊME durant le tour de votre adversaire !
3. Mettez la carte dans le Cimetière après son utilisation.



Remarque : il y a également des Cartes Piège qui restent sur le Terrain après utilisation (voir la rubrique Icônes de Carte Magie/ Piège, page 15).

Carte Magie	Carte Piège
Vous pouvez les jouer directement depuis votre main.	Vous devez les avoir Posées face verso avant de les utiliser
Vous ne pouvez les utiliser que durant la Main Phase de votre tour.	Vous pouvez les utiliser à tout moment de n'importe quel tour, mais pas durant le tour où vous les avez Posées !
Suivez les instructions de la carte.	Suivez les instructions de la carte.
Mettez-les au Cimetière après utilisation.	Mettez-les au Cimetière après utilisation.

Vous pouvez Poser autant de Cartes Piège que vous voulez durant votre tour.

ICÔNES DE CARTE MAGIE/PIÈGE

Toutes les Cartes Magie/Piège ne fonctionnent pas exactement de la même manière. Certaines ont des Icônes qui leur attribuent certains pouvoirs. Pour devenir un maître Duelliste, vous devez être capable d'identifier ces Icônes.

[CARTE MAGIE ☠]

[CARTE PIÈGE ☠]

Continu — Ces Cartes Magie/Piège restent sur le Terrain après leur utilisation et conservent leurs effets tant qu'elles sont sur le Terrain.

[CARTE MAGIE ⚔]

Équipement — Choisissez un monstre face recto lorsque vous jouez une Magie d'Équipement. Les Magies d'Équipement restent sur le Terrain, mais si le monstre choisi le quitte, alors la Magie d'Équipement aussi.

[CARTE MAGIE ⚔]

Jeu-Rapide — Vous pouvez jouer ces Cartes Magie depuis votre main durant n'importe quelle Phase de votre tour. Vous pouvez également les Poser et les jouer comme les Cartes Piège.

[CARTE MAGIE ⚔]

Terrain — Ces Magies vont dans votre Zone Terrain et y restent. Chaque joueur peut avoir 1 Carte Magie de Terrain sur son Terrain. Pour utiliser une autre Magie de Terrain, envoyez la précédente au Cimetière. De nombreux effets de Magie de Terrain s'appliquent à CHAQUE joueur.

[CARTE PIÈGE ⚔]

Contre — Ces Pièges peuvent annuler les effets d'autres cartes lorsqu'ils sont utilisés à bon escient.

FOIRE AUX QUESTIONS

Que se passe-t-il après avoir joué toutes les cartes dans ma main ?

Rien de spécial. Vous continuez toujours à piocher 1 carte au début de votre Draw Phase comme d'habitude, il est donc important de définir votre stratégie tout au long du Duel !

Que signifie "Activer" ?

Activer une Carte Magie/Piège signifie la placer face visible sur le Terrain, ou la retourner face visible si elle était Posée. Cela signifie que vous utilisez son effet de carte.

Activer un effet de monstre signifie que vous déclarez utiliser la capacité spéciale d'un de vos monstres. Généralement, le monstre doit être sur le Terrain pour que son effet s'active, mais certains monstres spéciaux stipulent que vous pouvez activer leurs effets tant qu'ils sont dans votre main, comme **Divernosaure**, ou depuis votre Cimetière, comme **Bébécérasaure**. Les effets de monstre qui s'activent ont un : ou ; dans leur texte, ou parfois les deux.



LE TAPIS DE JEU

The Game Mat

Le Tapis de Jeu est là pour vous aider à agencer vos cartes pendant un Duel. Lorsque vous utilisez vos cartes, vous les placez sur le Tapis de Jeu. Les différents types de cartes sont placés dans différentes Zones.

Chaque Duelliste doit posséder son propre Tapis de Jeu, qui devra être placé en face de celui de l'adversaire lors des Duels. L'ensemble des deux tapis forme "Le Terrain". Le Tapis de Jeu fourni représente uniquement votre moitié de Terrain. Les cartes que vous "contrôlez" sont les cartes placées sur votre Terrain.

Vous pouvez également faire des Duels sans utiliser de Tapis de Jeu, à partir du moment où vous vous rappelez où placer les cartes.

1

**Zone Monstre
Main**

C'est là où vous mettez vos monstres lorsque vous les jouez.

Vous pouvez y avoir jusqu'à 5 cartes au même moment. Il y a 3 façons de positionner vos Cartes Monstre : Position d'Attaque face recto, Position de Défense face recto et Position de Défense face verso. Placez la carte verticalement pour indiquer une Position d'Attaque, et horizontalement pour une Position de Défense.

2

**Zone Magie &
Piège
Zone Pendule**

C'est là où vous mettez vos Cartes Magie/Piège. Vous pouvez y avoir jusqu'à 5 cartes au même moment. Vous les placez face recto pour les activer, ou face verso. Les Cartes Monstre Pendule peuvent être activées comme Magies dans les zones tout à gauche et à droite. Dans ce cas, la zone que vous utilisez devient une Zone Pendule tant que la Carte Monstre Pendule s'y trouve (voir page 23 pour plus de détails sur les Cartes Monstre Pendule).

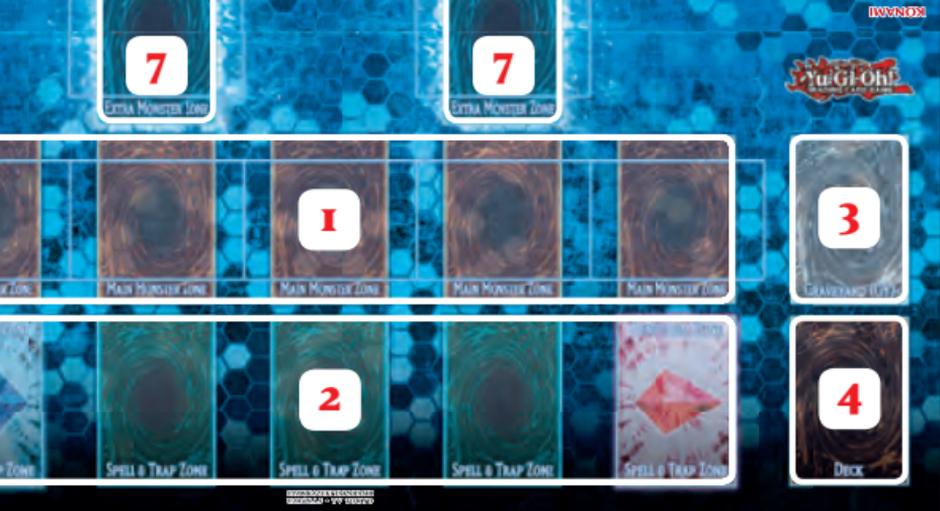
3

Cimetière

Lorsque les Cartes Monstre sont détruites ou les Cartes Magie/Piège sont utilisées, elles sont envoyées face recto à cet emplacement. Le contenu du Cimetière de chaque joueur est une donnée publique et votre adversaire peut regarder le contenu du vôtre à n'importe quel moment durant le Duel. L'ordre des cartes dans le Cimetière ne doit pas être modifié.

KONAMI





4

Deck

Votre Deck est placé face verso dans cet emplacement. Vous en piochez des cartes à ajouter à votre main. Si un effet de carte vous demande de révéler des cartes de votre Deck ou de regarder son contenu, mélangez le Deck et replacez-le à cet endroit après.

5

Zone
Terrain

Des Cartes Magie spécifiques appelées Cartes Magie de Terrain sont jouées dans cet emplacement. Chaque joueur peut avoir 1 Carte Magie de Terrain sur son Terrain. Pour utiliser une autre Magie de Terrain, envoyez la précédente au Cimetière. Les Cartes Magie de Terrain n'entrent pas en compte dans la limite de 5 cartes de votre Zone Magie & Piège.

6

Extra Deck

Placez votre Extra Deck face verso dans cet emplacement. Vous pouvez regarder le contenu de votre Extra Deck à tout moment durant la partie. Durant un Duel, les Monstres Extra Deck peuvent être Invoqués sur le Terrain depuis ici en utilisant des méthodes spéciales. Les Cartes Monstre Pendule qui devraient être envoyées depuis le Terrain au Cimetière sont placées face recto ici.

7

Zone Monstre
Extra

C'est ici que vous mettez vos monstres qui sont Invoqués depuis l'Extra Deck sur le Terrain en utilisant des méthodes spéciales, comme les Monstres Lien et les Monstres Fusion. En temps normal, chaque joueur peut seulement utiliser 1 de ces zones. Un monstre placé dans cette zone n'est pas comptabilisé dans la limite des 5 monstres de votre Zone Monstre Main.

MONSTERS LIEN



Les Monstres Lien sont un nouveau genre de monstres qui peuvent augmenter le nombre de monstres que vous pouvez invoquer depuis votre Extra Deck. En plus de la Zone Monstre Extra que vous pouvez utiliser en temps normal, vous pouvez aussi invoquer des monstres depuis l'Extra Deck dans une de vos Zones Monstre Main pointées par la flèche rouge d'un Monstre Lien.

Flèches Lien - Un Monstre Lien peut appliquer ses effets sur les cartes ou zones qui sont indiquées par les Flèches Lien rouges. Lorsqu'une flèche rouge d'un Monstre Lien pointe un monstre, ces monstres sont "liés". Lorsque deux Monstres Lien se pointent leur flèche rouge, ils sont "co-liés".

Matériels Lien - C'est les Matériels Lien que vous avez besoin pour invoquer ce monstre. Utilisez la "recette" indiquée ici pour invoquer par Lien ce monstre.

Classification Lien - C'est le nombre de Flèches Lien dont un monstre dispose. Plus le nombre est élevé, plus le monstre est puissant.



COMMENT INVOQUER PAR LIEN

- 1** Vérifiez les Matériels du Monstre Lien que vous voulez Invoquer.
- 2** Durant votre Main Phase, déclarez que vous Invoquez par Lien, envoyez un nombre de monstres face recto depuis votre Terrain au Cimetière égal à la Classification Lien du Monstre Lien. Ils doivent aussi correspondre aux conditions de la "recette" du monstre inscrite sur la carte.
- 3** Placez le Monstre Lien depuis votre Extra Deck dans la Zone Monstre Extra, ou dans une de vos Zones Monstre Main pointées par un autre Monstre Lien.



Si 2 Zones Monstre Extra sont disponibles, vous pouvez choisir dans laquelle Invoquer votre monstre.

S'il y a déjà un Monstre Lien sur le Terrain, vous pouvez Invoquer par Lien un monstre dans une de vos zones pointées par celui-ci.

BONUS MONSTRE LIEN

Invocation Spéciale dans les Zones Monstre Main

Les monstres Invoqués depuis l'Extra Deck doivent normalement aller dans la Zone Monstre Extra, mais les Monstres Lien vous permettent d'utiliser plus de zones, parce que chaque Zone Monstre Main pointée par un Monstre Lien peut être utilisée pour Invoquer des monstres depuis votre Extra Deck. Les monstres qui étaient dans l'Extra Deck, mais terminent plus tard dans le Cimetière (ou sont bannis) et sont ensuite Invoqués, vont aussi dans les Zones Monstre Main (sans devoir être pointées par un Monstre Lien).



Les Monstres Lien déjà sur le Terrain sont de super Matériels !

Normalement, 1 monstre équivaut à 1 Matériel Lien, mais lorsque vous utilisez un Monstre Lien comme Matériel pour une autre Invocation Lien, vous pouvez l'utiliser comme 1 seul monstre ou comme un nombre de monstres égal à sa Classification Lien. Par exemple, si vous voulez Invoquer un Monstre Lien 3 qui a besoin de min. 2 Matériels dans sa "recette", vous pouvez soit utiliser 3 monstres (chacun comptant comme 1 Matériel) ou un Monstre Lien 2 (comptant comme 1 ou 2 Matériels) et un second monstre (comptant comme 1 Matériel).



OU



PLUS D'INFOS SUR LES MONSTRES LIEN

Les Monstres Lien n'ont pas de DEF et ne peuvent jamais être en Position de Défense. Ils ne peuvent pas être changés en Position de Défense par un effet de carte. Ils ne peuvent pas non plus être retournés en Position de Défense face verso.

Si votre adversaire a un monstre dans la Zone Monstre Extra, c'est un monstre qu'il contrôle et vous ne pouvez donc pas attaquer directement. Vous devez d'abord combattre et détruire tous ses monstres, incluant celui dans la Zone Monstre Extra.

Si vous prenez contrôle du monstre dans la Zone Monstre Extra de votre adversaire, il est alors déplacé dans votre Zone Monstre Main. Lorsque celui-ci retourne chez votre adversaire, il va dans sa Zone Monstre Main, et non dans la Zone Monstre Extra.

Tant que vous remplissez les conditions des Matériels nécessaires pour l'Invocation d'un Monstre Lien, vous pouvez utiliser comme Matériels Lien des Jetons ou des Cartes Piège traitées comme monstre.

N'oubliez pas que pour Invoquer par Lien, vous devez remplir ces 3 conditions :

- Le nombre de Matériels que vous utilisez correspond à la Classification Lien (les Monstres Lien comptant comme 1 OU leur propre Classification Lien).
- Le nombre de Matériels que vous utilisez équivaut au nombre indiqué dans la ligne des Matériels ou dans la "recette".
- Les Matériels remplissent toutes les autres conditions indiquées dans la ligne des Matériels (comme devoir être uniquement des Monstres à Effet, ou seulement des monstres d'un Type spécifique).

CARTES MONSTRE PENDULE



Les Cartes Monstre Pendule sont un genre unique de cartes qui brouillent la frontière entre Monstres et Magies ! Elles peuvent être Invoquées comme des monstres pour attaquer ou défendre, ou vous pouvez les utiliser comme Cartes Magie dans vos Zones Pendule pour activer des capacités spéciales supplémentaires et vous permettre d'Invoquer par Pendulation !

Effet Pendule - Lorsque vous jouez cette carte comme une Carte Magie dans votre Zone Pendule, ceci est son effet. Certaines Cartes Monstre Pendule n'ont pas d'Effet Pendule.

Échelle Pendule - L'Échelle Pendule est un nombre qui détermine quels monstres vous pouvez Invoquer Spécialement pendant une Invocation Pendule. L'Échelle Pendule de cette carte est 1.

Effet de Monstre - Lorsque vous jouez cette carte comme une Carte Monstre habituelle, ceci est son effet. Certaines Cartes Monstre Pendule n'ont pas d'effet de monstre.



Comment Invoquer par Pendule

1

Durant votre Main Phase, activez des Cartes Monstre Pendule comme Cartes Magie dans vos Zones Magie & Piège situées tout à gauche et à droite. Ces Zones Magie & Piège deviennent aussi des Zones Pendule.

2

Après en avoir une dans chaque Zone Pendule, une fois par tour durant votre Main Phase, déclarez que vous invoquez par Pendule !

3

Vérifiez les Échelles Pendule sur les côtés de vos 2 Cartes Monstre Pendule, puis invoquez Spécialement autant de monstres que vous le voulez depuis votre main et autant de Monstres Pendule face recto depuis votre Extra Deck, dont les Niveaux se situent entre ces Échelles Pendule.



À chaque fois qu'une de vos Cartes Monstre Pendule sur le Terrain (indépendamment de la Zone où elle se trouve, et qu'elle soit un monstre ou pas) devrait être envoyée au Cimetière, placez-la face recto sur votre Extra Deck à la place. Vous pouvez l'Invoquer par Pendulation sur le Terrain plus tard ! Les monstres Invoqués par Pendulation depuis l'Extra Deck doivent être Invoqués dans la Zone Monstre Extra ou une Zone Monstre Main pointée par un Monstre Lien.

MONSTRES XYZ



Les Monstres Xyz sont un genre de monstres très puissants ! Vous pouvez invoquer un Monstre Xyz quand vous contrôlez des monstres d'un même Niveau. Les Monstres Xyz sont placés dans votre Extra Deck, et non votre Main Deck, et se tiennent prêts à votre appel.

■ Matériels nécessaires pour une Invocation Xyz ■

Rang de Monstres Xyz -
Ceci est le Rang de votre Monstre Xyz. Les Monstres Xyz ont des Rangs à la place des Niveaux. Plus leur Rang est élevé, plus ils sont forts. Ceci est un Monstre Xyz de Rang 4.

Matériels Xyz -
Ce sont les Matériels Xyz dont vous avez besoin pour invoquer ce monstre. Vous utilisez 2 monstres de Niveau 4 comme Matériels pour son Invocation Xyz. Les Matériels Xyz doivent être face recto pour être utilisés.



COMMENT INVOQUER PAR XYZ

L'Invocation Xyz est une manière simple et facile pour Invoquer Spécialement des Monstres Xyz depuis votre Extra Deck. Voici comment faire !

- 1** Choisissez un Monstre Xyz dans votre Extra Deck pour lequel vous avez les Matériels Xyz nécessaires. Les Matériels Xyz doivent être face recto sur votre Terrain.
- 2** Durant votre Main Phase, déclarez que vous invoquez par Xyz et empilez ces Matériels Xyz, les uns sur les autres.
- 3** Prenez le Monstre Xyz depuis votre Extra Deck et mettez-le au-dessus des Matériels Xyz empilés dans la Zone Monstre Extra en Position d'Attaque ou de Défense face recto.

S'il y a un Monstre Lien sur le Terrain, vous pouvez Invoquer par Xyz un monstre dans une de vos zones pointées par celui-ci.

OISEAU DE VITESSE (NIVEAU 4)

CHEVALIER GANBARA (NIVEAU 4)

NUMÉRO 39 : UTOPIE (INVOCATION XYZ !)

Lorsqu'un Monstre Xyz vous dit de "détacher" un Matériel, prenez une des cartes Matériel Xyz empilées sous ce Monstre Xyz et envoyez-la au Cimetière.

MONSTRES SYNCHRO



Les Monstres Synchro sont placés dans l'Extra Deck, séparés du Main Deck. Vous pouvez Invoquer Spécialement sur le Terrain un puissant Monstre Synchro en un rien de temps en utilisant correctement le Niveau de vos monstres. Ils peuvent être Invoqués par Synchronisation depuis l'Extra Deck en envoyant depuis votre Terrain au Cimetière 1 monstre "Syntoniseur" face recto et le nombre de votre choix de monstres non-Syntoniseur face recto, dont la somme des Niveaux est exactement égale au Niveau du Monstre Synchro.

MONSTRES SYNTONISEUR POUR INVOCATION SYNCHRO



Pour Invoquer par Synchronisation un Monstre Synchro, vous aurez besoin d'1 Syntoniseur (cherchez le mot "Syntoniseur" à côté de son Type). Le monstre Syntoniseur et les autres monstres face recto utilisés pour l'Invocation Synchro sont appelés Matériels Synchro. La somme de leurs Niveaux est le Niveau du Monstre Synchro que vous pouvez Invoquer.

COMMENT INVOQUER PAR SYNCHRONISATION

1 Durant votre Main Phase, vous pouvez déclarer une Invocation Synchro lorsque le total combiné de Niveaux d'1 monstre Syntoniseur face recto et du nombre de votre choix d'autres monstres face recto que vous contrôlez est égal au Niveau du Monstre Synchro que vous voulez invoquer par Synchronisation.

2 Après avoir bien vérifié le Niveau du Monstre Synchro, envoyez les Matériels Synchro face recto depuis votre Terrain au Cimetière.

3 Après avoir envoyé les Matériels Synchro depuis le Terrain au Cimetière, prenez le Monstre Synchro dans votre Extra Deck et mettez-le sur le Terrain en Position d'Attaque ou de Défense face recto.

S'il y a un Monstre Lien sur le Terrain, vous pouvez invoquer par Synchronisation un monstre dans une de vos zones pointées par celui-ci.

Niveau 3

Niveau 2

Niveau 5



Syntoniseur



Monstre non-Syntoniseur



Invocation Synchro !

MONSTRES FUSION



Les Monstres Fusion sont également placés dans votre Extra Deck (et non dans votre Main Deck). Ils sont invoqués en utilisant les monstres spécifiques listés sur la carte (appelés Matériels Fusion) en même temps qu'une carte d'Invocation comme "Polymérisation". Leur ATK est souvent très élevée et la majorité dispose également de capacités spéciales. Comme les Invocations Fusion nécessitent des cartes spécifiques, n'oubliez pas de toutes les incorporer dans votre Main Deck !

COMMENT INVOQUER PAR FUSION

- 1** Si vous possédez tous les Matériels Fusion listés sur la Carte Monstre Fusion, aux endroits indiqués par votre carte d'Invocation, vous pouvez activer votre carte d'Invocation en la plaçant dans votre Zone Magie & Piège.
- 2** Envoyez les Matériels Fusion au Cimetière, puis prenez le Monstre Fusion approprié depuis votre Extra Deck et placez-le dans la Zone Monstre Extra, en Position d'Attaque ou de Défense face recto.
- 3** Pour finir, placez la carte d'Invocation dans le Cimetière. (Si un autre effet de carte fait envoyer vos Matériels Fusion à un autre endroit que le Cimetière lors de la résolution de votre carte d'Invocation, envoyez-les à cet autre endroit, sans que l'Invocation Fusion soit annulée.)



Polymérisation

MONSTRES RITUELS



Les Monstres Rituels sont des monstres spéciaux qui sont Invoqués Spécialement à l'aide d'une Carte Magie Rituelle spécifique, ainsi qu'un Sacrifice requis. Les Cartes Monstre Rituel sont placées dans le Main Deck et ne peuvent pas être Invoquées à moins d'avoir l'ensemble des cartes nécessaires dans votre main ou sur le Terrain. Les Monstres Rituels ont généralement une ATK et DEF importantes, et certains d'entre eux ont des capacités spéciales, tout comme les Monstres Fusion.

COMMENT INVOQUER RITUELLEMENT

1 Lorsque vous avez une Carte Magie Rituelle en même temps que la Carte Monstre Rituel correspondante dans votre main, ainsi que le Sacrifice requis (indiqué sur la Carte Magie Rituelle), vous pouvez activer la Carte Magie Rituelle en la plaçant dans votre Zone Magie & Piège.

2 Si l'activation de la Carte Magie Rituelle est réussie, Sacrifiez les monstres en les envoyant au Cimetière depuis votre main ou le Terrain. La Carte Magie Rituelle indique le nombre de monstres à Sacrifier.

3 Après avoir envoyé les monstres Sacrifiés au Cimetière, mettez la Carte Monstre Rituel dans votre Zone Monstre Main, en Position d'Attaque ou de Défense face recto. Pour finir, placez la Carte Magie Rituelle dans le Cimetière.



Carte Magie Rituelle

**POUR PLUS D'INFORMATION SUR
YU-GI-OH! JEU DE CARTES À JOUER,
VEUILLEZ VISITER
www.yugioh-card.com**

**POUR ACCÉDER AU TUTORIEL SUR
L'INVOCATION LIEN, RENDEZ-VOUS SUR
WWW.YUGIOH-CARD.COM/FR/LINKSUMMON**

**POUR TOUTES QUESTIONS ENVOYEZ-NOUS
UNE MAIL À :
yugioh@konami-europe.net**

**POUR UN LIVRE DES RÈGLES COMPLET,
VISITEZ L'URL
WWW.YUGIOH-CARD.COM/FR/RULEBOOK**

Contenu susceptible de changer. Sauf indication contraire, aucune rareté de cartes spécifique n'est garantie à l'intérieur d'un conditionnement individuel, d'une boîte ou d'un carton. Fabriqué et distribué par Konami Digital Entertainment, Inc. (2381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245, USA) et Konami Digital Entertainment BV (Leworth House, 14 - 16 Sheet Street, Windsor, Berkshire, SL4 1BG, Royaume-Uni). Fabriqué en Belgique.
Pour toutes questions, envoyez-nous un e-mail à : yugioh@konami-europe.net