



# SPEED DUEL

Tu Baraja de Principiante Speed Duel contiene 3 Decks de Speed Duel. Puedes jugar con estos Deck tal como vienen, o combinar cartas de cada uno para construir como quieras tu propio Deck. Si esta es tu primera vez jugando Yu-Gi-Oh! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES, esta Guía del Duelista te enseñará las cosas básicas. Puedes encontrar el manual completo, más largo, en línea en <https://www.yugioh-card.com/es/rulebook/>

## MAESTROS DEL DESTINO



YAMI YUGI



MAXIMILLION PEGASUS



ISHIZU ISHTAR

## DUELISTAS DEL MAÑANA



SETO KAIBA

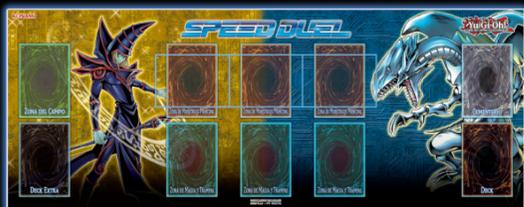


JOEY WHEELER



MAI VALENTINE

## TAPETE DE JUEGO



# ¡REGLAS ESTÁNDAR DE LOS SPEED DUELS (DUELOS RÁPIDOS)!

- Cada jugador comienza con 4000 LP (Life Points). Si tus LP llegan a cero, ¡pierdes!
- Si tienes Monstruos de Fusión (cartas púrpura), como **Dragón Milenario**, ponlas en la zona del Deck Extra.
- Tu Deck debe tener entre 20 y 30 cartas. Tu Deck Extra, si tienes Monstruos de Fusión, puede tener entre 0 y 5 cartas.
- Baraja todas las cartas en tu Deck antes del Duelo, (excepto las de tu Deck Extra).
- No puedes tener más de 3 copias de la misma carta en tu Deck.
- Antes del Duelo, cada jugador elige 1 Carta de Habilidad y la pone boca abajo enfrente suyo.
- Al comenzar, lanza una moneda. El ganador elige entre ir primero o segundo. Si jugas primero, no robas una carta al comienzo de tu primer turno.
- Cada jugador roba las 4 cartas de arriba de su Deck para su mano inicial.

El Duelo se juega en turnos. Al comienzo de tu turno, roba una carta. Después puedes Colocar Trampas, jugar Mágicas e Invocar un monstruo, en cualquier orden. Después de todo eso, puedes atacar. Cuando termines tus ataques, se termina tu turno, y pasa a ser el turno del adversario.

Durante tu turno, puedes Invocar de Modo Normal 1 monstruo que tengas en la mano, en Posición de Ataque (vertical), o Colocar 1 monstruo boca abajo en Posición de Defensa (horizontal). Cuenta las Estrellas de Nivel del monstruo cuando lo Invoques. Si tiene 4 Estrellas o menos, puedes simplemente Invocarlo o Colocarlo. Si tiene más de 4 Estrellas, deberás primero Sacrificar un monstruo que ya tengas en juego, mandándolo al Cementerio. Debes Sacrificar 1 monstruo para Invocar o Colocar un monstruo de Nivel 5 ó 6, o Sacrificar 2 monstruos para Invocar o Colocar un monstruo de Nivel 7 o mayor. Si el efecto de una carta dice que Invoques un monstruo de Modo Especial, no es necesario que Sacrifiques a menos que el efecto de la carta lo diga. Además, las Invocaciones Especiales son "gratis", por lo que no usan tu Invocación Normal/ Colocada durante tu turno, ¡y a veces hasta puedes realizarlas durante el turno de tu adversario!

Los monstruos con bordes amarillos no tienen habilidades especiales, pero son buenos en las batallas. Los monstruos con borde naranja tienen habilidades especiales: sólo haz lo que diga la carta. Los monstruos con bordes azules, como **Renunciado**, no pueden ser Invocados excepto usando la Carta Mágica que es explicada en el monstruo.

Puedes jugar Mágicas directamente desde tu mano a la Zona de Magia y Trampas. Sólo sigue las instrucciones de la carta. Si es una Mágica de Campo ☺, ponla en la Zona del Campo. Si una Mágica o Trampa, tiene el símbolo de Equipo ☺, o Continua ☺, se queda en el juego en la Zona de Magia y Trampas. Todas las demás Mágicas y Trampas van al Cementerio después de que hagas lo que dice la carta.

Las Trampas no se juegan boca arriba durante tu turno. En vez de eso, Colocas las Trampas boca abajo en tu turno. Después, en cualquier otro turno a continuación (tuyo o de tu adversario), puedes voltearlas boca arriba y usar su efecto, y después mandarlas al Cementerio. ¡Esto te permite hacer jugadas sorpresa!

Cada uno de tus monstruos en Posición de Ataque puede atacar una vez por turno. Elige un monstruo que tu controles para atacar a un monstruo de tu oponente o, si tu adversario no tiene monstruos, puedes atacar directamente sus LP. En ese caso, resta el ATK de tu monstruo de los LP de tu adversario. Si batallas con un monstruo de tu adversario, ¡revisa la gráfica de la derecha para ver qué sucede! De otro modo, sustrae los puntos de ATK de tu monstruos de los LP de tu adversario. Si atacas a un monstruo boca abajo, voltéalo boca arriba y, si sobrevive la batalla, se quedará boca arriba.

Estos son los conceptos básicos. Puedes descubrir jugadas geniales y aprender sobre cosas avanzadas como las Mágicas de Juego Rápido ☺ leyendo el manual completo en línea : <https://www.yugioh-card.com/es/rulebook/>

## POSICIÓN DE ATAQUE vs. POSICIÓN DE ATAQUE

Compara el ATK del atacante con el ATK del otro monstruo. El monstruo más débil es destruido. El jugador cuyo monstruo fue destruido recibe daño igual a la diferencia entre los Puntos de Ataque.

Un monstruo destruido se coloca boca arriba en el Cementerio de su dueño.

Si tu ATK es mayor

- Destruye al otro monstruo
- Tu adversario recibe daño



ATACANTE  
2000 ATK > 1200 ATK  
2000-1200=800  
Se pierden 800 LP

Si tu ATK es menor

- Destruye al atacante
- Tú recibes daño



ATACANTE  
2000 ATK < 3000 ATK  
3000-2000=1000  
Se pierden 1000 LP

Si ambos monstruos tienen el mismo ATK

- Destruye ambos monstruos
- Nadie recibe daño



ATACANTE  
2000 ATK = 2000 ATK  
No se pierden LP

## POSICIÓN DE ATAQUE vs. POSICIÓN DE DEFENSA

Compara el ATK del atacante con la DEF del otro monstruo. Tu adversario no recibirá daño cuando ataques a sus monstruos en Posición de Defensa.

Si tu ATK es mayor

- Destruye al otro monstruo
- Nadie recibe daño



ATACANTE  
2000 ATK > 700 DEF  
No se pierden LP

Si tu ATK es menor

- Ambos monstruos sobreviven
- Tú recibes daño igual a la diferencia entre tu ATK y su DEF



ATACANTE  
2000 ATK < 2500 DEF  
2500-2000=500  
Se pierden 500 LP

Si el ATK es igual a la DEF

- Ambos monstruos sobreviven
- Nadie recibe daño



ATACANTE  
2000 ATK = 2000 DEF  
No se pierden LP

# ELIGE TU HABILIDAD CON CUIDADO, ¡PUEDE QUE TENGA UN GRAN IMPACTO EN EL DUELO!

Los Speed Duels se juegan con un conjunto de cartas seleccionado cuidadosamente. Para los Speed Duels, debes usar únicamente las cartas con la marca de agua de Speed Duel. Puedes usar todas tus cartas de Speed Duel cuando juegues juegos completos de Yu-Gi-Oh! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES, y ponerlas en tus Decks, exceptuando las Cartas de Habilidad, ¡que sólo puedes usar en Speed Duels!



Voltea tu Habilidad boca arriba para activarla



Las Cartas de Habilidad deberían ser un secreto para tu adversario hasta que las uses, ¡así que no dejes que vea qué carta es cuando la pones al comienzo del Duelo!

## CARTAS LEGALES PARA LOS SPEED DUELS

Los Speed Duels se juegan con un conjunto de cartas seleccionado cuidadosamente. Para los Speed Duels, debes usar únicamente las cartas con la marca de agua de Speed Duel.

# SPEED DUEL

Puedes usar todas tus cartas de Speed Duel cuando juegues la versión completa de Yu-Gi-Oh! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES, y ponerlas en tus Decks, exceptuando las Cartas de Habilidad. ¡Esas sólo puedes usarlas en Speed Duels!