



SPEED DUEL

Votre Deck de Démarrage Speed Duel contient 3 Decks de Speed Duel. Vous pouvez les utiliser tels quels, ou combiner leurs cartes pour créer votre propre Deck. Si c'est la première fois que vous jouez à Yu-Gi-Oh! JEU DE CARTES À JOUER, ce Guide du Duel vous apprendra les bases du Duel. Le Livret des Règles complet est également disponible en ligne sur <https://www.yugioh-card.com/fr/rulebook/>

LES MAÎTRES DU DESTIN



YAMI YUGI



MAXIMILLION PEGASUS



SHIZU ISHTAR

LES DUELLISTES DE DEMAIN



SETO KAIBA

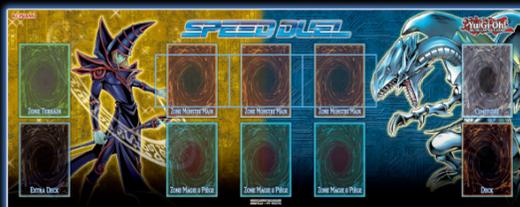


JOEY WHEELER



MAI VALENTINE

TAPIS DE JEU



RÈGLES POUR LE SPEED DUEL !

- Chaque joueur commence avec 4000 LP (Life Points). Si vos LP tombent à zéro, vous perdez !
- Si vous avez des Monstres Fusion (cartes violettes), comme **Dragon Millénaire**, placez-les dans la zone Extra Deck.
- Votre Deck doit avoir entre 20 et 30 cartes. Votre Extra Deck, si vous avez des Monstres Fusion, peut avoir entre 0 et 5 cartes.
- Mélangez les cartes dans votre Deck avant le Duel (mais pas votre Extra Deck).
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 exemplaires de la même carte dans votre Deck.
- Chaque joueur choisit 1 Carte Compétence avant le Duel et la place face verso devant lui.
- Jouez à pile ou face. Le gagnant choisit qui va commencer. Celui qui commence en premier ne pioche pas de carte au premier tour.
- Chaque joueur pioche les 4 premières cartes de son Deck constituant sa main de départ.

Le Duel se joue par tour. Au début de votre tour, vous piochez une carte. Ensuite, vous pouvez Poser des Pièges, jouer des Magies, Invoquer un monstre dans l'ordre que vous voulez. Après ça, vous pouvez attaquer. Lorsque vous avez fini d'attaquer, votre tour prend fin et celui de votre adversaire commence.

Durant votre tour, vous pouvez Invoquer Normalement 1 monstre depuis votre main, en Position d'Attaque (position horizontale), ou Poser 1 monstre face verso en Position de Défense (position verticale). Regardez le nombre d'étoiles sur la carte représentant le Niveau du monstre que vous Invoquez. S'il en a maximum 4, vous pouvez l'Invoquer ou le Poser. S'il en a plus de 4, vous devez Sacrifier un monstre que vous avez déjà en jeu, en l'envoyant au Cimetière. Vous devez Sacrifier 1 monstre pour Invoquer ou Poser un monstre de Niveau 5 ou 6, ou 2 monstres pour Invoquer ou Poser un monstre de Niveau 7 ou plus. Si un effet de carte dit d'Invoquer Spécialement un monstre, vous n'avez pas besoin de Sacrifier sauf indication contraire. De plus, les Invocations Spéciales ne sont pas prises en compte pour votre limite d'Invocation/Pose Normale d'1 monstre durant votre tour, et il y en a même qui peuvent être faites durant le tour de votre adversaire !

Les monstres avec une bordure jaune n'ont pas de compétences spéciales, mais sont efficaces pour le combat. Les monstres avec une bordure orange ont des compétences spéciales qui sont indiquées sur la carte. Les monstres avec une bordure bleue, comme **Le Renoncé**, ne peuvent être Invoqués qu'en utilisant la Magie indiquée sur le monstre.

Vous pouvez jouer les Magies directement depuis votre main dans la Zone Magie & Piège. Suivez les instructions de la carte. Si c'est une Magie de Terrain Ⓢ, placez-la dans la Zone Terrain. Les Magies et Pièges d'Équipement ⊕ ou Continus ⊙ restent en jeu dans la Zone Magie & Piège. Toutes les autres Magies et tous les autres Pièges vont dans le Cimetière après avoir fait ce qui est indiqué sur la carte.

Les Pièges ne sont pas joués face recto durant votre tour, vous devez les Poser face verso. Ensuite, durant n'importe quel tour après ça (le vôtre OU celui de votre adversaire), vous pouvez les retourner face recto et utiliser leurs effets, puis envoyez-les au Cimetière. Vous pourrez ainsi prendre votre adversaire par surprise !

Chacun de vos monstres en Position d'Attaque peut attaquer une fois par tour. Choisissez un monstre à attaquer, et si votre adversaire n'a pas de monstre, vous pouvez attaquer directement ses LP, dans quel cas votre adversaire perd des LP égaux à l'ATK de votre monstre. Si vous combattez un monstre de l'adversaire, regardez le tableau à droite pour voir ce qu'il se passe ! Si vous attaquez un monstre face verso, retournez-le face recto, et s'il survit au combat, celui-ci reste face recto.

Voici pour les bases du Duel. Vous pouvez en apprendre beaucoup plus et découvrir par exemple ce que sont les Magies Jeu-Rapide Ⓢ en consultant le Livret des Règles complet en ligne : <https://www.yugioh-card.com/fr/rulebook/>

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
2000 ATK > 1200 ATK
2000-1200=800
800 LP Perdus

- Si votre ATK est inférieure
- Détruisez l'attaquant
 - Vous recevez des dommages



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

- 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

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
2000 ATK > 700 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
2000 ATK < 2500 DEF
2500-2000=500
500 LP Perdus

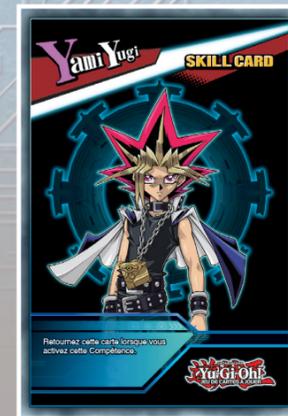
- Si l'ATK est égale à la DEF
- Les deux monstres survivent
 - Personne ne reçoit de dommage



ATTACKER
2000 ATK = 2000 DEF
Pas de LP perdu

CHOISISSEZ BIEN VOTRE COMPÉTENCE : ELLE AURA UN IMMENSE IMPACT SUR LE DUEL !

Les Cartes Compétences sont choisies avant que le Duel ne commence. Choisissez 1 Carte Compétence et placez-la face verso (le nom du personnage étant visible) avant le début du Duel. Certaines cartes peuvent être retournées face recto au début du Duel. Celles dont les instructions disent le contraire, vous indiqueront lorsque vous pouvez les activer en les retournant face recto. Lorsque vous le faites, suivez les instructions de la carte.



Retournez votre Compétence pour l'activer



Votre adversaire ne doit pas savoir quelle Carte Compétence vous allez utiliser, alors faites en sorte qu'il ne la voit pas lorsque vous la Poser au début du Duel !

LES CARTES AUTORISÉES POUR LE SPEED DUEL

Les Speed Duels sont joués uniquement avec des cartes spécifiques. Pour le Speed Duel, utilisez uniquement des cartes qui ont un filigrane Speed Duel.



Vous pouvez utiliser toutes vos cartes de Speed Duel et les mettre dans vos différents Decks pour jouer à Yu-Gi-Oh! JEU DE CARTES À JOUER. Seules les Cartes Compétences ne peuvent être utilisées que pour le Speed Duel !