



# SPEED DUEL

Seu Deck Inicial Speed Duel contém 3 Decks de Speed Duel (Duelo Rápido). Você pode usar esses Decks como estão ou combinar os cards entre eles para construir seu próprio Deck como desejar. Se esta for sua primeira vez duelando com Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS, este Guia de Duelo vai ensiná-lo o básico. Você também pode encontrar o manual de regras completo online em: <https://www.yugioh-card.com/lat-am/pt/rulebook/index.html>

## MESTRES DO DESTINO



YAMI YUGI



MAXIMILLION PEGASUS



ISHIZU ISHTAR

## DUELISTAS DO AMANHÃ



SETO KAIBA

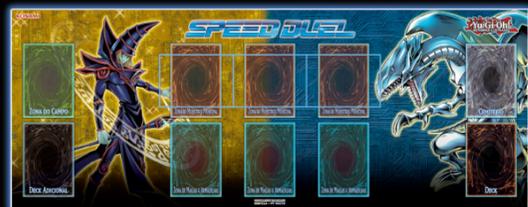


JOEY WHEELER



MAI VALENTINE

## TAPETE DE DUELO



# REGRAS PADRÃO PARA SPEED DUELING!

- Cada duelista começa com 4000 PV (Pontos de Vida). Se seus PV chegarem a zero, você perde!
- Se você tiver Monstros de Fusão (cards roxos), como **Dragão Milenar**, coloque-os na zona do Deck Adicional.
- Seu Deck precisa ter entre 20 e 30 cards. Seu Deck Adicional, se você tiver Monstros de Fusão, pode ter entre 0 e 5 cards.
- Embaralhe os cards no seu Deck antes do Duelo (mas não seu Deck Adicional).
- Você não pode ter mais que 3 cópias de um mesmo card no seu Deck.
- Cada duelista seleciona 1 Card de Habilidade antes do Duelo e o coloca com a face para baixo à sua frente.
- Lance uma moeda ao começar. O vencedor escolhe se quer começar ou se o oponente começa. Se decidir começar, não compre um card no seu primeiro turno.
- Cada duelista compra os 4 cards do topo do seu Deck como sua mão inicial.

O Duelo segue em turnos. No começo do seu turno, compre um card. Depois, você pode Baixar Armadilhas, usar Magias e Invocar um monstro, em qualquer ordem. Depois de tudo isso, você pode atacar. Quando você terminar o ataque, seu turno termina e, então, é o turno do seu oponente.

Durante o seu turno, você pode Invocar 1 monstro por Invocação-Normal da sua mão, em Posição de Ataque (na vertical), ou Baixar 1 monstro com a face para baixo em Posição de Defesa (de lado). Conte o número de Estrelas de Nível do monstro antes de Invocá-lo. Se ele tiver 4 ou menos Estrelas de Nível, você pode simplesmente Invocá-lo ou Baixá-lo. Se ele tiver mais que 4 Estrelas, você primeiro precisa oferecer como Tributo um monstro que você já possui no campo, enviando-o para o Cemitério. Você precisa oferecer como Tributo 1 monstro para Invocar ou Baixar um monstro de Nível 5 ou 6, ou 2 Tributos para Invocar ou Baixar um monstro de Nível 7 ou mais. Se um efeito de card diz para Invocar um monstro por Invocação-Especial, você não precisa oferecer um Tributo, a não ser que o efeito do card o diga para fazê-lo. Além disso, Invocações-Especiais são "livres", portanto, não usam sua 1 Invocação-Normal/Baixar durante o seu turno e elas podem até mesmo serem realizadas no turno do seu oponente!

Monstros com bordas amarelas não têm habilidades especiais, mas são bons para batalhar. Monstros com bordas laranjas que possuem habilidades especiais – simplesmente siga as instruções do card. Monstros com bordas azuis, como **Renunciado**, não podem ser Invocados, exceto usando a Magia detalhada no monstro.

Você pode colocar Magias diretamente da sua mão na Zona de Magias & Armadilhas. Apenas siga as instruções no card. Se for uma Magia de Campo ⚡, coloque-a na Zona do Campo. Se uma Magia ou Armadilha tiver um símbolo de Equipamento ⊕ ou Contínua ⊕, sela permanece na Zona de Magias & Armadilhas. Todas as outras Magias & Armadilhas são colocadas no Cemitério depois que você fizer o que diz o card.

As Armadilhas não são colocadas com a face para cima durante o seu turno. Em vez disso, você baixa as Armadilhas com a face para baixo no seu turno. Depois, em qualquer turno posterior a esse (no seu turno OU no do seu oponente), você pode virá-las com a face para cima e usar seus efeitos e, depois, enviá-las para o Cemitério. Isso permite que você faça um movimento surpresa!

Cada um dos seus monstros em Posição de Ataque pode atacar uma vez por turno. Determine um monstro para ele atacar ou, se seu oponente não tiver um monstro, você ataca diretamente os PV do oponente. Subtraia os pontos de ATK do seu monstro dos PV do seu oponente. Se você batalhar um monstro do oponente, consulte a tabela à direita para ver o que acontece! Se você atacar um monstro com a face para baixo, vire-o com a face para cima, e se ele sobreviver à batalha, ele continua com a face para cima.

Isso é o básico. Você pode descobrir alguns movimentos mais interessantes e aprender sobre conceitos avançados como as Magias Rápidas ⚡ lendo o manual de regras completo online em: <https://www.yugioh-card.com/lat-am/pt/rulebook/index.html>

## POSIÇÃO DE ATAQUE vs POSIÇÃO DE ATAQUE

Compare o ATK do monstro atacante com o ATK do outro monstro. O monstro mais fraco é destruído. O duelista cujo monstro é destruído sofre dano igual à diferença entre os Pontos de Ataque.

Um monstro destruído é colocado com a face para cima no Cemitério do seu dono.

- Se o seu ATK é maior
- Destrua o outro monstro
- O oponente sofre dano



ATACANTE  
2000 ATK > 1200 ATK  
ALVO  
2000-1200=800  
800 LP Perdidos

- Se o seu ATK é menor
- Destrua o monstro Atacante
- Você sofre dano



ATACANTE  
2000 ATK < 3000 ATK  
ALVO  
3000-2000=1000  
1000 LP Perdidos

- Se os dois monstros têm o mesmo ATK
- Destrua os dois monstros
- Ninguém sofre dano



ATACANTE  
2000 ATK = 2000 ATK  
ALVO  
Nenhum PV Perdido

## POSIÇÃO DE ATAQUE vs POSIÇÃO DE DEFESA

Compare o ATK do monstro atacante com a DEF do outro monstro. Seu oponente não sofre nenhum dano quando você ataca um monstro em Posição de Defesa dele.

- Se o seu ATK é maior
- Destrua o outro monstro
- Ninguém sofre dano



ATACANTE  
2000 ATK > 700 DEF  
ALVO  
Nenhum PV Perdido

- Se o seu ATK é menor
- Os dois monstros sobrevivem
- Você sofre dano igual à diferença entre o seu ATK e a DEF do outro monstro



ATACANTE  
2000 ATK < 2500 DEF  
ALVO  
2500-2000=500  
500 LP Perdidos

- Se o seu ATK é igual à DEF
- Os dois monstros sobrevivem
- Ninguém sofre dano



ATACANTE  
2000 ATK = 2000 DEF  
ALVO  
Nenhum PV Perdido

# SELECIONE SUA HABILIDADE COM SABEDORIA, ELA TERÁ UM GRANDE IMPACTO NO DUELO!

Os Cards de Habilidade devem ser selecionados antes do começo do Duelo. Você seleciona 1 Card de Habilidade e o coloca com a face para baixo antes do começo do Duelo (de forma que o nome do personagem esteja a vista). O card pode instruí-lo a virá-lo com a face para cima no começo do Duelo. Caso contrário, as instruções no lado oculto do card dirão quando você deve ativá-lo, virando-o com a face para cima. Quando você o fizer, siga as instruções no card.



Vire sua Habilidade para ativá-la



Os Cards de Habilidade devem ser mantidos em segredo do seu oponente até que você os utilize, portanto, não deixe que ele o veja ao posicioná-lo no começo do Duelo!

## CARDS VÁLIDOS PARA SPEED DUELING

Os Speed Duels usam um conjunto de cards cuidadosamente selecionado. Durante os Speed Duels, você só deveria usar cards que apresentam a marca d'água Speed Duel.



Você pode usar todos os seus cards de Speed Duel com Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS e colocá-los nos seus Decks, exceto os cards de Habilidade. Eles só podem ser usados nos Speed Duels!