

Neue Begriffe und der neue Problemlösungs-Text

1. 'Aus dem Spiel entfernen' heißt jetzt 'Verbannen'

Der Ausdruck 'Aus dem Spiel entfernen' wurde durch das Wort 'Verbannen' ersetzt.

Bisher:

Entferne 1 offenes Monster aus dem Spiel.

Neu:

Verbanne 1 offenes Monster.

Karten, die 'aus dem Spiel entfernt werden', werden ab sofort 'verbannte Karten' genannt.

Bisher:

Beide Spieler beschwören so viele ihrer aus dem Spiel entfernten Monster wie möglich.

Neu:

Beide Spieler beschwören so viele ihrer verbannten Monster wie möglich.

2. 'Vom Spielfeld entfernen' heißt jetzt 'Das Spielfeld verlassen'

Ein anderes Problem mit 'Aus dem Spiel entfernen' ist, dass Spieler diesen Begriff immer wieder mit 'Vom Spielfeld entfernen' verwechseln.

Ab sofort ändern sich diese Begriffe in 'Verbannen' und 'Das Spielfeld verlassen'.

'Verbannen' (vorher 'Aus dem Spiel entfernen') bedeutet, dass die Karte aus dem Spielfeld in den Bereich außerhalb der Spielmatte gelegt wird.

'Das Spielfeld verlassen' (vorher 'Vom Spielfeld entfernen') bedeutet, dass etwas, was sich auf dem Feld befindet, in den Friedhof gelegt, auf die Hand genommen oder verbannt wird (beachte, dass Effekte, die sich aktivieren, wenn eine Karte das Spielfeld verlässt, NICHT aktiviert werden, wenn die Karte zurück ins Deck gelegt wird, da dieses danach gemischt wird).

Bisher:

Wenn diese Karte vom Spielfeld entfernt wird, beschwöre 1 "Wiedergeborener Tengu" als Spezialbeschwörung von deinem Deck.

Neu:

Wenn diese Karte das Spielfeld verlässt, beschwöre 1 "Wiedergeborener Tengu" als Spezialbeschwörung von deinem Deck.

Der einzige Zeitpunkt, an dem ab sofort etwas 'entfernt' wird, ist das Entfernen von Zählmarken. Zum Beispiel: 'Entferne eine Zauberzählmarke.'

Wie du siehst, hat das Wort 'Entfernen' drei verschiedene Spielmechanismen abgehandelt. Dies wurde nun behoben.

Siehe dir an, welche Auswirkungen das auf Karten wie "Seuchenverbreitender Zombie" hat:

Bisher:

Falls du dies tust, entferne diese Karte aus dem Spiel, wenn sie vom Spielfeld entfernt wird.

Neu:

Falls du dies tust, verbanne diese Karte, wenn sie das Spielfeld verlässt.

3. Durchschlagender Kampfschaden

Während eines Kampfes zwischen dieser angreifenden Karte und einem Monster in Verteidigungsposition, dessen DEF niedriger sind als die ATK dieser Karte, füge die Differenz deinem Gegner als Kampfschaden zu.

Dieser Effekt ist seit Jahren gebräuchlich, aber wir vereinfachen den Wortlaut, indem ein Monster 'durchschlagenden Kampfschaden' verursacht.

Bisher:

Während eines Kampfes zwischen dieser angreifenden Karte und einem Monster in Verteidigungsposition, dessen DEF niedriger sind als die ATK dieser Karte, füge die Differenz deinem Gegner als Kampfschaden zu.

Neu:

Falls diese Karte ein Monster in Verteidigungsposition angreift, füge deinem Gegner durchschlagenden Kampfschaden zu.

Beachte, dass der "durchschlagende" Effekt nur bei Kampfschaden auftritt.

Dies bedeutet, dass immer noch eine Schadensberechnung durchgeführt werden muss, damit der Kampfschaden resultiert.

In anderen Worten: Nur weil sich die Bezeichnung geändert hat, bedeutet dies nicht, dass auf wundersame Weise etwas Neues passiert, wenn ein Angriff deklariert wird.

4. Held-Monster heißen jetzt (in den meisten Fällen) HELD-Monster

Wir haben derzeit 3 Arten der 'Held-Monster' aus Yu-Gi-Oh! GX: Elementar-Helden, Schicksalshelden und Böse Helden. Demnächst kommen Maskierte Helden und Visions-Helden dazu.

Auf Karten wie "Elementarheld Stratos" schreiben wir derzeit 'Elementar-Held, Schicksalsheld oder Böser Held' für Effekte, die für alle 3 Typen gelten. Anstelle des Hinzufügens der Ausdrücke Maskierter Held oder Visions-Held werden wir rückwirkend die Namen aller GX-Held-Typ Monster von Held zu HELD (großgeschrieben) ändern.

Dies beinhaltet die Namen folgender Monsterkarten:

"Elementar-HELD Tempest"
 "Schicksals-HELD – Dasher"
 "Böser HELD Dark Gaia"

Dies gilt auch für Effekte. Zum Beispiel bei "Elementarheld Stratos":

„Füge deiner Hand 1 „HELD“-Monster von deinem Deck hinzu. Zauber- und Fallenkarten werden hiervon kaum beeinflusst, da sie bereits kleingeschriebene Namen beinhalten und keine Held-Typ Monster sind.“

Es gibt 3 Ausnahmen bei dieser Regel. In Sachen Monster behält, "Heldenkind" seinen Namen, da es noch nicht alt genug ist, um ein vollwertiger HELD zu sein. Auf der anderen Seite wird "Heldenbündnis" zu "HELDenbündnis". Aber "HELD Blitz!!" wird zu "Held Blitz!!"

Wir planen, diese Karten mit den korrekten Namen und Texten neu aufzulegen. So kann jeder, der die überarbeiteten Karten nutzen will, mit diesen spielen, um Verwirrung zu vermeiden. Vorläufig wird dies dein Spiel nicht ändern, bevor die Maskierter HELD und Visions-HELD Karten erhältlich sein werden.

5. Problemlösungs-Text: Timing, Ziel und Voraussetzungen

Regeltechnisch sind Timing, Ziel und Voraussetzung die wichtigsten Informationen auf einer Karte. Dies sind genau die Dinge, welche die meisten Fragen aufwerfen. Zum Beispiel:

- Timing – Wenn wir eine Kette bilden, tue ich Dinge, wenn ich meine Karte aktiviere oder nachdem die Karte aufgelöst wurde?
- Ziel – Hat die Karte ein Ziel? Wenn sie mehr als 1 Ziel hat, was passiert, wenn ein Ziel verschwindet?
- Voraussetzungen – Was geschieht, wenn sich zwischen dem Moment etwas ändert, an dem ich eine Karte spiele und dem Moment, an dem sie auf den Friedhof gelegt wird?

Ab Juli wird jede Karte, die sich auf einen oder mehrere dieser Schlüsselbereiche bezieht, textlich überarbeitet um alle Fragen zu beantworten.

Und so funktioniert's:

Monster-Text

Die folgenden Texte werden mit verschiedenen Farben markiert, da unser Gehirn farbliche Unterschiede besser verstehen kann – zum Beispiel:

- Alles, was Voraussetzungen für die Aktivierung einer Karte erklärt oder WANN oder WIE OFT du eine Karte aktivieren kannst, wird in grün geschrieben werden und als 'Grüner Text' bezeichnet. Grüner Text begrenzt, wann du Dinge tun kannst.
- Alles was passiert, WENN Du eine Karte AKTIVIERST, wird in rot geschrieben werden und 'Roter Text' genannt. Dies beinhaltet Dinge wie Kosten und Ziel.
- Alles was passiert, wenn du eine Karte auflöst, wird in blau geschrieben werden und als 'Blauer Text' bezeichnet. Dies zeigt, was geschieht wenn der Karteneffekt tatsächlich passiert.

Beachte, dass deine aktuellen Karten immer noch in schwarz gedruckt werden!

Auf deinen Karten, wird dir die Zeichensetzung anstelle der farblichen Markierung helfen, um welche Art Text es geht.

Voraussetzungen (Grüner Text) haben nachfolgend immer einen Doppelpunkt (:). Aktivierungstext wird mit einem Semikolon (;) von den Karteneffekten (Blau) getrennt. Die grundlegende Textstruktur ist VORAUSSETZUNG : AKTIVIERUNG ; AUFLÖSUNG.

Nehmen wir den neuen "Sangan" als einfaches Beispiel:

Wenn diese Karte vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt wird: Füge deiner Hand 1 Monster mit 1500 oder weniger ATK von deinem Deck hinzu.

Alles in grün (vor dem Doppelpunkt) beschreibt, WANN und unter welchen Voraussetzungen der Effekt eintritt. Alles in blau (nach dem Doppelpunkt) beschreibt, was passiert, wenn der Effekt aufgelöst wird.

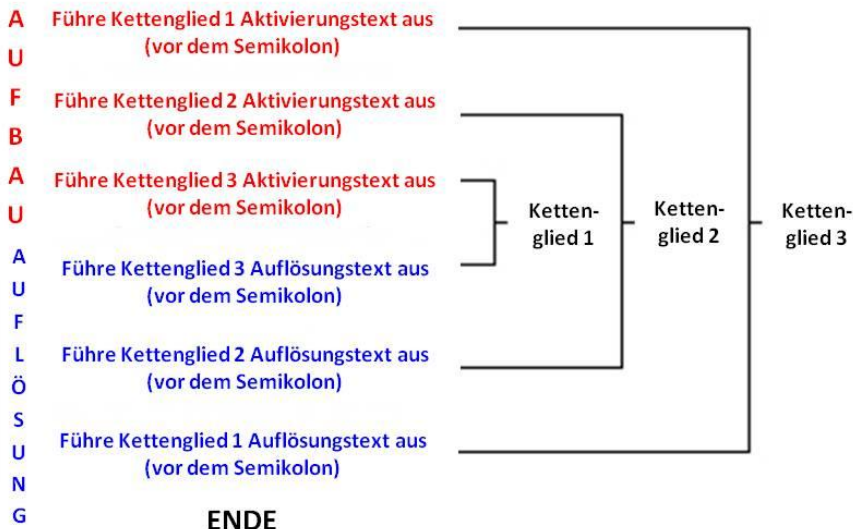
Befindet sich ein Semikolon im Text, dann wird alles nach den Voraussetzungen zwischen zwei Dingen aufgeteilt: Zwischen dem, was passiert wenn du die Karte aktivierst (Roter Text, vor dem Semikolon) und dem, was passiert, wenn die Karte aufgelöst wird (Blauer Text, nach dem Semikolon)

Wenn diese Karte vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt wird: Füge deiner Hand 1 Monster mit 1500 oder weniger ATK von deinem Deck hinzu.

Wenn du eine Karte oder einen Effekt aktivierst:

1. Sei sicher, dass der grüne Teil (vor dem Doppelpunkt) befolgt wird.
2. Erfülle den roten Teil (vor dem Semikolon), falls einer vorhanden ist.
3. Danach können andere Karten und Effekte als Reaktion gekettet werden. Sollte es zu einer Kette kommen, spiele die Effekte deiner Karte (blau, nach dem Doppelpunkt / Semikolon) nicht, bevor die Kette aufgelöst wird und zwar in umgekehrter Reihenfolge, etwa so:

START



ENDE

Folgend ein Beispiel einer 3-Karten Kette.

Spieler #1 beschwört "Dreizack-Krieger" und entschließt sich, den Effekt zu aktivieren. Dies startet eine Kette:

Wenn diese Karte als Normalbeschwörung beschworen wird: Du kannst 1 Monster der Stufe 3 als Spezialbeschwörung von deiner Hand beschwören.

Spieler #2 kettet "Raigeki-Brecher", Ziel ist das Monster von Spieler #1:

Wirf 1 Karte aus deiner Hand ab, um 1 Karte auf dem Spielfeld zu wählen; zerstöre sie.

Aber die Karte, die Spieler #2 als Ziel gewählt hatte, war ein Zwillingmonster, also reagiert Spieler #1 mit "Zwillingsfunke":

Biete 1 offenes Zwillingmonster der Stufe 4, das du kontrollierst, als Tribut an und wähle 1 Karte auf dem Spielfeld; zerstöre sie und ziehe 1 Karte.

Wenn du Doppelpunkt und Semikolon benutzt, kannst du die folgende Kette bilden:

1. Dreizack-Krieger von Spieler #1: (hat keinen roten Text, wird aber Teil der Kette, obwohl momentan nichts passiert)
2. Raigeki-Brecher von Spieler #2: *Wirf 1 Karte aus deiner Hand ab, um 1 Karte auf dem Spielfeld auszuwählen;* (an diesem Punkt wirft Spieler #2 1 Karte ab und wählt das Monster von Spieler #1)
3. Zwillingsfunke von Spieler #1: *Biete 1 offenes Zwillingmonster der Stufe 4, das du kontrollierst, als Tribut an und wähle 1 Karte auf dem Spielfeld;* (an diesem Punkt bietet Spieler #1 ein Monster als Tribut an und wählt eine der Karten von Spieler #2)
4. Zwillingsfunke von Spieler #1 wird aufgelöst: *zerstöre sie und ziehe 1 Karte.* (Spieler #1 führt dies aus)
5. Raigeki-Brecher von Spieler #2: *zerstöre sie.* (Das Monster befindet sich nicht mehr auf dem Spielfeld, also passiert nichts)
6. Dreizack-Krieger von Spieler #1: *Du kannst 1 Monster der Stufe 3 als Spezialbeschwörung von deiner Hand beschwören.* (Spieler #1 führt dies aus)

Rot kommt nach oben, Blau ans Ende. Mit anderen Worten: Alles, was vor dem Semikolon passiert, kommt zuerst (in gestapelter Reihenfolge), danach kommt alles, was nach den Semikolons passiert (erneut in gestapelter Reihenfolge)

TIPP: Sollte ein Doppelpunkt oder Semikolon in einem neuen Text enthalten sein, hat dies immer einen Effekt als Hintergrund, der eine Kette startet. Gibt es keinen Doppelpunkt oder kein Semikolon, startet der Effekt KEINE Kette und kann auch nicht gekettet werden.

“Sangan” startet eine Kette. Du weißt das, weil der Text einen Doppelpunkt beinhaltet:

Wenn diese Karte vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt wird: Füge deiner Hand 1 Monster mit 1500 oder weniger ATK von deinem Deck hinzu.

“Cyber Drache” startet KEINE Kette. Du weißt das, weil der Text keinen Doppelpunkt beinhaltet:

Falls sich ein Monster auf der Spielfeldseite deines Gegners befindet und kein Monster auf deiner Spielfeldseite, kannst du diese Karte aus deiner Hand als Spezialbeschwörung beschwören.

Zauber- und Fallen-Text

Zauber und Fallen startet immer eine Kette ab einem bestimmten Punkt, weil die Aktivierung eines Zaubers/einer Falle an sich den Start einer Kette markiert.

Manche Zauber und Fallen haben keinen Doppelpunkt oder kein Semikolon. Aber sie stehen trotzdem am Anfang einer Kette, wenn du einen Zauber oder eine Falle aktivierst (Die Beschwörung eines Monsters startet keine Kette, deshalb sind sie unterschiedlich).

“Kreaturentausch” zum Beispiel hat keinen Doppelpunkt oder kein Semikolon. Tatsächlich ist der Text derselbe wie zuvor, weil alles bei “Kreaturentausch” geschieht, wenn der Effekt aufgelöst wird:

Beide Spieler wählen 1 Monster auf ihrer jeweiligen Spielfeldseite und tauschen die Kontrolle über diese Monster. Die Positionen dieser Monster können im Spielzug, in dem diese Karte aktiviert wurde, nicht geändert werden.

Viele Fallenkarten haben Voraussetzungen, also ist ein Doppelpunkt in ihrem Text enthalten. Dies ändert nicht ihre Spielbarkeit gegenüber einem Zauber / einer Falle ohne Doppelpunkt. Die neue “Sieben Werkzeuge des Banditen” Karte liest sich zum Beispiel folgendermaßen:

Wenn eine Fallenkarte aktiviert wird: Zahle 1000 Life Points; annulliere die Aktivierung und zerstöre sie.

Der Doppelpunkt ist im Text, um aufzuzeigen, dass diese Karte spezifische Voraussetzungen erfüllen muss, um sie zu aktivieren. Das Semikolon dient der Aufteilung zwischen dem, was du tust, wenn diese Karte aktiviert wird, gegenüber dem was du tust wenn die Karte aufgelöst wird.