

## Nouvelle Terminologie des textes simplifiés des cartes:

### **1. 'Retiré du jeu' devient 'Banni'**

La phrase 'retiré du jeu' est remplacée par le simple mot 'banni':

Ancien texte:

*Retirez du jeu un monstre face recto.*

Nouveau texte:

Bannissez 1 monstre face recto.

Les cartes qui étaient 'retirées du jeu' seront maintenant appelées 'cartes bannies':

Ancien texte:

*Chaque joueur Invoque Spécialement autant de monstres retirés du jeu que possible.*

Nouveau texte:

Chaque joueur Invoque Spécialement autant de monstres bannis que possible.

### **2. 'retiré du terrain' devient 'Quitte le terrain'**

Un autre problème avec 'retiré du jeu', c'est que les joueurs le confondent avec 'retiré du terrain', ce qui est totalement différent. A présent, ces termes deviennent 'banni' et 'quitte le terrain'.

'Banni' (qui était avant 'retiré du jeu') signifie que la carte n'est plus en jeu et va dans un espace spécifique non précisé sur le Tapis de Jeu.

'Quitte le terrain' (qui était avant 'retiré du terrain') signifie que quelque chose était sur le terrain, puis est allé au cimetière, dans la main ou a été banni. (Notez que les effets qui s'activent quand la carte quitte le terrain NE s'activent PAS quand la carte retourne dans le Deck car elle est alors mélangée).

Ancien texte:

*Lorsque cette carte est retirée du terrain, Invoquez Spécialement 1 « Tengu Réincarné » depuis votre Deck.*

Nouveau texte:

Lorsque cette carte quitte le terrain, Invoquez Spécialement 1 « Tengu Réincarné » depuis votre Deck.

Le seul endroit où vous verrez 'retiré' à présent, ce sera pour retirer des compteurs comme 'Retirez 1 Compteur Magie.'

Comme vous le voyez, le mot 'retirer' avait une triple signification. Ceci a donc été corrigé.

Regardez ce que cela fait à des cartes comme "Zombie Epidémique":

Ancien texte:

*Si vous le faites, retirez cette carte du jeu lorsqu'elle est retirée du terrain.*

Nouveau texte:

Si vous le faites, bannissez cette carte lorsqu'elle quitte le terrain.

### **3. Dommages de combat perçant**

*Durant un combat entre cette carte attaquant et un monstre en Position de Défense dont la DEF est inférieure à l'ATK de cette carte, infligez la différence en tant que dommages de combat à votre adversaire.*

Cet effet existe depuis des années, mais nous avons décidé de simplifier la formule en disant simplement que le monstre peut faire des 'dommages de combat perçant'.

Ancien texte:

*Durant un combat entre cette carte attaquant et un monstre en Position de Défense dont la DEF est inférieure à l'ATK de cette carte, infligez la différence en tant que dommages de combat à votre adversaire.*

Nouveau texte:

Si cette carte attaque un monstre en Position de Défense, infligez des dommages de combat percants à votre adversaire.

Notez que l'effet perçant s'applique uniquement aux dommages de combat. Ce qui signifie que vous devez toujours aller jusqu'au calcul des dommages pour que les Dommages de Combat soient faits. En d'autres termes, ce n'est pas parce que la formulation change que le timing de déroulement change comme par magie.

### **4. 'Sélectionné comme cible d'une attaque' devient 'ciblé par une attaque'**

Prenons "Capitaine en Maraude" comme exemple:

Ancien texte:

*Votre adversaire ne peut pas sélectionner d'autre monstre de Type Guerrier face recto comme cible d'attaque.*

Nouveau texte:

Votre adversaire ne peut pas cibler par une attaque un monstre de Type Guerrier face recto, excepté celui-ci.

### **5. Les monstres Héros deviennent (principalement!) des monstres HEROS**

Il y a 3 sortes de monstres `Héros` de Yu-Gi-Oh! GX à l'heure actuelle: Héros Elémentaires, Héros de la Destinée, et Héros du Mal. Il y aura bientôt également des Héros Masqués et des Héros Vision en plus.

A présent, sur des cartes telles que "Stratos, Héros Elémentaire", on écrit `carte Héros Elémentaire, Héros de la Destinée ou Héros du Mal` pour les effets qui fonctionnent pour les 3 sortes. Au lieu d'ajouter `ou Héros Masqué`, `ou Héros Vision` à l'avenir, nous allons simplement changer les noms de tous les monstres Héros de GX de Héros à HEROS (tout en majuscule).

Ceci s'applique aux noms de cartes monstres:

"Tempête HEROS Elémentaire"

"Fonceur HEROS de la Destinée"

"Gaïa Sombre HEROS du Mal"

Ainsi qu'aux effets. "Stratos HEROS Elémentaire" par exemple deviendrait:

Ajoutez un monstre 1 "HEROS" de votre Deck à votre main.

Les Cartes Magie/Piège sont pour la plupart non affectées car elles ont des noms écrits en minuscule et ne sont pas des monstres de type HEROS.

Il y a 3 exceptions à cette règle. Le monstre "Gosse Héros" restera "Gosse Héros" car il n'est pas assez agé pour être un HEROS à part entière. Au contraire, "Lien des Héros" devient "Lien des HEROS". Mais "HERO Flash!!" devient "Héros Flash!!".

Nous prévoyons de réimprimer ces cartes prochainement avec les noms et textes corrigés.

Donc tous ceux qui veulent utiliser les cartes avec les noms revus et corrigés pourront jouer avec pour éviter toute confusion.

Mais pour le moment, jusqu'à ce que des cartes HEROS Masqué et HEROS Vision arrivent, ceci ne changera pas votre façon de jouer.

### **6. Texte de Carte Simplifié: Timing, Cible et Conditions**

Quelques soient les règles, les informations les plus importantes sur une carte sont son Timing, sa Cible, et ses Conditions. Ce sont aussi les choses qui déclenchent le plus de questions. Par exemple:

- Timing – Si on fait une chaîne, est ce que je fais les choses lorsque j'active ma carte ou lors de sa résolution ?
- Cible – Est ce que cette carte cible quelque chose? Si elle a plus qu'une cible, que se passe-t'il si une cible disparaît ?
- Conditions – Que se passe-t'il si quelque chose change entre le moment où je joue la carte et celui où elle va dans le cimetière ?

A compter de Juillet, tout effet qui concerne ces domaines seront réécrites pour répondre à toutes vos questions.

Voici comment ça fonctionne:

#### **Texte de Monstre**

Comme notre cerveau interprète mieux les choses avec des couleurs, les textes ci-dessous seront expliqués en couleur:

- Tout ce qui explique des CONDITIONS pour activer une carte, ou limiter quand et combien de fois vous pouvez activer une carte, sera écrit en vert et appelé `text vert`. Le texte vert limite le moment où vous pouvez faire les choses.
- Tout ce qui se passe LORSQUE VOUS ACTIVEZ une carte sera écrit en rouge et sera appelé `texte rouge`. Cela inclura des choses comme le coût et la cible.
- Tout ce qui se passe lorsque vous résolvez une carte sera écrit en bleu et sera appelé `texte bleu`. C'est ce qui arrive quand l'effet de la carte se résoud.

Rappelez-vous que le texte de vos cartes sera toujours imprimé en noir!

Sur vos cartes plutôt que d'utiliser des couleurs, la ponctuation vous dira à quelle sorte de texte vous avez affaire.

**Les Conditions (texte vert) sont maintenant toujours suivies par (:).**  
**Le texte d'Activation (rouge) est séparé de l'effet de carte (bleu) par un (;).**  
**La structure de base est donc CONDITIONS: ACTIVATION; RESOLUTION.**

Prenons l'exemple avec le nouveau "Sangan":

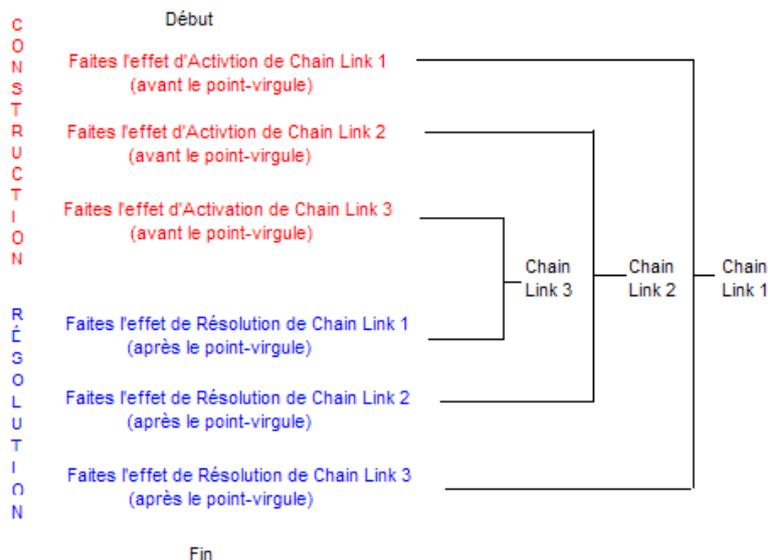
*Lorsque cette carte est envoyée du terrain au Cimetière: Ajoutez un monstre de 1500 max. ATK de votre Deck à votre main.*

Tout ce qui est en vert (avant les 2 points) décrit QUAND et sous quelles conditions l'effet se produit. Tout ce qui est en bleu (après les 2 points) décrit ce qui se passe lorsque l'effet se résoud. S'il y a un point-virgule, alors tout ce qui se passe après la condition est divisé entre tout ce qui se passe au moment de l'activation de la carte (texte rouge avant le point-virgule) et ce qui se passe lorsque la carte se résoud (texte bleu après le point-virgule):

*Lorsque cette carte est détruite au combat et envoyée au Cimetière, vous pouvez cibler 2 monstres de Niveau 2 dans votre Cimetière; Invoquez les Spécialement, mais leurs effets sont annulés.*

Lorsque vous activez une carte ou un effet:

1. Assurez-vous que la partie verte (avant les 2 points) est suivie de quelque chose.
2. Faites la partie en rouge (avant le point-virgule) s'il y en a une.
3. Après cela, d'autres cartes et effets peuvent être chaînés en réponse. S'il y a une chaîne, vous ne faites pas l'effet de la carte (bleu, après les deux points/le point-virgule) avant que la chaîne ne soit résolue, dans l'ordre inverse comme suit:



Prenons l'exemple d'une Chaîne de 3 cartes.

Joueur #1 Invoque "Guerrier au Trident" et choisit d'activer son effet. Cela commence une chaîne:

*Lorsque cette carte est Invoquée Normalement: Vous pouvez Invoquer Spécialement un monstre de Niveau 3 de votre main.*

Joueur #2 chaîne "Interruption de Raigeki", et cible le monstre du Joueur #1 monster:

*Défaussez 1 carte pour cibler 1 carte sur le terrain; détruisez la.*

Mais la carte que le Joueur #2 a ciblé était un monstre Gémeaux, donc le Joueur #1 répond avec "Tempête d'Electricité Gémeau":

*Sacrifiez 1 monstre Gémeau face recto que vous contrôlez de Niveau 4 pour cibler 1 carte sur le terrain; détruisez-la et piochez 1 carte.*

Using the colons and semicolons, you can build the chain like this:

1. Le Guerrier Trident du Joueur #1: (il n'a pas de texte rouge, mais va tout de même dans la chaîne bien que rien ne se passe pour le moment)
2. Interruption de Raigeki du Joueur #2: *Défaussez 1 carte pour cibler 1 carte sur le terrain;* (A ce moment, le Joueur #2 défausse 1 carte, et cible un monstre du Joueur #1)
3. Tempête d'Electricité Gémeau du Joueur #1: *Sacrifiez 1 monstre Gémeau face recto que vous contrôlez de Niveau 4 pour cibler 1 carte sur le terrain;* (A ce moment, le Joueur #1 sacrifie son monstre et cible 1 des cartes du Joueur #2)

4. Tempête d'Electricité Gémeau du Joueur #1 se résoud: *détruisez-la et piochez 1 carte.* (Le Joueur #1 fait cet effet)
5. Interruption de Raigeki du Joueur #2 se résoud: *détruisez la.* (Le monstre n'est plus sur le terrain donc rien ne se passe)
6. Le Guerrier Trident du Joueur #1 se résoud: *Invoquer Spécialement un monstre de Niveau 3 de votre main.* (Le Joueur #1 fait cet effet)

Le rouge va en premier et le bleu en dernier. En d'autres termes: tout ce qui est avant les deux points se déroulent en premier, (tous empilés dans l'ordre), ensuite se passe tout ce qui est après les deux points (encore une fois, tous empilés dans l'ordre).

**ASTUCE:** S'il y a deux points ou un point-virgule dans le nouveau texte, cela signifie que l'effet commence une chaîne. S'il n'y a PAS deux points ou un point-virgule, l'effet ne commence PAS de chaîne et ne peut donc pas être chaîné.

"Sangan" démarre une chaîne. Vous pouvez le savoir car il y a les deux points:

*Lorsque cette carte est envoyée du terrain au Cimetière: Ajoutez 1 monstre avec 1500 max. ATK de votre Deck à votre main.*

"Cyber Dragon" ne commence PAS de chaîne. Vous pouvez le savoir car il n'y a pas les deux points:

*Si votre adversaire contrôle un monstre et que vous n'en contrôlez aucun, vous pouvez Invoquer Spécialement cette carte (de votre main).*

### **Texte de cartes Magie et Piège**

Les cartes Magie et Piège commencent toujours une chaîne à un moment, car l'activation d'une carte Magie/Piège débute une chaîne en soit.

Certaines cartes Magie/Piège n'auront pas de deux points ou de point-virgule. Mais ils commenceront tout de même une chaîne au moment de leur activation. (L'Invocation d'un monstre ne débute pas une chaîne, c'est pour cela que c'est différent).

"Permutation de Créature", par exemple, n'a pas de deux points ou de point-virgule. En fait, son texte est exactement le même qu'avant car tout se déroule au moment où "Permutation de Créature" se résoud:

*Chaque joueur choisit 1 monstre qu'il contrôle et échange le contrôle de son monstre avec celui de l'adversaire. Ces monstres ne peuvent pas être changés de position de combat jusqu'à la fin du tour.*

Beaucoup de cartes Piège ont des conditions, elles auront donc deux points dans le texte. Cela ne change en rien la façon de les jouer par rapport à une carte piège avec deux points dans leur texte. Le nouveau "Sept Outils du Bandit" ressemble à cela par exemple:

*Lorsqu'une Carte Piège est activée: Payez 1000 Life Points; annulez l'activation et détruisez-la.*

Les deux points sont là pour montrer que cette carte a une condition d'activation spécifique. Le point-virgule est là pour séparer ce que vous faites lors de l'activation de cette carte de ce que vous faites lorsque vous la résolvez.