

KONAMI

DEUTSCHE AUSGABE

SHONEN JUMP
遊戯王!
TRADING CARD GAME

OFFIZIELLES REGELHEFT VERSION 9.0

- ÜBER DAS SPIEL 1

I

Grundlagen

- WAS DU ZUM DUELLIEREN BRAUCHST 2
- DIE SPIELUNTERLAGE 4

2

Spielkarten

- MONSTERKARTEN 6
- EFFEKTMONSTER 9
- PENDELMONSTER 12
- XYZ-MONSTER 14
- SYNCHROMONSTER 16
- FUSIONSMONSTER 18
- RITUALMONSTER 19
- MONSTERKARTEN BESCHWÖREN 20
- ZAUBER- & FALLENKARTEN 22

3

Wie man spielt

- LASST DAS DUELL BEGINNEN! 28
- VORBEREITUNG AUF DAS DUELL 29
- AUFBAU EINES SPIELZUGS 30

4**Kämpfe und Ketten**

- REGELN FÜR MONSTERKÄMPFE 37
- KETTEN UND ZAUBERGESCHWINDIGKEIT 40

5**Andere Regeln**

- ANDERE REGELN 45
- GLOSSAR 48

Was ist das Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME?

Mit dem Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME kannst du selbst an dem action-geladenen Kartenspiel teilnehmen, das du aus den Yu-Gi-Oh! TV- und Comic-Megahits kennst.

In diesem Spiel duellieren sich zwei Spieler, wobei sie eine Vielzahl von Monstern sowie Zauber- und Fallenkarten benutzen, um die gegnerischen Monster zu besiegen und der Erste zu sein, der die LP (Life Points) des Gegners auf 0 bringt.

Alles, was du zum Spielen brauchst, steckt in diesem Deck, aber es gibt tausende weitere Karten, die du einsetzen könntest. Darum wird das Sammeln zusätzlicher Karten aus Booster Packs dein Deck weiter verstärken und deine Chance auf den Sieg verbessern!

Dies ist das offizielle Regelheft für das Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME. Es ist wichtig zu lernen, wie man richtig spielt, darum solltest du dir vor dem Spielen dieses Regelheft durchlesen, falls das Spiel neu für dich ist. Das Verständnis der Regeln wird dir helfen, deine Karten optimal auszunutzen, du solltest während der ersten Spiele daher das Regelheft bereithalten. Du kannst außerdem www.yugioh-card.com besuchen, wenn du nach weiteren Informationen suchst.

ÜBER DAS SPIEL

BAUE DEIN EIGENES DECK

Du kannst dein Deck aus deinen Lieblingskarten zusammenstellen und an deine Vorlieben anpassen und dabei aus tausenden von Karten wählen! Jeder Duellant wird sein eigenes, einzigartiges Deck haben, völlig verschieden vom Deck jedes anderen Duellanten, was das Spielen unglaublich spannend macht!

KÄMPFE MIT FANTASTISCHEN MONSTERN & GROßARTIGEN KOMBOS

Im Abstand von einigen Monaten werden regelmäßig neue Booster Packs veröffentlicht, was deinem Deck neue Karten, neue Kombos und damit neue Stärke bringt. Decks entwickeln sich jedes Mal weiter, wenn ein neues Kartenset veröffentlicht wird – dadurch sind deine Duelle stets aufs Neue cool und spannend!



VERSTÄRKE DEIN DECK MIT BOOSTER PACKS

Booster Packs werden alle paar Monate veröffentlicht, was deinem Deck neue Karten, neue Kombos und damit neue Stärke bringt. Decks entwickeln sich jedes Mal weiter, wenn ein neues Set Booster Packs veröffentlicht wird, dadurch bleiben deine Duelle cool und spannend.



Was du zum Duellieren brauchst

■ Deck(40 bis 60 Karten)

Baue aus deinen Lieblingskarten ein Deck, das diese Regeln befolgt:

- Das Deck muss aus 40 bis 60 Karten bestehen.
- Du kannst höchstens 3 Exemplare jeder Karte in Deck, Extra Deck und Side Deck zusammen haben.

Außerdem sind einige Karten in offiziellen Turnieren verboten oder limitiert. (Siehe Seite 45 für Details.)

Versuche, dein Deck nahe an der Mindestzahl von 40 Karten zu halten. In einem Deck mit zu vielen Karten ist es schwerer, deine besten Karten zu ziehen, wenn du sie brauchst. Dieses Deck wird als dein Main Deck bezeichnet.

■ Extra Deck..... (0 bis 15 Karten)

Dieses Deck besteht aus Xyz-, Synchro- und Fusionsmonstern, die du während des Spiels verwenden kannst, wenn du bestimmte Bedingungen erfüllst. Die Regeln für Extra Decks sind:

- Du kannst bis zu 15 Karten im Extra Deck haben.
- Das Extra Deck kann Xyz-Monster, Synchromonster und Fusionsmonster enthalten.
- Diese Karten zählen nicht mit zum Minimum von 40 Karten, aus denen dein Main Deck bestehen muss.

■ Side Deck (0 bis 15 Karten)

Dies ist ein separates Deck, das du benutzen kannst, um dein Deck während eines Matches zu verändern. In einem Match kannst du nach jedem Duell jede beliebige Karte aus deinem Side Deck gegen eine Karte aus deinem Main Deck und/oder Extra Deck austauschen, um deine Strategie an deinen Gegner anzupassen. Die Anzahl der Karten in deinem Side Deck darf nicht größer sein als 15. Die Anzahl der Karten in deinem Side Deck muss vor und nach dem Austauschen von Karten immer gleich sein.

■ Weitere Dinge, die du brauchen könntest

Münzen

Einige Karten erfordern das Werfen einer Münze. Falls du mit solchen spielst, halte eine Münze zum Werfen bereit.

Würfel

Genau wie bei Münzen gibt es auch einige Karten, die Würfeln erfordern. Falls du mit solchen spielst, halte einen normalen, sechseckigen Würfel bereit.

Zählmarken

Einige Karte werden Markierungen erfordern (genannt Zählmarken), um den Überblick über Dinge wie die Anzahl von Spielzügen oder die Stärke einer Karte zu behalten. Du kannst kleine Objekte wie Glasperlen, Büroklammern oder Centstücke als Zählmarken verwenden, die dann auf diese Karten gelegt werden.

Monsterspielmarken

Spielmarken werden verwendet, um Monster darzustellen, die durch Karteneffekte erzeugt werden. Gegenstände, die du als Spielmarke verwendest, müssen darum auf zwei verschiedene Arten hingelegt werden können, die die Kampfpositionen des Monsters eindeutig anzeigen. (Für Einzelheiten siehe Seite 45.)

■ Gegenstände, die während eines Duells helfen können

Taschenrechner

LP ändern sich während eines Duells schnell. Es ist clever, einen Taschenrechner zu benutzen, um deine LP festzuhalten. Während wichtiger Duelle solltest du deine LP auch auf einem Zettel festhalten, um so besonders sicher zu gehen.

Kartenhüllen

Plastikhüllen können verhindern, dass deine Karten geknickt oder zerkratzt werden. Wenn du Kartenhüllen verwendest, müssen diese alle gleich aussehen, so dass deine Karten nicht markiert sind.

Die Spielunterlage

Die Spielunterlage hilft dir, deine Karten während eines Duells zu organisieren. Wenn du deine Karten benutzt, platzierst du sie auf der Spielunterlage. Verschiedene Kartentypen werden in verschiedene Zonen platziert.

Jeder Duellant braucht seine eigene Spielunterlage. Legt diese aneinander, wenn ihr euch duelliert. Diese kombinierte Fläche wird als „das Spielfeld“ bezeichnet. Die in diesem Produkt enthaltene Spielunterlage stellt nur deine Hälfte des Spielfelds dar. Die Karten, die du „kontrollierst“, sind die Karten auf deiner Spielfeldseite.

Ihr könnt euch auch duellieren, ohne Spielunterlagen zu benutzen, solange ihr euch erinnert, wohin die Karten gelegt werden.



1

**Monster-
zone**

Hier legst du deine Monster hin, wenn du sie spielst. In dieser Zone können gleichzeitig bis zu 5 Monsterkarten liegen. Es gibt drei Grundarten, deine Monsterkarten hinzulegen: offene Angriffsposition, offene Verteidigungsposition und verdeckte Verteidigungsposition. Platziere die Karte senkrecht für Angriffsposition und waagrecht für Verteidigungsposition auf das Spielfeld.

2

**Zauber- &
Fallenzone**

Hier legst du deine Zauber- und Fallenkarten hin. Du kannst bis zu 5 Karten gleichzeitig in dieser Zone haben. Du kannst sie offen hinlegen, um sie zu aktivieren, oder verdeckt. Da eine Zauberkarte in diese Zone gelegt wird, wenn sie aktiviert wird, kannst du keine weiteren Zauberkarten benutzen, wenn alle 5 Plätze bereits belegt sind.

3

Friedhof

Wenn Monsterkarten zerstört oder Zauber- & Fallenkarten benutzt wurden, werden sie offen hierhin gelegt. Beide Spieler dürfen sich zu jedem Zeitpunkt eines Duells den Inhalt beider Friedhöfe ansehen. Die Reihenfolge der Karten im Friedhof sollte nicht verändert werden.



4

Deckzone

Hier wird dein Deck verdeckt abgelegt. Die Spieler ziehen von hier Karten, die sie dann auf die Hand nehmen. Falls Karten von deinem Deck durch einen Karteneffekt vorgezeigt werden oder du dein Deck durchsuchst, mische das Deck und lege es hierhin zurück, nachdem der Effekt aufgelöst wurde.

5

Spielfeldzone

Spezielle Zauberkarten, genannt Spielfeldzauber, werden in diese Zone ausgespielt. Jeder Spieler darf 1 Spielfeldzauber auf seiner Spielfeldseite haben. Um einen anderen Spielfeldzauber zu verwenden, lege deinen bisherigen auf den Friedhof. Spielfeldzauber zählen nicht zur 5-Karten-Beschränkung deiner Zauber- & Fallenzone.

6

Extra-deckzone

Lege hier verdeckt dein Extra Deck hin. Du kannst dir während des Spiels die Karten in deinem Extra Deck ansehen.

Hier wurde früher das Fusionsdeck hingelegt. Alle Karteneffekte, die sich auf das Fusionsdeck beziehen, beziehen sich jetzt auf das Extra Deck.

7

Pendelzone

Wenn du eine Pendelmonsterkarte als Zauberkarte aktivierst, legst du sie offen hier hin. Als Zauberkarten gespielte Pendelmonsterkarten zählen nicht zu den 5-Karten-Beschränkungen deiner Zauber- & Fallenzone oder deiner Monsterzone. (Weitere Einzelheiten zu Pendelmonsterkarte findest du auf Seite 12.)

Monsterkarten

AUFBAU EINER KARTE

1 Kartennamen

BLAUER DRACHENBESCHWÖRER



3 Eigenschaft

2 Stufe



7 Kartenbeschreibung



5 Kartennummer

4 Typ

[MAGIER / EFFEKT]

Falls diese Karte vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt wird: Du kannst deiner Hand 1 Normales Monster vom Typ Drache, Krieger oder Magier von deinem Deck hinzufügen.

6 ATK (Angriffspunkte)
DEF
(Verteidigungspunkte)

ATK/1500 DEF/000

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

1 Kartennamen

Dies ist der Name der Karte. Wenn der Name einer Karte im Kartentext erwähnt wird, steht er in Anführungszeichen. Falls zwei Karten denselben Namen haben, werden sie als die gleiche Karte betrachtet.

2 Stufe

Zähle die Sterne hier, um die Stufe des Monsters zu erfahren. Bei Xyz-Monstern befinden sich die Sterne links und ihre Anzahl gibt den Rang des Monsters an.

3 Eigenschaft

Jedes Monster hat eine Eigenschaft. Diese Eigenschaft ist wichtig für einige Karteneffekte.



4 Typ

Monster sind in verschiedene Typen eingeteilt. Einige Monster mit bestimmten Fähigkeiten führen hier neben ihrem Typ noch weitere Informationen auf.

5 Kartenummer

Hier steht die Identifikationsnummer einer Karte. Diese Nummer ist nützlich für Sammler und für das Sortieren deiner Sammlung.

6 ATK (Angriffspunkte) / DEF (Verteidigungspunkte)

ATK sind die Angriffspunkte (Attack Points) eines Monsters und DEF sind die Verteidigungspunkte (Defense Points) eines Monsters. Hohe ATK- und DEF-Punkte sind im Kampf vorteilhaft!

7 Kartenbeschreibung

Hier stehen Karteneffekte, die die Spezialfähigkeiten des Monsters beschreiben, und wie man sie benutzt. Normalerweise können die Effekte von Monstern nicht benutzt werden, während sie verdeckt auf das Spielfeld gesetzt sind. Gelbe, Normale Monster haben keine Effekte, bei diesen steht hier eine Beschreibung des Monsters, die das Spiel nicht beeinflusst.

WAS IST EINE MONSTERKARTE?

Monsterkarten werden zum Kämpfen verwendet und um deinen Gegner zu besiegen. Kämpfe zwischen Monsterkarten sind die Grundlage jedes Duells.

Es gibt viele Arten von Monsterkarten. Dieses Spiel ist mehr als nur ein einfacher Schlagabtausch, darum werden Monster mit hohen Angriffs- und Verteidigungspunkten allein nicht ausreichen. Es gibt auch gute Monster mit starken Spezialeffekten, selbst wenn ihre ATK- und DEF-Punkte niedrig sind. Darum hängt dein Erfolg in einem Duell davon ab, wie geschickt du die verschiedenen Karten einsetzen kannst. Lass uns einen Blick auf die verschiedenen Arten von Monstern werfen.



«« Normale Monster

Dies sind einfache Monsterkarten ohne Spezialfähigkeiten. Viele Normale Monster haben höhere Angriffs- und Verteidigungspunkte als Effektmonster, dafür aber keine Spezialfähigkeiten.



«« Effektmonster

Ein Effektmonster ist ein Monster, das Spezialfähigkeiten hat.

Die Effekte dieser Monster sind in vier Kategorien unterteilt:

- **Permanenter Effekt**
- **Zündeffekt**
- **Schnelleffekt**
- **Triggereffekt**
(einschließlich Flippeffekt)

■■■ **Permanenter Effekt** ■■■

Dieser Effekt ist aktiv, während die Effektmonsterkarte offen auf dem Spielfeld liegt. Der Effekt beginnt, sobald das offene Monster das Spielfeld betritt, und endet, sobald dieses Monster verschwindet oder nicht länger offen liegt; es gibt keinen Trigger für seine Aktivierung. Diese Monster sind am nützlichsten, wenn du eine Strategie hast, um sie auf dem Spielfeld zu beschützen.

Beispiel

Monster mit 2000 oder weniger ATK können keinen Angriff deklarieren.

Zündeffekt

Du kannst diesen Typ Effekt benutzen, indem du während deiner Main Phase einfach seine Aktivierung ansagst. (Siehe Aufbau eines Spielzugs, Seite 30.) Es gibt einige Zündeffekte, die Kosten für die Aktivierung haben, wie Karten von deiner Hand abzuwerfen oder deine Monster als Tribut anzubieten. Weil du wählen kannst, wann du diesen Typ Effekt aktivierst, ist es leicht, damit Kombos erzeugen.

Beispiel

Du kannst diese Karte als Tribut anbieten und dann 1 Monster auf dem Spielfeld wählen; zerstöre das gewählte Ziel.

Schnelleffekt

Dies sind spezielle Monstereffekte, die du sogar während des Spielzugs deines Gegners aktivieren kannst. Dieser Typ Effekt hat Zaubergeschwindigkeit 2 – alle anderen Monstereffekte haben Zaubergeschwindigkeit 1. (Siehe Zaubergeschwindigkeiten, Seite 41.) Weil es für deinen Gegner schwierig ist, diese Karten vorherzusehen, können sie ihm eine unerwartete Überraschung bescheren.

(Dieser Effekt hieß früher Mehrfach-Trigger-Effekt.)

Beispiel

Während des Spielzugs eines beliebigen Spielers, wenn ein Effekt aktiviert wird: Du kannst 1 Karte in deinem Friedhof wählen; beschwöre sie als Spezialbeschwörung.

Triggereffekt

Diese Karten werden zu bestimmten Zeiten aktiviert, zum Beispiel „während der Standby Phase“ oder „wenn dieses Monster zerstört wird“. Diese Karten können großartige Kombos ergeben, aber es ist leichter für deinen Gegner vorherzusagen, was passieren wird, daher könnte er versuchen, dich aufzuhalten.

Beispiel

Wenn diese Karte durch Kampf zerstört und auf den Friedhof gelegt wird: Wähle 1 Karte auf dem Spielfeld; zerstöre das gewählte Ziel.

Flippeffekt

Flippeffekte sind eine Untergruppe der Triggereffekte.

Ein Flippeffekt ist ein Effekt, der aktiviert wird, wenn eine verdeckte Karte aufgedeckt wird. Dies kann geschehen, wenn sie als Flippbeschwörung beschworen wird, wenn sie angegriffen wird, während sie verdeckt ist, oder wenn sie durch einen Karteneffekt aufgedeckt wird. Diese Effekte beginnen mit dem Wort „FLIPP:“ auf der Karte. Wenn du ein verdecktes Monster hast, muss dein Gegner vorsichtig sein, weil er nicht weiß, ob es einen Flippeffekt hat oder nicht.

Beispiel

FLIPP: Ziehe 1 Karte.



«« Pendelmonsterkarten

Pendelmonsterkarten sind eine neue Kartenart, welche die Grenze zwischen Monstern und Zaubern verwischen lassen! Du kannst sie als Monster beschwören, um dann mit ihnen anzugreifen oder zu verteidigen, oder sie als Zauberkarte in deinen Pendelzonen aktivieren, um zusätzliche Spezialfähigkeiten aktivieren und Monster als Pendelbeschwörung beschwören zu können!

Pendeleffekt - Wenn du diese Karte als Zauberkarte in deine Pendelzone spielst, hat sie diesen Effekt. Es gibt auch Pendelmonsterkarten, die keinen Pendeleffekt haben.

Pendelbereich - Der Pendelbereich ist eine Zahl, die festlegt, welche Monster du während einer Pendelbeschwörung als Spezialbeschwörung beschwören kannst. Diese Karte hat den Pendelbereich 1.

Monstereffekt - Wenn du diese Karte ganz normal als Monsterkarte spielst, hat sie diesen Effekt. Es gibt auch Pendelmonsterkarten, die keinen Monstereffekt haben.



--- So funktionieren Pendelbeschwörungen ---

Während deiner Main Phase kannst du Pendelmonsterkarten als Zauberkarten in deinen Pendelzonen aktivieren. Sobald du in jeder Pendelzone eine Karte liegen hast, kannst du eine Horde Monster als Pendelbeschwörung beschwören!

1

Erkläre einmal pro Spielzug, während deiner Main Phase, dass du eine Pendelbeschwörung durchführst.

2

Sieh dir die Pendelbereiche deiner beiden Pendelmonsterkarten an und beschwöre dann beliebig viele Monster als Spezialbeschwörung von deiner Hand und deinem Extra Deck, deren Stufen zwischen den beiden Pendelbereichen liegen.



Wenn eine deiner Pendelmonsterkarten auf dem Spielfeld (egal, in welcher Zone sie liegt oder ob sie ein Monster ist oder nicht) auf den Friedhof gelegt würde, lege sie stattdessen offen auf dein Extra Deck. Du kannst sie später erneut als Pendelbeschwörung aufs Spielfeld beschwören!



« Xyz-Monster

Xyz-Monster sind eine mächtige Art von Monstern! Du kannst ein Xyz-Monster jederzeit beschwören, wenn du Monster kontrollierst, welche dieselbe Stufe haben. Xyz-Monster befinden sich zu Spielbeginn in deinem Extra Deck (nicht in deinem Main Deck) und warten darauf, dass du sie herbeirufst.

■ Für eine Xyz-Beschwörung benötigtes Material ■

Dies ist der Rang deines Xyz-Monsters. Xyz-Monster haben Ränge anstelle von Stufen. Stärkere Xyz-Monster haben höhere Ränge. Dies ist ein Xyz-Monster vom Rang 4.

Dies ist das Xyz-Material, das du brauchst, um dieses Monster zu beschwören. In diesem Beispiel brauchst du 2 Monster der Stufe 4. Xyz-Material muss offen auf dem Spielfeld liegen, damit du es verwenden kannst.



----- So funktionieren Xyz-Beschwörungen -----

Xyz-Beschwörungen sind deine coole und einfache Art, Xyz-Monster als Spezialbeschwörung von deinem Extra Deck zu beschwören. Das geht so:

- 1** Wähle ein Xyz-Monster von deinem Extra Deck, für das du das richtige Xyz-Material hast. Das Xyz-Material muss offen auf deiner Spielfeldseite liegen.
- 2** Lege das Xyz-Material übereinander.
- 3** Nimm das Xyz-Monster von deinem Extra Deck und lege es auf das übereinandergelegte Xyz-Material:



Wenn ein Xyz-Monster dich anweist, ein Xyz-Material „abzuhängen“, nimm eines des Xyz-Materials unter deinem Xyz-Monster und lege es auf den Friedhof.

GERÜMPELKRIEGER



LC-SD-DE029

[KRIEGER / SYNCHRO / EFFEKT]

„Gerümpelsynchronisierer“ + 1 oder mehr Nicht-Empfänger-Monster
 Falls diese Karte als Synchronbeschwörung beschworen wird, Sie erhält ATK in Höhe der Summe der ATK aller Monster der Stufe 2 oder niedriger, die du derzeit kontrollierst.

ATK/2300 DEF/1300

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

«« Synchronmonster

Synchronmonster gehören ins Extra Deck, was getrennt vom Main Deck liegen sollte. Du kannst ein mächtiges Synchronmonster im Handumdrehen als Spezialbeschwörung aufs Spielfeld beschwören, indem du einfach die Stufen deiner Monster verwendest. Synchronmonster können als Synchronbeschwörung vom Extra Deck beschworen werden, indem du 1 offenes „Empfänger“-Monster und eine beliebige Anzahl offener Nicht-Empfänger-Monster von deiner Spielfeldseite auf den Friedhof legst, wenn die Summe aller ihrer Stufen genau der Stufe des Synchronmonsters entspricht.

GERÜMPELSYNCHRONISIERER



LC-SD-DE002

[KRIEGER / EMPFÄNGER / EFFEKT]

Wenn diese Karte als Normalbeschwörung beschworen wird, Du kannst 1 Monster der Stufe 2 oder niedriger in deinem Friedhof wählen; beschwöre das gewählte Ziel als Spezialbeschwörung in die Verteidigungsposition, aber seine Effekte werden annulliert.

ATK/1300 DEF/ 500

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

«« Empfänger-Monster für Synchronbeschwörungen

Um ein Synchronmonster als Synchronbeschwörung zu beschwören, brauchst du 1 Empfänger (halte nach „Empfänger“ neben seinem Typ Ausschau). Das Empfänger-Monster und die anderen offenen Monster, die du für die Synchronbeschwörung verwendest, werden Synchromaterial genannt. Die Summe ihrer Stufen entspricht der Stufe des Synchronmonsters, das du beschwörst.

- - - - - Wie Synchronbeschwörungen durchgeführt werden - - - - -

1 Während deiner Main Phase kannst du eine Synchronbeschwörung ansagen, wenn die gemeinsame Stufe von 1 offenem Empfänger-Monster und einer beliebigen Anzahl anderer offener Monster, die du kontrollierst, gleich der Stufe des Synchronmonsters ist, das du als Synchronbeschwörung beschwören willst.

2 Nachdem du die Stufe des gewünschten Synchronmonsters noch einmal überprüft hast, lege das offene Synchronmaterial von deiner Spielfeldseite auf den Friedhof.

3 Nachdem du das Synchronmaterial vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt hast, nimm das Synchronmonster von deinem Extra Deck und lege es in offener Angriffsposition oder offener Verteidigungsposition auf das Spielfeld.

Stufe 3

Stufe 2

Stufe 5



Empfänger



Nicht-Empfänger-Monster



Synchronbeschwörung!



«« Fusionsmonster

Fusionsmonster gehören auch in dein Extra Deck (und nicht in dein Main Deck). Sie werden durch Verwendung der auf der Karte aufgeführten Monster (genannt Fusionsmaterial) kombiniert mit einer Beschwörungskarte wie „Polymerisation“, beschworen. Sie haben üblicherweise Spezialfähigkeiten und zusätzlich sehr hohe Angriffspunkte.

--- Wie Fusionsbeschwörungen durchgeführt werden ---

1 Falls du das ganze Fusionsmaterial, das auf der Fusionsmonsterkarte aufgeführt ist, an den Orten hast, die auf der Beschwörungskarte angegeben sind, kannst du deine Beschwörungskarte aktivieren, indem du sie in deine Zauber- & Fallenzone legst.

2 Lege das Fusionsmaterial auf den Friedhof, dann nimm das entsprechende Fusionsmonster von deinem Extra Deck und lege es in offener Angriffs- oder offener Verteidigungsposition aufs Spielfeld. Lege als Letztes deine Beschwörungskarte auf den Friedhof. (Falls ein anderer Karteneffekt bewirkt, dass dein Fusionsmaterial an einen anderen Ort als den Friedhof gelegt wird, wenn deine Beschwörungskarte aufgelöst wird, lege es an diesen anderen Ort, aber die Fusionsbeschwörung wird trotzdem durchgeführt.)

3 Denke daran: Um ein Fusionsmonster während eines Duells benutzen zu können, muss es sich in deinem Extra Deck befinden. Da Fusionsbeschwörungen bestimmte Karten erfordern, Sorge außerdem dafür, dass du diese Karten in deinem Main Deck hast!



Polymerisation



«« Ritualmonster

Ritualmonster sind spezielle Monster, die mit einer bestimmten Ritualzauberkarte zusammen mit dem erforderlichen Tribut als Spezialbeschwörung beschworen werden. Ritualmonsterkarten gehören ins Main Deck und können nicht beschworen werden, bis du alle nötigen Karten zusammen in deiner Hand oder auf dem Spielfeld hast. Ritualmonster haben im Allgemeinen hohe ATK und DEF und manche haben Spezialfähigkeiten, genau wie Fusionsmonster.

----- Wie Ritualbeschwörungen durchgeführt werden -----

1 Wenn du eine Ritualzauberkarte und die passende Ritualmonsterkarte in deiner Hand und den erforderlichen Tribut (wie auf der Ritualzauberkarte aufgeführt) hast, kannst du die Ritualzauberkarte aktivieren und sie in die Zauber- & Fallenzone legen.

2 Falls die Aktivierung der Ritualzauberkarte erfolgreich ist, biete Monster als Tribut an, indem du sie von deiner Hand oder dem Spielfeld auf den Friedhof legst. Die Ritualzauberkarte wird die erforderliche Tributmenge angeben.

3 Nachdem du die als Tribut angebotenen Monster auf den Friedhof gelegt hast, lege die Ritualmonsterkarte entweder in offener Angriffs- oder in offener Verteidigungsposition auf das Spielfeld. Lege als Letztes die Ritualzauberkarte auf den Friedhof.



Ritualzauberkarte

Monsterkarten beschwören

Es gibt verschiedene Wege, um Monster auf das Spielfeld zu beschwören. Diese Wege können in 2 Gruppen unterteilt werden: Beschwörungen, die nur einmal pro Spielzug durchgeführt werden können, und Beschwörungen, die mehrmals pro Spielzug durchgeführt werden können.

■ Normalbeschwörung (und Tributbeschwörung)

Dies ist die gebräuchlichste Art, um ein Monster zu beschwören. Spiele einfach eine Monsterkarte von deiner Hand in offener Angriffsposition auf das Spielfeld. Alle Normalen Monster und die meisten Effektmonster (solange diese keine spezielle Beschränkung haben) können auf diese Weise beschworen werden.

Für Monster der Stufe 5 oder höher musst du vor der Normalbeschwörung jedoch mindestens 1 anderes Monster als Tribut anbieten, das heißt, von deiner Spielfeldseite auf den Friedhof legen. Dies wird als Tributbeschwörung bezeichnet. Monster der Stufe 5 oder 6 erfordern 1 Tribut und Monster der Stufe 7 oder höher erfordern 2 Tribute.

Stufe 5, 6	Stufe 7 oder höher
1 Tribut	2 Tribute

■ Setzen

Eine Monsterkarte in verdeckter Verteidigungsposition von deiner Hand auf das Spielfeld zu spielen, wird als „Setzen“ bezeichnet. Um Monster der Stufe 5 oder höher zu setzen musst du trotzdem Tribut anbieten.

Es ist wichtig, daran zu denken, dass das Setzen einer Monsterkarte in verdeckter Verteidigungsposition auf das Spielfeld NICHT als Beschwörung betrachtet wird. Die Karte ist gesetzt worden und kann mit einer Flippbeschwörung beschworen oder durch einen Angriff oder einen Karteneffekt aufgedeckt werden. Denke daran, dass du nur ein Monster pro Spielzug als Normalbeschwörung beschwören ODER setzen kannst. Wenn du also ein Monster setzt, kannst du in diesem Spielzug kein Monster als Normalbeschwörung beschwören.

Beachte: Du kannst Monster nicht in offener Verteidigungsposition von deiner Hand auf das Spielfeld setzen.

Du kannst pro Spielzug nur eine hiervon durchführen

Spielkarten

■ Flippbeschwörung

Du kannst ein Monster in verdeckter Verteidigungsposition in die offene Angriffsposition bringen, ohne einen Karteneffekt zu benutzen. Dies wird als Flippbeschwörung bezeichnet. Wenn du eine Flippbeschwörung durchführst, kannst du das Monster nicht in die offene Verteidigungsposition ändern, nur in die offene Angriffsposition. Eine Monsterkarte kann nicht im selben Spielzug als Flippbeschwörung beschworen werden, in dem sie auf das Spielfeld gesetzt wurde. Du kannst die Effekte der meisten Monster nur benutzen, wenn sie offen auf dem Spielfeld liegen.

■ Spezialbeschwörung

Einige Monster können ohne Normalbeschwörung oder Setzen auf das Spielfeld gespielt werden. Dies wird als Spezialbeschwörung bezeichnet. Pendelbeschwörungen, Xyz-Beschwörungen, Synchrobeschwörungen, Fusionsbeschwörungen und Ritualbeschwörungen sind alles Spezialbeschwörungen. Einige Effektmonster haben auch bestimmte Bedingungen, unter denen sie als Spezialbeschwörung beschworen werden können. Solange der Effekt nichts anderes sagt, wird ein als Spezialbeschwörung beschworenes Monster in der Position deiner Wahl auf das Spielfeld beschworen – entweder in offener Angriffsposition oder in offener Verteidigungsposition.

■ Spezialbeschwörung durch einen Karteneffekt

Monster können auch durch den Effekt einer anderen Karte als Spezialbeschwörung auf das Spielfeld beschworen werden. Diese Spezialbeschwörung unterscheidet sich von der eines „Spezialbeschwörungsmonsters“. Du kannst den Effekt einer Karte nicht benutzen, um ein solches Monster von deiner Hand, deinem Deck oder dem Friedhof als Spezialbeschwörung zu beschwören, es sei denn, es wurde vorher bereits ordnungsgemäß als Spezialbeschwörung beschworen. Wenn zum Beispiel ein Synchromonster von deinem Extra Deck auf den Friedhof gelegt wurde, ohne als Synchrobeschwörung beschworen worden zu sein, kannst du keine Zauberkarte benutzen, um es als Spezialbeschwörung aus dem Friedhof zu beschwören, weil Synchromonster zuerst ordnungsgemäß beschworen werden müssen, bevor sie durch einen anderen Karteneffekt als Spezialbeschwörung beschworen werden können.

AUFBAU EINER KARTE



Zauberkarte

2 Typ

3 Symbol

5 Kartennummer

1 Kartenname

4 Kartenbeschreibung



Fallenkarte

1 Kartename

Denke daran, dass Karten mit demselben Namen als die gleiche Karte betrachtet werden und du nur bis zu 3 Exemplare der gleichen Karte in deinem Main Deck und Side Deck zusammen haben kannst.

2 Typ

Anstatt eines Eigenschaftssymbol wie Monsterkarten hat eine Zauberkarte das „ZAUBER 魔“-Symbol und eine Fallenkarte das „FALLE 罨“-Symbol.

3 Symbol

Es gibt 6 verschiedene Symbole, die besondere Eigenschaften repräsentieren, die eine Zauber- oder Fallenkarte haben kann. Zauber- und Fallenkarten ohne Symbol werden als „Normale Zauberarten“ oder „Normale Fallenarten“ bezeichnet.

**Ausrüstung****Spielfeld****Schnell****Ritual****Permanent****Konter****4** Kartenbeschreibung

Hier sind die Aktivierungsbedingungen und Effekte der Karte beschrieben. Lies die Kartenbeschreibung aufmerksam und befolge die Anweisungen.

5 Kartennummer

Hier steht die Identifikationsnummer einer Karte. Diese Nummer ist nützlich für Sammler und für das Sortieren deiner Sammlung.



«« Zauberkarten

Zauberkarten können normalerweise nur während deiner Main Phase aktiviert werden und helfen dir mit verschiedenen Effekten weiter. Zauberkarten haben viele mächtige Effekte, wie andere Karten zu zerstören oder Monster zu verstärken. Halte diese Karten in deiner Hand zurück, bis du den größten Nutzen aus ihnen ziehen kannst.

■ ■ ■ Normale Zauberkarten ■ ■ ■

Normale Zauberkarten haben einmal benutzbare Effekte. Um eine Normale Zauberkarte zu benutzen, sage deinem Gegner ihre Aktivierung an, wobei du sie offen auf das Spielfeld legst. Falls die Aktivierung erfolgreich ist, löst du den auf der Karte beschriebenen Effekt auf. Lege die Karte danach auf den Friedhof.

■ ■ ■ Ritualzauberkarten ■ ■ ■



Diese Zauberkarten werden benutzt, um Ritualbeschwörungen durchzuführen. Benutze diese Karten auf dieselbe Weise, wie du Normale Zauberkarten benutzen würdest.

Permanente Zauberkarten



Diese Karten bleiben auf dem Spielfeld, nachdem sie aktiviert wurden, und ihr Effekt dauert an, solange die Karte offen auf dem Spielfeld bleibt. Durch das Benutzen von Permanenten Zauberkarten kannst du mit einer einzigen Karte andauernde positive Effekte erzeugen. Das ist großartig, bietet aber andererseits die Möglichkeit, dass dir ihr Effekt gar nichts nützt, falls dein Gegner sie rasch vom Spielfeld entfernt.

Ausrüstungszauberkarten



Diese Karten geben 1 offenem Monster deiner Wahl einen Extraeffekt (entweder einem eigenen oder einem deines Gegners, abhängig von der Karte). Sie bleiben auf dem Spielfeld, nachdem sie aktiviert wurden. Die Ausrüstungszauberkarte wirkt nur auf 1 Monster, welches das ausgerüstete Monster genannt wird, verbraucht aber trotzdem einen der Plätze in deiner Zauber- & Fallenzone. Falls möglich, lege sie als Gedächtnisstütze in das Feld unmittelbar hinter dem ausgerüsteten Monster. Falls das ausgerüstete Monster zerstört, verdeckt oder vom Spielfeld entfernt wird, werden seine Ausrüstungszauberkarten zerstört.

Spielfeldzauberkarten



Diese Karten werden in deine Spielfeldzone gelegt und bleiben dann dort. Jeder Spieler kann 1 Spielfeldzauberkarte auf seiner Spielfeldseite haben. Wenn du eine andere Spielfeldzauberkarte verwenden möchtest, lege deine bisherige auf den Friedhof. Viele Spielfeldzauberkarten gelten für BEIDE Spieler.

Diese Karten können verdeckt in die Spielfeldzone gelegt werden, sind dann aber nicht aktiv, bis sie aufgedeckt werden.

Schnellzauberkarten



Dies sind spezielle Zauberkarten, die während jeder Phase deines Spielzugs – nicht nur in deiner Main Phase – aktiviert werden können. Du kannst sie auch während des Spielzugs deines Gegners aktivieren, wenn du die Karte vorher verdeckt gesetzt hast, aber dann kannst du sie nicht im selben Spielzug aktivieren, in dem du sie gesetzt hast.

FALLGRUBE

[FALLENKARTE]



YS14-DE031

Wenn dein Gegner 1 Monster mit 1000 oder mehr ATK als Normal- oder Flippbeschwörung beschwört: Wähle das Monster; zerstöre das gewählte Ziel.

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

«« Fallenkarten

Fallenkarten werden dir mit verschiedenen Effekten weiterhelfen, genau wie Zauberkarten. Der große Unterschied zwischen ihnen ist, dass du Fallenkarten während des Spielzugs deines Gegners aktivieren kannst. Viele Zauberkarten haben für die Offensive nützliche Effekte, Fallenkarten hingegen haben die Fähigkeit, deinen Gegner zu überraschen, indem sie seine Angriffe und Strategien stören. Fallenkarten zu benutzen kann manchmal schwierig sein, weil dein Gegner manchmal bestimmte Dinge tun muss, bevor du sie zünden kannst.

■ ■ ■ Normale Fallenkarten ■ ■ ■

Bevor du eine Fallenkarte aktivieren kannst, musst du sie erst auf das Spielfeld setzen. Du kannst eine Falle nicht im selben Spielzug aktivieren, in dem du sie gesetzt hast, aber du kannst sie jederzeit danach aktivieren, ab dem Beginn des nächsten Spielzugs.

Normale Fallenkarten haben einmal benutzbare Effekte und nachdem ihr Effekt aufgelöst wurde, werden sie auf den Friedhof gelegt, genau wie Normale Zauberkarten. Eine weitere Ähnlichkeit zu Normalen Zauberkarten ist, dass ihre Effekte nur schwer aufgehoben werden können, nachdem sie aktiviert wurden. Dein Gegner kann jedoch deine verdeckte Fallenkarte in dem Spielzug zerstören, in dem sie gesetzt wurde oder bevor die richtige Zeit gekommen ist, um sie zu aktivieren. Deswegen musst du dir genau überlegen, wie du deine Fallenkarten einsetzt.

■■■ Permanente Fallenkarten



Genau wie Permanente Zauberarten verbleiben Permanente Fallenkarten auf dem Spielfeld, nachdem sie aktiviert wurden, und ihre Effekte dauern an, solange sie aufgedeckt auf dem Spielfeld bleiben. Einige Permanente Fallenkarten haben Fähigkeiten, die Zünd- oder Triggereffekten ähneln, die du auf Effektmonsterkarten finden kannst. Permanente Fallenkarten können Effekte haben, die die Möglichkeiten deines Gegners einschränken oder seinen LP langsam Schaden zufügen.

■■■ Konterfallenkarten



Diese Fallenkarten werden normalerweise als Reaktion auf die Aktivierung anderer Karten aktiviert und können Fähigkeiten wie das Annullieren der Effekte dieser Karten haben. Diese Typen von Fallen sind effektiv gegen Normale Zauberarten und Normale Fallenkarten, die anders schwer aufzuhalten sind. Viele Konterfallenkarten erfordern jedoch das Bezahlen von Kosten, um sie zu aktivieren.

■ Der Unterschied zwischen gesetzten Zauber- und Fallenkarten

Zauberarten können genau wie Fallenkarten verdeckt auf das Spielfeld gesetzt werden. Die Regeln für die beiden Kartentypen unterscheiden sich aber. Zauberarten können auch während der Main Phase des Spielzugs aktiviert werden, in dem du sie gesetzt hast (außer Schnellzauberarten). Sie zu setzen erlaubt dir nicht, sie während des Spielzugs deines Gegners zu benutzen; sie können trotzdem nur während deiner Main Phase aktiviert werden.

Du kannst eine Zauberarte verdeckt auf das Spielfeld setzen, um deinen Gegner zur Annahme zu verleiten, dass du eine mächtige Falle hast.

Lasst das Duell beginnen!

■ Wie man sich duelliert und wie man gewinnt

Ein einzelnes Spiel wird „Duell“ genannt. Ein Duell endet, wenn ein Spieler gewinnt oder das Spiel mit einem Unentschieden endet. Es wird immer ein „Match“ gespielt, das aus 3 Duellen besteht. Der Gewinner von 2 dieser 3 Duelle gewinnt das Match.

■ Ein Duell gewinnen

Jeder Spieler beginnt ein Duell mit 8000 LP (Life Points). Du gewinnst ein Duell, wenn du die LP deines Gegners auf 0 reduzierst; wenn dein Gegner keine Karte ziehen kann; oder wenn der Spezialeffekt einer Karte sagt, dass du gewinnst. Wenn du und dein Gegner beide gleichzeitig 0 LP erreichen, wird das Duell als Unentschieden erklärt.

Siegbedingungen

- Reduziere die LP deines Gegners auf 0.
- Dein Gegner ist nicht in der Lage, eine Karte zu ziehen, wenn er dies tun muss.
- Gewinne mit dem Spezialeffekt einer Karte.

Vorbereitung auf das Duell

Bevor du mit einem Duell beginnst, folge diesen 4 Schritten. Stelle außerdem sicher, dass du alle zusätzlichen Dinge hast, die dein Deck brauchen könnte, wie Münzen oder Zählmarken.

1

Nachdem du deinen Gegner begrüßt hast, mische dein Deck gründlich. Dann darfst du das Deck deines Gegners mischen und abheben (sei vorsichtig, wenn du die Karten deines Gegners anfässt).

2

Nachdem du abgehoben hast, lege das Deck verdeckt in die dafür bestimmte Deckzone auf dem Spielfeld. Falls du ein Extra Deck mit Xyz-, Synchro- oder Fusionsmonstern benutzt, lege es verdeckt in die Extradckzone.

3

Beide Spieler zählen einander verdeckt ihre Side Decks vor und notieren die Anzahl der Karten darin, wodurch gleichzeitig bestätigt wird, dass sie 15 oder weniger Karten enthalten. Falls du nach einem Duell Karten zwischen deinem Side und Main Deck austauschst, zähle deinem Gegner die Karten deines Side Decks nochmals vor, um zu zeigen, dass es immer noch dieselbe Anzahl Karten enthält.

4

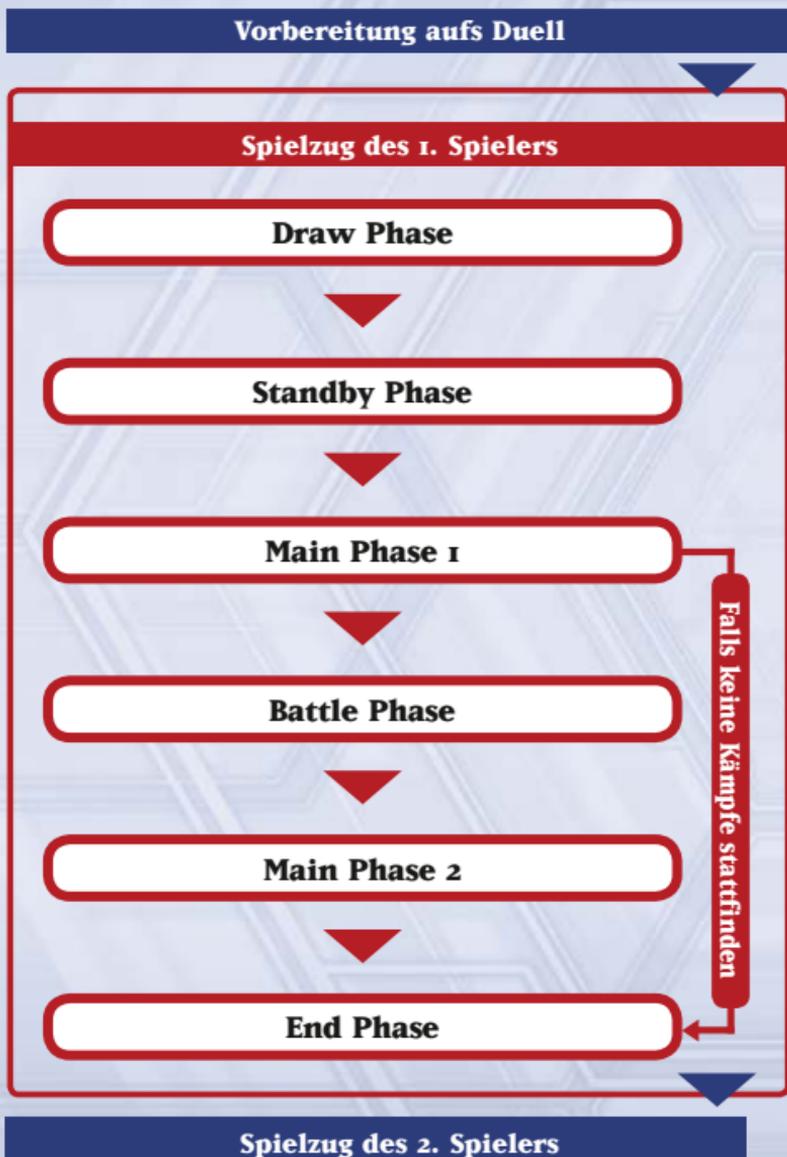
Spielt Stein-Schere-Papier oder wirft eine Münze. Der Gewinner entscheidet, wer das Duell beginnt. Für eure nächsten Duelle entscheidet jeweils der Verlierer des letzten Duells, wer beginnt. Falls das letzte Duell unentschieden geendet hat, bestimmt erneut der Spieler, der zuvor bestimmen durfte, wer im nächsten Duell beginnt.

Ziehe als Letztes die 5 obersten Karten von deinem Deck; dies ist deine Starthand.

Beginnt mit dem ersten Spieler, es ist Zeit für ein Duell!

Aufbau eines Spielzugs

Ein Duell besteht aus einer Serie von Spielzügen, die in Phasen unterteilt sind.



Draw Phase

Dies ist die erste Phase. Der Spieler, dessen Spielzug gerade ist (der „Zugspieler“), zieht die oberste Karte seines Decks. Ein Spieler, der keine Karten mehr in seinem Deck hat und nicht in der Lage ist, eine Karte zu ziehen, verliert das Duell. Nachdem du gezogen hast, können Fallenkarten oder Schnellzauberkarten aktiviert werden, bevor du zur Standby Phase übergehst.

WICHTIG: Der Spieler, der das Duell beginnt, darf während der Draw Phase seines ersten Spielzugs keine Karte ziehen.

Hauptaktion in dieser Phase

Karte ziehen (außer während des allerersten Spielzugs des Duells).

Mögliche andere Aktionen

Fallenkarten, Schnellzauberkarten, usw. aktivieren

Standby Phase

Einige Karten haben Effekte, die in der Standby Phase aktiviert werden, oder Kosten, die du in der Standby Phase bezahlen musst. Falls du keine solche Karte auf dem Spielfeld hast, kannst du trotzdem Fallenkarten oder Schnellzauberkarten aktivieren, bevor du in deine Main Phase 1 übergehst.

Hauptaktion in dieser Phase

Karteneffekte auflösen, die sich in dieser Phase aktivieren

Mögliche andere Aktionen

Fallenkarten, Schnellzauberkarten, usw. aktivieren

Main Phase 1

In dieser Phase spielst du die meisten deiner Karten: du kannst Normalbeschwörungen durchführen, Monster setzen oder die Kampfposition eines Monsters ändern, den Effekt einer Karte aktivieren und Zauber- und Fallenkarten setzen. Diese Aktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden, für einige Aktionen gibt es aber Beschränkungen.

Mögliche Aktionen in dieser Phase

Ein Monster beschwören oder setzen

Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl von Flipp- oder Spezialbeschwörungen während eines Spielzugs, aber du kannst nur ein Monster pro Spielzug als Normalbeschwörung beschwören oder setzen (einschließlich einer Tributbeschwörung).

Die Kampfpositionen deiner Monster ändern

Dies schließt die Flippbeschwörung eines Monsters und das Ändern der Position eines offenen Monsters in die offene Angriffs- oder Verteidigungsposition ein. Du kannst die Position jedes Monsters ändern, das du kontrollierst, außer in drei Fällen. 1. Du kannst die Kampfposition eines Monsters nicht ändern, das erst in diesem Spielzug auf das Spielfeld beschworen wurde. 2. Du kannst sie in Main Phase 2 nicht ändern, falls das Monster während der Battle Phase angegriffen hat. 3. Du kannst sie nicht ändern, wenn du seine Kampfposition in diesem Spielzug bereits geändert hast.

Eine Karte oder einen Effekt aktivieren

Du kannst in dieser Phase Zauber- & Fallenkarten aktivieren. Außerdem kannst du in dieser Phase die Effekte von Zauber-, Fallen- und Effektmonsterkarten so oft aktivieren, wie du möchtest, solange du alle dafür nötigen Kosten bezahlen kannst.

Zauber- und Fallenkarten setzen

Du kannst in dieser Phase Zauber- und Fallenkarten verdeckt in deine Zauber- & Fallenzone setzen, solange dort Platz ist.

Battle Phase

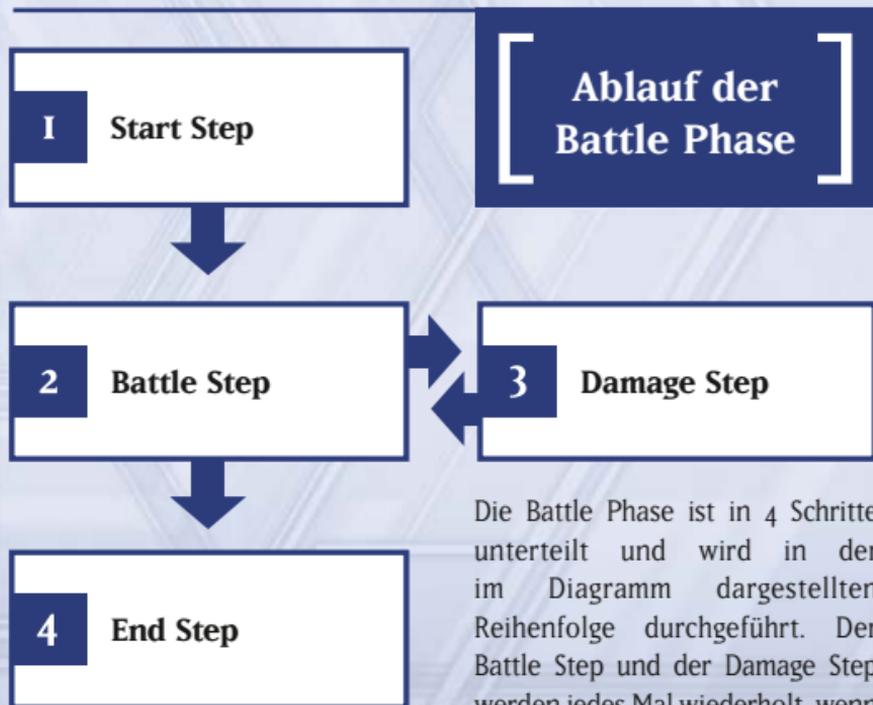
Jetzt ist es Zeit, mit deinen Monsterkarten zu kämpfen! Diese Phase ist in Schritte unterteilt.

Du musst die Battle Phase nicht in jedem Spielzug durchführen, selbst falls du ein Monster auf dem Spielfeld hast.

WICHTIG: Der Spieler, der das Duell beginnt, kann in seinem ersten Spielzug keine Battle Phase durchführen.

Mögliche Aktionen in dieser Phase

Mit Monstern kämpfen
Fallenkarten und
Schnellzauberkarten aktivieren



Die Battle Phase ist in 4 Schritte unterteilt und wird in der im Diagramm dargestellten Reihenfolge durchgeführt. Der Battle Step und der Damage Step werden jedes Mal wiederholt, wenn du mit einem Monster angreifst.

1 Start Step

Dieser Schritt beginnt die Battle Phase. Der Zugspieler sollte ansagen „Ich gehe in die Battle Phase über“.

Denkt daran, dass der Spieler, der das Spiel beginnt, in seinem ersten Spielzug keine Battle Phase durchführen kann.

2 Battle Step

Wähle 1 Monster, das du kontrollierst, um damit anzugreifen, 1 Monster deines Gegners als dein Angriffsziel und erkläre dann einen Angriff.

Falls dein Gegner keine Monster auf dem Spielfeld hat, kannst du direkt angreifen. Das Spiel wird dann mit dem Damage Step fortgesetzt.

Danach kehrt der angreifende Spieler zum Battle Step zurück und wiederholt diese Prozedur. Jedes offene Monster in Angriffsposition, das du kontrollierst, darf einmal pro Spielzug angreifen. Ein Monster muss nicht angreifen, wenn du das nicht möchtest.

3 Damage Step

In diesem Schritt berechnen die Spieler das Ergebnis des Kampfes und den Schaden, der zugefügt wird. (Siehe „Monsterkampfgeln“, Seite 37.) Kehre nach dem Ende des Damage Steps zum Battle Step zurück.

4 End Step

Nachdem du alle deine Kämpfe durchgeführt hast, indem ihr Battle und Damage Steps wiederholt, und du keine Monster mehr hast, mit denen du angreifen möchtest, erkläre deinem Gegner, dass du deine Battle Phase beendest.

■ Replayregeln während des Battle Steps

Nachdem du während eines Battle Steps dein angreifendes Monster und das Angriffsziel erklärt hast, könnte durch einen Karteneffekt das Angriffsziel vom Spielfeld entfernt werden oder es könnte vor dem Damage Step ein neues Monster auf der gegnerischen Spielfeldseite auf das Spielfeld beschworen werden. Dies verursacht ein „Replay“. Wenn dies geschieht, kannst du dich entscheiden, mit demselben Monster erneut anzugreifen, mit einem anderen Monster anzugreifen oder gar nicht anzugreifen. Beachte: Falls du mit einem anderen Monster angreifst, wird das erste Monster weiterhin so behandelt, als hätte es bereits einen Angriff erklärt. Es kann darum in diesem Spielzug nicht noch einmal angreifen.

Erkläre dein angreifendes Monster und dein Angriffsziel.

Die Anzahl der Monster auf der Spielfeldseite deines Gegners ändert sich vor dem Damage Step.

Ein Replay findet statt!
Wähle erneut ein Angriffsziel aus.

Main Phase 2

Wenn du deine Battle Phase durchgeführt hast, wird dein Spielzug mit der Main Phase 2 fortgesetzt. In dieser Phase können dieselben Aktionen durchgeführt werden wie in Main Phase 1. Falls der Spieler jedoch bereits in Main Phase 1 etwas getan hat, für dessen Anzahl es eine Beschränkung gibt, gilt diese Beschränkung weiterhin für Main Phase 1 + 2 zusammen. Überlege dir, ob du Zauber- & Fallenkarten aktivieren und setzen oder ein Monster beschwören oder setzen möchtest (falls du dies nicht bereits in Main Phase 1 getan hast), basierend auf deiner Situation nach der Battle Phase. Benutze diese Phase, um dich auf den gegnerischen Spielzug vorzubereiten.

Mögliche Aktionen in dieser Phase

- Ein Monster beschwören oder setzen
- Die Kampfpositionen deiner Monster ändern
- Eine Karte oder einen Effekt aktivieren
- Zauber- & Fallenkarten setzen

End Phase

Erkläre das Ende deines Spielzugs. Falls es auf dem Spielfeld Karten gibt, in deren Text steht „...während der End Phase...“, löse diese Effekte in dieser Phase auf. Falls du am Ende dieser Phase mehr als 6 Karten in deiner Hand hast, wähle Karten und wirf diese auf den Friedhof ab, bis du nur noch 6 Karten in deiner Hand hast.

Aktionen in dieser Phase

Karteneffekte auflösen, die in dieser Phase aktiviert werden
Abwerfen, falls du mehr als 6 Karten in der Hand hast

Mögliche andere Aktionen

Fallenkarten, Schnellzauberkarten, usw. aktivieren

Regeln für Monsterkämpfe

REGELN FÜR DEN DAMAGE STEP

Während des Damage Steps gibt es Beschränkungen dafür, welche Karten du aktivieren kannst. Während des Damage Steps werden außerdem Flippeffekte etwas anders aufgelöst, als dies normalerweise geschieht.

■ Beschränkungen für das Aktivieren von Karten

Während des Damage Steps kannst du nur Konterfallenkarten aktivieren und Karten mit Effekten, die direkt die ATK oder DEF eines Monsters ändern. Diese Karten können außerdem nur bis zum Beginn der Schadensberechnung aktiviert werden.

■ Eine verdeckte Karte angreifen

Falls du ein Monster in verdeckter Verteidigungsposition angreifst, decke die Karte im Damage Step in die offene Verteidigungsposition auf. Jetzt kannst du die DEF des Monsters sehen und dann den Schaden berechnen.

■ Aktivierung eines Flippeffekts

Wenn ein angegriffenes Monster aufgedeckt wird, werden nach der Schadensberechnung alle Flippeffekte aktiviert und aufgelöst. Falls du für den Flippeffekt ein Monster als Ziel wählen musst, kannst du kein Monster als Ziel wählen, das bereits während der Schadensberechnung zerstört worden ist.

SCHADEN BESTIMMEN

Du berechnest den Kampfschaden anhand der Kampfposition des Monsters, das du angreiffst. Falls du ein Monster in Angriffsposition angreiffst, vergleiche ATK mit ATK. Falls du ein Monster in Verteidigungsposition angreiffst, vergleiche die ATK deines Monsters mit den DEF des angegriffenen Monsters.

Wenn du ein Monster in Angriffsposition angreiffst

ATK des
angreifenden
Monsters

VS.

ATK des
gegnerischen
Monsters

SIEG

Wenn die ATK deines angreifenden Monsters höher sind als die ATK des gegnerischen Monsters, zerstört das angreifende Monster das gegnerische Monster und legt es auf den Friedhof. Der Betrag, um den die ATK deines angreifenden Monsters die ATK des gegnerischen Monsters übersteigen, wird von den LP deines Gegners als Kampfschaden abgezogen.

UNENTSCHEIDEN

Wenn die ATK deines angreifenden Monsters gleich den ATK des gegnerischen Monsters sind, wird das Ergebnis als ein Unentschieden betrachtet und beide Monster werden zerstört. Kein Spieler erhält Kampfschaden.

NIEDERLAGE

Wenn die ATK deines angreifenden Monsters niedriger sind als die ATK des gegnerischen Monsters, wird das angreifende Monster zerstört und auf den Friedhof gelegt. Der Betrag, um den die ATK des gegnerischen Monsters die ATK deines angreifenden Monsters übersteigen, wird von deinen LP als Kampfschaden abgezogen.

Wenn du ein Monster in Verteidigungsposition angreiffst

ATK des
angreifenden
Monsters

VS.

DEF des
gegnerischen
Monsters

SIEG

Wenn die ATK deines angreifenden Monsters höher sind als die DEF des gegnerischen Monsters, zerstört das angreifende Monster das gegnerische Monster und legt es auf den Friedhof. Kein Spieler erhält Kampfschaden.

UNENTSCHEIDEN

Wenn die ATK deines angreifenden Monsters gleich den DEF des gegnerischen Monsters sind, wird keines der Monster zerstört. Kein Spieler erhält Kampfschaden.

NIEDERLAGE

Wenn die ATK deines angreifenden Monsters niedriger sind als die DEF des gegnerischen Monsters, wird keines der Monster zerstört. Der Betrag, um den die DEF des gegnerischen Monsters die ATK deines angreifenden Monsters übersteigen, wird von deinen LP als Kampfschaden abgezogen.

Falls dein Gegner keine Monster hat

Falls auf der gegnerischen Spielfeldseite keine Monster liegen, kannst du direkt angreifen. Die gesamten ATK deines angreifenden Monsters werden von den LP deines Gegners als Kampfschaden abgezogen.

WAS IST EINE KETTE?

Mit Hilfe der Kette wird die Reihenfolge festgelegt, in der mehrere Karteneffekte aufgelöst werden. Sie wird benutzt, wenn die Effekte von mehr als 1 Karte gleichzeitig aktiviert werden (siehe Seite 46) oder wenn ein Spieler einen Effekt benutzen möchte, nachdem eine Karte gespielt wurde, aber BEVOR die Karte einen Einfluss auf das Spiel hat.

Wenn der Effekt einer Karte aktiviert wird, erhält der Gegner immer eine Chance, mit einer seiner eigenen Karten zu reagieren und so eine Kette zu erzeugen. Falls dein Gegner mit einem Effekt reagiert, kannst du darauf reagieren, wenn du willst, und der Kette einen weiteren Effekt hinzufügen. Falls dein Gegner nicht reagiert, kannst du einen zweiten Effekt aktivieren und als Reaktion auf die Aktivierung deiner eigenen Karte eine Kette erzeugen. Beide Spieler fahren damit fort, der Kette Effekte hinzuzufügen, bis beide ihr nichts mehr hinzufügen wollen. Dann löst ihr das Ergebnis in umgekehrter Reihenfolge auf – beginnend mit der letzten Karte, die aktiviert wurde.

Du musst immer beachten, dass du die Effekte deiner Karten erst auflösen kannst, wenn du deinen Gegner gefragt hast, ob er darauf reagieren möchte.

ZAUBERGESCHWINDIGKEIT

Jeder Typ von Karteneffekt hat eine Zaubergeschwindigkeit zwischen 1 und 3. Wenn du auf den Effekt einer Karte in einer Kette reagieren willst, musst du einen Effekt mit Zaubergeschwindigkeit 2 oder höher verwenden und dieser darf keine niedrigere Zaubergeschwindigkeit haben als der Effekt, auf den du reagierst. Auf Seite 41 findest du eine Einführung in die Zaubergeschwindigkeit jedes Kartentyps.

Zaubergeschwindigkeiten

Zauber, Fallen und Effekte von Effektmonstern haben verschiedene Zaubergeschwindigkeiten. Es gibt Zaubergeschwindigkeiten von 1 bis 3. Du kannst nur mit einem Effekt reagieren, der Zaubergeschwindigkeit 2 oder höher hat und die gleiche oder eine höhere Zaubergeschwindigkeit als der Effekt im Kettenglied vor ihm hat.

■ Zaubergeschwindigkeit 1

Zauber (Normale, Permanente, Ausrüstungs-, Spielfeld- und Ritualzauber) und Effekte von Effektmonstern (Zünd-, Trigger- und Flippeffekte)

Dies ist die langsamste aller Zaubergeschwindigkeiten. Diese Karten können in einer Kette nicht als Reaktion auf andere Karten aktiviert werden. Daher können sie normalerweise nicht Kettenglied 2 oder höher sein, es sei denn, mehrere Effekte mit Zaubergeschwindigkeit 2 werden gleichzeitig aktiviert.

■ Zaubergeschwindigkeit 2

Fallen (Normale, Permanente), Schnellzauberkarten, Schnelleffekte von Effektmonstern

Diese Karten können als Reaktion auf einen Effekt mit Zaubergeschwindigkeit 1 oder 2 eingesetzt werden und können typischerweise während jeder Phase aktiviert werden.

■ Zaubergeschwindigkeit 3

Konterfalle

Dies ist die schnellste aller Zaubergeschwindigkeiten. Sie kann der Kette als Reaktion auf eine Karte mit beliebiger Zaubergeschwindigkeit hinzugefügt werden. Nur eine andere Karte mit Zaubergeschwindigkeit 3 kann als Reaktion auf diese Karten benutzt werden.

Wie eine Kette funktioniert

Reihenfolge der Aktivierung

[Kette vollständig]



[Kettenglied 4]

Karte mit Zaubergeschwindigkeit 2 oder 3, die gegen Kettenglied 3 benutzt wurde

[Kettenglied 3]

Karte mit Zaubergeschwindigkeit 2 oder 3, die gegen Kettenglied 2 benutzt wurde

[Kettenglied 2]

Karte mit Zaubergeschwindigkeit 2 oder 3, die gegen Kettenglied 1 benutzt wurde

[Kettenglied 1]

Karte mit Zaubergeschwindigkeit 1 oder 2, die aktiviert wurde

Reihenfolge der Auflösung

Wie im Diagramm oben dargestellt, ist die zuerst aktivierte Karte Kettenglied 1. Die nächste Karte ist Kettenglied 2 und so weiter. Jedes Mal, wenn neue Kettenglieder erzeugt werden, werden sie in der Reihenfolge der Aktivierung der Karten der Kette hinzugefügt. Wenn die Kette vollständig ist, wird das Ergebnis beginnend mit der zuletzt aktivierten Karte am Ende der Kette und dann weiter hinunter bis zu Kettenglied 1 aufgelöst.

BEISPIEL FÜR EINE KETTE

Spieler A spielt „Schwerer Sturm“ und Spieler B reagiert, indem er sein gesetztes „Angsteinjagendes Gebrüll“ aktiviert. Dann reagiert Spieler A darauf, indem er „Sieben Werkzeuge des Banditen“ aktiviert.

In diesem Fall werden die Kettenglieder so aufeinander gestapelt, wie unten dargestellt.

Kettenglied
3 „Sieben Werkzeuge des Banditen“ Zaubergeschwindigkeit 3
Annuliert den Effekt von „Angsteinjagendes Gebrüll“.

Kettenglied
2 „Angsteinjagendes Gebrüll“ Zaubergeschwindigkeit 2
Verhindert, dass der Gegner in diesem Spielzug angreift.

Kettenglied
I „Schwerer Sturm“ Zaubergeschwindigkeit 1
Zerstört alle Zauber- und Fallenkarten auf dem Spielfeld.

„Sieben Werkzeuge des Banditen“ (Kettenglied 3) wird zuerst aufgelöst und annulliert die Aktivierung von „Angsteinjagendes Gebrüll“.

„Angsteinjagendes Gebrüll“ (Kettenglied 2) würde dann aufgelöst werden, aber der Effekt von „Sieben Werkzeuge des Banditen“ stoppt seine Aktivierung. Der Zugspieler wird weiterhin in der Lage sein, Angriffe zu erklären.

Dann wird der Effekt von „Schwerer Sturm“ (Kettenglied 1) erfolgreich aufgelöst, der alle Zauber- und Fallenkarten auf dem Spielfeld zerstört und dem Zugspieler das Angreifen erlaubt, ohne durch Zauber- und Fallenkarten gestört werden zu können.

PRIORITÄT DES ZUGSPIELERS

Der Zugspieler hat zu Beginn jeder Phase und jedes Schritts seines Spielzugs immer die Priorität, d.h. die Möglichkeit, als Erster eine Karte zu aktivieren. Solange der Zugspieler Priorität hat, kann der Gegner keine Karten und Effekte aktivieren, außer Effekte, die automatisch aktiviert werden, wie Trigger- oder Flippeffekte.

Der Zugspieler kann entweder:

- Die Priorität benutzen, um eine Karte zu spielen oder einen Effekt zu aktivieren ODER
- Die Priorität an den Gegner abgeben, so dass er einen Effekt aktivieren kann.

Ein Spieler muss die Priorität an den Gegner abgeben, wenn er in die nächste Phase oder den nächsten Schritt übergeht. Hielte man sich strikt daran, müsste man vor dem Ende jeder Phase und jedes Schritts immer erklären, dass man Priorität abgibt, und den Gegner fragen, ob er eine Karte spielen möchte. Für die Vereinfachung des Spiels impliziert aber das Beenden deiner Phasen und Schritte das Abgeben der Priorität. Wenn du das Ende einer Phase erklärst, kann dein Gegner daher einfach sagen „Vor dem Ende deiner Phase aktiviere ich diese Karte“ und eine Karte benutzen.

- Der Zugspieler hat am Anfang die Priorität, als Erster eine Karte oder einen Effekt zu aktivieren.
- Nach der Aktivierung einer Karte und am Ende jeder Phase und jedes Schritts wird die Priorität an den Gegner abgegeben.

■ Verbotene & limitierte Karten

Normalerweise kann dein Deck (einschließlich Extra und Side Deck) bis zu 3 Exemplare einer Karte enthalten, die denselben Namen haben. Bestimmte Karten haben allerdings spezielle Beschränkungen, die die Anzahl noch weiter beschränken, in der diese Karten in einem Deck vorkommen dürfen.

Es gibt 3 Typen von Beschränkungen: Limitierte Karten sind auf 1 Exemplar pro Deck beschränkt, während halblimitierte Karten auf 2 Exemplare pro Deck beschränkt sind. Verbotene Karten dürfen überhaupt nicht verwendet werden. Die Liste der verbotenen und limitierten Karten wird regelmäßig aktualisiert und auf der offiziellen Website für das Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME veröffentlicht.

Diese Liste wird bei offiziellen Turnieren verwendet, überprüfe also bitte vor einer Teilnahme dein Deck.

Offizielle Website: www.yugioh-card.com

■ Monsterspielmarken

Monsterspielmarken sind Monster, die als Ergebnis des Effekts einer Karte auf dem Spielfeld erscheinen. Sie werden nicht ins Deck aufgenommen und können in keiner Zone außer auf dem Spielfeld existieren.

Wenn eine Spielmarke zerstört oder auf die Hand oder ins Deck zurückgebracht werden soll, wird sie stattdessen einfach vom Spielfeld entfernt. Du kannst offizielle Spielmarkenkarten oder Münzen, Kartenhüllen oder beliebige ähnliche Objekte als Spielmarken benutzen (solange sie Angriffs- und Verteidigungsposition darstellen können) und diese in die Monsterzonen legen. Jede Monsterspielmarke belegt 1 der 5 Plätze in der Monsterzone. Ihre Kampfposition ist immer entweder offene Angriffsposition oder offene Verteidigungsposition. Spielmarken können nicht als Xyz-Material verwendet werden.

■ Öffentliches Wissen

Die Anzahl der Karten in der Hand und im Deck eines Spielers, die Karten in seinem Friedhof



und die derzeitigen LP jedes Spielers sind alles öffentliches Wissen und beide Spieler können diese Dinge jederzeit überprüfen. Falls du nach diesen Dingen gefragt wirst, musst du deinem Gegner diese Fragen wahrheitsgemäß beantworten. Du darfst die Karten im Friedhof deines Gegners aufnehmen und dir ansehen, aber du musst ihn vorher um Erlaubnis bitten. Außerdem darfst du die Reihenfolge der Karten nicht verändern, wenn du dir seinen Friedhof ansiehst.

■ Wenn beide Spieler gleichzeitig Aktionen durchführen

Für Fälle wie „Jeder Spieler wählt 1 Monster“, in denen beide Spieler gleichzeitig einen Effekt auflösen, löst der Zugspieler den Effekt zuerst auf. In diesem Beispiel wählt zuerst der Zugspieler ein Monster, dann der andere Spieler.

■ Wenn mehrere Karten gleichzeitig aktiviert werden

Wenn Effekte von Karten mit Zaubergeschwindigkeit 1 (wie Triggereffekte) gleichzeitig aktiviert werden, werden sie in einer speziellen Kette aufgelöst.

Diese Kette wird erzeugt, indem mit den Effekten des Zugspielers begonnen wird. Wenn es nur 1 Effekt gibt, wird dieser Kettenglied 1 werden. Falls es 2 oder mehr Effekte gibt, baut der Zugspieler die Kette mit seinen Karteneffekten auf, wobei er die Reihenfolge frei wählt, in der sie der Kette hinzugefügt werden. Dann führt der Gegner die Kette mit seinen Effekten fort. Darum werden die Effekte aufgelöst, indem mit denen des Gegners begonnen wird.

■ Monster mit 0 ATK

Monster mit 0 ATK können keine Monster durch Kampf zerstören. Falls zwei Monster mit 0 ATK, die beide in Angriffsposition liegen, gegeneinander kämpfen, wird keins der Monster zerstört.

■ Regeln vs. Karteneffekte

Wenn es einen Widerspruch zwischen den Grundregeln und dem Effekt einer Karte gibt, hat immer die Karte recht. Zum Beispiel kann ein Monster nur einmal pro Spielzug angreifen, aber durch einen Karteneffekt kann es möglich sein, zweimal anzugreifen.

■ Zählmarken

Diese wirst du für bestimmte Karteneffekte auf Karten legen müssen. Du kannst Zählmarken nur auf eine Karte legen, wenn ein Karteneffekt dir dies erlaubt. Karten können Effekte haben, die sich mit der Anzahl darauf liegender Zählmarken verändern, oder können verlangen, dass du Zählmarken als Kosten entfernst. Manche Zählmarken haben spezielle Namen, wie „Zauberzählmarke“ oder „Uhrzählmarke“. Abgesehen von ihrem Namen hat jede einzelne Zählmarke keinen eigenen Effekt.

■ Aktionen, auf die nicht mit einer Kette reagiert werden kann

Du kannst eine Kette nur als Reaktion auf die Aktivierung einer Karte oder eines Effekts erzeugen. Ein Monster zu beschwören, Tribut anzubieten, die Kampfposition eines Monsters zu ändern und Kosten zu bezahlen sind keine Aktivierungen. Darum kannst du auf diese Aktionen nicht mit einer Kette reagieren.

■ Xyz-Material

Monster, die für Xyz-Beschwörungen verwendet werden, werden Xyz-Material genannt. Sie werden unter das Xyz-Monster gelegt, um zu zeigen, dass sie an das Monster angehängt sind. Monster, die Xyz-Material geworden sind, werden nicht als Karten auf dem Spielfeld behandelt. Wenn ein Xyz-Monster das Spiel verlässt, wird das an das Monster angehängte Xyz-Material auf den Friedhof gelegt. Falls ein Xyz-Monster verdeckt wird oder dein Gegner die Kontrolle darüber übernimmt, wird das Xyz-Material nicht auf den Friedhof gelegt. Es bleibt an das Xyz-Monster angehängt.

■ Das Spielfeld verlassen

Einige Monster haben Effekte, die aktiviert werden, wenn sie „das Spielfeld verlassen“. Diese Effekte werden zum Beispiel aktiviert, wenn ein Monster auf den Friedhof gelegt wird, verbannt wird, auf die Hand zurückgegeben oder ins Extra Deck gemischt wird. Wenn ein Monster auf dem Spielfeld ins Main Deck gemischt wird oder ein Xyz-Material wird, ist es keine Karte auf dem Spielfeld mehr, dennoch werden seine Effekte, die aktiviert werden, wenn es „das Spielfeld verlässt“, nicht aktiviert.

● ABWERFEN

Abwerfen bedeutet, eine Karte von deiner Hand auf den Friedhof zu legen. Dies kann durch den Effekt einer Karte oder durch das Abwerfen überzähliger Handkarten während deiner End Phase geschehen.

● AUF DEN FRIEDHOF LEGEN

Eine Karte kann auf viele Arten auf den Friedhof gelegt werden. Eine Karte zerstören, sie abwerfen und ein Monster als Tribut anbieten sind alles Aktionen, die eine Karte auf den Friedhof legen und normalerweise Triggereffekte wie „Wenn diese Karte auf den Friedhof gelegt wird ...“ auslösen.

AUSNAHME: Wenn eine verbannte Karte auf den Friedhof bewegt wird, gilt sie nicht als „auf den Friedhof gelegt“.

● AUSGERÜSTETES MONSTER

Ein Monster, das mit einer Ausrüstungskarte ausgerüstet ist, ist ein „ausgerüstetes Monster“. Wenn dieses Monster zerstört oder verdeckt wird, verliert die ausrüstende Karte ihr Ziel und wird zerstört und dadurch auf den Friedhof gelegt.

● AUSGRABEN

Wenn eine Karte sagt, dass du Karten von deinem Deck „ausgraben“ sollst, zeigst du beiden Spielern diese Karten vor. Bevor du danach etwas anderes tust, führst du die Anweisungen des Karteneffekts aus, der sie ausgegraben hat. Karten, die ausgegraben werden, gelten weiterhin als Teil des Decks, bis sie durch die Kartenanweisungen an einen anderen Ort gelegt werden.

● AUSRÜSTUNGSKARTEN

Zusätzlich zu Ausrüstungszauberkarten können manchmal auch Fallen- oder Monsterkarten ein Monster ausrüsten. Fallen, die ausrüsten, bleiben Fallenkarten, aber Monster, die ausrüsten, gelten als Ausrüstungszauber. Die Bezeichnung „Ausrüstungskarte“ umfasst alle 3 Kartenarten (normale Ausrüstungszauber, ausrüstende Fallen und Monster, die andere Monster ausrüsten). Falls eine Monsterkarte ein anderes Monster ausrüstet, rüstet sie die ganze Zeit dieses Monster aus und kann nicht an ein anderes Ziel verschoben werden, auch nicht durch Karteneffekte, die dies normalerweise tun könnten.

AUSNAHME: Union-Monster, die durch ihren eigenen Effekt ausrüsten, können durch die entsprechenden Karteneffekte verschoben werden.

●DEIN DECK DURCHSUCHEN

Immer wenn ein Effekt dich anweist, deiner Hand eine Karte von deinem Deck hinzuzufügen oder ein Monster von deinem Deck als Spezialbeschwörung zu beschwören, kannst du dein Deck nehmen und es nach der entsprechenden Karte durchsuchen. Du musst dein Deck jedes Mal mischen, wenn du es durchsucht hast, und es anschließend deinen Gegner mischen oder abheben lassen. Du kannst einen Effekt, der dich dein Deck durchsuchen lässt, nicht aktivieren, wenn dein Deck keine Karten enthält, die die Anforderungen erfüllen.

●DIREKT ANGREIFEN

Direkt angreifen bedeutet, dass ein Monster statt eines anderen Monsters einen Spieler angreift. In diesem Fall wird dem Spieler Schaden in Höhe der ATK des Monsters zugefügt. Manche Monster haben einen Effekt, der es ihnen sogar dann erlaubt direkt anzugreifen, wenn der Gegner ein Monster kontrolliert.

●DURCHSCHLAGENDER KAMPFSCHADEN

Einige Monster können durchschlagenden Kampfschaden zufügen, wenn sie ein Monster in Verteidigungsposition angreifen. Das bedeutet, dass du den LP deines Gegners Schaden in Höhe der Differenz zwischen den ATK des angreifenden Monsters und den DEF des verteidigenden Monsters zufügst.

●EFFEKTE VON KARTEN

Der Effekt einer Karte ist die darauf gedruckte Spezialfähigkeit, wie der Effekt eines Zaubers, einer Falle oder eines Effektmonsters. Kosten für das Aktivieren eines Effekts sind nicht Teil des Effekts. Die Bedingungen, die beschreiben, wie man ein „Spezialbeschwörungsmonster“ spielt, sind auch kein Effekt.

●GRUND-ATK (ODER -DEF)

Die Grund-ATK (bzw. -DEF) sind die auf eine Monsterkarte aufgedruckten ATK-Punkte (bzw. DEF-Punkte). Dies schließt keine Erhöhungen durch Ausrüstungszauberkarten oder andere Karteneffekte ein.

●KAMPFSCHADEN

Kampfschaden ist Schaden, der einem Spieler von einem angreifenden Monster oder durch einen Kampf zwischen zwei Monstern verursacht wird. Dies ist etwas anderes als Schaden vom Effekt eines Effektmonsters, einer Zauberkarte oder einer Fallenkarte.

● KARTEN AUF DEM SPIELFELD

Wenn auf einer Karte steht „Karten auf dem Spielfeld“, meint dies alle Karten auf der Spielunterlage außer dem Friedhof, dem Deck und dem Extra Deck.

● KARTEN VERBANNEN (BISHER: AUS DEM SPIEL ENTFERNEN)

Eine Karte, die benutzt wurde, wird normalerweise auf den Friedhof gelegt. Im Gegensatz dazu wird eine Karte, die verbannt wird, stattdessen ganz vom Spielfeld entfernt. Du musst deine verbannten Karten nach jedem Duell wieder in dein Deck mischen, damit du sie im nächsten Duell wieder verwenden kannst.

● KONTROLLIEREN

Eine Karte, die du kontrollierst, ist eine Karte auf deiner Spielfeldseite. Du bist der Spieler, der Entscheidungen über diese Karte treffen darf. Dein Gegner kann mit einem Karteneffekt die Kontrolle über eine deiner Karten übernehmen. In diesem Fall wird die Karte auf die Spielfeldseite deines Gegners bewegt. Wenn deine Karte, die von deinem Gegner kontrolliert wird, aber auf den Friedhof gelegt oder auf die Hand oder ins Deck zurückgeschickt wird, kommt sie immer auf die Hand oder ins Deck oder auf den Friedhof des Besitzers der Karte.

● KOSTEN BEZAHLEN

Kosten bezahlen ist eine Aktion, die ein Spieler ausführen muss, um eine Karte oder einen Effekt zu aktivieren oder ein Monster zu beschwören. Tribut anbieten, um ein Monster der Stufe 5 als Tributbeschwörung zu beschwören, ist ein Beispiel für Kosten. Andere häufig vorkommende Kosten sind Karten abwerfen, LP zahlen oder Karten verbannen. Du musst alle Kosten bezahlen, bevor du die Aktivierung einer Karte erklärst. Selbst wenn die Aktivierung der Karte negiert wird, werden dir die bezahlten Kosten nicht zurückerstattet.

● MISCHEN

Es gibt keine Regeln dafür, wie gemischt werden muss. Du darfst dir aber während des Mischens die Karten nicht ansehen, die du mischst. Du darfst die Karten auch nicht erst in irgendeiner Weise anordnen und sie dann mischen.

●SETZEN

Eine Karte verdeckt hinlegen wird als „Setzen“ bezeichnet. Für Monsterkarten wird das Spielen in die verdeckte Verteidigungsposition als „Setzen“ bezeichnet. Jede Karte, die sich verdeckt auf dem Spielfeld befindet, ist eine gesetzte Karte.

●TRIBUT ANBIETEN

Tribut anbieten bedeutet, ein Monster, das du kontrollierst, auf den Friedhof zu legen. Du kannst offene oder verdeckte Monster als Tribut anbieten, solange dir dies nicht ausdrücklich verboten wird. Ein Monster als Tribut anzubieten stellt mögliche Kosten dar, um ein Monster zu beschwören oder einen Effekt zu aktivieren. Ein Monster, das auf diese Weise auf den Friedhof gelegt wird, wird nicht als „zerstört“ betrachtet.

●VORZEIGEN

Wenn ein Effekt dich anweist, eine Karte vorzuzeigen, zeigst du sie beiden Spielern. Du könntest eine verdeckte Karte vorzeigen müssen, eine Karte von deiner Hand oder die oberste Karte deines Decks. Eine Karte vorzuzeigen aktiviert weder die Karte noch ihren Flippeffekt. Normalerweise werden vorgezeigte Karten in ihre ursprüngliche Position zurückgebracht, nachdem beide Spieler sie gesehen haben.

●ZERSTÖREN

Eine Karte wird zerstört, wenn sie durch Kampf zwischen Monstern oder durch einen Effekt, der eine Karte zerstört, auf den Friedhof gelegt wird. Eine Karte, die vom Spielfeld auf die Hand oder ins Deck zurückgebracht wird, oder die für Kosten oder als Tribut auf den Friedhof gelegt wird, gilt nicht als „zerstört“.

●ZUFÄLLIG

Wenn auf einer Karte steht, dass eine Karte zufällig bestimmt werden muss, gibt es keinen offiziellen Weg, um dies zu tun, solange beide Spieler nicht wissen können, welche Karte bestimmt werden wird.

**NÄHERE INFORMATIONEN ZUM
YU-GI-OH! TRADING CARD GAME**

**GIBT ES AUF
www.yugioh-card.com**

**EIN EINFÜHRUNGSVIDEO ZUR
PENDELBSCHWÖRUNG FINDEST DU AUF
www.yugioh-card.com/de/pendel**

**FÜR FRAGEN SENDE UNS BITTE EINE E-MAIL AN
yugioh@konami-europe.net**

Inhaltsänderungen vorbehalten. Für ein einzelnes Pack, Display oder Case kann keine bestimmte Seltenheitsverteilung garantiert werden, solange nicht anders angegeben. Hergestellt und vertrieben von der Konami Digital Entertainment BV, Leworth House, 14 - 16 Sheet Street, Windsor, Berkshire, SL4 1BG, Vereinigtes Königreich. Hergestellt in Belgien.

Für Fragen sende uns bitte eine E-Mail an: yugioh@konami-europe.net