



# SPEED DUEL

Dein Speed Duel Starter Deck enthält 3 Speed-Duel-Decks (Schnellduell-Decks). Du kannst diese Decks so spielen, wie sie sind, oder Karten aus den verschiedenen Decks kombinieren, um dein eigenes Deck ganz nach deinen Vorlieben zu bauen. Falls du das Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME zum ersten Mal spielst, wird dieser Duellführer dir die Grundlagen beibringen. Das vollständige Regelheft findest du online unter <https://www.yugioh-card.com/de/rulebook/>

## DESTINY MASTERS



YAMI YUGI



MAXIMILLION PEGASUS



ISHIZU ISHTAR

## DUELISTS OF TOMORROW



SETO KAIBA



JOEY WHEELER



MAI VALENTINE

## SPIELUNTERLAGE



# STANDARD-REGELN FÜR SPEED DUELS!

- Jeder Spieler beginnt mit 4000 LP (Life Points). Wenn deine LP auf 0 sinken, hast du verloren!
- Falls du Fusionsmonster (violette Karten) wie **Tausenddrache** hast, lege sie in die Extra-Deck-Zone.
- Dein Deck muss zwischen 20 und 30 Karten enthalten. Dein Extra Deck, falls du Fusionsmonster hast, kann zwischen 0 und 5 Karten enthalten.
- Mische dein Deck vor dem Duell (aber nicht dein Extra Deck).
- Du kannst nicht mehr als 3 Kopien jeder Karte in deinem Deck verwenden.
- Jeder Spieler bestimmt vor dem Duell 1 Fähigkeitskarte und legt sie verdeckt vor sich hin.
- Werft zu Beginn eine Münze. Der Gewinner darf entscheiden, ob er selbst oder sein Gegner das Spiel beginnt. Wenn du das Spiel beginnst, ziehst du in deinem ersten Spielzug keine Karte.
- Jeder Spieler zieht die obersten 4 Karten seines Decks als Starthand.

Das Duell wird in Spielzügen gespielt. Am Beginn deines Spielzugs ziehst du eine Karte. Dann kannst du in beliebiger Reihenfolge Fallen setzen, Zauber spielen und ein Monster beschwören. Wenn du damit fertig bist, kannst du angreifen. Wenn du mit Angreifen fertig bist, endet dein Spielzug und der Spielzug deines Gegners beginnt.

Während deines Spielzugs kannst du 1 Monster als Normalbeschwörung von deiner Hand in die Angriffsposition (aufrecht) beschwören oder 1 Monster verdeckt in die Verteidigungsposition (seitwärts) setzen. Zähle bei der Beschwörung die Stufensterne des Monsters. Falls es 4 oder weniger Stufensterne hat, kannst du es einfach beschwören oder setzen. Falls es mehr als 4 Sterne hat, musst du ein Monster als Tribut anbieten, das du bereits im Spiel hast, indem du es auf den Friedhof legst. Du musst 1 Monster als Tribut anbieten, um ein Monster der Stufe 5 oder 6 zu beschwören, oder 2 Monster als Tribut anbieten, um ein Monster der Stufe 7 oder höher zu beschwören. Falls ein Karteneffekt sagt, dass ein Monster als Spezialbeschwörung beschworen wird, musst du keinen Tribut anbieten, es sei denn, der Karteneffekt besagt das. Spezialbeschwörungen „zählen“ außerdem nicht, sie verbrauchen also nicht deine 1 reguläre Normalbeschwörung/Setzen während deines Spielzugs. Sie können manchmal sogar im Spielzug deines Gegners durchgeführt werden!

Monster mit gelbem Rand haben keine Spezialfähigkeiten, aber können gut kämpfen. Monster mit orangem Rand haben Spezialfähigkeiten – befolge einfach das, was auf der Karte steht. Monster mit blauem Rand, wie **Aufgegeben**, können nicht beschworen werden, außer durch Verwendung des Zaubers, der auf dem Monster angegeben ist.

Du kannst Zauber direkt von deiner Hand in die Zauber- & Fallenzone spielen. Folge einfach den Anweisungen auf der Karte. Falls es ein Spielfeldzauber Ⓢ ist, lege ihn in die Spielfeldzone. Falls ein Zauber oder eine Falle ein Ausrüst- Ⓢ oder Permanent-Symbol Ⓢ zeigt, bleibt er oder sie in der Zauber- & Fallenzone liegen. Alle anderen Zauber und Fallen gehen auf den Friedhof, nachdem du getan hast, was auf der Karte steht.

Fallen werden während deines Spielzugs nicht offen gespielt. Stattdessen setzt du sie während deines Spielzugs verdeckt. Dann, in einem beliebigen späteren Spielzug (deinem Spielzug ODER einem deines Gegners), kannst du sie aufdecken, ihren Effekt verwenden und sie dann auf den Friedhof legen. So kannst du deinen Gegner überraschen!

Jedes deiner Monster in Angriffsposition kann einmal pro Spielzug angreifen. Wähle ein Monster, das es angreifen soll, oder, falls dein Gegner keine Monster hat, kann es seine LP direkt angreifen. Ziehe die ATK deines Monsters von den LP deines Gegners ab. Falls du gegen ein Monster deines Gegners kämpft, sieh in der Tabelle rechts nach, was passiert! Falls du ein verdecktes Monster angreifst, decke es auf, und falls es den Kampf überlebt, bleibt es offen liegen.

Dies sind nur die Grundlagen. Im vollständigen Regelheft kannst du mehr über weitere coole Tricks erfahren und alles über fortgeschrittene Dinge wie Schnellzauber Ⓢ erlernen. Du findest es online unter <https://www.yugioh-card.com/de/rulebook/>

## ANGRIFFSPOSITION gegen ANGRIFFSPOSITION

Vergleiche die ATK des Angreifers mit den ATK des anderen Monsters. Das schwächere Monster wird zerstört. Der Spieler mit dem zerstörten Monster erhält Schaden in Höhe des Unterschieds der Angriffspunkte.

Ein zerstörtes Monster wird offen auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

Falls deine ATK größer sind  
• Zerstöre das andere Monster.  
• Gegner erhält Schaden.



ANGREIFER: 2000 ATK > 1200 ATK  
ZIEL: 2000-1200=800  
800 LP verloren

Falls deine ATK kleiner sind  
• Zerstöre den Angreifer.  
• Du erhältst Schaden.



ANGREIFER: 2000 ATK < 3000 ATK  
ZIEL: 3000-2000=1000  
1000 LP verloren

Falls beide Monster dieselben ATK haben  
• Zerstöre beide Monster.  
• Niemand erhält Schaden.



ANGREIFER: 2000 ATK = 2000 ATK  
ZIEL: Keine Änderung der LP

## ANGRIFFSPOSITION gegen VERTEIDIGUNGSPOSITION

Vergleiche die ATK des Angreifers mit den DEF des anderen Monsters. Dein Gegner erhält keinen Schaden, wenn du sein Monster in Verteidigungsposition angreifst.

Falls deine ATK größer sind  
• Zerstöre das andere Monster.  
• Niemand erhält Schaden.



ANGREIFER: 2000 ATK > 700 DEF  
Keine Änderung der LP

Falls deine ATK kleiner sind sind  
• Beide Monster überleben.  
• Du erhältst Schaden in Höhe der Differenz zwischen deinen ATK und den DEF des angegriffenen Monsters.



ANGREIFER: 2000 ATK < 2500 DEF  
ZIEL: 2500-2000=500  
500 LP verloren

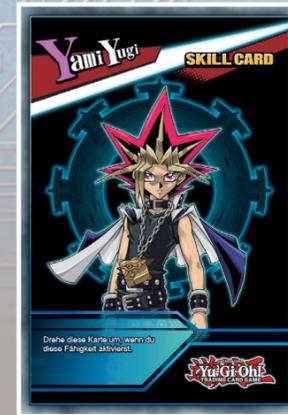
Falls die ATK gleich den DEF sind  
• Beide Monster überleben.  
• Niemand erhält Schaden.



ANGREIFER: 2000 ATK = 2000 DEF  
Keine Änderung der LP

# WÄHLE DEINE FÄHIGKEIT WEISE, SIE WIRD EINEN GROSSEN EINFLUSS AUF DAS DUELL HABEN!

Fähigkeitskarten werden vor Beginn eines Duells ausgewählt. Du wählst 1 Fähigkeitskarte und legst sie verdeckt hin, bevor das Duell beginnt. (So, dass man den Namen der Figur sieht.) Auf der Karte könnte stehen, dass du sie zu Beginn des Duells aufdecken kannst. Falls nicht, werden die Anweisungen auf der verdeckten Seite der Karte dir sagen, wann du sie aktivierst, indem du sie aufdeckst. Wenn du dies tust, folge einfach den Anweisungen auf der Karte.



Decke deine Fähigkeit auf, um sie zu aktivieren



Fähigkeitskarten sollten ein Geheimnis für deinen Gegner sein, bis du sie verwendest, also lass ihn nicht sehen, welche Karte du verwendest, wenn du am Beginn des Duells alles vorbereitetest!

## LEGALE KARTEN FÜR SPEED DUELING

Speed Duels werden mit einer sorgfältig zusammengestellten Auswahl an Karten gespielt. Für Speed Duels solltest du nur Karten mit dem Speed-Duel-Wasserzeichen verwenden.



Du kannst alle deine Speed-Duel-Karten verwenden, wenn du das vollständige Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME spielst, und sie in deinen Decks nutzen, außer den Fähigkeitskarten. Diese können nur in Speed Duels verwendet werden!