

KONAMI

ÉDITION FRANÇAISE



LIVRET DE REGLES OFFICIEL VERSION 9.0

Sommaire

● GÉNÉRALITÉS SUR LE JEU	1
--------------------------------	---

I

Se préparer à jouer

● ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES POUR LIVRER UN DUEL	2
● LE TAPIS DE JEU	4

2

Cartes du Jeu

● CARTES MONSTRE	6
● MONSTRES À EFFET	9
● MONSTRES PENDULE	12
● MONSTRES XYZ	14
● MONSTRES SYNCHRO	16
● MONSTRES DE FUSION	18
● MONSTRES RITUEL	19
● INVOCATION DE CARTES MONSTRE	20
● CARTES MAGIE ET PIÈGE	22

3

Comment Jouer

● QUE LE DUEL COMMENCE !	28
● PRÉPARATION AU DUEL	29
● STRUCTURE DU TOUR	30

4

Combats et Chaînes

● RÈGLES DE COMBAT DES MONSTRES	37
● CHAÎNES ET SPELL SPEED	40

5

Règles complémentaires

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES	45
GLOSSAIRE	48

Qu'est-ce que le JEU DE CARTES À JOUER Yu-Gi-Oh! ?

Avec le JEU DE CARTES À JOUER Yu-Gi-Oh!, vous allez participer à un fabuleux jeu de cartes basé sur la série de mangas et de dessins animés à succès.

Deux joueurs se livrent un Duel en utilisant une grande variété de Cartes Monstre, Magie et Piège pour en sortir vainqueur et être le premier à réduire les LP (Life Points) de l'adversaire à 0.

Tout ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer est dans ce Deck, mais il existe des milliers de cartes parmi lesquelles choisir, ce qui vous permettra, en collectionnant les cartes supplémentaires des Pochettes-Recharges (Booster Packs), de personnaliser votre Deck et d'augmenter vos chances de gagner !

Ceci est le Livret de Règles officiel du JEU DE CARTES À JOUER Yu-Gi-Oh!. Il est important d'apprendre à jouer correctement, donc prenez soin de bien le lire avant de jouer si vous débutez. Une bonne compréhension des règles vous permettra de tirer le meilleur parti de vos cartes, donc gardez ce livret à portée de main durant vos premières parties. Vous pouvez également vous rendre sur le site www.yugioh-card.com pour plus d'informations.

GÉNÉRALITÉS SUR LE JEU

CRÉEZ VOTRE PROPRE DECK

Avec des milliers de cartes à votre disposition, vous pouvez créer et personnaliser votre propre Deck avec vos cartes favorites. Chaque Duelliste doit avoir son propre Deck, totalement différent de celui des autres Duellistes, ce qui le rendra particulièrement passionnant à jouer !

COMBATTEZ AVEC DES MONSTRES EXTRA-ORDINAIRES ET DES COMBINAISONS EFFICACES

Même si une carte n'est pas suffisamment puissante en elle-même, elle peut décupler ses possibilités en étant associée à d'autres cartes. C'est amusant de collectionner les différentes cartes disponibles et de créer ses propres combinaisons, puis de les déclencher durant un Duel.



AMPLIFIEZ LA PUISSANCE DE VOTRE DECK AVEC LES POCHETTES-RECHARGES

Des extensions en Pochettes-Recharges (Booster packs) sont éditées plusieurs fois par an, amenant de nouvelles cartes et de nouvelles combinaisons destinées à renforcer votre Deck. Les Duels évoluent avec chaque nouvelle extension, ce qui leur permet d'être toujours sympas et excitants.



Éléments nécessaires pour livrer un Duel

■ Deck (40 à 60 cartes)

Assemblez vos cartes préférées dans un Deck qui respecte les règles suivantes :

- Le Deck doit comprendre de 40 à 60 cartes.
- Vous ne pouvez avoir que 3 exemplaires au maximum d'une même carte dans l'ensemble formé par votre Deck, Extra Deck et Side Deck.

De plus, certaines cartes sont Interdites, Limitées ou Semi-Limitées en tournoi officiel (voir page 45 pour plus de détails).

Essayez de rester au plus près de la limite des 40 cartes minimum pour votre Deck. Avoir un Deck avec trop de cartes diminue vos chances de piocher les bonnes cartes au moment où vous en avez besoin. Ce Deck est également appelé Main Deck (Deck principal).

■ Extra Deck (0 à 15 cartes)

Ce Deck est constitué de Monstres Xyz, Monstres Synchro et Monstres de Fusion, qui peuvent être utilisés durant une partie si vous remplissez certaines conditions. Les règles relatives à l'Extra Deck sont les suivantes :

- Vous pouvez avoir jusqu'à 15 cartes dans l'Extra Deck.
- L'Extra Deck peut contenir des Monstres Xyz, Monstres Synchro et Monstres de Fusion, et ce, quelque soit la combinaison.
- Ces cartes ne sont pas comptabilisées dans la limite minimale de 40 cartes de votre Main Deck.

■ Side Deck (0 à 15 cartes)

C'est une pile de cartes séparée que vous pouvez utiliser pour changer des cartes de votre Deck durant un Match. Lors d'un Match, après chaque Duel, vous pouvez échanger des cartes de votre Side Deck avec des cartes de votre Deck et/ou Extra Deck afin d'adapter votre stratégie à votre adversaire. Le nombre de cartes composant votre Side Deck doit être de 15 au maximum. Le nombre de cartes dans votre Side Deck avant et après les changements de cartes doit toujours être le même.

■ Objets supplémentaires dont vous pourrez avoir besoin

Pièce de monnaie

Certaines cartes nécessitent de jouer à pile ou face. Si vous jouez avec ces cartes, ayez toujours une pièce à portée de main.

Dé

À l'instar des pièces, certaines cartes nécessitent un jet de dé. Si vous jouez avec des cartes de ce type, ayez toujours un dé classique à 6 faces à votre disposition.

Compteurs

Certaines cartes auront besoin de marqueurs (appelés Compteurs) pour conserver une trace de certaines données de jeu, comme un nombre de tours ou le niveau de puissance d'une carte. Vous pouvez utiliser de petits objets à cet effet, comme des perles en verre, des trombones ou des centimes, qui seront alors placés sur ces cartes face recto.

Jetons Monstre

Les Jetons sont utilisés pour représenter les monstres pouvant être créés par des effets de cartes. Tout objet utilisé en tant que Jeton doit avoir deux positions distinctes possibles, afin de pouvoir indiquer sans ambiguïté la position de combat du monstre (voir page 45 pour plus de détails).

■ Objets pouvant être utiles durant un Duel

Calculatrice

Les LP changent rapidement durant un Duel. C'est pratique d'utiliser une calculatrice pour tenir à jour ses LP. Cependant, pour les Duels importants, il est conseillé de tenir à jour ses LP sur du papier et d'être très minutieux.

Protège-Cartes

Les pochettes en plastique évitent à vos cartes d'être pliées ou déchirées. Si vous en utilisez, elles devront toutes être identiques afin que vos cartes ne soient pas considérées comme marquées.

Le Tapis de Jeu

Le Tapis de Jeu est là pour vous aider à agencer vos cartes pendant un Duel. Lorsque vous utilisez vos cartes, vous les placez sur le Tapis de Jeu. Les différents types de cartes sont placés dans différentes Zones.

Chaque Duelliste doit posséder son propre Tapis de Jeu, qui devra être placé en face de celui de l'adversaire lors des Duels. L'ensemble des deux tapis forme "Le Terrain". Le Tapis de Jeu fourni représente uniquement votre moitié de Terrain. Les cartes que vous "contrôlez" sont les cartes placées sur votre Terrain.

Vous pouvez également faire des Duels sans utiliser de Tapis de Jeu, à partir du moment où vous vous rappelez où placer les cartes.

I

**Zone
Monstre**

C'est là où vous mettez vos monstres lorsque vous les jouez. Vous pouvez y avoir jusqu'à 5 cartes au même moment. Il y a 3 façons de positionner vos Cartes Monstre : Position d'Attaque face recto, Position de Défense face recto et Position de Défense face verso. Placez la carte verticalement pour indiquer une Position d'Attaque, et horizontalement pour une Position de Défense.

2

**Zone
Magie & Piège**

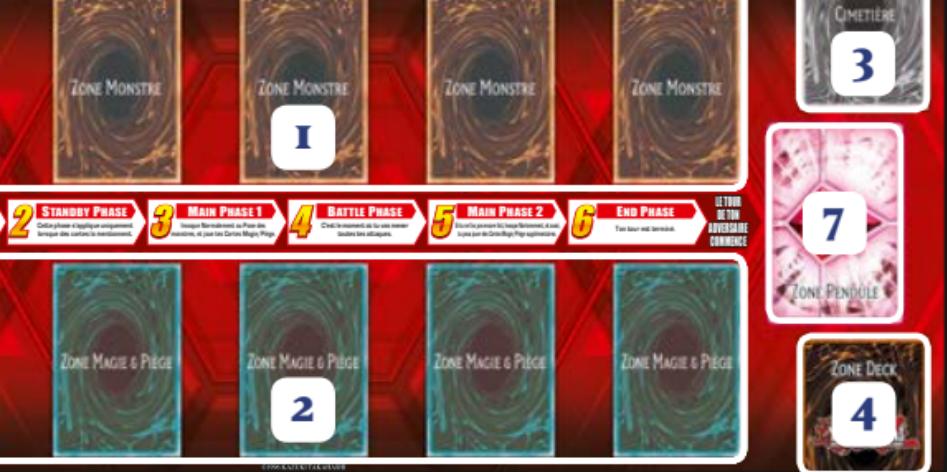
C'est là où vous mettez vos cartes Magie et Piège. Vous pouvez y avoir jusqu'à 5 cartes au même moment. Vous les placez face recto pour les activer, ou face verso. Dans la mesure où une Carte Magie est placée dans cette zone lorsqu'elle est activée, aucune Carte Magie supplémentaire ne peut être jouée si les 5 emplacements sont occupés.

3

Cimetière

Lorsque les Cartes Monstre sont détruites ou lorsque les Cartes Magie et Piège sont utilisées, elles sont envoyées face recto à cet emplacement. Le contenu du Cimetière de chaque joueur est une donnée publique et votre adversaire peut regarder le contenu du vôtre à n'importe quel moment durant le Duel. L'ordre des cartes dans le Cimetière ne doit pas être modifié.



**4****Zone Deck**

Votre Deck est placé face verso dans cet emplacement. Les joueurs y piochent les cartes et les ajoutent à leur main. Si l'effet d'une carte vous demande de révéler des cartes de votre Deck ou de regarder son contenu, mélangez le Deck et replacez-le à cet endroit après avoir résolu l'effet.

5**Zone Terrain**

Des Cartes Magie spécifiques appelées Cartes Magie de Terrain sont jouées dans cet emplacement. Chaque joueur peut avoir 1 Carte Magie de Terrain sur son Terrain. Pour utiliser une autre Carte Magie de Terrain, vous devez envoyer la précédente au Cimetière. Les Cartes Magie de Terrain n'entrent pas en compte dans la limite de 5 cartes de votre Zone Magie & Piège.

6**Zone Extra Deck**

Placez votre Extra Deck face verso à cet emplacement. Vous pouvez regarder le contenu de votre Extra Deck à tout moment durant la partie. Cette zone était auparavant réservée au Fusion Deck. Tous les effets de carte qui s'appliquaient au Fusion Deck s'appliquent dorénavant à l'Extra Deck.

7**Zone Pendule**

Lorsque vous activez une Carte Monstre Pendule comme Carte Magie, vous la placez face recto dans cet emplacement. Les Cartes Monstre Pendule jouées comme Cartes Magie n'entrent pas en compte dans la limite de 5 cartes de votre Zone Magie & Piège et Zone Monstre (voir page 12 pour plus de détails sur les Cartes Monstre Pendule).

Cartes Monstre

COMMENT LIRE UNE CARTE

**1 Nom de Carte**

C'est le nom de la carte. Lorsque le nom d'une carte est mentionné dans le texte d'une carte, il apparaît entre guillemets. Si des cartes ont le même nom, elles sont considérées comme étant la même carte.

2 Niveau

Comptez le nombre d'étoiles pour déterminer le Niveau du monstre. Pour les Monstres Xyz, le nombre d'étoiles sur la droite indique le Rang du monstre.

3 Attribut

Chaque monstre a un Attribut. Cet Attribut peut être important pour des effets de carte.



4 Type

Les monstres sont répartis dans différents Types. Certains monstres ont également une information complémentaire à cet endroit, à côté de leur Type.

5 Numéro de Carte

Le numéro d'identification d'une carte est imprimé à cet endroit. Ce numéro vous sera utile pour gérer votre collection et trier vos cartes.

6 ATK (Valeur d'Attaque) / DEF (Valeur de Défense)

L'ATK d'un monstre représente sa valeur d'Attaque et la DEF représente sa valeur de Défense. Des valeurs d'Attaque et de Défense importantes sont très utiles pour les combats !

7 Description de la Carte

Les effets des cartes sont écrits ici, indiquant les capacités spéciales du monstre et comment les utiliser. En règle générale, les effets des monstres ne peuvent pas être utilisés lorsqu'ils sont Posés face verso sur le Terrain. Les Cartes Monstre Normal de couleur jaune n'ont pas d'effets, et comportent à cet endroit une description qui n'a pas d'impact sur le jeu.

QU'EST-CE QU'UNE CARTE MONSTRE ?

Les Cartes Monstre sont utilisées pour combattre et vaincre votre adversaire. Les combats entre les Cartes Monstre sont les fondations de tout Duel.

Il y a plusieurs sortes de Cartes Monstre. Le jeu est bien plus qu'une simple bagarre, donc avoir des monstres avec des valeurs d'Attaque et de Défense importantes ne suffit pas. Il existe également des monstres avec des pouvoirs spéciaux dévastateurs, même si leur ATK et leur DEF sont peu élevées. Cependant, votre succès lors d'un Duel dépendra de votre capacité à utiliser à bon escient les différents types de cartes. Jetons un œil aux différents types de monstres.

ÉLECTRO-DRAGONQUEUE 光

● ● ● ● ● ●



YS14-FR001

[DRAGON]

Capable de voler indéfiniment, il attaque en enveloppant son corps d'électricité et en déversant celle-ci sur ses adversaires. ATTENTION : capturer "Electro-Dragonqueue" est interdit par les Anciens Règlements et constitue une Infraction de Niveau 6 encourrant une sentence d'emprisonnement minimum de 2500 héliocycles.

ATK/2500 DEF/1000

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

««« Monstres Normaux »»»

Ce sont les Cartes Monstre de base, sans capacité spéciale. La plupart des Monstres Normaux ont des valeurs d'Attaque et de Défense supérieures aux Monstres à Effet, au lieu d'avoir des pouvoirs spéciaux.



<< Monstres à Effet

Un Monstre à Effet est un monstre qui possède des capacités spéciales.

Les effets de ces monstres sont répartis dans quatre catégories:

- **Effet Continu**
- **Effet d'Ignition**
- **Effet Rapide**
- **Effet Déclencheur**
(incluant l'effet Flip)

Effet Continu

Cet effet est actif tant que la Carte Monstre à Effet est face recto sur le Terrain. Cet effet commence lorsque le monstre apparaît face recto sur le Terrain et se termine dès que le monstre le quitte ou n'est plus face recto ; il n'y a pas de déclencheur pour son activation. Ces monstres sont particulièrement utiles si vous avez une stratégie pour les protéger lorsqu'ils sont sur le Terrain.

Exemple

Les monstres avec max. 2000 ATK ne peuvent pas déclarer d'attaque.

Effet d'Ignition

Vous pouvez utiliser ce type d'effet uniquement en déclarant son activation durant votre Main Phase (voir Structure du tour, page 30). Certains Effets d'Ignition ont un coût d'activation, comme défausser une carte, Sacrifier un monstre ou payer des LP. Puisque c'est vous qui choisissez le moment pour activer cet effet, il est facile de faire des combinaisons avec.

Exemple

Vous pouvez Sacrifier cette carte, puis ciblez 1 monstre sur le Terrain ; détruisez la cible.

Effet Rapide

C'est l'effet de monstres particuliers que vous pouvez activer même durant le tour de votre adversaire. Les effets de ce type ont une Spell Speed de 2, bien que tous les autres effets de monstres aient une Spell Speed de 1 (voir Les Spell Speeds, page 41). Dans la mesure où il est difficile pour votre adversaire de prévoir ce type de cartes, profitez-en pour le prendre par surprise.

(Auparavant appelés Effets Multi-Déclencheur.)

Exemple

Durant le tour de chaque joueur, lorsqu'un effet est activé : vous pouvez activer 1 carte dans votre Cimetière ; Invoquez-la Spécialement.

Effet Déclencheur

Ce type d'effet est activé à un moment donné, comme "durant la Standby Phase" ou "lorsque ce monstre est détruit". Ce type de carte permet d'élaborer de puissantes combinaisons, mais votre adversaire devinera facilement là où vous voulez en venir, et essaiera de vous en empêcher.

Exemple

Lorsque cette carte est détruite au combat et envoyée au Cimetière : ciblez 1 carte sur le Terrain ; détruisez la cible.

Effet Flip

L'effet Flip fait partie des Effets Déclencheur.

C'est un effet qui est activé lorsqu'une carte face verso est retournée face recto. Ceci peut arriver lorsqu'elle est Invoquée par Flip, attaquée alors qu'elle est face verso ou tournée face recto par un effet de carte. Ces effets commencent par le mot "FLIP :" sur la carte. Lorsque vous avez un monstre face verso, votre adversaire doit être prudent, car il ne peut pas savoir si celui-ci possède un effet Flip ou non.

Exemple

FLIP: Piochez 1 carte.

MAGICIEN OBSERVATEUR DES ÉTOILES 魔術師 星観察者



Si un Monstre Pendule que vous contrôlez attaque ou est attaqué, jusqu'à la fin de la Damage Step, votre adversaire ne peut pas activer de Cartes Magie. L'Échelle Pendule de cette carte devient 4, sauf si vous jouez une carte "Magicien" ou carte "Vise Impératif" dans votre autre Zone Pendule.

[MAGICIEN / PENDULE / EFFET]

Une fois par tour, lorsque exactement 1 autre Monstre Pendule que vous contrôlez (et aucune autre carte) est renvoyé à votre main pour l'effet de carte de votre adversaire (sauf durant la Damage Step), vous pouvez invoquer Spécialement 1 monstre depuis votre main du même nom que le nom d'origine du monstre renvoyé à la main.

YS14-FR009

ATK/1200 DEF/2400

© 1996 KAZUJI TAKAHASHI

<< Cartes Monstre Pendule

Les Cartes Monstre Pendule sont un nouveau genre de cartes qui peuvent être jouées comme des Monstres ou des Magies ! Vous pouvez les invoquer comme des monstres pour attaquer ou défendre, ou les activer comme des Cartes Magie dans vos Zones Pendule pour activer des compétences supplémentaires spéciales et vous permettre d'invoquer par Pendulation !

Effet Pendule - Lorsque vous jouez cette carte comme une Carte Magie dans votre Zone Pendule, ceci est son effet. Certaines Cartes Monstre Pendule n'ont pas d'Effets Pendule.

Échelle Pendule - L'Échelle Pendule est une valeur qui détermine quels monstres vous pouvez invoquer Spécialement durant une Invocation Pendule. L'Échelle Pendule de cette carte est 1.

Effet de Monstre - Lorsque vous jouez cette carte comme une Carte Monstre, ceci est son effet. Certaines Cartes Monstre Pendule n'ont pas d'effets de monstre.



----- Comment Invoquer par Pendulation -----

Durant votre Main Phase, vous pouvez activer les Cartes Monstre Pendule comme des Cartes Magie dans vos Zones Pendule. Dès que vous en avez une dans chaque Zone Pendule, vous pouvez Invoquer par Pendulation une horde de monstres !

I

Une fois par tour, durant votre Main Phase, déclarez que vous allez Invoquer par Pendulation.

2

Vérifiez les Échelles Pendule sur les côtés de vos 2 Cartes Monstre Pendule, puis Invoquez Spécialement autant de monstres que vous voulez depuis votre main et Extra Deck dont les Niveaux sont entre ces Échelles Pendule.



Lorsqu'une de vos Cartes Monstre Pendule sur le Terrain (peu importe la Zone ou si c'est un monstre ou non) va être envoyée au Cimetière, placez-la face recto sur le dessus de votre Extra Deck à la place. Vous pourrez de nouveau l'Invoquer par Pendulation plus tard !

NUMÉRO 39 : UTOPIE 光

★★★★★



YS13-FR041

[GUERRIER / XYZ / EFFET]

2 monstres de Niveau 4
Lorsque le monstre d'un joueur déclare une attaque : vous pouvez détacher 1 Matériel Xyz de cette carte ; annulez l'attaque.
Lorsque cette carte est ciblée par une attaque, tant qu'elle n'a pas de Matériel Xyz : détruisez cette carte.

ATK/2500 DEF/2000

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

<<< Monstres Xyz

Les Monstres Xyz sont un genre de monstres très puissants ! Vous pouvez invoquer un Monstre Xyz quand vous contrôlez des monstres d'un même Niveau. Les Monstres Xyz sont placés dans votre Extra Deck, et non votre Main Deck, et se tiennent prêts à votre appel.

■■ Matériels nécessaires pour une Invocation Xyz ■■

Ceci est le Rang de votre Monstre Xyz. Les Monstres Xyz ont des Rangs à la place des Niveaux. Plus leur Rang est élevé, plus ils sont forts. Ceci est un Monstre Xyz de Rang 4.

Ce sont les Matériels Xyz dont vous avez besoin pour invoquer ce monstre. Vous utilisez 2 monstres de Niveau 4 comme Matériels pour son Invocation Xyz. Les Matériels Xyz doivent être face recto pour être utilisés.



Comment Invoquer par Xyz

L'Invocation Xyz est une manière simple et facile pour Invoquer Spécialement des Monstres Xyz depuis votre Extra Deck. Voici comment faire !

- 1** Choisissez un Monstre Xyz dans votre Extra Deck pour lequel vous avez les Matériels Xyz nécessaires. Les Matériels Xyz doivent être face recto sur votre Terrain.
- 2** Empilez ces Matériels Xyz, les uns sur les autres.
- 3** Prenez le Monstre Xyz depuis votre Extra Deck et mettez-le au-dessus des Matériels Xyz empilés :



Lorsqu'un Monstre Xyz parle de "détacher" un Matériel Xyz, prenez une des cartes Matériel Xyz empilées sous ce Monstre Xyz et envoyez-la au Cimetière.

ROBOT GUERRIER



LCSD-FR029

[GUERRIER / SYNCHRO / EFFET]

"Robot Synchronique" : i monstre non-Syntoniseur ou plus. Si cette carte est Invoquée par Synchronisation : elle gagne une ATK égale à la somme des ATK de tous les monstres de max. Niveau 2 que vous contrôlez actuellement.

ATK/2300 DEF/1300

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

<< Monstres Synchro

Les Monstres Synchro sont placés dans l'Extra Deck, séparés du Main Deck. Vous pouvez Invoquer Spécialement sur le Terrain un puissant Monstre Synchro en quelques secondes en utilisant correctement le Niveau de vos monstres. Ils peuvent être Invoqués par Synchronisation depuis l'Extra Deck en envoyant au Cimetière depuis votre Terrain i monstre "Syntoniseur" face recto et le nombre de votre choix de monstres non-Syntoniseur face recto, dont la somme des Niveaux est exactement égale au Niveau du Monstre Synchro.

ROBOT SYNCHRONIQUE



LCSD-FR002

[GUERRIER / SYNTONISEUR / EFFET]

Lorsque cette carte est Invoquée Normalement : vous pouvez cibler 1 monstre de max. Niveau 2 dans votre Cimetière ; Invoquez Spécialement la cible en Position de Défense, mais ses effets sont annulés.

ATK/1300 DEF/ 500

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

<< Monstres Syntoniseur pour Invocation Synchro

Pour Invoquer par Synchronisation un Monstre Synchro, vous aurez besoin d'i Syntoniseur (cherchez le mot "Syntoniseur" à côté de son Type). Le monstre Syntoniseur et les autres monstres face recto utilisés pour l'Invocation Synchro sont appelés Matériels de Synchro. La somme de leurs Niveaux est le Niveau du Monstre Synchro que vous pouvez Invoquer.

Comment Invoquer par Synchronisation

I Durant votre Main Phase, vous pouvez déclarer une Invocation Synchro lorsque le total combiné de Niveaux d'un monstre Syntoniseur face recto et du nombre de votre choix d'autres monstres face recto que vous contrôlez est égal au Niveau du Monstre Synchro que vous voulez Invoquer par Synchronisation.

2 Après avoir bien vérifié le Niveau du Monstre Synchro, envoyez les Matériels de Synchro face recto depuis votre Terrain au Cimetière.

3 Après avoir envoyé les Matériels de Synchro depuis le Terrain au Cimetière, prenez le Monstre Synchro dans votre Extra Deck et jouez-le sur le Terrain en Position d'Attaque face recto ou en Position de Défense face recto.

Niveau 3

Niveau 2

Niveau 5



Syntoniseur



Monstre non-Syntoniseur



Invocation Synchro !

MULTI GOLEM SUPRÈME

TDGS-FR038

[ROCHER / FUSION / EFFET]

"Golem Goliath" • "Golem Champion"
À la fin de la Bataille Phase, si cette carte a attaqué ou a été attaquée, vous pouvez la renvoyer dans l'Extra Deck. Puis, si tous les Monstres-Matériels de Fusion qui ont été utilisés pour l'Invocation Fusion de cette carte sont dans votre Cimetière, vous pouvez les invoquer Spécialement.

ATK/2600 DEF/1300

©1996 KAZUO TAKAHASHI

<< Monstres de Fusion

Les Monstres de Fusion sont également placés dans votre Extra Deck (pas dans votre Main Deck). Ils sont Invoqués en utilisant les monstres spécifiques listés sur la carte (appelés Matériels de Fusion) en même temps qu'une carte d'Invocation comme "Polymérisation". Leurs valeurs d'Attaque sont souvent très élevées et la majorité dispose également de capacités spéciales.

Comment Invoquer par Fusion

I Si vous possédez tous les Matériels de Fusion listés sur la Carte Monstre de Fusion, aux endroits indiqués par votre carte d'Invocation, vous pouvez activer votre carte d'Invocation en la plaçant dans votre Zone Magie & Piège.

2 Envoyez les Matériels de Fusion au Cimetière, puis prenez le Monstre de Fusion approprié depuis votre Extra Deck et placez-le face recto sur le Terrain, en Position d'Attaque ou de Défense. Enfin, placez la carte d'Invocation dans le Cimetière. (Si un autre effet de carte fait envoyer vos Matériels de Fusion à un autre endroit que le Cimetière lors de la résolution de votre carte d'Invocation, envoyez-les à cet autre endroit, mais l'Invocation Fusion n'est pas annulée.)

3 Afin de pouvoir utiliser un Monstre de Fusion durant un Duel, celui-ci doit se trouver dans votre Extra Deck. Puisque les Invocations Fusion nécessitent des cartes spécifiques, assurez-vous d'inclure les cartes nécessaires dans votre Main Deck !



Invoquer par Fusion : Matériels de Fusion depuis votre Extra Deck, en utilisant des monstres depuis votre main ou votre Terrain contre des Matériels de Fusion.

Carte Magie

Polymérisation

PEINE, ROI DE L'ARMAGEDDON



● ● ● ● ● ● ●



SOL-FROZ5

[DÉMON / RITUEL / EFFET]

Cette carte ne peut être invoquée que par Invocation Rituelle avec la Carte Magie Rituelle "Fin du Monde". En payant 2000 Life Points, détruisez toutes les cartes sur le Terrain exceptée cette carte.

ATK/2400 DEF/2000

©1996 KAZUJI TAKAHASHI

<< Monstres Rituel

Les Monstres Rituels sont des monstres spéciaux qui sont Invoqués Spécialement à l'aide d'une Carte Magie Rituelle spécifique, ainsi qu'un Sacrifice requis. Les Cartes Monstre Rituel sont placées dans le Main Deck et ne peuvent pas être Invoquées à moins d'avoir l'ensemble des cartes nécessaires dans votre main ou sur le Terrain. Les Monstres Rituels ont généralement des valeurs d'ATK et de DEF importantes, et certains d'entre eux ont des capacités spéciales, tout comme les Monstres de Fusion.

----- Comment Invoquer Rituellement -----

1 Lorsque vous avez la Carte Magie Rituelle en même temps que la Carte Monstre Rituel correspondante dans votre main, ainsi que le Sacrifice requis (indiqué sur la Carte Magie Rituelle), vous pouvez activer la Carte Magie Rituelle en la plaçant dans votre Zone Magie & Piège.

2 Si l'activation de la Carte Magie Rituelle est réussie, Sacrifiez les monstres en les envoyant au Cimetière depuis votre main ou le Terrain. La Carte Magie Rituelle indique le nombre de monstres à Sacrifier.

3 Après avoir envoyé les monstres Sacrifiés au Cimetière, jouez la Carte Monstre Rituel face recto sur le Terrain, en Position d'Attaque ou de Défense. Enfin, placez la Carte Magie Rituelle dans le Cimetière.



Carte Magie Rituelle

Invocation de Cartes Monstre

Il y a plusieurs façons de jouer des monstres sur le Terrain. On peut les classer en 2 groupes : les actions qui ne peuvent être réalisées qu'une fois par tour, et celles qui peuvent être faites plusieurs fois par tour.

■ Invocation Normale (et Invocation Sacrifice)

C'est la manière la plus classique d'Invoquer un monstre. Jouez simplement une Carte Monstre depuis votre main sur le Terrain en Position d'Attaque face recto. Tous les Monstres Normaux, ainsi que la plupart des Monstres à Effet (à moins qu'ils n'aient une restriction particulière) peuvent être Invoqués de cette façon. Cependant, pour les monstres de minimum Niveau 5, vous devez Sacrifier au moins 1 autre monstre que vous contrôlez avant l'Invocation Normale. Ceci est appelé Invocation Sacrifice. Les monstres de Niveau 5 ou 6 nécessitent le Sacrifice d'i monstre, et ceux de minimum Niveau 7 requièrent le Sacrifice de 2 monstres.

Niveau 5, 6	Minimum Niveau 7
1 Sacrifice	2 Sacrifices

■ Pose

Jouer une Carte Monstre depuis votre main sur le Terrain en Position de Défense face verso est appelé Poser. Vous devez néanmoins effectuer les Sacrifices requis pour Poser des monstres de min. Niveau 5.

Il est important de se rappeler qu'un monstre Posé sur le Terrain en Position de Défense face verso N'EST PAS considéré comme Invoqué. Il a été Posé et peut être Invoqué par Flip, ou retourné face recto par une attaque ou l'effet d'une carte. Rappelez-vous que vous ne pouvez Invoquer Normalement OU Poser qu'une seule fois par tour, donc si vous Posez un monstre, vous ne pouvez pas en Invoquer Normalement un autre ce tour.

(Note : Vous ne pouvez pas jouer un monstre depuis votre main sur le Terrain en Position de Défense face recto.)

Vous pouvez faire l'une d'entre elles une seule fois par tour.

■ Invocation Flip

Vous pouvez changer un monstre en Position de Défense face verso en Position d'Attaque face recto, sans utiliser l'effet d'une carte. Ceci est appelé une Invocation Flip. Lorsque vous faites une Invocation Flip, vous ne pouvez pas changer le monstre en Position de Défense face recto, mais uniquement en Position d'Attaque face recto. Une Carte Monstre ne peut pas être Invoquée par Flip durant le tour où elle a été Posée sur le Terrain. Vous ne pouvez pas utiliser l'effet d'un monstre tant qu'il n'est pas face recto.

■ Invocation Spéciale

Certains monstres peuvent être joués sur le Terrain sans être Invoqués Normalement ni Posés. Ils sont Invoqués Spécialement. Les Invocations Pendule, Invocations Xyz, Invocations Fusion, Invocations Synchro et Invocations Rituelles sont toutes des Invocations Spéciales. Certains Monstres à Effet nécessitent de conditions particulières afin de les Invoquer Spécialement. Sauf indication contraire, un monstre Invoqué Spécialement est joué sur le Terrain en Position d'Attaque face recto ou en Position de Défense face recto, à votre convenance.

■ Invocation Spéciale par l'effet d'une carte

Les monstres peuvent également être Invoqués Spécialement sur le Terrain par l'effet d'une autre carte. Ceci est différent des "Monstres à Invocation Spéciale". Vous ne pouvez pas utiliser l'effet d'une carte pour Invoquer Spécialement ces monstres depuis votre main, votre Deck ou votre Cimetière, à moins que vous n'en ayez fait précédemment l'Invocation Spéciale correcte. Par exemple, si un Monstre Synchro est envoyé au Cimetière depuis votre Extra Deck sans avoir été Invoqué par Synchronisation, vous ne pouvez pas utiliser une Carte Magie pour l'Invoquer Spécialement depuis le Cimetière, car les Monstres Synchro doivent être auparavant Invoqués Spécialement de manière correcte, avant de pouvoir être Invoqués Spécialement par l'effet d'une autre carte.

Cartes Magie/Piège

COMMENT LIRE UNE CARTE

Cartes du Jeu



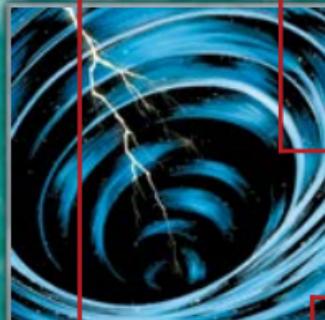
1 Carte Magie



2 Type

TYPHON D'ESPACE MYSTIQUE

[CARTE MAGIE]



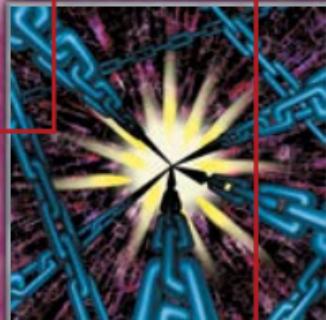
Ciblez 1 Carte Magie/Piège sur le Terrain ; détruisez la cible.

©1996 KAZUO TAKAHASHI

1 Nom de Carte

SORCILEGE DE L'OMBRE

[CARTE PIÈGE]



Activez cette carte en ciblant 1 monstre face recto contrôlé par votre adversaire ; il perd 700 ATK, et aussi, il ne peut ni attaquer ni changer sa position de combat. Lorsqu'il quitte le Terrain, détruisez cette carte.

©1996 KAZUO TAKAHASHI

1 Nom de Carte

Les cartes ayant le même nom sont considérées comme étant la même carte et vous ne pouvez en avoir qu'un maximum de 3 exemplaires dans l'ensemble formé par votre Main Deck et votre Side Deck.

2 Type

Au lieu d'avoir un symbole d'Attribut comme les Cartes Monstre, une Carte Magie a le symbole "MAGIE 魔" et une Carte Piège le symbole "PIÈGE 罠".

3 Icône

Il existe 6 types d'icônes qui représentent les propriétés spécifiques qu'une Carte Magie ou Piège peut posséder. Les Cartes Magie et Piège sans icône sont appelées Carte Magie Normale ou Carte Piège Normal.



Équipement



Terrain



Jeu-Rapide



Rituel



Continu



Contre

4 Description de Carte

Les conditions d'activation et les effets de chaque carte sont décrits ici. Lisez la carte avec attention et suivez les instructions.

5 Numéro de Carte

Le numéro d'identification est imprimé à cet endroit. Ce numéro vous sera utile pour gérer votre collection et trier vos cartes.

VORTEX FOUDROYANT

[CARTE MAGIE]



YST1-EN024

Défaussez 1 carte ; détruisez tous les monstres face recto contrôlés par votre adversaire.

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

<< Cartes Magie

Les Cartes Magie peuvent généralement être activées uniquement durant vos Main Phases, et vous rendent service en fonction de leurs effets. Les Cartes Magie ont de nombreux effets très puissants, comme détruire d'autres cartes ou renforcer les monstres. Conservez ces cartes dans votre main jusqu'au moment où vous pourrez en tirer le meilleur bénéfice.

Cartes Magie Normale

Les Cartes Magie Normale ont des effets à usage unique. Pour utiliser une Carte Magie Normale, annoncez son activation à votre adversaire en la plaçant face recto sur le Terrain. Si l'activation est réussie, résolvez alors l'effet écrit sur la carte. La carte est envoyée au Cimetière après la résolution de l'effet.

Cartes Magie Rituelle

Ces Cartes Magie sont utilisées pour réaliser des Invocations Rituelles. Utilisez ces cartes de la même façon que les Cartes Magie Normale.



Cartes Magie Continue



Ces cartes restent sur le Terrain une fois activées et leur effet se poursuit tant que la carte reste face recto sur le Terrain. En utilisant des Cartes Magie Continue, vous pouvez générer des effets bénéfiques durables avec une unique carte, ce qui est très intéressant, mais il faut prendre en compte qu'il y aura toujours une possibilité que votre adversaire la retire du Terrain avant que vous ne bénéficiez de l'effet.

Cartes Magie d'Équipement



Ces cartes vous permettent d'ajouter un effet supplémentaire à 1 monstre face recto de votre choix (un des vôtres ou un de ceux de votre adversaire, en fonction de la carte). Elles restent sur le Terrain une fois activées. La Carte Magie d'Équipement affecte 1 monstre uniquement (appelé monstre équipé) et occupe toujours une de vos Zones Magie & Piège. Dans la mesure du possible, placez-la dans la zone située immédiatement derrière celle du monstre équipé pour vous aider à vous en rappeler. Si le monstre équipé est détruit, tourné face verso ou quitte le Terrain, ses Cartes d'Équipement sont détruites.

Cartes Magie de Terrain



Ces cartes sont placées et restent dans la Zone Terrain. Il ne peut y avoir qu'1 Carte Magie de Terrain sur son Terrain. Pour utiliser une autre Carte Magie de Terrain, vous devez envoyer la précédente au Cimetière. La plupart des effets de Magie de Terrain s'appliquent aux DEUX joueurs.

Ces cartes peuvent être placées face verso dans la Zone Terrain, mais ne sont pas actives avant d'être retournées face recto.

Cartes Magie Jeu-Rapide



Il existe des Cartes Magie spéciales qui peuvent être activées durant n'importe quelle Phase de votre tour, et non pas uniquement durant votre Main Phase. Vous pouvez également les activer durant le tour de votre adversaire si la carte a été Posée face verso auparavant, mais vous ne pouvez pas activer la carte le tour durant lequel vous l'avez Posée.



<<< Cartes Piège

Les Cartes Piège vont vous aider grâce à de nombreux effets, tout comme les Cartes Magie. La grosse différence entre elles est que vous pouvez activer les Cartes Piège durant le tour de votre adversaire. De nombreuses Cartes Magie ont des effets utiles sur le plan offensif, alors que les cartes Piège ont pour but de surprendre l'adversaire en perturbant ses attaques et sa stratégie. Utiliser des Cartes Piège est parfois délicat, car vous devrez souvent attendre que votre adversaire réalise certaines actions avant de pouvoir les déclencher.

Cartes Piège Normal

Avant de pouvoir activer une Carte Piège, vous devrez d'abord la Poser sur le Terrain. Vous ne pouvez pas activer un Piège le tour durant lequel vous l'avez Posé, mais vous pourrez l'activer à n'importe quel moment ensuite, à partir du début du tour suivant.

Les Cartes Piège Normal ont des effets à usage unique et dès que leur effet est résolu, elles sont envoyées au Cimetière, comme les Cartes Magie Normale. Elles sont également similaires aux Cartes Magie Normale car, une fois activées, il y a peu de chance que leur effet puisse être interrompu. Néanmoins, votre adversaire peut détruire vos Cartes Piège face verso le tour où elles ont été Posées, ou avant que ce ne soit le bon moment pour les activer. Pour cette raison, vous devez être astucieux sur la manière d'utiliser vos Cartes Piège.

Cartes Piège Continu



Tout comme les Cartes Magie Continue, les Cartes Piège Continu restent sur le Terrain après avoir été activées et leur effet se poursuit tant qu'elles sont face recto sur le Terrain. Certaines Cartes Piège Continu ont des capacités similaires aux Effets d'Ignition ou aux Effets Déclencheurs rencontrés sur des Cartes Monstre à Effet.

Les Cartes Piège Continu peuvent avoir des effets qui limitent les possibilités de votre adversaire ou qui endommagent lentement les LP de celui-ci.

Cartes Contre-Piège



Ces Cartes Piège sont normalement activées en réponse à l'activation d'autres cartes et peuvent avoir des capacités comme l'annulation des effets de ces cartes. Ce type de Pièges est efficace contre les Cartes Magie Normale et les Cartes Piège Normal, qui sont sinon difficiles à interrompre ; cependant la plupart des Cartes Contre-Piège nécessitent un coût pour être activées.

Différence entre Poser des Cartes Magie et Poser des Cartes Piège

Les Cartes Magie peuvent être Posées face verso sur le Terrain comme les Cartes Piège. Néanmoins, les règles relatives à ces deux types de cartes sont différentes.

Les Cartes Magie peuvent être Posées face verso sur le Terrain comme les Cartes Piège. Néanmoins, les règles relatives à ces deux types de cartes sont différentes.

Les Cartes Magie peuvent être activées durant la Main Phase, y compris celle du tour où elles ont été posées (à l'exception des Cartes Magie Jeu-Rapide). Les Poser ne vous permet pas de les utiliser durant le tour de votre adversaire ; elles peuvent uniquement être activées durant votre Main Phase.

Vous pouvez Poser une Carte Magie face verso sur le Terrain pour pousser votre adversaire à penser que vous avez un piège puissant.

Que le Duel Commence !

■ Comment mener un Duel et comment gagner

Une partie unique est appelée un Duel et se termine lorsqu'un des joueurs gagne ou que la partie se termine par une égalité. Les Duels se jouent en 3 manches constituant un Match, et le gagnant au meilleur des 3 Duels remporte le Match.

■ Gagner un Duel

Chaque joueur commence un Duel avec 8000 LP (Life Points). Vous gagnez un Duel : si vous réduisez les LP de votre adversaire à 0 ; si votre adversaire est incapable de piocher ; ou si l'effet spécifique d'une carte indique que vous gagnez. Si vous et votre adversaire atteignez le score de 0 LP au même moment, le Duel est déclaré comme étant une égalité.

Conditions de victoire

- Réduire les LP de votre adversaire à 0.
- Votre adversaire est incapable de piocher une carte alors qu'il doit le faire
- Gagner par un effet spécifique de carte.

Préparation au Duel

Avant de commencer un Duel, suivez les 4 étapes suivantes. Assurez-vous également de posséder tous les objets supplémentaires requis par votre Deck, comme des pièces de monnaie ou des compteurs.

1

Après avoir salué votre adversaire, mélangez votre Deck consciencieusement. Vous pouvez alors mélanger et couper le Deck de votre adversaire (soyez précautionneux lorsque vous touchez les cartes de votre adversaire).

2

Après la coupe, placez les Decks face verso dans les Zones Deck correspondantes sur le Terrain. Si vous utilisez un Extra Deck avec des Monstres Xyz, des Monstres Fusion ou des Monstres Synchro, placez-le face verso dans la Zone Extra Deck.

3

Chaque joueur montre à l'autre son Side Deck, et note le nombre de cartes qui le composent, en confirmant s'il contient 15 cartes ou moins (les cartes doivent être comptées face verso). Si vous échangez des cartes entre votre Main Deck et votre Side Deck après un Duel, comptez à nouveau le nombre de cartes de votre Side Deck au profit de votre adversaire afin de montrer qu'il est toujours composé du même nombre de cartes.

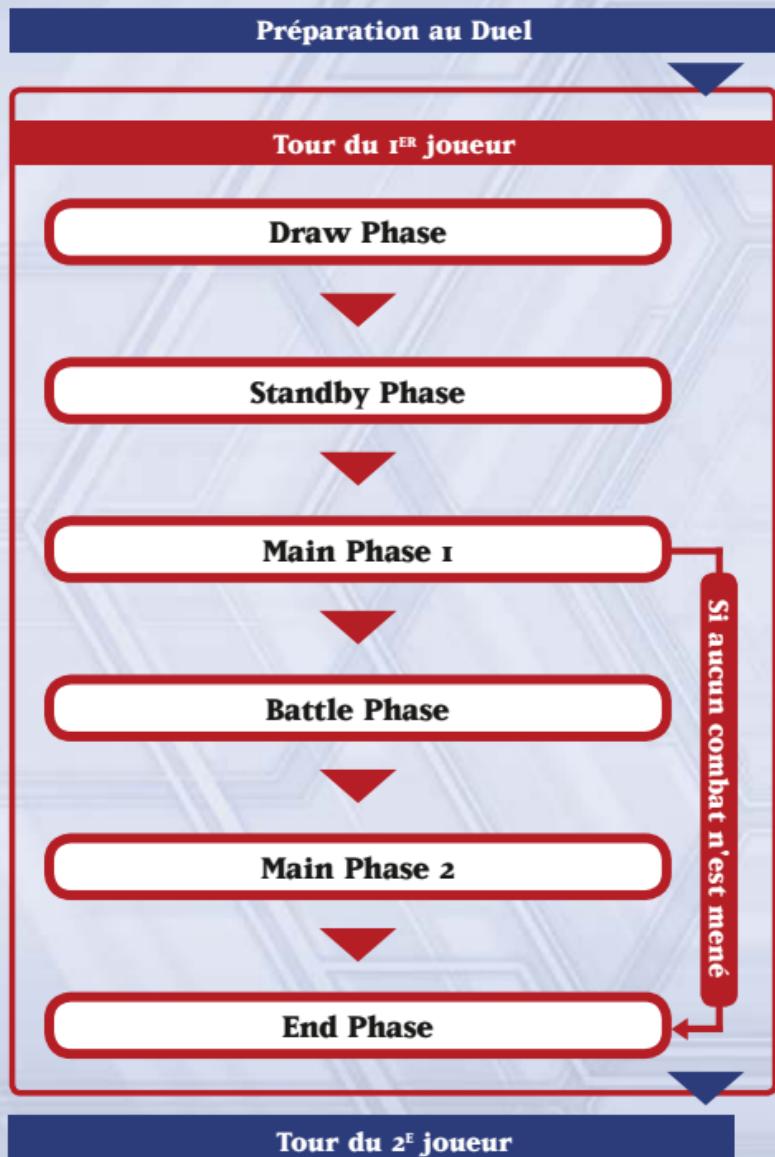
4

Jouez à "Pierre/Papier/Ciseaux" ou à "Pile ou Face". Le gagnant décide de commencer ou de jouer en deuxième pour le Duel. Pour les Duels suivants, le perdant du Duel précédent choisit qui commence. Si le Duel précédent s'est terminé en égalité, déterminez qui commence le prochain Duel par un autre "Pile ou Face", etc. Enfin, piochez 5 cartes du dessus de votre Deck, c'est votre main de départ.

En débutant par le premier joueur, que le Duel commence !

Structure du tour

Un Duel se déroule en une série de tours, eux-mêmes divisés en phases.



Draw Phase

C'est la première phase. Le joueur dont c'est le tour (le "joueur du tour") pioche 1 carte du dessus de son Deck. Un joueur à qui il ne reste plus de carte dans le Deck et qui est donc incapable de piocher perd le Duel. Après avoir pioché, des Cartes Piège et des Cartes Magie Jeu-Rapide peuvent être activées avant de passer à la Standby Phase.

IMPORANT : Le joueur qui commence le Duel ne peut pas piocher durant la Draw Phase dans son tout premier tour.

Action principale de la phase

Piocher 1 carte (sauf le tout premier tour du Duel)

Autres actions possibles

Activer des Cartes Piège, Cartes Magie Jeu-Rapide, etc.

Standby Phase

Certaines cartes ont des effets qui s'activent, ou des coûts à payer, durant la Standby Phase. Si vous n'avez aucune carte de ce type sur le Terrain, vous pouvez quand même activer des Cartes Piège ou des Cartes Magie Jeu-Rapide avant de passer à votre Main Phase 1.

Action principale de la phase

Résoudre les effets des cartes qui se déroulent dans cette phase

Autres actions possibles

Activer des Cartes Piège, Cartes Magie Jeu-Rapide, etc.

Main Phase 1

C'est le moment où vous allez jouer la plupart de vos cartes : vous pouvez Invoquer Normalement, Poser, ou changer la position de combat d'un monstre, activer un effet de carte et Poser des Cartes Magie et Piège. Ces actions peuvent être réalisées dans l'ordre de votre choix, mais certaines actions ont des restrictions.

Actions possibles dans cette phase

Invoquer Spécialement ou Poser un monstre

Il n'y a pas de limite au nombre d'Invocations Flip ou d'Invocations Spéciales que vous pouvez réaliser durant un tour, mais vous ne pouvez Invoquer Normalement ou Poser un monstre (y compris par Invocation Sacrifice) qu'une fois par tour.

Changer la position de combat de vos monstres

Ceci inclut Invoquer par Flip un monstre, ou changer la position d'un monstre face recto en Position d'Attaque ou de Défense face recto. Vous pouvez changer la position de chaque monstre que vous contrôlez, sauf dans trois cas. 1. Vous ne pouvez pas changer la position de combat d'un monstre qui a été joué sur le Terrain durant ce tour. 2. Vous ne pouvez pas la changer durant la Main Phase 2, si le monstre a attaqué durant la Battle Phase. 3. Vous ne pouvez pas la changer, si vous avez déjà changé sa position de combat auparavant dans ce tour.

Activer une carte ou un effet

Vous pouvez activer des Cartes Magie et des Cartes Piège, ou les effets de Cartes Magie, Piège ou Monstre à Effet autant de fois que vous le désirez durant cette phase, tant que vous pouvez payer les coûts associés.

Poser des Cartes Magie et des Cartes Piège

Vous pouvez Poser des Cartes Magie et des Cartes Piège face verso dans votre Zone Magie & Piège, tant qu'il vous reste de la place.

Battle Phase

Il est maintenant temps de combattre avec vos Cartes Monstre ! Cette phase est divisée en Steps (étapes).

Vous n'êtes pas obligé de mener une Battle Phase chaque tour, et ce, même si vous avez un monstre sur le Terrain.

IMPORANT : Le joueur qui commence le Duel ne peut pas mener de Battle Phase dans son tout premier tour.

Actions possibles dans cette phase

Combattre avec des monstres
Activer des Cartes Piège et des Cartes Magie Jeu-Rapide

I Start Step

Déroulement de la Battle Phase

2 Battle Step

3 Damage Step

4 End Step

La Battle Phase est divisée en 4 étapes et se déroule dans l'ordre indiqué par le diagramme. La Battle Step et la Damage Step sont répétées à chaque fois que vous attaquez avec un monstre.

I Start Step

Cette étape commence la Battle Phase. Le joueur du tour doit annoncer "J'entre dans la Battle Phase". N'oubliez pas que le joueur qui commence le Duel ne peut pas mener de Battle Phase dans son tout premier tour.

2 Battle Step

Sélectionnez 1 monstre sur votre Terrain avec lequel attaquer et 1 monstre de votre adversaire comme cible de votre attaque, puis déclarez l'attaque. Si votre adversaire n'a pas de monstre sur le Terrain, vous pouvez attaquer directement. Le jeu se poursuit alors par la Damage Step. À l'issue de celle-ci, le joueur attaquant retourne à la Battle Step et répète cette procédure. Chaque monstre face recto en Position d'Attaque que vous contrôlez est autorisé à attaquer 1 fois par tour. Les monstres ne sont pas obligés d'attaquer si vous ne le désirez pas.

3 Damage Step

Dans cette étape, les joueurs calculent le résultat du combat et les dommages qui en découlent (voir "Règles de combat des monstres", page 37). Après avoir terminé la Damage Step, retournez à la Battle Step.

4 End Step

Après avoir résolu tous vos combats en répétant les Battle et Damage Steps, et lorsque vous n'avez plus de monstre avec lequel vous désirez attaquer, annoncez à votre adversaire que vous terminez votre Battle Phase.

■ Règles de Replay durant la Battle Step

Après avoir annoncé votre monstre attaquant et le monstre cible de l'attaque durant une Battle Step, la cible de l'attaque peut être retirée du Terrain, ou un nouveau monstre peut être joué sur le Terrain de votre adversaire avant la Damage Step, en raison de l'effet d'une carte. Ceci provoque un "Replay". Dans ce cas, vous pouvez choisir d'attaquer avec le même monstre à nouveau, choisir d'attaquer avec un autre monstre ou de ne pas attaquer du tout. Notez que si vous choisissez d'attaquer avec un monstre différent, le premier monstre est toujours considéré comme ayant déclaré une attaque et ne pourra pas attaquer à nouveau durant ce tour.

Déclarez votre monstre attaquant et le monstre cible de votre attaque.



Un replay se déclenche ! Reciblez un monstre.

Main Phase 2

Si vous avez réalisé votre Battle Phase, votre tour se poursuit alors par la Main Phase 2. Les actions qu'un joueur peut réaliser durant cette phase sont les mêmes que dans la Main Phase 1. Cependant, si le joueur a déjà réalisé en Main Phase 1 toutes les itérations d'une action répétable un nombre de fois limité, ce joueur ne peut pas les refaire en Main Phase 2. Réfléchissez au fait d'activer et Poser des Cartes Magie/Piège, d'Invoquer Normalement ou de Poser un monstre (si vous ne l'avez pas fait en Main Phase 1), le tout basé sur votre situation après la Battle Phase. Utilisez cette phase pour vous préparer au tour de votre adversaire.

Actions possibles dans cette phase

- Invoquer ou Poser un monstre
- Changer les positions de combat de vos monstres
- Activer une carte ou un effet
- Poser des Cartes Magie et des Cartes Piège

End Phase

Annoncez la fin de votre tour, et s'il y a des cartes sur le Terrain qui indiquent "... durant la End Phase..." dans leur texte, résolvez ces effets maintenant. Si vous avez plus de 6 cartes dans votre main à la fin de cette phase, sélectionnez et défaussez des cartes au Cimetière jusqu'à n'avoir que 6 cartes dans votre main.

Actions de cette Phase

Résoudre les effets des cartes qui s'activent lors de cette phase
Défausser si vous avez plus de 6 cartes dans votre main

Autres Actions Possibles dans cette Phase

Activer des Cartes Piège et des Cartes Magie Jeu-Rapide

Règles de combat des monstres

RÈGLES DE LA DAMAGE STEP

Durant la Damage Step, il existe des limitations aux cartes qui peuvent être activées. De même, durant cette étape, les effets Flip se résolvent un peu différemment de la manière habituelle.

■ Limitations relatives à l'activation de cartes

Durant la Damage Step, vous ne pouvez activer que des Cartes Contre-Piège, ou des cartes ayant des effets qui modifient directement l'ATK et/ou la DEF d'un monstre. De plus, ces cartes ne peuvent être activées que jusqu'au début du calcul des dommages.

■ Attaquer une Carte Face Verso

Si vous attaquez un monstre en Position de Défense face verso, tournez la carte face recto en Position de Défense durant la Damage Step. Vous pouvez maintenant voir la DEF du monstre et calculer les dommages.

■ Activation d'un effet Flip

Lorsqu'un monstre attaqué est retourné face recto, tout effet Flip est activé et sera résolu après le calcul des dommages. Si vous devez sélectionner un monstre comme cible de l'effet Flip, vous ne pouvez pas cibler un monstre qui a déjà été détruit durant le calcul des dommages.

DETERMINER LES DOMMAGES

Vous calculez les dommages de combat en fonction de la position de combat du monstre que vous attaquez. Si vous attaquez un monstre en Position d'Attaque, comparez l'ATK à l'ATK. Si vous attaquez un monstre en Position de Défense, comparez l'ATK de votre monstre à la DEF du monstre attaqué.

Lorsque vous Attaquez un Monstre en Position d'Attaque

ATK du monstre
attaquant

contre

ATK du monstre de
l'adversaire

VICTOIRE

Lorsque l'ATK de votre monstre attaquant est supérieure à l'ATK du monstre de l'adversaire, le monstre attaquant détruit le monstre de l'adversaire et l'envoie au Cimetière.

Le montant de points d'ATK de votre monstre qui dépasse l'ATK du monstre de votre adversaire est retiré des LP de votre adversaire en tant que dommages de combat.

ÉGALITÉ

Lorsque l'ATK de votre monstre attaquant est égale à l'ATK du monstre de l'adversaire, le résultat est considéré comme une égalité, et les deux monstres sont détruits.

Aucun joueur ne reçoit de dommages de combat.

DÉFAITE

Lorsque l'ATK de votre monstre attaquant est inférieure à l'ATK du monstre de l'adversaire, le monstre attaquant est détruit et envoyé au Cimetière.

Le montant de points d'ATK du monstre de votre adversaire qui dépasse l'ATK de votre monstre est retiré de vos LP en tant que dommages de combat.

Lorsque vous attaquez un monstre en Position de Défense

ATK du monstre
attaquant

contre

DEF du monstre de
l'adversaire

VICTOIRE

Lorsque l'ATK de votre monstre attaquant est supérieure à la DEF du monstre de l'adversaire, le monstre attaquant détruit le monstre de l'adversaire et l'envoie au Cimetière.
Aucun joueur ne subit de dommages de combat.

ÉGALITÉ

Lorsque l'ATK de votre monstre attaquant est égale à la DEF du monstre de l'adversaire, aucun monstre n'est détruit.
Aucun joueur ne subit de dommages de combat.

DÉFAITE

Lorsque l'ATK de votre monstre attaquant est inférieure à la DEF du monstre de l'adversaire, aucun monstre n'est détruit.
Le montant de points de la DEF du monstre de votre adversaire qui dépasse l'ATK de votre monstre est retiré de vos LP en tant que dommages de combat.

Si Votre Adversaire n'a pas de Monstre

S'il n'y a pas de monstre sur le Terrain de votre adversaire, vous pouvez attaquer directement. Le montant total de l'ATK de votre monstre attaquant est retiré des LP de votre adversaire en tant que dommages de combat.

Chaînes et Spell Speed

QU'EST-CE QU'UNE CHAÎNE ?

Une Chaîne est un moyen d'agencer la résolution des effets de cartes multiples. Elle est utilisée dès que les effets de plus d'une carte sont activés en même temps (voir page 46), ou lorsqu'un joueur veut utiliser un effet après qu'une carte ait été jouée, mais AVANT que cette carte n'ait un impact sur le jeu.

Si l'effet d'une carte est activé, l'adversaire a toujours l'opportunité de répondre avec l'effet d'une de ses propres cartes, créant ainsi une Chaîne. Si votre adversaire répond avec un effet, vous pouvez choisir de répondre à nouveau et d'ajouter un nouvel effet à la Chaîne. Si votre adversaire choisit de ne pas répondre, vous pouvez activer un deuxième effet et créer une Chaîne sur l'activation de votre propre carte. Chaque joueur peut ainsi continuer d'ajouter des effets à la Chaîne jusqu'à ce que chacun ne désire plus rien ajouter. C'est alors le moment de résoudre cette Chaîne dans l'ordre inverse, en commençant par la résolution de l'effet de la dernière carte activée.

Vous devez toujours faire attention de ne pas résoudre les effets de vos propres cartes avant d'avoir demandé à votre adversaire s'il désire créer une Chaîne.

SPELL SPEED

Chaque type de carte a une Spell Speed comprise entre 1 et 3. Si vous voulez répondre à l'effet d'une carte dans une Chaîne, vous devez utiliser un effet avec une Spell Speed de 2 ou plus, et celui-ci ne doit pas avoir une Spell Speed inférieure à celle de l'effet auquel vous répondez. Rendez-vous page 41 pour une présentation des Spell Speed de chaque type de carte.

Spell Speeds

Les Cartes Magie, Piège et Monstre à Effet ont des Spell Speeds différentes. Il existe 3 Spell Speeds, numérotées de 1 à 3. Souvenez-vous que vous ne pouvez répondre avec un effet que si celui-ci a une Spell Speed de 2 ou supérieure, et qu'il doit avoir une Spell Speed égale ou supérieure à l'effet du Maillon de la Chaîne avant lui.

■ Spell Speed 1

Magie (Normale, Continue, d'Équipement, de Terrain, Rituelle),
Effets des Monstres à Effet (Ignition, Déclencheur et Flip)

C'est la plus lente des Spell Speeds. Ces cartes ne peuvent pas être activées en réponse à quelque effet que ce soit. Ces cartes ne peuvent pas être des Maillons 2 ou supérieurs d'une Chaîne, sauf si de multiples effets de Spell Speed 1 sont activés simultanément.

■ Spell Speed 2

Piège (Normal, Continu), Magie Jeu-Rapide, Effets Rapides
des Monstres à Effet

Ces cartes peuvent être utilisées pour répondre aux effets de Spell Speed 1 ou 2 et peuvent généralement être activées durant n'importe quelle phase.

■ Spell Speed 3

Contre-Piège

C'est la plus rapide des Spell Speeds, qui peut être utilisée en réponse à une carte de n'importe quelle Spell Speed. Seule une autre carte de Spell Speed 3 peut être utilisée en réponse à ces cartes.

Comment fonctionne une Chaîne

Ordre de résolution

Ordre d'activation

[Chaîne terminée]



[Maillon 4 de la Chaîne]

Carte de Spell Speed 2 ou 3 utilisée en réponse au Maillon 3 de la Chaîne

[Maillon 3 de la Chaîne]

Carte de Spell Speed 2 ou 3 utilisée en réponse au Maillon 2 de la Chaîne

[Maillon 2 de la Chaîne]

Carte de Spell Speed 2 ou 3 utilisée en réponse au Maillon 1 de la Chaîne

[Maillon 1 de la Chaîne]

Carte de Spell Speed 1 ou 2 qui est activée

Comme indiqué sur le diagramme ci-dessus, la première carte activée est le Maillon 1 de la Chaîne. La carte suivante est le Maillon 2 de la Chaîne, et ainsi de suite. Chaque fois qu'un nouveau Maillon est créé, il est ajouté à la Chaîne, créant un empilement respectant l'ordre d'activation des cartes. Lorsque la Chaîne est terminée, la résolution des effets qui la composent s'effectue en commençant par la carte la plus récemment activée (sur le dernier Maillon de la Chaîne) et en redescendant jusqu'au Maillon 1 de la Chaîne.

EXEMPLE D'UNE CHAÎNE

Le joueur A joue "Violent Orage" et le joueur B répond en activant "Rugissement Menaçant" Posé. Puis, le joueur A répond en activant "Sept Outils du Bandit".

Dans cet exemple, les Maillons de la Chaîne sont empilés comme indiqué ci-dessous.

Maillon 3 de la Chaîne	"Sept Outils du Bandit" Annule l'effet de "Rugissement Menaçant".	Spell Speed 3
Maillon 2 de la Chaîne	"Rugissement Menaçant" Empêche l'adversaire de déclarer des attaques ce tour.	Spell Speed 2
Maillon 1 de la Chaîne	"Violent Orage" Détruit toutes les Cartes Magie et Piège sur le Terrain.	Spell Speed 1

"Sept Outils du Bandit" (Maillon 3 de la Chaîne) est résolu en premier et annule l'activation de "Rugissement Menaçant".

"Rugissement Menaçant" (Maillon 2 de la Chaîne) devrait être résolu, mais l'effet de "Sept Outils du Bandit" empêche son activation. Le joueur du tour peut toujours déclarer des attaques. Finalement, l'effet de "Violent Orage" (Maillon 1 de la Chaîne) se résout avec succès, détruisant toutes les Cartes Magie/ Piège sur le Terrain, et permettant au joueur du tour d'attaquer sans risquer d'interférence par les Cartes Magie / Piège.

PRIORITÉ DU JOUEUR DU TOUR

Le joueur du tour commence toujours avec la Priorité, ou le choix d'activer une carte le premier, dans chaque phase ou étape de son tour. Tant que le joueur du tour a la Priorité, l'adversaire ne peut pas activer de carte ni d'effet, à l'exception des effets qui s'activent automatiquement, comme les effets Flip et les Effets Déclencheurs.

Le joueur du tour peut également :

- Utiliser la Priorité pour jouer une carte ou activer un effet OU
- Passer la Priorité à l'adversaire pour qu'il puisse activer un effet.

Un joueur doit passer la Priorité à l'adversaire lorsqu'il se prépare à passer à l'étape ou à la phase suivante.

Dans le strict respect de cette règle, vous devriez toujours annoncer que vous passez la priorité avant la fin de chaque phase et étape, et demander à votre adversaire s'il désire jouer une carte. Cependant, pour un jeu plus fluide, annoncer la fin de vos phases ou étapes implique la transmission de la Priorité. Par conséquent, lors de l'annonce de la fin d'une phase, votre adversaire peut alors dire "Avant la fin de ta phase, j'active cette carte" et utiliser une carte.

- Le joueur du tour a la Priorité pour activer une carte ou un effet en premier.
- Après l'activation d'une carte et à la fin de chaque phase ou étape, la Priorité passe à l'adversaire.

■ Cartes Interdites et Limitées

Généralement, votre Deck (y compris votre Extra Deck et Side Deck) peut contenir jusqu'à 3 exemplaires d'une carte avec le même nom. Cependant, certaines cartes ont des restrictions quantitatives spécifiques qui en limitent le nombre pouvant être inclus dans un Deck.

Il existe 3 types de restrictions : Les cartes Limitées sont restreintes à 1 exemplaire par Deck, alors que les Semi-Limitées sont restreintes à 2 exemplaires par Deck. Les cartes Interdites ne sont pas autorisées du tout dans un Deck. La liste des cartes Interdites et Limitées est mise à jour régulièrement et est disponible sur le site internet officiel du Yu-Gi-Oh! JEU DE CARTES À JOUER.

Cette liste est utilisée pour les tournois officiels, donc consultez-la avant d'y participer.

Site officiel : www.yugioh-card.com

■ Jetons Monstre

Les Jetons Monstre sont des monstres qui apparaissent sur le Terrain en résultat de l'effet d'une carte. Ils ne sont pas inclus dans le Deck et ne peuvent pas être envoyés ailleurs que sur le Terrain, comme dans la main ou le Cimetière par exemple. Lorsqu'un Jeton est détruit ou renvoyé dans la main ou dans le Deck, il est simplement retiré du Terrain à la place.

Vous pouvez utiliser les cartes Jeton officielles ou utiliser des pièces de monnaie, des protège-cartes, ou tout marqueur compatible (tant qu'il peut différencier une Position d'Attaque ou de Défense) en tant que Jetons Monstre et les jouer dans les Zones Monstre du Terrain. Chaque Jeton Monstre occupe 1 des 5 Zones Monstre. Leur position de combat est toujours face recto en Position d'Attaque ou face recto en Position de Défense. Les Jetons ne peuvent pas être utilisés comme Matériel Xyz.



■ Données publiques

Le nombre de cartes dans la main d'un joueur ou dans ses Decks, les cartes dans les Cimetières et les LP restants de chaque joueur sont des données publiques et chaque joueur peut vérifier ces éléments à n'importe quel moment. S'il vous le demande, vous devez donner à votre adversaire des réponses strictement exactes sur ces données. Vous êtes autorisé à toucher et vérifier les cartes du Cimetière de votre adversaire, mais vous devez tout d'abord lui demander la permission. De plus, il est interdit de modifier l'ordre des cartes lors de la vérification d'un Cimetière.

■ Si les deux joueurs doivent réaliser simultanément une action

Pour les cas comme "Chaque joueur cible 1 monstre", où les deux joueurs doivent résoudre un effet simultanément, le joueur du tour résout l'effet en premier. Dans cet exemple, le joueur du tour fait sa sélection, l'autre joueur sélectionne ensuite.

■ Lorsque de multiples cartes sont activées simultanément

Si des effets de cartes de Spell Speed 1 (comme des Effets Déclencheurs) sont activés en même temps, ils seront résolus dans une Chaîne spéciale.

Cette Chaîne est créée en commençant par les effets du joueur du tour. S'il n'y a qu'un effet, ce sera le Maillon 1 de la Chaîne. S'il y a 2 effets ou plus, le joueur du tour construit la Chaîne en empilant ses effets de cartes, dans l'ordre de son choix. Puis l'adversaire continue la Chaîne avec ses propres effets. En conséquence, les effets seront résolus en commençant par ceux de l'adversaire.

■ Monstres avec 0 ATK

Les monstres avec 0 ATK ne peuvent rien détruire au combat. Si deux monstres en Position d'Attaque avec 0 ATK se combattent, aucun des monstres n'est détruit.

■ Règles contre effets des cartes

S'il y a une discordance entre les règles de base et l'effet d'une carte, c'est l'effet de la carte qui prime. Par exemple, un monstre ne peut attaquer qu'une fois par tour, mais par l'effet d'une carte, il est possible d'attaquer deux fois.

■ Compteurs

Vous pourrez avoir besoin de les placer sur des cartes en raison d'un effet particulier de carte. Vous ne pouvez pas placer de compteurs sauf si l'effet d'une carte vous y autorise. Les cartes peuvent avoir des effets qui évoluent en fonction du nombre de compteurs sur elles, ou vous demandent de retirer des compteurs en tant que coût. Certains compteurs ont des noms particuliers, comme "Compteur Magie" ou "Compteur Horloge". En dehors de son nom lui-même, chaque compteur n'a aucun effet.

■ Actions qui ne peuvent pas être chaînées

Vous ne pouvez créer de Chaîne qu'en répondant à l'activation d'une carte ou d'un effet. invoquer un monstre, Sacrifier, changer la position de combat ou payer un coût ne représentant pas des activations d'effets, vous ne pouvez pas, par conséquent, répondre à ces actions en utilisant une Chaîne.

■ Matériels Xyz

Les monstres utilisés pour une Invocation Xyz sont appelés "Matériels Xyz" et sont placés sous le Monstre Xyz pour indiquer qu'ils lui sont attachés. Les monstres qui sont devenus des Matériels Xyz ne sont pas traités comme des cartes sur le Terrain. Lorsqu'un Monstre Xyz quitte le Terrain, tous ses Matériels Xyz attachés sont envoyés au Cimetière. Si un Monstre Xyz est retourné face verso ou si votre adversaire en prend le contrôle, les Matériels Xyz ne sont pas envoyés au Cimetière. Ils restent attachés au Monstre Xyz.

■ Quitter le Terrain

Certains monstres ont des effets qui s'activent lorsqu'ils "quittent le Terrain", c'est-à-dire lorsqu'un monstre est envoyé au Cimetière, est banni, ou est renvoyé à la main ou à l'Extra Deck. Lorsqu'un monstre sur le Terrain est mélangé dans le Main Deck ou lorsqu'il devient un Matériel Xyz, ce n'est plus une carte sur le Terrain et ses effets s'activent lorsqu'il "quitte le Terrain" ne s'activent pas.

● ALÉATOIRE

Lorsque l'effet d'une carte demande de choisir une carte au hasard, il n'y a pas de manière officiellement définie de le faire, mais vous devez vous débrouiller pour qu'aucun joueur ne puisse savoir quelle carte est choisie.

● ATK (OU DEF) D'ORIGINE

L'ATK (ou la DEF) d'origine représente le nombre de points d'ATK (ou de DEF) imprimé sur la Carte Monstre. Cela ne comprend pas l'éventuelle augmentation due à une Carte Magie d'Équipement ou à un autre effet de carte.

● ATTAQUER DIRECTEMENT

Attaquer directement signifie qu'un monstre attaque directement un joueur au lieu d'attaquer un monstre. Dans ce cas, les dommages infligés au joueur seront égaux à l'ATK du monstre. Certains monstres ont un effet qui leur permet d'attaquer directement même si l'adversaire contrôle un monstre.

● CARTES BANNIES (PRÉCÉDEMMENT : RETIRÉES DU JEU)

Bien qu'une carte qui a été utilisée soit généralement envoyée au Cimetière, une carte bannie est à la place mise à l'écart du Terrain. À la fin du Duel, vous devez remettre dans votre Deck les cartes bannies pour pouvoir les utiliser pour le Duel suivant.

● CARTES D'ÉQUIPEMENT

En plus des Cartes Magie d'Équipement, il arrive que des Cartes Piège ou Monstre puissent être équipées à un monstre. Les Pièges équipés restent des Cartes Piège, mais les monstres équipés sont considérés comme des Magies d'Équipement. Le terme "Carte d'Équipement" comprend ces 3 types (Magies d'Équipement normales, Pièges équipés et monstres équipés à d'autres monstres). Si une Carte Monstre est équipée à un autre monstre, elle reste équipée à ce monstre et ne peut pas être déplacée vers une autre cible, et ce, même par des effets de carte qui normalement en seraient capables.

EXCEPTION : Les monstres Union équipés par leurs propres effets peuvent être déplacés par des effets de carte appropriés.

● CARTES SUR LE TERRAIN

Lorsque l'expression "cartes sur le Terrain" figure sur un texte de carte, cela représente toutes les cartes présentes sur le Tapis de Jeu à l'exception des Cimetières, des Decks et des Extra Decks.

● CHERCHER DANS VOTRE DECK

À chaque fois qu'un effet vous dit d'ajouter à votre main une carte de votre Deck, ou d'Invoquer Spécialement un monstre depuis votre Deck, vous pouvez prendre votre Deck et y chercher la carte appropriée. Vous devez mélanger votre Deck à chaque fois que vous y cherchez quelque chose, et laisser votre adversaire le mélanger ou le couper. Vous ne pouvez pas activer un effet de recherche de carte dans votre Deck si aucune carte remplissant les conditions ne s'y trouve.

● CONTRÔLE

Une carte que vous contrôlez est une carte sur votre Terrain. Vous êtes le joueur qui peut prendre les décisions relatives à cette carte. Votre adversaire peut prendre le contrôle d'une carte par l'effet d'une carte. Dans ce cas, la carte est déplacée sur le Terrain de votre adversaire. Cependant, si votre carte contrôlée par votre adversaire est envoyée au Cimetière, ou renvoyée dans la main ou le Deck, elle est mise dans le Cimetière, la main ou le Deck de son propriétaire.

● DÉFAUSSER

Défausser signifie envoyer une carte depuis votre main dans le Cimetière. Ceci peut arriver en raison de l'effet d'une carte, ou pour ajuster la taille de votre main durant votre End Phase.

● DÉTRUIRE

Une carte est détruite lorsqu'elle est envoyée au Cimetière à l'issue d'un combat entre monstres ou par un effet qui détruit une carte. Une carte qui est renvoyée depuis le Terrain dans la main ou le Deck, ou qui est envoyée au Cimetière en tant que coût ou Sacrifice n'est PAS considérée "détruite".

● DÉVOILER

Quand une carte dit de "dévoiler" des cartes depuis votre Deck, ces cartes sont révélées à chaque joueur. Ensuite, avant de faire quoi que ce soit d'autre, appliquez les instructions de l'effet de la carte qui les a dévoilées. Les cartes qui sont dévoilées sont toujours traitées comme étant dans le Deck jusqu'à ce qu'elles soient envoyées autre part par les instructions de la carte.

● DOMMAGES DE COMBAT

Les dommages de combat représentent les dommages infligés à un joueur par un monstre attaquant, ou lors d'un combat entre deux monstres. Ils sont différents des dommages provenant de l'effet d'un Monstre à Effet, d'une Carte Magie ou Piège.

● DOMMAGES DE COMBAT PERÇANTS

Certains monstres peuvent infliger des dommages de combat perçants lorsqu'ils attaquent un monstre en Position de Défense. Cela signifie que vous infligerez des dommages aux LP de votre adversaire égaux à la différence entre l'ATK du monstre attaquant et la DEF du monstre défendant.

● EFFETS DES CARTES

L'effet d'une carte est la capacité particulière inscrite sur la carte, comme l'effet d'une Magie, Piège ou Monstre à Effet. Les coûts nécessaires à l'activation d'une capacité ne font pas partie de l'effet. Les conditions qui indiquent comment jouer un "Monstre à Invocation Spéciale" ne sont pas non plus un effet.

● ENVOYER AU CIMETIÈRE

Une carte peut être envoyée au Cimetière de plusieurs façons. Détruire une carte, défausser et Sacrifier un monstre sont autant d'actions qui envoient une carte au Cimetière, et qui vont normalement activer l'Effet Déclencheur "Lorsque cette carte est envoyée au Cimetière..."

EXCEPTION : Lorsqu'une carte bannie est déplacée au Cimetière, elle n'est pas considérée comme "envoyée au Cimetière".

● MÉLANGER

Lorsque l'effet d'une carte vous demande de choisir une carte au hasard, il n'y a pas de manière officielle de le faire. Cependant, ce choix est considéré comme valide tant qu'aucun des deux joueurs ne peut savoir quelle carte est choisie.

● MONSTRE ÉQUIPÉ

Un monstre équipé avec une Carte d'Équipement est un "monstre équipé". Lorsque ce monstre est détruit ou retourné face verso, la carte qui l'équipait perd sa cible ; elle est alors détruite et envoyée au Cimetière.

● PAYER UN COÛT

Un coût est une action requise par un joueur pour activer une carte, un effet, ou invoquer un monstre. Sacrifier pour invoquer par sacrifice un monstre de Niveau 5 est un exemple de coût. D'autres coûts habituels sont : défausser une carte, payer des LP ou bannir des cartes. Vous devez payer les coûts avant de déclarer l'activation de la carte. Même si l'activation de la carte est annulée, vous ne pouvez pas obtenir le remboursement du coût que vous avez payé.

● POSER

Jouer une carte face verso est appelé Poser. Pour une Carte Monstre, la jouer en Position de Défense face verso est appelé Poser. Toute carte se trouvant face verso sur le Terrain est une carte Posée.

● RÉVÉLER

Lorsqu'un effet indique de révéler une carte, vous la montrez aux deux joueurs. Vous pouvez avoir à révéler une carte face verso, une carte de votre main ou du dessus de votre Deck. Révéler une carte ne l'active pas, pas plus que son éventuel effet Flip. En règle générale, les cartes révélées sont renvoyées dans leur position d'origine après avoir été regardées par les deux joueurs.

● SACRIFICER

Sacrifier est l'action d'envoyer au Cimetière un monstre que vous contrôlez. Vous pouvez Sacrifier un monstre face recto ou face verso, sauf indication contraire. Sacrifier un monstre est un des coûts possibles pour invoquer un monstre ou activer un effet. Un monstre envoyé au Cimetière en tant que sacrifice n'est pas considéré comme "détruit".

**POUR PLUS D'INFORMATION SUR
YU-GI-OH! JEU DE CARTES À JOUER,
VEUILLEZ VISITER
www.yugioh-card.com**

**POUR REGARDER LE TUTORIAL SUR LES
INVOCATIONS PENDULAIRE, VISITEZ
www.yugioh-card.com/fr/pendule**

**POUR TOUTES QUESTIONS ENVOYEZ-NOUS
UN E-MAIL À :
yugioh@konami-europe.net**

Contenu susceptible de changer. Sauf indication contraire, aucune rareté de cartes spécifique n'est garantie à l'intérieur d'un conditionnement individuel, d'une boîte ou d'un carton. Fabriqué et distribué par Konami Digital Entertainment, Inc. (2381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245, USA) et Konami Digital Entertainment BV (Leworth House, 14 - 16 Sheet Street, Windsor, Berkshire, SL4 1BG, Royaume-Uni). Fabriqué en Belgique.

Pour toutes questions, envoyez-nous un e-mail à : yugioh@konami-europe.net