

دفترچه قوانین بازی



۱ درباره بازی ●

مقدمات آغازین

۱

۲ چیزهایی که برای بازی نیاز دارید ●
۴ صفحه بازی ●

کارت‌های بازی

۲

۶ کارت‌های هیولا ●
۹ هیولاها اثربخش ●
۲۳ هیولاها آبینی ●
۲۴ احضار کارت‌های هیولا ●
۲۶ کارت‌های افسون و تله ●

نحوه انجام بازی

۳

۳۲ آغاز بازی ●
۳۳ آمادگی برای بازی ●
۳۴ ساختار نوبت ●

بازی Yu-Gi-Oh چیست؟

این بازی یک بازی کارتی است که در ادامه با آن بیشتر آشنا خواهید شد.

در این بازی، دو بازیکن با هیولاها، افسون‌ها و تله‌های گوناگون نبرد می‌کنند تا هیولاهای حریف را شکست دهند و نخستین کسی باشند که مقدار جان (LP) حریف را به صفر می‌رسانند.

تمام چیزی که برای انجام این بازی نیاز است، یک دسته کارت (دک) است که می‌توانید آن را از هزاران کارت موجود برای این بازی با توجه به سلیقه و استراتژی خودتان بسازید.

این یک دفترچه قوانین غیررسمی برای این بازی است که با هدف آشنایی دانشجویان درس برنامه‌سازی پیشرفته با این بازی و آمادگی برای پروژه ترجمه و آماده شده است. به شما توصیه می‌شود تا برای آشنایی بیشتر با بازی و درک بهتر آن، تمام دفترچه را با دقت مطالعه کنید.

شما می‌توانید دسته کارت خود را بسازید

با چندین کارتی که در اختیار دارید می‌توانید دسته کارت دلخواه خود را بسازید. با توجه به تنوع کارت‌ها، هر بازیکن می‌تواند دسته کارت یکتا و متفاوتی داشته باشد که این موضوع جذابیت بازی را بیشتر هم می‌کند.

با استفاده از هیولاها و ترکیب‌های متفاوت به نبرد بروید

حتی اگر یک کارت به تنها ی قدرت کافی نداشته باشد، ممکن است در کنار کارت‌های دیگر به قدر تمندترین کارت میدان تبدیل شود. ترکیب‌های شما سلاح‌های سری‌ای هستند که اگر هوشمندانه انتخاب شوند می‌توانند شما را به پیروزی در نبرد برسانند.



چیزهایی که برای بازی به آنها نیاز دارید

- دسته کارت (دک) (۴۰ تا ۶۰ کارت)
- کارت‌های مورد نظرتان را با قوانین زیر در دسته کارتتان قرار دهید.
 - دک باید ۴۰ تا ۶ کارت داشته باشد.

● شما می‌توانید حداقل ۳ نمونه از یک کارت واحد را در مجموعه دسته کارت، دک اضافه و دک فرعیتان داشته باشید.

علاوه بر این، بعضی کارت‌ها در مسابقات رسمی در مرتبه‌ی ممتوّعه، محدود یا نیمه‌محدود هستند. (برای جزئیات بیشتر به صفحه ۴۵ مراجعه کنید.)

سعی کنید که اندازه دکتان را نزدیک به کمینه ممکن (۰ کارت) نگه دارید. یک دک با چندین کارت باعث می‌شود که احتمال این‌که بتوانید بهترین کارتتان را در زمان نیاز به دست بیاورید کمتر شود. این دک، دک اصلی شما خواهد می‌شد.

- دک فرعی (۰ تا ۱۵ کارت)
- این دک یک دسته کارت جداست که می‌توانید بین دو دست یک بازی، کارت‌های دک را با کارت‌های آن جابجا کنید تا استراتژیتان را نسبت به حریفتان بهینه کنید. تعداد کارت‌های دک فرعی باید حداقل ۱۵ تا باشد. علاوه بر این تعداد کارت‌های دک فرعی شما نباید قبل و بعد از جابجایی با دک اصلی در طول بازی تغییر کند.

دیگر مواردی که ممکن است به آن‌ها نیاز بیدا کنید

سکه

بعضی کارت‌ها نیاز به سکه انداختن دارند. اگر این کارت‌ها در بازی باشند، یک سکه داشته باشید که از آن استفاده کنید.

تاس

درست مثل سکه، بعضی کارت‌ها به تاس انداختن نیاز دارند. برای این کارت‌ها یک تاس معمولی شامل اعداد ۱ تا ۶ با شانس برابر داشته باشید.

شمارنده

بعضی کارت‌ها به شمارنده‌ای نیاز دارند تا تعداد نوبت‌های گذشته یا سطح قدرت کارت را نگه داریم.

صفحه بازی

صفحه بازی (game mat) به شما کمک می‌کند تا کارت‌ها را در طول یک بازی منظم کنید. وقتی از یک کارت استفاده می‌کنید، آن را روی صفحه بازی قرار می‌دهید. انواع گوناگون کارت در بخش‌های مختلف قرار می‌گیرند.

هر بازیکن صفحه‌ی مخصوص خود را دارد. حین بازی، این صفحه‌ها در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند. این فضایی از ترکیب دو صفحه به دست می‌آید به عنوان میدان بازی (field) شناخته می‌شود. صفحه بازی که در این صفحه از دفترچه نمایش داده شده است، تنها نیمه‌ی مربوط به شما را نمایش می‌دهد. کارت‌هایی که تحت کنترل شما هستند در این نیمه‌ی میدان قرار می‌گیرند.



اینجا محدوده‌ای است که هیولاها وارد بازی می‌شوند به آن می‌روند. حد اکثر ۵ کارت می‌توانند در این محدوده قرار گیرند. سه راه برای قرار دادن هیولاها وجود دارد: حالت حمله‌ی به رو (face-up)، حالت دفاع به رو و حالت دفاع به پشت (face-down). کارت را برای حمله به صورت عمودی و برای دفاع به صورت افقی در محلش قرار می‌دهیم.

۱

محدوده اصلی
هیولاها

۲

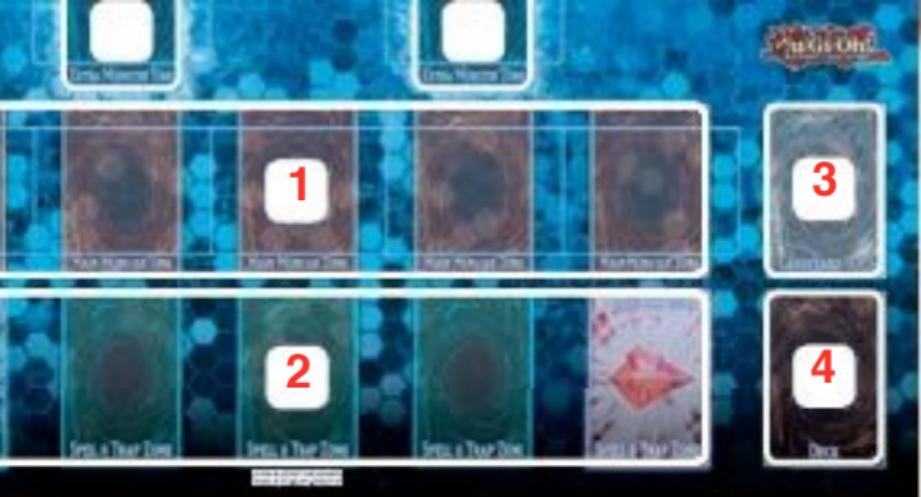
محدوده
افسون و تله

۳

گورستان

اینجا محدوده‌ای است که کارت‌های افسون و تله در آن قرار می‌گیرند. حد اکثر ۵ کارت می‌توانند در این محدوده قرار گیرند.

هنگامی که هیولاها نابود می‌شوند و زمانی که افسون‌ها و تله‌ها استفاده می‌شوند، به صورت «به رو» به گورستان می‌روند. گورستان‌ها جزو اطلاعات عمومی بازی هستند و هر دو بازیکن می‌توانند در هر زمان از بازی محتويات هر کدام از گورستان‌ها را بررسی کنند؛ البته ترتیب کارت‌های گورستان‌ها نباید تغییر کند. توضیحات کارت‌ها با عبارت «GY» به گورستان اشاره می‌کنند.



دسته کارت شما به پشت در این قسمت قرار می‌گیرد. شما از اینجا کارت‌های ابر می‌دارید و به دستان اضافه می‌کنید. اگر اثر (افکت) یک کارت باعث می‌شود که کارت‌هایی را از دک ببینید یا نمایش دهید، پس از آن باید دک را بر بزنید و سپس دوباره در این مکان قرار دهید.

۱
دسته کارت
(دک)

۵
محدوده میدان
(Field Zone)

کارت‌های افسون میدانی (Field Spell Cards) که نوع خامی از کارت‌های افسون هستند در این محدوده قرار می‌گیرند. هر بازیکن می‌تواند یک کارت افسون میدانی در صفحه خود داشته باشد. برای اینکه یک افسون میدانی تازه به کار بگیرید، باید قبلی را به گورستان بفرستید. افسون‌های میدانی در ۵ کارت محدوده افسون و تله به حساب نمی‌آیند.

کارت‌های هیولا

روش خوانش اطلاعات کارت



۱ نام کارت

این، نام کارت است. وقتی از یک کارت در توضیحات نام برده می‌شود، آن نام در کوتیشن می‌آید. اگر دو کارت یک نام داشته باشند، آن دو در واقع یک کارت یکسان به حساب می‌آیند.

۲ سطح

اگر تعداد ستاره‌های بالای یک کارت را بشمارید، به سطح پی می‌برید. در واقع سطح هر هیولا برابر تعداد ستاره‌های بالایش است.

۴ ویژگی

هر هیولا یک ویژگی دارد. این ویژگی‌گاهی اوقات برای اثرات کارت‌ها اهمیت پیدا می‌کند.



۵ نوع

هیولاها به انواع گوناگونی تقسیم شده‌اند. برای بعضی هیولاها که توانایی‌های ویژه‌ای دارند، اطلاعات دیگری هم در این بخش در کنار نوشان نوشته شده است.

۶ شماره کارت

شماره شناسایی یک کارت در این بخش نوشته شده است. این شماره برای مرتب کردن و جمع‌آوری کلکسیون کاربرد دارد.

۷ امتیاز حمله / امتیاز دفاع

امتیاز حمله با ATK و امتیاز دفاع با DEF نمایش داده می‌شوند. هر چه این امتیازها بالاتر باشند کارت قدرت بیشتری در نبرد خواهد داشت.

۸ توضیحات کارت

اثرات کارت اینجا نوشته می‌شوند و توضیح می‌دهند که توانایی‌های ویژه‌ی آن هیولا چیستند و چگونه می‌توان از آن‌ها بهره برد. در حالت عادی، اثرات یک هیولا نمی‌توانند در زمانی که به پشت به کمین (Set) گذاشته می‌شوند استفاده شوند. کارت‌های زرد و معمولی هیولا اثرات خاصی ندارند، و توضیحی که زیر آن‌ها نوشته شده است در روند یازی اثری ندارد.

کارت هیولا چیست؟

کارت‌های هیولا برای نبرد با حریف و شکست دادن او استفاده می‌شوند. نبردها بین کارت‌های هیولا، بنیان هر بازی است.

کارت‌های هیولا انواع مختلفی دارند. این بازی بسیار فراتر از یک نبرد ساده و بی‌معنی است، بنابراین تنها هیولاها بی با امتیاز حمله و دفاع بالا برای نبرد کافی نخواهند بود. ممکن است هیولاها با امتیاز حمله و دفاع کم، اثرات ویژه‌ی قدرتمندی داشته باشد که آن را جبران کنند. بنابراین، موفقیت شما در یک بازی به توانایی شما در تعمیم‌گیری درست و استفاده مناسب از انواع مختلف کارت‌ها بستگی دارد. در ادامه انواع مختلف هیولاها را خواهید دید.

هیولاها معمولی <<



این کارت‌ها هیولاها بی پایه‌ای و بدون توانایی‌های ویژه هستند. بسیاری از هیولاها معمولی اوض نداشتند توانایی‌های ویژه، از امتیاز حمله و دفاع بالاتری نسبت به هیولاها اثرگذار برخوردارند.

هیولاهاي اثرگذار

BLUE DRAGON SUMMONER 風



YS14-EN017

[SPELLCASTER / EFFECT]

If this card is sent from the field to the Graveyard: You can add 1 Dragon, Warrior, or Spellcaster-Type Normal Monster from your Deck to your hand.

ATK/1500 DEF/ 600

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

این کارت‌ها هیولاهايی هستند که توانايی‌های ويژه‌ای دارند.
این توانايی‌ها در چهار دسته زیر می‌گنجند:

- اثر ادامه‌دار
- اثر جرقه‌ای
- اثر سريع
- اثر ماشه‌ای (شامل چرخش)

اثر ادامه‌دار

این اثر هنگامی که کارت هیولا، «به رو» روی میدان است فعال است. در واقع این اثر هنگامی که کارت به رو روی میدان قرار می‌گیرد شروع می‌شود و زمانی که کارت نابود می‌شود یا دیگر به رو نیست پایان می‌یابد. به جز این، هیچ چیزی باعث آغاز یا پایان این اثر نخواهد شد. این هیولاها عموماً در موقعی بـه کار می‌آیند که استراتژی ای برای محافظت از آنها در میدان داشته باشید.

مثال

Monsters with 2000 or less ATK cannot declare an attack.

اثر جرقه‌ای

برای فعال کردن این نوع اثر، کافیست فعل شدنش را در مرحله اصلی نوبتتان اعلام کنید. (به «ساختار نوبت» در صفحه ۳۰ مراجعه کنید). برخی اثرهای جرقه‌ای به هزینه‌ای برای فعال سازی نیاز دارند. این هزینه می‌تواند انواع مختلفی داشته باشد؛ به عنوان مثال دور انداختن یک کارت از کارت‌های دست، قربانی کردن یک هیولا یا خرج کردن جان. از آنجا که شما می‌توانید زمان فعل شدن این کارت را انتخاب کنید، ساختن ترکیب‌های قدرتمند با این اثر کار ساده‌ای است.

مثال

You can Tribute this card, then target 1 monster on the field; destroy that target.

اثر سریع

این نوع اثرها، اثرهای هیولاگی ویژه‌ای هستند که می‌توانید حتی در نوبت حریف هم آن‌ها را فعال کنید. سرعت (Spell Speed) این گونه اثرها برابر ۲ است، در حالی که سرعت تمامی اثرهای دیگر هیولاها برابر ۱ است. (به سرعت افسون‌ها در صفحه ۱۴ نگاه کنید). از آنجا که پیش‌بینی این کارت‌ها برای حریفتان کار سختی است، می‌توانید با آن‌ها او را غافل‌گیر کنید.

مثال

When an effect is activated (Quick Effect):
You can target 1 card in your Graveyard; Special Summon it.

اثر ماشه‌ای

این اثرها در زمان‌های خاصی فعال می‌شوند که این زمان خاص می‌تواند به عنوان مثال «در مرحله انتظار» یا «وقتی این هیولا نابود شد» باشد. این کارت‌ها می‌توانند در کنار کارت‌های دیگر ترکیب‌های خوبی به وجود بیاورند ولی پیش‌بینی آن‌ها برای حریف شما ساده‌تر است و ممکن است او سعی کند تا جلوی این حرکت شمارا بگیرد.

مثال

When this card is destroyed by battle and sent to the Graveyard: Target 1 card on the field; destroy that target.

اثر چرخشی

این نوع اثر زیرمجموعه‌ای از اثر ماشه‌ای است.

این نوع اثر هنگامی فعال می‌شود که یک کارت از حالت «به پشت» به حالت «به رو» برگردد. این اتفاق می‌تواند در حالتی رخدده‌د که آن کارت با چرخش احضار شود، هنگامی که به پشت است مورد حمله قرار بگیرد یا به خاطر اثر کارتی دیگر به رو قرار بگیرد.

این اثرها با عبارت «FLIP» روی کارت مشخص می‌شوند. وقتی حریفتان یک هیولای به پشت در میدان داشت، باید احتیاط کنید چرا که ممکن است آن کارت دارای اثر چرخشی باشد.

مثال

FLIP: Draw 1 card.

هیولاهاي آبيني



هیولاهاي آبيني هیولاهاي ویژه‌اي هستند که با يك کارت افسون آبيني ویژه و به همراه قرباني به بازي احضار می‌شوند. کارت‌های هیولاهاي آبيني در دک اصلی قرار می‌گيرند و نمی‌توانند احضار شوند مگر اينکه تمام کارت‌های لازم را در دست يا ميدان داشته باشيد. هیولاهاي آبيني عموماً امتياز حمله و دفاع بالاي دارند و برخی از آن‌ها از تواناني‌هاي ویژه‌اي نيز برخوردارند.

روش احضار آبيني

زمانی که يك کارت هیولاي آبيني، کارت افسون آبيني مربوط به آن و قرباني مورد نيازش (که در کارت افسون آبيني ذكر شده) را در دست داشته باشيد، می‌توانيد افسون آبيني را با گذاشتنش در محدوده افسون و تله فعال کنيد.

۱

اگر فعال شدن کارت افسون آبيني موفقيت‌آمييز بود، هیولاهاي لازم را از دست يا ميدان به گورستان بفرستيد. اين موارد روی کارت افسون آبيني ذكر شده‌اند.

۲

پس از فرستادن هیولاهاي قرباني به گورستان، کارت هیولاي آبيني را به رو و در حالت حمله يا دفاع در محدوده هیولاهاي صفحه‌ي خود قرار دهيد. در نهاييت، کارت افسون آبيني را به گورستان بفرستيد.

۳



کارت افسون آبيني

احضار کارت‌های هیولا

به چندین راه می‌توانید هیولاها را به میدان احضار کنید. این راه‌ها می‌توانند در دو گروه دسته‌بندی شوند: کارهایی که می‌توانند فقط یک بار در هر نوبت انجام شوند، و کارهایی که می‌توانند چندین بار در هر نوبت انجام شوند.

■ احضار معمولی (Normal Summon)

این ساده‌ترین روش برای احضار یک هیولا است. تنها کافیست یک هیولا را به رو در حالت حمله در میدان قرار دهید. همه‌ی هیولاها معمولی و اکثر هیولاها اثربخش‌دار می‌توانند به این صورت احضار شوند، مگر این که محدودیت به خصوصی داشته باشند.

■ کمین معمولی (Normal Set)

گذاشتن یک کارت هیولا در میدان به پشت و در حالت دفاع، کمین معمولی گفته می‌شود. هیولاایی که به صورت معمولی به کمین گذاشته می‌شود، احضار شده به حساب نمی‌آید. در واقع آن کارت به کمین معمولی گذاشته شده و می‌تواند با احضار چرخشی به میدان احضار شوند و یا با تحت حمله قرار گرفتن یا بر اثر یک کارت به رو بچرخدن. به یاد داشته باشید که تنها می‌توانید یکی از دو حرکت احضار معمولی و کمین معمولی را در یک نوبت انجام دهید و بنابراین اگر هیولاایی را به این روش به کمین گذاشتید، دیگر نمی‌توانید در آن نوبت هیولاایی را به صورت معمولی احضار کنید. توجه داشته باشید که نمی‌توانید از دستان کارت هیولاایی را به رو در حالت دفاع در میدان قرار دهید.

■ احضار با قربانی (Tribute Summon)

هیولاها که سطح ۵ یا بالاتر دارند، پیش از احضار یا کمین نیاز به حداقل یک قربانی دارند. این احضار، احضار با قربانی خوانده می‌شود. هیولاها که سطح ۵ یا ۶ دارند به یک قربانی و هیولاها که سطح ۷ یا بالاتر دارند به دو قربانی نیاز دارند.

سطح ۵ و ۶	سطح ۷ یا بیشتر
۱ قربانی	۲ قربانی

اگر هیولا‌یی را با قربانی احضار کنید و به پشت در حالت دفاع در میدان قرار دهید، به این کار «کمین با قربانی (Tribute Set)» می‌گوییم. هیولا‌یی که با قربانی به کمین گذاشته شود، احضار شده به حساب نمی‌آید. توجه کنید که وقتی شرایطی برای احضار یک هیولا با قربانی وجود دارد، می‌توانید آن هیولا را با همان شرایط و با قربانی، به کمین هم بگذارید.

■ احضار چرخشی (Flip Summon)

در این نوع احضار، می‌توانید یک هیولا که به پشت و در حالت دفاع است را به حالت حمله به رو تبدیل کنید. این کار بدون استفاده از اثر کارت‌های دیگر انجام می‌شود. زمانی که هیولا را احضار چرخشی می‌کنید، باید آن را به رو و در حالت حمله قرار دهید و نمی‌توانید آن را در دفاع قرار دهید. هیولاها نمی‌توانند در نوبتی که به کمین گذاشته می‌شوند احضار چرخشی شوند. اثرهای هر هیولا تا زمانی که به رو نباشد قابل استفاده نیستند.

■ احضار ویژه (Special Summon)

بعضی هیولاها می‌توانند در شرایط ویژه‌ای بدون احضار یا کمین معمولی به بازی وارد شوند. به این شرایط احضار ویژه می‌گوییم. احضار آبینی یک نمونه از احضار ویژه است. برخی هیولاها اثربارگذار هم شرایط خاصی برای احضار ویژه دارند. در احضار ویژه، به جز حالات خاص که شرایط دیگری گفته شده باشد، هیولا می‌تواند به رو و در حالت حمله یا دفاع به میدان وارد شود.

■ احضار ویژه با اثر یک کارت

اثر یک کارت هم می‌تواند باعث احضار ویژه‌ی هیولاها شود؛ البته این شرایط کارت‌های «هیولای احضار ویژه (Special Summon Monster)» را در بر نمی‌گیرد و نمی‌توانیم آن هیولاها را با اثر یک کارت احضار ویژه کنیم، مگر این که ابتدا به روش خودشان احضار شده باشند. به عنوان مثال یک کارت هیولای آبینی نمی‌تواند با اثر یک کارت دیگر از گورستان به زمین برگردد، مگر این‌که پیشتر به روش آبینی احضار شده باشد.

روش خوانش اطلاعات کارت



4 Card Description

Trap Card



1 Spell Card

2 Type

3 Icon

5 Card Number

1 Card Name

SHADOW SPELL

[TRAP CARD]

نوع ۲

شبیه به «ویژگی» برای هیولاها، کارت افسون نماد 魔 SPELL و کارت‌های تله نماد 罷 TRAP را در بالای کارت دارند.

نام کارت ۱

به یاد داشته باشید کارت‌هایی که نام یکسان دارند یک کارت یکسان در نظر گرفته می‌شوند و شما می‌توانید حداقل ۳ نمونه از یک کارت را در مجموع دک اصلی و فرعیتان داشته باشید.

نماد ۳

در کل ۶ نماد وجود دارد که هر کدام، خواص ویژه‌ای از کارت مورد نظر را نشان می‌دهند. اگر کارتی هیچ کدام از این نمادها را نداشت، کارت عادی (Normal) محسوب خواهد شد.



Equip



Field



Quick-Play



Ritual



Continuous



Counter

توضیحات کارت ۴

شرایط فعال شدن و اثرات هر کارت در این قسمت آورده می‌شود. برای استفاده از هر کارت، باید توضیحات و دستور عملی که در این قسمت آمده را با دقت بخوانید.

شماره کارت ۵

این شماره در طول بازی کارآمد خواهد بود و معرفا برای شناسایی هر کارت و نظم دادن و جمع‌آوری کارت‌ها از آن استفاده می‌کنیم.

کارت‌های افسون



کارت‌های افسون یا جادو (Spell) به طور عادی می‌توانند در مرحله اصلی نوبت بازیکنان فعال شوند و با اثرات گوناگون به کمک بازیکنین می‌آیند. کارت‌های افسون اثرات قدرتمندی مثل نابودی کارت‌های دیگر یا قوی‌تر کردن هیولاها دارند؛ بنابراین بهتر است آن‌ها را برای زمانی که بتوانیم به بهترین نحو از آنها استفاده کنیم حفظ کنیم.

افسون‌های عادی

این کارت‌ها یکبار مصرف هستند. برای به کارگیری آنها باید به حریف اعلام کنید که می‌خواهید از کارت افسون خود استفاده کنید و سپس، آن را به رو در میدان بازی جایگذاری کنید. اگر کارت با موفقیت فعال شد، باید کارهایی که در بخش توضیحات کارت نوشته شده را انجام دهید و سپس آن را به گورستان منتقل کنید.

افسون‌های آبینی

این افسون‌ها برای احضار آبینی به کار گرفته می‌شوند. روش استفاده از این کارت‌ها دقیقاً مشابه کارت‌های افسون عادی است.

افسون‌های ادامه‌دار



این کارت از زمانی که به رو در میدان بازی قرار بگیرد فعال می‌شود و تازمانی که به همان صورت در میدان باشد تاثیرش ادامه خواهد داشت. با استفاده از این کارت می‌توانید اثرات ماندگاری به جا بگذارید اما حریف هم می‌تواند پیش از آن که از آن بهره ببرید آن را نابود کند.

افسون تجهیز

این کارت‌ها می‌توانند یک هیولا (که به رو در میدان قرار دارد) را تجهیز کنند که این اثر طبق توضیحات خود کارت افسون می‌تواند روی هیولاها را خود و یا حریف اعمال شود. پس از فعال‌سازی، این کارت‌ها در زمین بازی قرار می‌گیرند و با اینکه تنها روی هیولاها تجهیز شده تاثیر می‌گذارند، اما همچنان محدوده افسون و تله را اشغال می‌کنند. برای راحت‌تر شدن فرایند بازی، بهتر است این کارت را پشت هیولای تجهیز شده قرار دهید. زمانی که هیولای مربوط به این افسون نباشد یا رو به پایین برگردانده شود و یا از زمین بازی برداشته شود، این کارت هم نابود خواهد شد.

افسون میدانی

این کارت‌ها در محدوده میدان قرار می‌گیرند و آن‌جا می‌مانند. هر بازیکن می‌تواند یک کارت افسون میدانی در سمت خود داشته باشد. برای آنکه بتوانید از یک کارت افسون میدانی دیگر استفاده کنید، باید ابتدا کارت قبلی را به گورستان منتقل کنید. بسیاری از این نوع افسون‌ها روی بازی هردو بازیکن تاثیر خواهند گذاشت.

این نوع کارت می‌تواند به پشت هم در محدوده میدان قرار داده شود اما تا زمانی که به رو چرخانده نشود فعال نخواهد بود.

افسون‌های سریع



این افسون‌ها نوع خاصی هستند که در هر یک از مراحل نوبت شما می‌توانند فعال شوند و اکثر از قبیل آن را رو به پایین در زمین بازی قرار داده باشید، قابلیت فعال‌سازی این کارت افسون را حتی در نوبت حریف هم دارید. البته توجه داشته باشید، نمی‌توانید در همان دور که کارت را به کمین می‌گذارید آن را فعال کنید.

کارت‌های تله



تله‌ها مشابه افسون‌ها، با اثرهای متفاوتی که دارند به شما در طول بازی کمک خواهند کرد؛ اما تفاوت اصلی آنها با افسون‌ها این است که شما می‌توانید کارت‌های تله را در نوبت حریف فعال کنید. افسون‌ها آثار خوبی برای حمله دارند اما تله‌ها حریف را در حال اجرای استراتژیهایش غافلگیر می‌کنند. استفاده از تله‌گاه می‌تواند چالش برانگیز باشد، چرا که ممکن است برای فعال شدن نیاز داشته باشند که حریف کار خاصی را انجام دهد.

تله‌های عادی

پیش از آنکه قادر به فعال سازی یک کارت تله باشید، باید آن را در میدان بازی به کمین بگذارید. توجه داشته باشید، در همان دور که کارت را در میدان قرار می‌دهید نمی‌توانید همزمان آن را فعال کنید اما پس از اتمام آن دور، فعال سازی آن کارت تله در هر زمانی امکان پذیر خواهد بود.

زمانی که این تله‌ها فعال شوند، اثر آن‌ها غیر قابل توقف است؛ اگرچه کارت تله‌ای که رو به پایین در میدان بازی قرار داشته باشد، می‌تواند در همان دور که به کمین گذاشته شده است و تا قبل از فعال سازی، توسط حریف نابود شود. پس با این حساب باید در استفاده از تله‌های خود زیرکانه عمل کنید!



تله‌های ادامه‌دار

درست مشابه کارتهای افسون ادامه‌دار، این نوع تله‌ها هم زمانی که در میدان بازی قرار گیرند، فعال خواهد شد و تازمانی که رو به بالا در میدان پابر جا هستند، اثر آن‌ها در جریان بازی اعمال می‌شود.

قابلیت برخی از تله‌های ادامه‌دار مشابه هیولاها ای اثربخش است. همچنین این کارت‌ها می‌توانند حرکات حریف شمارا محدود کنند یا به مرور امتیاز او را کاهش دهند.



کارت‌های پادتله

این کارت‌ها معمولاً در واکنش به فعالسازی دیگر کارت‌ها فعال می‌شوند و تاثیراتی روی کارت فعال شده خواهند داشت. کارت‌های پادتله آثاری علیه کارت‌های افسون عادی یا تله‌های عادی دارند که بدون پادتله اغلب به سختی متوقف می‌شوند. آگاه باشید که معمولاً استفاده از این نوع تله‌ها برای شما هزینه بر خواهد بود.

■ تفاوت کارت‌های تله و افسون به کمین گذاشته شده

کارت‌های افسون می‌توانند مانند کارت‌های تله رو به پایین در زمین بازی قرار گیرند اما قوانین اجرایی برای هر کدام متفاوت است. کارت‌های افسون فقط در فاز اصلی بازی می‌توانند فعال شوند؛ حتی امکان فعال سازی آنها در همان دور که در میدان جایگذاری شده‌اند نیز وجود دارد. (به جز کارت‌های افسون سریع). در نتیجه برخلاف کارت‌های تله، شما اجازه فعالسازی آن‌ها را هنگام نوبت حریف ندارید.

توجه داشته باشید که در طول بازی، شما می‌توانید برای فریب دادن طرف مقابل یک کارت افسون را رو به پایین در زمین بازی قرار دهید و او را با فکر قرار دادن یک کارت تله در زمین بازی به شک وا دارید!

آغاز بازی

■ روش بازی و روش برد

یک بازی به تنها یک دوئل نامیده می‌شود، و هر دوئل زمانی به پایان می‌رسد که یک بازیکن ببرد یا با مساوی به پایان برسد. دوئل‌ها در ست‌های ^۳تایی که یک مسابقه خوانده می‌شوند برگزار می‌شوند.

■ بردن یک دوئل

هر دو بازیکن با ۸۰۰۰ امتیاز جان (LP) دوئل را شروع می‌کنند. برنده کسی است که جان بازیکن حریف را به صفر برساند یا حریفش نتواند کارتی را از دسته کارت بردارد یا اثر ویژه‌ی یک کارت او را برنده اعلام کند. اگر جان دو بازیکن همزمان صفر شد، دوئل مساوی اعلام می‌شود.

شرایط برد

- کاهش جان حریف به صفر.
- حریف نتواند هنگامی که باید کارت بکشد کارتی بردارد.
- برد به دلیل اثر ویژه‌ی یک کارت.

آمادگی برای دوئل

پیش از آغاز یک دوئل، این ۴ گام را بردارید. علاوه بر این، اطمینان حاصل کنید که موارد لازم فراهم است.

۱

پس از آشتایی با حریف، دسته‌کارت را بر بزنید.

۲

پس از بر زدن، دسته‌کارت‌ها را به پشت در محدوده دسته‌کارت روی میدان قرار دهید.

۳

دو بازیکن دک‌های اضافه را به یکدیگر نشان داده و از درست بودن تعداد کارت‌های ایشان اطمینان حاصل کنند. اگر پس از یک دوئل کارتی را بین دک اصلی و فرعی جابجا می‌کنید دوباره کارت‌های دک فرعی را بشمرید تا مشابه اول بازی باشد.

۴

برای تعیین شروع کننده سنگ‌کاگذقیچی بازی کنید یا سکه بیندازید. برنده شفر اول را تعیین می‌کند. برای دوئل‌های بعدی، بازنشده دوئل پیش شروع کننده را تعیین خواهد کرد. در صورت تساوی، دوباره سکه بیندازید یا سنگ‌کاگذقیچی بازی کنید. در نهایت، ۵ کارت از بالای دسته‌کارت‌تان بردارید. این کارت‌ها، کارت‌های آغازین شما برای دوئل خواهند بود.

شفر اول دوئل را شروع می‌کند!

ساختار نوبت

هر مسابقه در چند نوبت انجام می‌شود که هر نوبت به چند مرحله (فاز) تقسیم می‌شود.

آمادگی برای نبرد



مرحله برداشت

این مرحله (Draw Phase) اولین مرحله در یک نوبت است. کسی که نوبتش است (بازیکن نوبت) یک کارت از بالای دسته کارت بر می‌دارد. بازیکنی که هیچ کارتی در دسته کارت‌ش نداشته باشد و تواند کارتی بردارد دوبل را می‌بازد. پس از برداشتن کارت، کارت‌های تله و کارت‌های افسون سریع می‌توانند پیش از رفتن به مرحله انتظار فعال شوند.

نکته: بازیکن شروع‌کننده در اولین نوبتش کارتی از دسته کارت بر نمی‌دارد،

یک کارت بردارید (به جز اولین نوبت)	اتفاق اصلی
کارت‌های تله، افسون سریع و ... را فعال کنید	اتفاقات ممکن دیگر

مرحله انتظار

بعضی کارت‌ها اثراتی دارند که در این مرحله (Standby Phase) فعال می‌شود و یا هزینه‌هایی دارند که در این مرحله باید پرداخت شوند. اگر چنین کارتی در میدان ندارید، همچنان می‌توانید تله‌ها و افسون‌های سریع را پیش از رفتن به مرحله اصلی ا فعال کنید.

اثراتی که در این مرحله باید اتفاق بیفتد را اعمال کنید	اتفاق اصلی
کارت‌های تله، افسون سریع و ... را فعال کنید	اتفاقات ممکن دیگر

مرحله اصلی ۱

در این مرحله (Main Phase 1) اکثر کارت‌ها بازی می‌شوند. شما می‌توانید هیولاها را احضار کنید، به کمین بگذارید، حالت حمله یا دفاع یک هیولا را تغییر دهید، اثر کارت‌ها را فعال کنید و افسون و تله را در میدان قرار دهید. این کارها به هر ترتیبی قابل انجام هستند، اما گاهی ممکن است محدودیت‌هایی هم به وجود بیایند.

اتفاقات ممکن در این مرحله

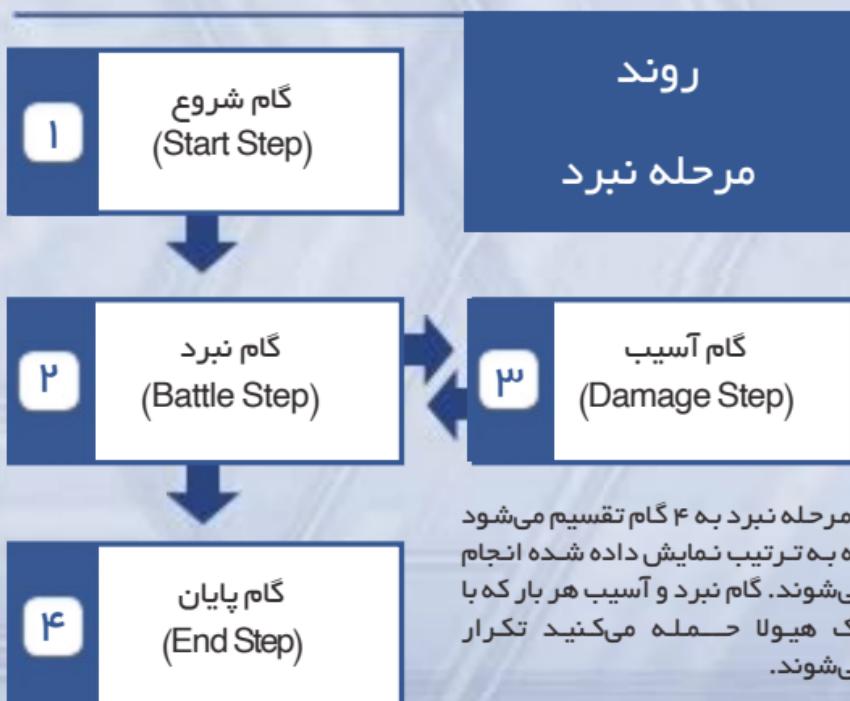
- احضار یا به کمین گذاشتن یک هیولا محدودیتی برای تعداد باری که در یک نوبت هیولاها را احضار چرخشی یا احضار ویژه می‌کنید وجود ندارد اما تنها یک احضار یا کمین عادی (و همین‌طور با قربانی) در یک نوبت می‌تواند رخداد نماید.
- تغییر موضع نبرد هیولاها (حمله یا دفاع) این بخش شامل احضار چرخشی و همین‌طور تغییر وضعیت یک هیولا در حالت «به رو» به حمله یا دفاع به رو می‌شود. به جز در سه حالت زیر، در هر حالت دیگری می‌توانید وضعیت کارت‌هایتان را تغییر دهید.
 ۱. هیولا‌یک در همان نوبت به میدان وارد شده باشد
 ۲. در مرحله اصلی ۲: هیولا‌یک در مرحله نبرد حمله کرده باشد
 ۳. هیولا‌یک که بار در این نوبت تغییر وضعیت داده باشد
- فعال کردن یک کارت یا اثر می‌توانید به هر تعداد کارت افسون و تله یا اثرات کارت‌های افسون و تله و هیولا‌ی اثرگذار را فعال کنید، البته مادامی که شرایط لازم برای اجرای آن‌ها برآورده شود.
- به کمین گذاشتن کارت‌های افسون و تله می‌توانید کارت‌های افسون و تله در محدوده افسون و تله قرار دهید، البته تا جایی که در آن محدوده فضای کافی وجود داشته باشد.

مرحله نبرد

در این مرحله (Battle Phase) فرمت آن را دارید که با هیولاها یاتان به حریف حمله کنید! این مرحله به چند قدم تقسیم می‌شود. حتی اگر هیولاهای وارد شرایط هم وجود داشته باشند، لزومی به انجام نبرد در همه‌ی نوبتها وجود ندارد. نکته: بازیکن شروع‌کننده نمی‌تواند در اولین نوبت از نبرد استفاده کند.

با هیولاها نبرد کنید
کارت‌های تله و افسون –
سریع را فعال کنید

اتفاقات ممکن



۱ گام شروع

این گام، آغاز مرحله نبرد است. بازیکن باید اعلام کند که «من به مرحله نبرد وارد می‌شوم». به یاد داشته باشید بازیکن شروع‌کننده نمی‌تواند در نوبت اولش وارد مرحله نبرد شود.

۲ گام نبرد

یک هیولا را از سمت خودتان برای حمله و سپس یکی از هیولاها را حریف را به عنوان هدف انتخاب کنید. اگر حریف هیولا‌ای نداشت می‌توانید مستقیم به خود او حمله کنید. بازی بعد از اعلام حمله به گام آسیب خواهد رفت. پس از آن، بازیکن حمله‌کننده به مرحله نبرد بر می‌گردد و این روند را تکرار می‌کند. هر هیولا که به رو و در حالت حمله در میدان باشد حداکثر یک بار در هر نوبت می‌تواند حمله کند؛ البته اگر بازیکنی تمایل به حمله نداشت می‌تواند این کار را نکند و لزومی بر انجام آن نیست.

۳ گام آسیب

در این گام، نتیجه‌ی حمله بررسی می‌شود و هر آسیبی که به وجود آمده باشد، محاسبه می‌شود. (به «قوایین نبرد هیولاها» در صفحه ۳۷ نگاه کنید). پس از پایان این گام، به گام نبرد بر می‌گردیم.

۴ گام پایان

پس از اینکه تمام نبردها با تکرار گام‌های نبرد و آسیب انجام شدند و دیگر هیولا‌ای نبود که بازیکن بخواهد با آن حمله کند، اعلام می‌کند که به مرحله نبرد پایان می‌دهد.

■ قوانین حمله دوباره در گام نبرد

پس از اینکه یک بازیکن هیولاای حمله کننده و هدف را در گام نبرد اعلام کرد، همچنان ممکن است که پیش از گام آسیب، به دلیل اثر یک کارت تغییراتی مانند خروج کارت هدف از میدان و یا اضافه شدن یک کارت دیگر به میدان رخ دهد. این تغییر باعث می‌شود که حمله‌ی قبل بی‌تأثیر شود و بازیکن حمله‌کننده بتواند انتخاب کند که دوباره با همان هیولا حمله کند یا با هیولای دیگری حمله کند یا اصولاً دیگر حمله نکند. وقت کنید که اگر بازیکن با یک هیولای دیگر حمله کند، حمله‌ای که با هیولای اول اعلام کرده بود همچنان پابرجاست و آن هیولا دیگر پس از آن نمی‌تواند در آن نوبت حمله‌ای داشته باشد.

هیولاای حمله‌کننده
و هدف را اعلام کنید



حمله باید تکرار شود!
یک هدف جدید
انتخاب کنند.

