

دفترچه قوانین بازی



## فهرست مطالب

۱ ..... درباره بازی ●

### ۱ مقدمات آغازین

۲ ..... چیزهایی که برای بازی نیاز دارید ●

۴ ..... صفحه بازی ●

### ۲ کارت‌های بازی

۶ ..... کارت‌های هیولا ●

۹ ..... هیولاهاي اثرگذار ●

۲۳ ..... هیولاهاي آبیني ●

۲۴ ..... احضار کارت‌های هیولا ●

۲۶ ..... کارت‌های افسون و تله ●

### ۳ نحوه انجام بازی

۳۲ ..... آغاز بازی ●

۳۳ ..... آمادگی برای بازی ●

۳۴ ..... ساختار نوبت ●

نبردها و زنجیره‌ها

۴

- ۴۱ ..... قوانین نبرد هیولاها ●
- ۴۴ ..... زنجیره‌ها و سرعت افسون ●

دیگر قوانین

۵

- ۴۹ ..... دیگر قوانین ●

# 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 آمده 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 رانگه 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. جین 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

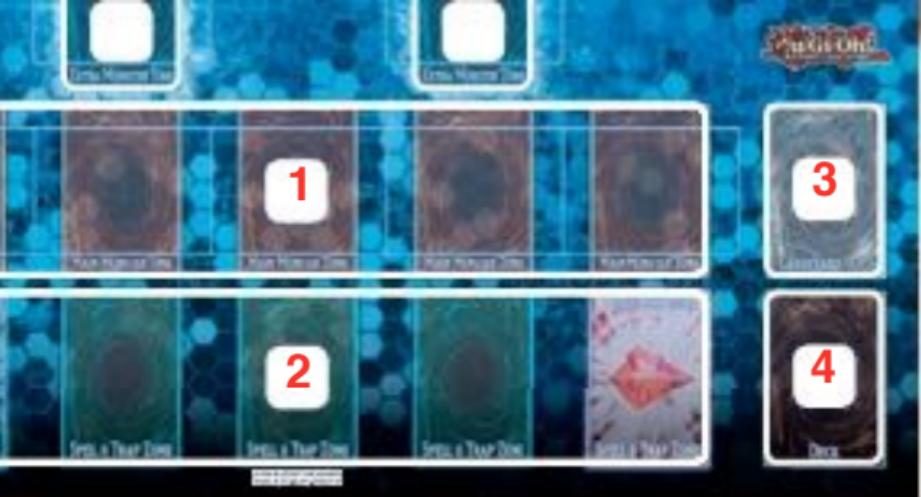
محدوده  
افسون و تله

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 دستتان 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 برد 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 عوض 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 a Dragon, Warrior, or Spellcaster-Type Normal Monster from your Deck to your hand.

ATK / 1500 DEF / 600

©1996 KAZUO TAKAHASHI

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

- اثر ادامه‌دار
- اثر جرقه‌ای
- اثر سریع
- اثر مشاهد (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 میدان موقوعی به کار می‌آیند که استراتژی‌ای برای محافظت از آنها در میدان داشته باشید.

مثال

Monsters with 2000 or less ATK cannot declare an attack.

## اثر جرقه‌ای

برای فعال شدن این نوع اثر، کافیست فعل شدنش را در مرحله اصلی نوبتتان اعلام کنید. (به «ساختار نوبت» در صفحه ۳۴ مراجعه کنید). برخی اثرهای جرقه‌ای به هزینه‌ای برای فعل 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 هیولا بی ویژه‌ای هستند که می‌توانید حتی در نوبت حریف هم آن‌ها را فعل 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 ۴۵ نگاه کنید). از آنجا که پیش‌بینی این کارت‌ها برای حریقتان 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 تواناني‌های 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 بچرخد. 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 گذاشته‌ید، 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)

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



**1 Card Name**

**4 Card Description**



©1996 KAZUJI TAKAHASHI

**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 فعل 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 فعل 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 هیولاهاي خود و یا حریف اعمال شود. پس از فعال‌سازی، این کارت‌ها در زمین بازی قرار می‌گیرند و با اینکه تنها روی هیولاهاي 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 نابود 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 اکر از قبل 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



تلها مشابه افسون‌ها، با اثرهای متفاوتی که دارند به شما در طول بازی کمک خواهند کرد؛ اما تفاوت اصلی آنها با افسون‌ها این است که شمامی توانید 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 تابود 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 ۳ تایی 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 هم‌مان 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 بازی

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

بازی  
آغاز  
می‌شود

نفر اول دوئل را شروع می‌کنند!

## 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<br>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<br>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

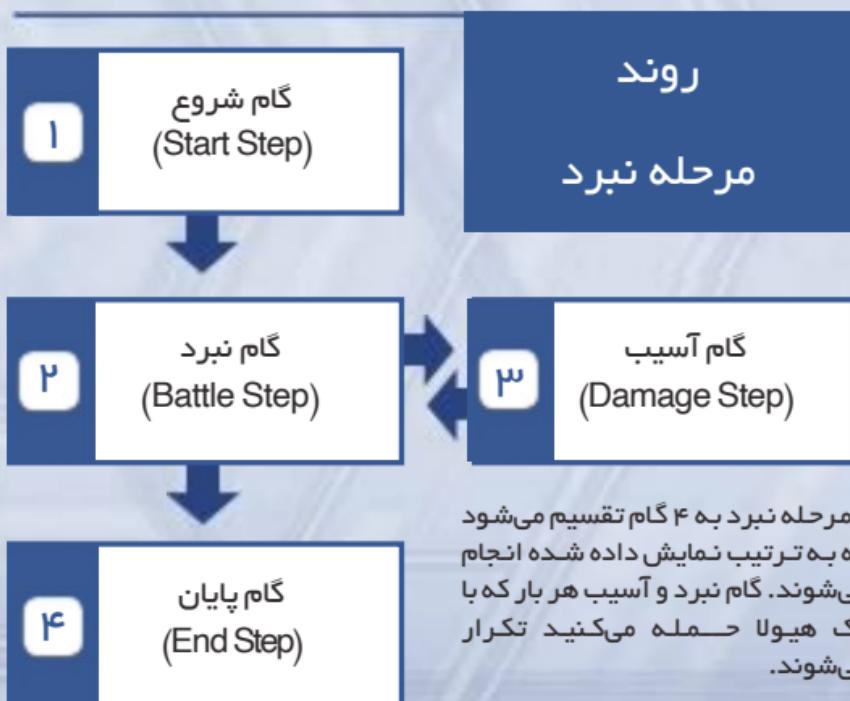
- احضار یا به کمین گذاشتن یک هیولا محدودیتی برای تعداد باری که در یک نوبت هیولاها را احضار چرخشی یا احضار ویژه می‌کنید وجود ندارد اما تنها یک احضار یا کمین عادی (و همین‌طور با قربانی) در یک نوبت می‌تواند رخداد نماید.
- تغییر موضع نبرد هیولاها (حمله یا دفاع) این بخش شامل احضار چرخشی و همین‌طور تغییر وضعیت 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. هیولایی که در همان نوبت به میدان وارد شده باشد
  ۲. در مرحله اصلی ۲: هیولایی که در مرحله نبرد حمله کرده باشد
  ۳. هیولایی که یک 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 را به پشت 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 هیولا‌بی 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 برمی‌گردد 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 ۴۱ نگاه کنید). پس از پایان این گام، به گام نبرد برمی‌گردیم.

## ۴ گام پایان

پس از اینکه تمام نبردها با تکرار گام‌های نبرد و آسیب انجام شدند و دیگر هیولا‌بی 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.

## مرحله اصلی ۲

پس از مرحله نبرد، به مرحله اصلی ۲ می‌رسیم. کارهایی که هر بازیکن در این مرحله می‌تواند انعام دهد درست مانند مرحله اصلی ۱ است، اما اگر بازیکنی در مرحله اصلی ۱ ماری را انعام داده که محدودیتی برای تعداد انعام در یک نوبت دارد، آن محدودیت نیز اینجا باید در نظر گرفته شود. در این مرحله با توجه به این محدودیتها و ترتیج مرجله نبرد، بررسی کنید که می‌خواهید چه کارت‌هایی را احضار یا فعال کنید یا به کمین بگذارید و از این مرحله برای آمادگی در برابر نوبت حریقتان استفاده کنید.

### اتفاقات ممکن در این مرحله

احضار یا به کمین گذاشتن یک هیولا  
تعویض موضع نبرد هیولاها  
فعال کردن یک کارت یا اثر  
به کمین گذاشتن کارت‌های افسون و تله

### مرحله یایان

اعلام کنید که نوبتتان به پایان رسیده است و اگر کارتی در میدان بود که در متنش عبارت «... هنگام مرحله پایان ...» را داشت (در زبان انگلیسی عبارت "... during the End Phase ...")، اثرات آن را اعمال کنید. اگر در این مرحله بیش از ۶ کارت در دست داشتید، یکی را انتخاب کنید و به گورستان بفرستید تا جایی که ۶ کارت در دست داشته باشید.

اثراتی که در این مرحله باید اتفاق بیفتد را  
اعمال کنید  
اگر بیش از ۶ کارت داشتید کارت‌های اضافه را  
به گورستان بفرستید.

### اتفاقات این مرحله

کارت‌های تله، افسون سریع و ... را فعال کنید

### اتفاقات ممکن دیگر

## قوانین نبرد هیولاها

### قوانین گام آسیب

در گام آسیب، محدودیت‌هایی برای کارت‌هایی که می‌توانند فعال شوند وجود دارد. علاوه بر این، در این گام اثرات چرخش کارت‌های هیولا کمی متفاوت از موضع عادی اعمال می‌شوند.

#### ■ محدودیت‌ها در فعال شدن کارت‌ها

در مرحله‌ی آسیب، فقط کارت‌های پادتله و کارت‌هایی که اثرشان مستقیماً امتیاز حمله یا دفاع هیولاها را تغییر می‌دهند امکان فعال شدن دارند. علاوه بر این، این کارت‌ها فقط تا پیش از محاسبه‌ی آسیب امکان فعال شدن را دارند.

#### ■ حمله به یک کارت که به پشت

اگر به یک کارت که در حالت دفاع به پشت روی زمین است حمله کنید، در گام حمله باید بچرخد تا به حالت دفاع به رو گذاشته شود. پس از این کار، می‌توانید با توجه به امتیاز دفاع آن کارت میزان آسیب را محاسبه کنید.

#### ■ فعال شدن اثر چرخش یک کارت

وقتی کارت هیولایی به پشت باشد و بر اثر حمله به آن، به رو بچرخد، اثرات چرخشی آن کارت فعال می‌شوند و پس از محاسبه‌ی آسیب‌ها، اعمال می‌شوند. اگر برای آن اثر نیاز به انتخاب یک کارت داشتید، نمی‌توانید کارتی را که پس از محاسبه‌ی آسیب نابود می‌شود انتخاب کنید.

آسیب در نبردها بر اساس موضع نبرد هیولاپی که مورد حمله قرار می‌گیرد محاسبه می‌شود. اگر هیولاپی که به آن حمله کرده‌اید در حالت حمله باشد، امتیاز حمله‌ی آن هیولا و اگر در حالت دفاع باشد، امتیاز دفاع‌اش را با امتیاز حمله‌ی هیولا خودتان مقایسه کنید..

وقتی به یک هیولا که در حالت حمله است، حمله می‌کنید

امتیاز حمله‌ی هیولا  
حریف

## در برابر

امتیاز حمله‌ی هیولا  
حمله‌کننده

۸

وقتی امتیاز حمله‌ی هیولا حمله‌کننده از هیولا حریف بیشتر باشد، هیولا حمله‌کننده هیولا حریف را نابود می‌کند و آن را به گورستان می‌فرستد.  
مقدار اختلاف امتیاز حمله‌ی آن دو هیولا به عنوان آسیب نبرد از جان (LP) بازیکنی که هیولاپیش نابود شده کم می‌شود.

تساوی

زمانی که امتیاز حمله‌ی دو هیولا برابر باشد، نتیجه‌ی آن حمله یک تساوی است و هر دو هیولا در آن نابود می‌شوند.  
هیچکدام از دو بازیکن در این نبرد آسیب جانی نمی‌بینند.

بُل:

وقتی امتیاز حمله‌ی هیولا حمله‌کننده کمتر از هیولا حریف باشد، هیولا حمله‌کننده نابود می‌شود و به گورستان فرستاده می‌شود.  
مقدار اختلاف امتیاز آن دو هیولا به عنوان آسیب نبرد از جان (LP) بازیکن حمله‌کننده کم می‌شود.

وقتی به یک هیولا که در حالت دفاع است، حمله می‌کنید

امتیاز دفاع هیولای  
حریف

## در برابر

امتیاز حمله‌ی هیولای  
حمله‌کننده

وقتی امتیاز حمله‌ی هیولای حمله‌کننده از امتیاز دفاع هیولای حریف بیشتر باشد، هیولای حمله‌کننده هیولای حریف را نابود می‌کند و آن را به گورستان می‌فرستد.  
هیچکدام از دو بازیکن آسیب جانی نمی‌بینند.

۲

هنگامی که امتیاز حمله‌ی هیولای حمله‌کننده با امتیاز دفاع هیولای حریف برابر باشد، هیچکدام از دو هیولا نابود نمی‌شوند.  
هیچکدام از دو بازیکن آسیب جانی نمی‌بینند.

تشکیل

زمانی که امتیاز حمله‌ی هیولای حمله‌کننده از امتیاز دفاع هیولای حریف کمتر باشد، هیچکدام از دو هیولا نابود نمی‌شوند.  
مقدار اختلاف امتیاز حمله‌ی هیولای حمله‌کننده و دفاع هیولای حریف به عنوان آسیب نبرد از جان (LP) بازیکن حمله‌کننده کاسته می‌شود.

نکته

### اگر حریف هیچ هیولایی نداشته باشد

اگر در میدان هیچ هیولایی در سمت حریف وجود نداشته باشد، می‌توانید مستقیم به خود او حمله کنید. در نتیجه‌ی این حمله، مقدار امتیاز حمله‌ی هیولای حمله‌کننده به عنوان آسیب نبرد از جان (LP) حریف کاسته می‌شود.

### زنجیره چیست؟

زنجیره‌ها را حلی برای تشخیص ترتیب در اعمال اثر کارت‌های متعدد هستند. آن‌ها زمانی استفاده می‌شوند که اثر بیش از یک کارت در یک زمان فعال شود (به صفحه ۴۶ نگاه کنید). علاوه بر این، هنگامی که بازیکنی که بازیگران خواهد اثر یک کارت را بعد از بازی کردن آن کارت فعال کند اما هنوز آن کارت اثربخشی در بازی نداشته باشد زنجیره‌ها کاربرد دارند.

هرگاه اثر یک کارت فعال شود، حریف این فرصت را خواهد داشت تا با اثر یک کارت از سمت خودش پاسخ بدهد؛ این کار باعث ایجاد زنجیره می‌شود. اگر حریف با یک اثر پاسخ داد، آن‌گاه شما می‌توانید پاسخ دهید و اثر دیگری را به زنجیره اضافه کنید. اگر حریف پاسخ نداد، شما می‌توانید یک اثر دیگر را هم فعال کنید و به این ترتیب زنجیره‌ای از اثر کارت‌های خودتان بسازید. هر دو بازیکن تا جایی که تمایل داشته باشند می‌توانند به افزودن اثرات به زنجیره ادامه دهند. پس از آن، اثرات موجود در زنجیره از آخر به اول (با ترتیبی بر عکس ترتیب اضافه شدن) اعمال خواهند شد.

توجه کنید که نباید بدون پرسش از حریف درباره تمایل او به ایجاد زنجیره، اثرات کارت‌هایتان را اعمال کنید.

### سرعت افسون

هر نوع از اثرات کارت‌ها یک «سرعت افسون (Spell Speed)» بین ۱ و ۳ دارد. اگر بخواهید به زنجیره‌ای یک اثر اضافه کنید، باید سرعت آن اثر، ۲ یا بیشتر باشد و نمی‌تواند سرعتی کمتر از اثری که قصد پاسخ به آن را دارید (آخرین اثر موجود در زنجیره) داشته باشد. برای آشنایی بیشتر با سرعت افسون هر نوع از کارت‌ها به صفحه‌ی بعد توجه کنید.

## سرعت افسون

اثر کارت‌های افسون، تله و هیولا سرعت افسون متفاوتی دارند. این مقدار می‌تواند بین ۱ تا ۳ باشد. پاسخ با یک اثر تنها زمانی ممکن است که آن اثر سرعت افسون ۲ یا بیشتر داشته باشد، و سرعت افسون آخرین اثر موجود در زنجیره از آن بیشتر نباشد.

### ● سرعت افسون ۱

افسون‌ها (عادی، تجهیز، ادامه‌دار، میدانی، آبینی):

اثرات هیولاها اثربازار (جرقهای، ماشه‌ای و چرخشی)

این سرعت، کمترین سرعت افسون ممکن است. این کارت‌ها نمی‌توانند در پاسخ به اثرات دیگر فعال شوند. به طور معمول، این اثرها نمی‌توانند حلقه‌ی دوم یا بالاتر یک زنجیره باشند، مگر در زمانی که چند اثر با سرعت افسون ۱ به صورت همزمان فعال شده باشند.

### ● سرعت افسون ۲

تلها (عادی، ادامه‌دار)، افسون‌های سریع،

اثرات سریع هیولاها اثربازار

این کارت‌ها می‌توانند در پاسخ به یک اثر با سرعت افسون ۱ یا ۲ استفاده شوند. و به طور معمول می‌توانند در هر مرحله (فاز) از نوبت فعال شوند.

### ● سرعت افسون ۳

پادتله

این سرعت، بیشترین سرعت افسون ممکن است و به بازیکن این امکان را می‌دهد تا از کارتی با این سرعت در پاسخ به کارت‌های دیگر، از هر سرعتی، استفاده کند. تنها یک کارت با سرعت افسون ۳ می‌تواند برای پاسخ به این کارت استفاده شود.

[زنجیره تکمیل شده است]

[حلقه ۴ زنجیره]

کارت بازی شده با سرعت ۲ یا ۳  
در پاسخ به حلقه ۱ زنجیره

[حلقه ۳ زنجیره]

کارت بازی شده با سرعت ۲ یا ۳  
در پاسخ به حلقه ۱ زنجیره

[حلقه ۲ زنجیره]

کارت بازی شده با سرعت ۲ یا ۳  
در پاسخ به حلقه ۱ زنجیره

[حلقه ۱ زنجیره]

کارت بازی شده با سرعت ۱ یا ۲

ترتیب فعال شدن

## مثالی از یک زنجیره

بازیکن A کارت "Heavy Storm" را بازی می‌کند و بازیکن B با فعال کردن "Threatening Roar" که در کمین گذاشته بود پاسخ می‌دهد. سپس، بازیکن A با فعال کردن "Seven Tools of the Bandit" به بازیکن B پاسخ می‌دهد. در این مثال، حلقه‌های زنجیره به صورت زیر در پشتۀ قرار می‌گیرند.

حلقه ۳  
زنجیره

سرعت افسون ۳  
"Seven Tools of the Bandit"  
اثر "Threatening Roar" را خشی می‌کند.

حلقه ۲  
زنجیره

سرعت افسون ۲  
"Threatening Roar"  
حریف نمی‌تواند در این نوبت حمله کند.

حلقه ۱  
زنجیره

سرعت افسون ۱  
"Heavy Storm"  
تمام تله‌ها و افسون‌های میدان نابود می‌شوند.

حلقه‌ی سوم پیش از همه اعمال می‌شود و تاثیر کارت حلقه‌ی دوم را خشی می‌کند. سپس باید حلقه‌ی دوم اعمال شود اما اثر حلقه‌ی سوم از فعال شدنش جلوگیری می‌کند. بنابراین کسی که نوبتش است همچنان می‌تواند حمله کند. در نهایت اثر حلقه‌ی اول اعمال می‌شود و با موفقیت همه‌ی کارت‌های افسون و تله در میدان را نابود می‌کند. با این اتفاق کسی که نوبتش است دیگر تا پایان نوبتش نگران فعال شدن افسون‌ها و تله‌ها نخواهد بود.

## اولویت بازیکن نوبت

بازیکنی که نوبتش است (بازیکن نوبت) در هر مرحله از نوبتش برای فعال کردن یک کارت اولویت دارد. تازمانی که بازیکن نوبت درباره این اولویت تصمیم نگرفته است، حریف نمی‌تواند کارت یا اثری را فعال کند (به غیر از اثرات خودکار مانند اثرات مشاهدای و چرخشی). بازیکن نوبت می‌تواند یکی از دو کار زیر را انجام دهد:

- از این اولویت استفاده کند و یک کارت را بازی یا اثری را فعال کند؛ یا
- اولویت را به حریف واگذار کند تا او بتواند یک اثر را فعال کند.

هر بازیکن پیش از رفتن به مرحله (فاز) یا گام بعد باید اولویت را به حریف بدهد. به طور دقیق‌تر، پیش از پایان هر مرحله و گام، بازیکن نوبت باید اعلام کند که اولویت را به حریف می‌دهد و از او بخواهد که در صورت تمایل کارتی را بازی کند. با این وجود، برای راحتی در انجام بازی، اعلام پایان مرحله یا گام کافی است و به منزله واگذار کردن اولویت است. بنابراین زمانی که پایان یک مرحله را اعلام می‌کنید، حریف می‌تواند بگوید «قبل از پایان این مرحله، من این کارت را فعال می‌کنم» و یک کارت را استفاده کند.

- بازیکن نوبت در ابتدا برای فعال کردن یک کارت یا اثر اولویت دارد.
- پس از فعال شدن یک کارت، و همین‌طور در پایان هر مرحله یا گام، این اولویت به حریف داده می‌شود.

### ■ کارت‌های محدود

به طور معمول، دسته‌کارت شما (شامل دک فرعی) می‌تواند حداکثر سه نمونه از یک کارت با نام واحد را در خود داشته باشد. در این حالت می‌گوییم آن کارت نامحدود است. با این حال، برخی کارت‌ها محدودیت خاصی در تعداد مجاز‌شان در یک دک دارند که این تعداد مجاز را کمتر می‌کند.

سه نوع محدودیت وجود دارد. از کارت‌های «محدود» تنها یک نسخه می‌تواند در دک موجود باشد و حداکثر تعداد مجاز کارت‌های «نیمه محدود» در دسته‌کارت ۲ نمونه است. در کثار این دو نوع، کارت‌های ممنوعه هم وجود دارند که اجازه‌ی حضور در دسته‌کارت را ندارند.

نوع محدودیت کارت‌ها در لیست کارت‌ها که به شما داده شده مشخص شده است. کارت‌هایی که این محدودیت برای آنها ذکر نشده است را نامحدود در نظر بگیرید.

### ■ اثرات اجباری یا اختیاری

اثراتی که بلاfacile پس از فراهم شدن شرایط‌شان باید فعال شوند، اثرات اجباری خوانده می‌شوند. در مقابل، اثراتی که با وجود فراهم شدن شرایط، می‌توانند بر اساس تصمیم بازیکن‌ها فعال شوند و یا نشوند، اثرات اختیاری نامیده می‌شوند.

تعداد کارت‌هایی که در دست و دسته‌کارت هر بازیکن است، کارت‌هایی که در گورستان‌هاست و مقدار فعلی جان (LP) هر بازیکن همه اطلاعاتی عمومی هستند و هر دو بازیکن می‌توانند هر زمانی آن‌ها را چک کنند. اگر در این باره از یک بازیکن پرسیده شود، باید به درستی به آن پرسش پاسخ دهد.

هر بازیکن اجازه دارد علاوه بر کارت‌های گورستان سمت خود، کارت‌های گورستان حریف را با کسب اجازه بردارد و بررسی کند. در هنگام انجام این کار، ترتیب کارت‌های گورستان نباید تغییر کند.

### ■ اگر هر دو بازیکن حرکتی را همزمان انجام دهند

برای حالاتی که هر دو بازیکن یک اثر را همزمان اعمال می‌کنند (مانند زمانی که دو بازیکن باید هرکدام یک هیولا را انتخاب کنند)، ابتدا بازیکن نوبت اثر مورد نظر را اعمال می‌کند. (در مثالی که گفته شد، اول بازیکنی که نوبتش است یک هیولا را انتخاب می‌کند و سپس حق انتخاب به حریف داده می‌شود).

### ■ زمانی که چند کارت همزمان فعال شوند

اگر اثر چند کارت با سرعت افسون ۱ (مثلاً اثرات ماشهای) در یک زمان فعال شوند، در یک زنجیره‌ی ویژه اعمال خواهند شد. این زنجیره با اثرهای اجباری بازیکن نوبت آغاز می‌شود. اگر یک اثر با این شرایط وجود داشت، آن اثر حلقه‌ی ۱ زنجیره خواهد بود. اگر چند اثر با این شرایط وجود داشت، بازیکن نوبت، زنجیره را با آن اثرها در ترتیب دلخواه خودش می‌سازد. سپس حریف اثرهای اجباری خود را با ترتیب دلخواهش به زنجیره اضافه می‌کند. بعد از آن، بازیکن نوبت اثرهای اختیاری خود را با ترتیب دلخواه اضافه می‌کند و در نهایت، حریف اثرات اختیاری خود را با هر ترتیب دلخواه اضافه می‌کند و در می‌افزاید.

## ■ کارهایی که نمی‌توانید با آن‌ها زنجیره بسازید

ساخت زنجیره تنها در پاسخ به فعال شدن یک کارت یا اثر امکان‌پذیر است. احضار هیولاها، قربانی کردن، عوض شدن موضع نبرد (حمله / دفاع) یک هیولا و پرداخت هزینه هیچ‌کدام فعال شدن اثر نیستند و بترا براین نمی‌توانید در پاسخ به آن‌ها یک زنجیره بسازید.

## ■ خروج از میدان

بعضی هیولاها اثراتی دارند که در هنگام خروج آن‌ها از میدان فعال می‌شوند. به عنوان مثال، این اثرات هنگامی فعال می‌شوند که هیولا به گورستان می‌رود یا به دست بازیکن بر می‌گردد. زمانی که یک هیولا از داخل میدان به دسته‌کارت بر می‌گردد، با اینکه دیگر در میدان نیست اما اثراتی که هنگام «خروج از میدان» فعال می‌شوند در این حالت فعال نخواهند شد.

