**Basics**

HelloWho

ABS

Power

Fibonacci

**YGO**

Scénario

\*

\*

\*

\*

**Structure du Tour**

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

**Tours**

Durant un Duel, les joueurs jouent chacun un tour alternativement. Le tour de chaque joueur se compose d'un maximum de 6 phases.

**Phases**

Vous faites défiler les phases de votre tour dans l'ordre indiqué sur la droite. Vous ne pouvez faire que certaines choses durant chaque phase, comme indiqué dans ce chapitre.

Explication simplifier d’un tour

**Draw Phase** : Piocher 1 Carte

**Standby Phase** : Activer des Cartes Piège, Cartes Magie Jeu-Rapide, etc.

**Main Phase 1** : 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

**Battle Phase** : Combattre avec des Monstres Activer des Cartes Piège et des Cartes Magie Jeu-Rapide

**Main Phase 2** : 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** : Activer des Cartes Piège et des Cartes Magie Jeu-Rapide

Liste des fonctions

\*

\*

\*

\*

