

KONAMI

EDICIÓN ESPAÑOLA



SHONEN JUMP
Yu-Gi-Oh!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

LIBRO OFICIAL DE REGLAS

VERSIÓN 8.0

Indice

● ACERCA DEL JUEGO	1
--------------------------	---

I

Comenzando

● NECESITARÁS DE ESTAS COSAS PARA UN DUELO	2
--	---

2

Cartas del Juego

● CARTAS DE MONSTRUO	6
● MONSTRUOS DE EFECTO	9
● MONSTRUOS XYZ	12
● MONSTRUOS DE SINCRONÍA	14
● MONSTRUOS DE FUSIÓN	16
● MONSTRUOS DE RITUAL	17
● INVOCANDO CARTAS DE MONSTRUOS	18
● CARTAS MÁGICAS Y DE TRAMPA	20

3

Cómo Jugar

● EMPEZAR EL DUELO	26
● ESTRUCTURA DEL TURNO	28
● BATTLE PHASE	31

4

Batallas y Cadenas

- REGLAS DE BATALLA DE MONSTRUOS 35
- ¿QUÉ ES UNA CADENA? 38
- VELOCIDADES DE HECHIZO 39

5

Otras Reglas

- OTRAS REGLAS 43
- GLOSARIO 46

¿Qué es el Yu-Gi-Oh! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES?

Con Yu-Gi-Oh! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES puedes tomar parte en toda la acción del excitante juego de cartas basado en los mega-éxitos de la TV y el cómic Yu-Gi-Oh!.

En este juego, dos jugadores se enfrentan en Duelos utilizando una variedad de Cartas de Monstruo, Mágicas y de Trampa para derrotar a los monstruos de su adversario y ser el primero en reducir a 0 los Puntos de Vida del otro.

Todo lo que necesitas para comenzar a jugar está en este Deck, pero hay miles de cartas más para seleccionar, así que colecciónar las cartas adicionales que vienen en los sobres de expansión te permitirá personalizar tu Deck ¡y mejorará tus posibilidades de ganar!

Este es el libro de reglas oficial de Yu-Gi-Oh! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES. Es importante aprender cómo jugar correctamente, de modo que deberías leer este libro de reglas antes de jugar si es que estás comenzando. Entender las reglas te ayudará a utilizar del mejor modo tus cartas, por lo tanto, ten a mano este libro de reglas durante tus primeros Duelos. También puedes visitar www.yugioh-card.com para respuestas a las preguntas más frecuentes y una demostración interactiva del juego.

ACERCA DEL JUEGO

CREA TU PROPIO DECK

Con miles de cartas que seleccionar puedes crear y personalizar tu Deck usando tus cartas favoritas. Cada Duelista tendrá su propio y único Deck, completamente diferente de los Decks de cualquier otro Duelista, ¡lo que hace que jugar sea realmente apasionante!

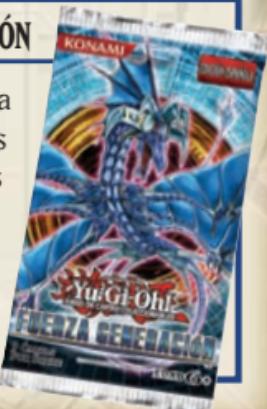
BATALLA CON MONSTRUOS FANTÁSTICOS Y MAGNÍFICOS COMBOS

Aún si una carta no tiene suficiente poder por sí misma, puede ser poderosa cuando se combina con otras cartas. Es divertido colecciónar las diferentes cartas disponibles y crear tus propios combos para después aprovecharlos en un Duelo.



MEJORA TU DECK CON LOS SOBRES DE EXPANSIÓN

Los Sobre de Expansión son lanzados cada pocos meses, y traen nuevas cartas y combos nuevos para fortalecer tu Deck. Los Duelos evolucionan cada vez que es lanzado un nuevo Sobre de Expansión, lo que mantiene tus duelos frescos y apasionantes.



Necesitarás de estas cosas para un Duelo

■ Deck (de 40 a 60 cartas)

Construye con tus cartas favoritas un Deck usando las siguientes reglas:

- El Deck debe tener de 40 á 60 cartas.
- Sólo puedes tener hasta 3 copias de la misma carta en cualquier combinación de tu Deck, Deck Extra o Side Deck.

Además, algunas cartas están Prohibidas, Limitadas o Semi-Limitadas para su uso en torneos oficiales. (Ver la página 43 para más detalles).

Intenta mantener tu Deck cerca del mínimo de 40 cartas. Tener un Deck con demasiadas cartas hace que te sea difícil robar tus mejores cartas cuando las necesitas. Este Deck se llama Deck Principal.

■ Deck Extra (0 a 15 cartas)

Este Deck consiste de Monstruos Xyz, Monstruos de Sincronía y Monstruos de Fusión, que pueden ser utilizados durante el juego si cumples con ciertas condiciones. Las reglas para el Deck Extra son:

- Puedes tener hasta 15 cartas en el Deck Extra.
- El Deck Extra sólo puede contener Monstruos Xyz, Monstruos de Sincronía y Monstruos de Fusión.
- Estas cartas no están contabilizadas en el límite mínimo de 40 cartas del Deck Principal.

■ Side Deck (0 a 15 cartas)

Éste es un grupo separado de cartas que puedes usar para modificar tu Deck. Durante un Match, después de cada Duelo, puedes intercambiar cualquier carta de tu Side Deck con una de tu Deck y/o de tu Deck Extra para ajustar tu estrategia contra tu adversario. El número de cartas en tu Side Deck no puede ser mayor de 15. El número de cartas de tu Side Deck antes y después del intercambio de cartas debe ser exactamente el mismo.

■ Objetos adicionales que puedes necesitar

Moneda

Algunas cartas te piden que lances una moneda. Si juegas con esta clase de cartas, ten una moneda lista para lanzar.

Dados

Como con la moneda, hay algunas cartas que harán necesario que lancen un dado. Si juegas con esta clase de cartas, ten preparado un dado común, con los números del 1 al 6.

Contadores

Algunas cartas requerirán que uses contadores para llevar cuenta de cosas como el número de turnos transcurridos o el nivel de poder de una carta. Puedes usar objetos pequeños como cuentas de cristal, sujetapapeles o monedas pequeñas como contadores, colocándolos sobre estas cartas boca arriba.

Fichas de Monstruo

Las Fichas son utilizadas para representar monstruos que pueden ser creados por efectos de cartas. Cualquier objeto utilizado como Ficha necesita tener dos modos distintos de colocarlo, para indicar claramente la Posición de Batalla del monstruo. (Ver página 43 para más detalles.)

■ Objetos que pueden ayudarte durante un Duelo

Calculadora

Los Life Points cambian rápidamente durante un Duelo. Es prudente usar una calculadora para llevar la cuenta de tus Life Points. Durante Duelos importantes también deberías llevar la cuenta de tus Life Points en un papel para tener mayor seguridad.

Protectores de Cartas

Los protectores de cartas pueden ayudar a prevenir que tus cartas sean dobladas o raspadas. Si los usas, tienen que ser todos iguales para que tus cartas no estén marcadas.

El Tablero de Juego

El Tablero de Juego te ayuda a organizar tus cartas durante un Duelo. Cuando utilizas tus cartas colócalas sobre el Tablero de Juego. Los diferentes tipos de carta son colocados en las diferentes Zonas.

Cada Duelista tiene su propio Tablero de Juego; colócalos juntos durante el Duelo. Este espacio combinado recibe el nombre de "Campo". El Tablero de Juego incluido en este producto es solamente para tu mitad del Campo. Las cartas que tú "controlas" son las cartas de tu lado del Campo.

También puedes tener un Duelo sin Tablero de Juego siempre y cuando recuerdes dónde colocar las cartas.

1

Zona de Cartas de Monstruos

Aquí es donde pones tus monstruos al jugarlos. Sólo puedes tener hasta 5 Cartas de Monstruos aquí en un momento determinado. Hay 3 formas principales de poner tus Cartas de Monstruos: Posición de Ataque boca arriba, Posición de Defensa boca arriba y Posición de Defensa boca abajo. Pon la carta en forma vertical si está en Posición de Ataque y en forma horizontal si está en Posición de Defensa.

2

Zona de Cartas Mágicas y de Trampa

Aquí es donde pones tus Cartas Mágicas y de Trampa. Puedes tener hasta 5 cartas en esta zona. Colócalas boca abajo, o boca arriba para activarlas. Como una Carta Mágica se pone en esta zona cuando es activada, no puedes usar otras Cartas Mágicas si los 5 espacios están ya ocupados.

3

Cementerio

Cuando las Cartas de Monstruos son destruidas, y cuando las Cartas Mágicas y de Trampa son usadas, son mandadas boca arriba a este espacio. El contenido de los Cementerios de ambos jugadores es de conocimiento público y tu adversario puede mirar el tuyo en cualquier momento del Duelo. El orden de las cartas en el Cementerio no se debe cambiar.



**4****Zona del Deck**

Tu Deck se pone boca abajo en este espacio. Los jugadores roban de aquí cartas para su mano. Si el efecto de una carta requiere que reveles cartas de tu Deck, o has de revisarlos, baraja el Deck y ponlo de vuelta en este espacio después de resolver el efecto.

5**Zona de Cartas de Campo**

Las Cartas Mágicas especiales llamadas "Cartas Mágicas de Campo" se juegan aquí. Sólo puedes tener 1 Carta de Campo activa a la vez. Cada vez que se activa una nueva Carta Mágica de Campo, la carta que estaba activa hasta ese momento es destruida automáticamente. Las Cartas Mágicas de Campo no cuentan para el límite de 5 cartas de tu Zona de Cartas Mágicas y de Trampa.

6**Zona de Deck Extra**

Coloca tu Deck Extra boca abajo en este espacio. Puedes mirar las cartas de tu propio Deck Extra durante el juego.

Esta zona era anteriormente para la Deck de Fusión. Cualquier efecto de cartas aplicado al Deck de Fusión se aplicarán ahora al Deck Extra.

Cartas de Monstruos

CÓMO LEER UNA CARTA

**1 Nombre de la Carta**

Este es el nombre de la carta. Cuando el nombre de una carta es citado en el texto, éste aparece entre comillas. Si dos cartas tienen el mismo nombre, éstas se consideran la misma carta.

2 Nivel

Cuenta el número de estrellas aquí para saber el Nivel de un monstruo. En los Monstruos Xyz, el número de estrellas es el Rango del monstruo, y está a la izquierda.

3 Atributo

Hay 6 Atributos diferentes que un monstruo puede tener. Este Atributo a veces es importante para los efectos de las cartas.

**4 Tipo**

Se dividen los monstruos en varios Tipos distintos. Algunos monstruos con habilidades específicas tienen también información adicional aquí, al lado de su Tipo.

5 Número de Carta

El número de identificación de una carta aparece aquí. Este número es útil para colecciónar y ordenar tu colección.

6 ATK (Puntos de Ataque) / DEF (Puntos de Defensa)

El ATK son los Puntos de Ataque de un monstruo mientras que la DEF son sus Puntos de Defensa. ¡Tener Puntos de Ataque y Defensa altos es bueno cuando batallas!

7 Descripción de la Carta

Los efectos de las cartas están escritos aquí, describiendo las habilidades especiales del monstruo y cómo usar dichas habilidades. Normalmente los efectos de los monstruos no pueden ser usados mientras estén Colocados boca abajo en el Campo. Las Cartas de Monstruos Normales (las amarillas) no tienen efectos y cualquier descripción escrita aquí no tiene ningún efecto en el juego.

¿QUÉ ES UNA CARTA DE MONSTRUO?

Las Cartas de Monstruos se utilizan para batallar y derrotar a tu adversario. Las batallas entre estas Cartas de Monstruos son la base de cualquier Duelo.

Hay muchas clases de Cartas de Monstruos. Este juego es más que una simple pelea, por lo tanto, monstruos con altos Puntos de Ataque y Defensa no serán suficientes. También hay monstruos con efectos especiales poderosos aunque sus ATK y DEF sean bajos. Por esto tu éxito en un Duelo dependerá de cuán hábilmente puedas usar los diferentes tipos de cartas. Echemos una mirada a los diferentes tipos de monstruos.

LOBO DE GUERRA DE GENES CAMBIADOS TIERRA



YS11-SU004

[GUERRERO-BESTIA]

Este lobo de guerra recibió fuerza incalculable mediante horribles manipulaciones genéticas. Su naturaleza gentil fue completamente borrada, y ahora sólo vive para sembrar destrucción.

ATK/2000 DEF/ 100

©1996 KAZUJI TAKAHASHI

««« Monstruos Normales

Estas son las Cartas de Monstruos sin habilidades especiales. Muchos Monstruos Normales tienen Puntos de Ataque y Defensa más altos que los Monstruos de Efecto, en vez de tener habilidades especiales.

CABALLERO ZUBABA

TIERRA



YST1-S0005

[GUERRERO / EFECTO]

Si esta carta ataca a un monstruo en Posición de Defensa boca arriba: destruye al monstruo al comienzo del Damage Step, sin cálculo de daño.

ATK/1600 DEF/ 900

©1996 KAZUJI TAKAHASHI

<<< Monstruos de Efecto

Un Monstruo de Efecto es un monstruo que tiene habilidades especiales.

Los efectos de estos monstruos se dividen en cinco categorías:

- **Efecto de Volteo**
- **Efecto Continuo**
- **Efecto de Encendido**
- **Efecto Disparado**
- **Efecto Rápido**

Efecto de Volteo

Este es un efecto que se activa cuando una carta boca abajo se volteea boca arriba. Esto puede suceder cuando es Invocada por Volteo, cuando es atacada mientras está boca abajo o cuando es volteada boca arriba por el efecto de una carta. Estos efectos comienzan con la palabra "VOLTEO:" en la carta. Cuando tienes una Carta de Monstruo boca abajo tu adversario debe ser precavido porque no sabe si esa carta tiene un Efecto de Volteo o no.

Ejemplo

VOLTEO: Roba 1 carta.

Efecto Continuo

Este efecto sigue activo mientras la carta de Monstruo de Efecto se encuentre boca arriba en el Campo. El efecto comienza cuando el monstruo boca arriba aparece en el Campo y termina cuando ese monstruo se ha ido o no sigue boca arriba; no hay un disparador para su activación. Estos monstruos tienen utilidad máxima si tienes alguna estrategia para proteger a estos monstruos mientras están en el Campo.

Ejemplo

Monstruos con 2000 o menos de ATK no pueden declarar un ataque.

Efecto de Encendido

Puedes usar este tipo de efecto tan sólo declarando su activación durante tu Main Phase (ver "Estructura del Turno", página 28.) Hay algunos Efectos de Encendido que tienen un coste de activación, como descartar cartas de tu mano o Sacrificar algún monstruo, o pagar Life Points. Ya que puedes elegir cuándo activar este tipo de efecto, es fácil crear combos con ellos.

Ejemplo

Puedes Sacrificar esta carta para seleccionar 1 monstruo en el Campo; destruye ese objetivo.

Efecto Disparado

Estas Cartas son activadas en momentos específicos, como "durante tu Standby Phase" o "cuando este monstruo es destruido". Estas cartas pueden funcionar bien en combos, pero para tu adversario es más fácil predecir qué va a suceder, por lo que puede decidir intentar evitar que realices tu combo.

Ejemplo

Cuando esta carta es destruida en batalla y mandada al Cementerio: selecciona 1 carta en el Campo; destruye ese objetivo.

Efecto Rápido

Éstos son efectos especiales de monstruo que puedes activar aún durante el turno de tu adversario. Este tipo de efecto tiene una Velocidad de Hechizo 2, aunque el resto de los efectos de monstruo tiene una Velocidad de Hechizo 1. (Ver Velocidad de Hechizo, página 39.) Como es difícil para tu adversario predecir estas cartas, puedes darle una sorpresa.

(Antes conocido como Efecto Multi-Disparo.)

Ejemplo

Puedes activar este efecto durante el turno de ambos jugadores.

NÚMERO 39: UTOPIA 光

★★★★★



YS11-SP041

[GUERRERO / XYZ / EFECTO]

2 monstruos Nivel 4

Cuando un monstruo declara un ataque, puedes desacoplar de esta carta 1 Material Xyz; niega el ataque. Cuando esta carta es seleccionada para un ataque, mientras no tenga ningún Material Xyz, destruye esta carta.

ATK/2500 DEF/2000

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI

««« Monstruos Xyz »»»

Los Monstruos Xyz son una nueva y poderosa clase de monstruo! Puedes Invocar un Monstruo Xyz en cualquier momento en que controles monstruos que sean del mismo Nivel. Los Monstruos Xyz comienzan en tu Deck Extra, no en tu Deck Principal, y esperan a que los llames a la acción.

■■ Materiales necesarios para una Invocación Xyz ■■

Este es el Rango de tu Monstruo Xyz. Los Monstruos Xyz tienen Rangos en lugar de Niveles. Los Monstruos Xyz más fuertes tienen Rangos más altos. Este es un Monstruo Xyz de Rango 4.

Estos son los Materiales Xyz que necesitas para Invocar a este monstruo. Usas 2 monstruos de Nivel 4 como los Materiales Xyz de la Invocación de este monstruo. Los Materiales Xyz deben estar boca arriba para que puedas usarlos.



Cómo hacer una Invocación Xyz

La Invocación Xyz es una forma genial y fácil de Invocar monstruos de Modo Especial desde tu Deck Extra. Así es como se hace:

- 1** Elige un Monstruo Xyz en tu Deck Extra para el que tengas los Materiales Xyz correctos. Los Materiales Xyz deben estar boca arriba en tu lado del Campo.
- 2** Apila los Materiales Xyz uno arriba del otro.
- 3** Toma el Monstruo Xyz de tu Deck Extra y ponlo encima de los Materiales Xyz apilados.



Cuando un Monstruo Xyz te dice que "desacoples" un Material Xyz, toma un de los Materiales Xyz apilados debajo de tu monstruo y ponlo en el Cementerio.

GUERRERO DE BASURA

S-0100



5D1-S1011

[GUERRERO / SINCRONÍA / EFECTO]

Sincronizador de Basura + 1 o más monstros que no sean Cantantes. Cuando esta carta es Invocada por Sincronía, gana ATK igual al ATK total de todos los monstros de Nivel 2 o menor en el Campo.

ATK/2300 DEF/1300

©1996 KAZUJI TAKAHASHI

SINCRONIZADOR DE BASURA

S-0100



5D1-S1011

[GUERRERO / CANTANTE]

Cuando Invocas esta carta de Modo Normal puedes Invocar de Modo Especial 1 monstruo de Nivel 2 o menor desde tu Cementerio, en Posición de Defensa boca arriba. El (os) efecto(s) de ese monstruo es (son) negado(s).

ATK/1300 DEF/ 500

©1996 KAZUJI TAKAHASHI

<< Monstruos de Sincronía

Los Monstruos de Sincronía se colocan en el Deck Extra, separados del Deck Principal. Puedes Invocar de Modo Especial al Campo, en un instante, un poderoso Monstruo de Sincronia sólo utilizando los Niveles de tus monstruos. Pueden ser Invocados por Sincronia desde el Deck Extra mandando 1 monstruo de Tipo Cantante boca arriba y cualquier número de monstruos que no sean de Tipo Cantante boca arriba desde tu lado del Campo al Cementerio, siempre que la suma de todos sus Niveles sea exactamente igual al Nivel del Monstruo de Sincronia.

<< Monstruos de Tipo Cantante para Invocación por Sincronía

Para Invocar por Sincronía a un Monstruo de Sincronía, necesitas 1 monstruo de tipo Cantante (fíjate que tenga "Cantante" al lado de su Tipo). El monstruo de Tipo Cantante y otros monstruos boca arriba que utilices para la Invocación por Sincronía se llaman Monstruos Material de Sincronía. La suma de sus Niveles es el Nivel del Monstruo de Sincronía que puedes Invocar.

Cómo Invocar por Sincronía

I Durante tu Main Phase, puedes declarar una Invocación por Sincronía cuando la suma total de los Niveles de un Monstruo de Tipo Cantante boca arriba y cualquier número de otros monstruos boca arriba que controles sea igual al Nivel del Monstruo de Sincronía que quieras Invocar por Sincronía.

2 Despues de una revisión doble del Nivel del Monstruo de Sincronía que quieras, manda de tu lado del Campo al Cementerio los Monstruos Material de Sincronía boca arriba. Recuerda, sólo 1 puede ser Monstruo de Tipo Cantante.

3 Despues de mandar los monstruos del Campo al Cementerio, toma el Monstruo de Sincronía de tu Deck Extra y juégalos en el Campo en Posición de Ataque boca arriba o Posición de Defensa boca arriba.

Nivel 3

Nivel 2

Nivel 5



Cantante



Monstruo No-Cantante



Invocar por Sincronía!

GOLEM DE PIEZAS MÚLTIPLES

TIERRA



TDSK-SI078

[ROCA / FUSIÓN / EFECTO]

"Golem de Partes Grandes", "Golem de Partes Medianas". Al final de la Battle Phase, si esta carta ataca o fue atacada, puedes devolverla al Deck Extra. Después, si todos los Monstruos Material de Fusión que fueron usados para la Invocación por Fusión de esta carta están en tu Cementerio, puedes invocarlos de Modo Especial.

ATK/2600 DEF/1300

©1996 KAZUJI TAKAHASHI

<< Monstruos de Fusión

Los Monstruos de Fusión también se colocan en el Deck Extra (no en el Deck Principal). Son Invocados utilizando los monstruos específicos listados en la carta (llamado Monstruos Material de Fusión) combinados con la Carta Mágica "Polimerización". Normalmente tienen tanto habilidades especiales como números elevados de Puntos de Ataque.

----- Cómo Invocar por Fusión -----

- 1** Si tienes todos los Monstruos Material de Fusión listados en la Carta Monstruo de Fusión (o en tu Campo o en tu mano) puedes activar "Polimerización", colocándola en tu Zona de Cartas Mágicas y de Trampa.

- 2** Despues de mandar los Monstruos Material de Fusión al Cementerio, toma el Monstruo de Fusión apropiado de tu Deck Extra y juégalo en el Campo o en Posición de Ataque o Defensa boca arriba. Finalmente, coloca la carta "Polimerización" en el Cementerio.

- 3** Recuerda que para utilizar un Monstruo de Fusión durante un Duelo necesitas estar en tu Deck Extra. Como la Invocación por Fusión necesita cartas específicas, jasegúrate de incluir esas cartas necesarias en tu Deck Principal!



Polimerización

DECESO, REY DEL APOCALIPSIS

◎◎◎◎◎



SOB-SR035

[DEMONIO / RITUAL / EFECTO]

Esta carta sólo puede ser Invocada mediante una Invocación de Ritual con la Carta Mágica de Ritual "Fin del Mundo". Paga 2000 Life Points para destruir todas las cartas en el Campo.

ATK/2400 DEF/2000

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

<<< Monstruos de Ritual

Los Monstruos de Ritual son monstruos especiales que son Invocados de Modo Especial con una Carta Mágica de Ritual específica, además de un Sacrificio requerido. Las Cartas de Monstruos de Ritual se colocan en el Deck Principal y no pueden ser Invocadas a menos que tengas todas las cartas apropiadas juntas en tu mano o en el Campo. Los Monstruos de Ritual generalmente tienen elevado ATK y DEF y algunos tienen habilidades especiales, al igual que los Monstruos de Fusión.

----- Cómo Invocar por Ritual -----

1 Cuando tienes una Carta Mágica de Ritual además de la Carta de Monstruo de Ritual correspondiente en tu mano, y el Sacrificio requerido (listado en la Carta Mágica de Ritual), puedes activar la Carta Mágica de Ritual colocándola en la Zona de Cartas Mágicas y de Trampa.

2 Si la activación de la Carta Mágica de Ritual tiene éxito, Sacrifica los monstruos mandándolos de tu mano o el Campo al Cementerio. La Carta Mágica de Ritual te mostrará la cantidad necesaria que Sacrificar.

3 Despues de mandar los Monstruos Sacrificados al Cementerio, juega la Carta de Monstruo de Ritual en el Campo en Posición de Ataque o de Defensa boca arriba. Finalmente, coloca la Carta Mágica de Ritual en el Cementerio.



Carta Mágica de Ritual

Invocando Cartas de Monstruos

Hay varias formas de poner monstruos en el Campo. Éstas, se pueden dividir en 2 grupos: Acciones que pueden hacerse una sola vez por turno y acciones que pueden hacerse varias veces por turno.

■ Invocación Normal (e Invocación por Sacrificio)

Ésta es la forma más común de Invocar un monstruo. Simplemente pon una Carta de Monstruo de tu mano en el Campo en Posición de Ataque boca arriba. Todos los Monstruos Normales y la mayoría de los Monstruos de Efecto (a menos que tengan una restricción específica) pueden ser Invocados de este modo.

Sin embargo, los monstruos que son de Nivel 5 o más requieren que Sacrifiques por lo menos 1 monstruo que tú controles antes de la Invocación Normal. Esto se llama "Invocación por Sacrificio". Los monstruos de Nivel 5 ó 6 requieren 1 Sacrificio mientras que los Monstruos de Nivel 7 o más requieren 2 Sacrificios.

Nivel 5, 6	Nivel 7 o más
1 Sacrificio	2 Sacrificios

■ Colocar

Poner una Carta de Monstruo de tu mano en Posición de Defensa boca abajo se denomina "Colocar". Para poder Colocar monstruos de Nivel 5 o más, todavía necesitas Sacrificar monstruos.

Es importante recordar que un Monstruo Colocado en el Campo en Posición de Defensa boca abajo NO se considera como Invocada. Simplemente ha sido Colocada y puede ser Invocada por Volteo o volteada boca arriba a causa de un ataque o el efecto de una carta. Recuerda, puedes Invocar de modo Normal o Colocar solamente una vez por turno. Por lo tanto, si Colocas un monstruo, no podrás Invocar de manera Normal a otro monstruo ese turno.

(Nota: no puedes jugar un monstruo de tu mano en el Campo en Posición de Defensa boca arriba.)

Puedes hacer una de éstas sólo una vez por turno.

Invocación por Volteo

Puedes cambiar una carta en Posición de Defensa boca abajo a Posición de Ataque boca arriba sin usar el efecto de una carta. Esto se llama "Invocación por Volteo". Cuando realizas una Invocación por Volteo no puedes cambiar el monstruo a Posición de Defensa boca arriba, sólo puedes cambiarlo a Posición de Ataque boca arriba. Una Carta de Monstruo no puede ser Invocada por Volteo en el mismo turno en que ha sido Colocada. No puedes usar el efecto de la mayoría de los monstruos hasta que estén boca arriba.

■ Invocación Especial

Algunos monstruos se pueden poner en el Campo sin Invocarlos de Modo Normal, ni Colocarlos. A esto se le llama "Invocación Especial". Tanto las Invocaciones Xyz, las Invocaciones de Sincronía y las Invocaciones por Fusión y por Ritual son Invocaciones Especiales. Algunas Monstruos de Efecto también tienen condiciones específicas que te permiten Invocarlos de Modo Especial. Estos monstruos son llamados "Monstruos de Invocación Especial". A menos que se especifique otra cosa, un monstruo Invocado de modo Especial es Invocado al Campo ya sea en Posición de Ataque boca arriba o en Posición de Defensa boca arriba, a elección tuya.

Invocación Especial con Efecto de una Carta

Los monstruos también pueden ser Invocados al Campo de Modo Especial usando el efecto de otra carta. Esta Invocación es diferente de la de otros "Monstruos de Invocación Especial". No puedes usar el efecto de una carta para Invocar de Modo Especial a estos monstruos desde tu mano, Deck o Cementerio a menos que hayan sido primero Invocados de Modo Especial de la forma apropiada. Por ejemplo, si un Monstruo de Sincronía es mandado al Cementerio desde el Deck Extra, sin haber sido Invocado por Sincronía, no puedes utilizar una Carta Mágica para Invocarlo de Modo Especial desde el Cementerio, porque los Monstruos de Sincronía tienen que ser Invocados de Modo Especial apropiadamente primero, antes de poder ser Invocados de Modo Especial por el efecto de otra carta.

Cartas Mágicas y de Trampa

CÓMO LEER UNA CARTA



1 Carta Mágica

2 Tipo

3 Icono

5 Número de la Carta



©1996 KAZUO TAKAHASHI

1 Nombre de la Carta

Recuerda, las cartas con el mismo nombre se consideran la misma carta, y sólo puedes tener hasta 3 copias de la misma carta en tu Deck y tu Side Deck combinados.

2 Tipo

En vez de tener un símbolo de Atributo, como las Cartas de Monstruos, una Carta Mágica tiene el símbolo "Mágica 魔" y una Carta de Trampa tiene el símbolo "Trampa 罐".

3 Icono

Hay 6 clases de iconos que representan propiedades especiales que una Carta Mágica o de Trampa puede tener. Las Cartas Mágicas o de Trampa sin iconos se llaman "Cartas Mágicas Normales" o "Cartas de Trampa Normales".



Equipo



Campo



Juego Rápido



Ritual



Continua



Contraefecto

4 Descripción de la Carta

Las condiciones de activación de cada carta y sus efectos están aquí. Lee cuidadosamente la descripción de la carta y sigue las instrucciones.

5 Número de la Carta

El número identificatorio de la carta aparece aquí. El número es útil para colecionar y para que ordenes tu colección.

OLA DE CHOQUE DE LA SINCRONÍA

[CARTA MÁGICA]



SDS1457021

Sólo puedes activar esta carta mientras controles 1 monstruo. Destruye 1 monstruo que controle tu adversario.

©1998 KAZUHIKI TAKAHASHI

<< Carta Mágicas

Las Cartas Mágicas normalmente pueden ser activadas durante tu Main Phase y te ayudan con diferentes efectos. Las Cartas Mágicas tienen muchos efectos poderosos, como destruir otras cartas o fortaleciendo a tus monstruos. Conserva estas cartas en tu mano hasta que puedas sacarles el mejor resultado.

Cartas Mágicas Normales

Las Cartas Mágicas Normales tienen efectos de un solo uso. Para usar una Carta Mágica Normal, anuncia su activación a tu adversario, poniéndola boca arriba en el Campo. Si la activación tiene éxito, resuelve el efecto escrito en la carta. La carta es destruida después de resolver el efecto y es mandada al Cementerio.

Cartas Mágicas de Ritual



Estas Cartas Mágicas se usan para realizar Invocaciones por Ritual. Usa estas cartas de la misma manera en que usarías una Carta Mágica Normal.

Cartas Mágicas Continuas



Estas cartas permanecen en el Campo una vez que han sido activadas, y su efecto continúa mientras la carta permanezca boca arriba en el Campo. Usando Cartas Mágicas Continuas puedes crear efectos positivos duraderos con una sola carta, algo muy beneficioso; pero existe la posibilidad de que el adversario cause que sea retirada del juego antes de que te beneficijes del efecto.

Cartas Mágicas de Equipo



Estas cartas dan un efecto extra a un monstruo boca arriba a tu elección (tuyo o de tu adversario, dependiendo de la carta). Permanecen en el Campo después de haber sido activadas. La Carta Mágica de Equipo afecta sólo a 1 monstruo (llamado el monstruo equipado), pero sigue ocupando un espacio en tu Zona de Cartas Mágicas y de Trampa. Si es posible, colócala en la zona directamente atrás del monstruo equipado como recordatorio. Si el monstruo equipado es destruido, volteado boca abajo o retirado del juego, sus Cartas de Equipo son destruidas.

Cartas Mágicas de Campo



Estas cartas se ponen en la Zona de Cartas de Campo y permanecen en el Campo una vez que han sido activadas. En cualquier momento del juego sólo puede haber una Carta Mágica de Campo boca arriba en el Campo, contando a ambos jugadores. Cuando una nueva Carta Mágica de Campo es activada, la previamente activa es destruida automáticamente.

Estas cartas pueden ser puestas boca abajo en la Zona de Cartas de Campo, pero no se activan hasta que son volteadas boca arriba.

Cartas Mágicas de Juego Rápido



Estas son Cartas Mágicas especiales que pueden ser activadas en cualquier Phase de tu turno, no solamente durante tu Main Phase. También puedes activarlas durante el turno de tu adversario si es que has Colocado la carta boca abajo previamente, pero recuerda que no puedes activar una carta en el mismo turno en que la Colocaste.

ARTILUGIO DE EVACUACIÓN COMPULSIVA



[CARTA DE TRAMPA]



SL37-SP0032

Devuelve 1 monstruo en el Campo a la mano de su propietario.

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

<< Cartas de Trampa

Las Cartas de Trampa te ayudarán con diferentes efectos, tal y como lo hacen las Cartas Mágicas. La gran diferencia es que puedes activar Cartas de Trampa durante el turno de tu adversario. Muchas Cartas Mágicas tienen efectos útiles para la ofensiva, pero las Cartas de Trampa tienen la habilidad de sorprender a tu adversario, afectando sus ataques y estrategias. Usar Cartas de Trampa puede ser complicado a veces, ya que tu adversario puede tener que hacer ciertas cosas antes de que puedas desencadenarlas.

Cartas de Trampa Normales

Antes de que puedas activar una Carta de Trampa debes primero Colocarla en el Campo. No puedes activar la Trampa en el mismo turno en que la Colocaste, pero puedes activarla en cualquier momento después, comenzando desde el principio del próximo turno.

Las Cartas de Trampa Normales tienen efectos de un solo uso y una vez que éstos han sido resueltos serán mandadas al Cementerio, tal y como las Cartas Mágicas Normales. Son similares a las Cartas Mágicas Normales también porque una vez que las activas sus efectos tienen poca probabilidad de ser detenidos. Sin embargo, tu adversario puede destruir tus Cartas de Trampa boca abajo en el turno en que fueron Colocadas, o antes de que sea el momento apropiado para activarlas. Por esta razón debes ser prudente en el modo de usar tus Cartas de Trampa.



Cartas de Trampa Continuas

Como las Cartas Mágicas Continuas, las Cartas de Trampa Continuas se quedan en el Campo una vez activadas y los efectos continúan mientras estén boca arriba en el Campo. Algunas Cartas de Trampa Continuas tienen habilidades similares a los Efectos de Encendido o de Disparo que pueden ser encontrados en las Cartas de Monstruos de Efecto.

Las Cartas de Trampa Continuas pueden tener efectos que limiten las opciones de tu adversario, o que lentamente dañen los Life Points de tu adversario.



Cartas de Trampa de Contraefecto

Estas Cartas de Trampa son activadas generalmente en respuesta a la activación de otras cartas, y pueden tener habilidades como negar los efectos de esas cartas. Estos tipos de Trampas son efectivas contra Cartas Mágicas Normales o Cartas de Trampa Normales, que de otra manera son difíciles de detener. Sin embargo muchas Cartas de Trampa de Contraefecto requieren un coste para ser activadas.

■ La diferencia entre Cartas Mágicas Colocadas y Cartas de Trampa Colocadas

Las Cartas Mágicas pueden ser Colocadas boca abajo en el Campo tal como las Cartas de Trampa. Sin embargo, las reglas para los dos tipos de cartas son diferentes. Las Cartas Mágicas pueden ser activadas durante las Main Phases aún en el mismo turno en que las has Colocado (con la excepción de las Cartas Mágicas de Juego Rápido). Colocarlas no te permite usarlas en el turno de tu adversario; sólo pueden ser activadas durante tu propia Main Phase.

Puedes Colocar una Carta Mágica boca abajo en el Campo para hacerle creer a tu adversario que tienes una poderosa Carta de Trampa en su lugar.

¡Que Empiece el Duelo!

■ Cómo tener Duelo y Cómo ganar

Un juego único es llamado "Duelo"; un Duelo termina cuando un jugador gana o el juego llega a un empate. Los Duelos se juegan en grupos de 3, lo cual se denomina "Match"; y el ganador de 2 de 3 Duelos es el que gana el Match.

■ Ganar un Duelo

Cada jugador comienza un Duelo con 8000 Life Points (Puntos de Vida). Ganas el Duelo si sucede una de las siguientes condiciones: reduces los Life Points de tu adversario a 0; si tu oponente no tiene más cartas para robar; o si el efecto especial de una carta dice que has ganado. Si tú y tu adversario llegan a 0 Life Points al mismo tiempo, el Duelo se declara EMPATE.

Condiciones de Victoria

- Reducir los Life Points de tu adversario a 0.
- Tu adversario no puede robar una carta cuando debe hacerlo.
- Gana con el efecto especial de una carta.

Preparándote para el Duelo

Antes de comenzar un Duelo, sigue estos 4 pasos. También, asegúrate de tener todos los elementos extra que tu Deck pueda requerir, como monedas o contadores.

I

Después de saludar a tu adversario, baraja bien tu Deck. Luego puedes barajar y cortar el Deck de tu adversario. (Sé cuidadoso al tocar sus cartas.)

2

Después de cortar, pon los Decks boca abajo en las Zonas del Deck apropiadas, en el Campo. Si usas un Deck Extra con Cartas de Monstruo Xyz, de Sincronía o de Fusión, ponla boca abajo en la Zona del Deck Extra.

3

Ambos jugadores deben mostrarse mutuamente sus Side Decks, anotar el número de cartas que contiene, y confirmar que contienen 15 cartas o menos (las cartas deben contarse boca abajo). Si intercambias cartas entre tu Side Deck y tu Deck Principal después de un Duelo, cuenta las cartas de tu Side Deck para mostrarle a tu adversario que todavía tienes la misma cantidad de cartas allí.

4

Juega "Piedra, Papel o Tijera" o lanza una moneda. El ganador decide quién será primero o segundo en el Duelo. Para tus siguientes Duelos, el perdedor del Duelo anterior es el que decide quién va primero y quién segundo. Si el Duelo anterior terminó en empate, decidan quién será primero en el Duelo siguiente con otro lanzamiento, etc.

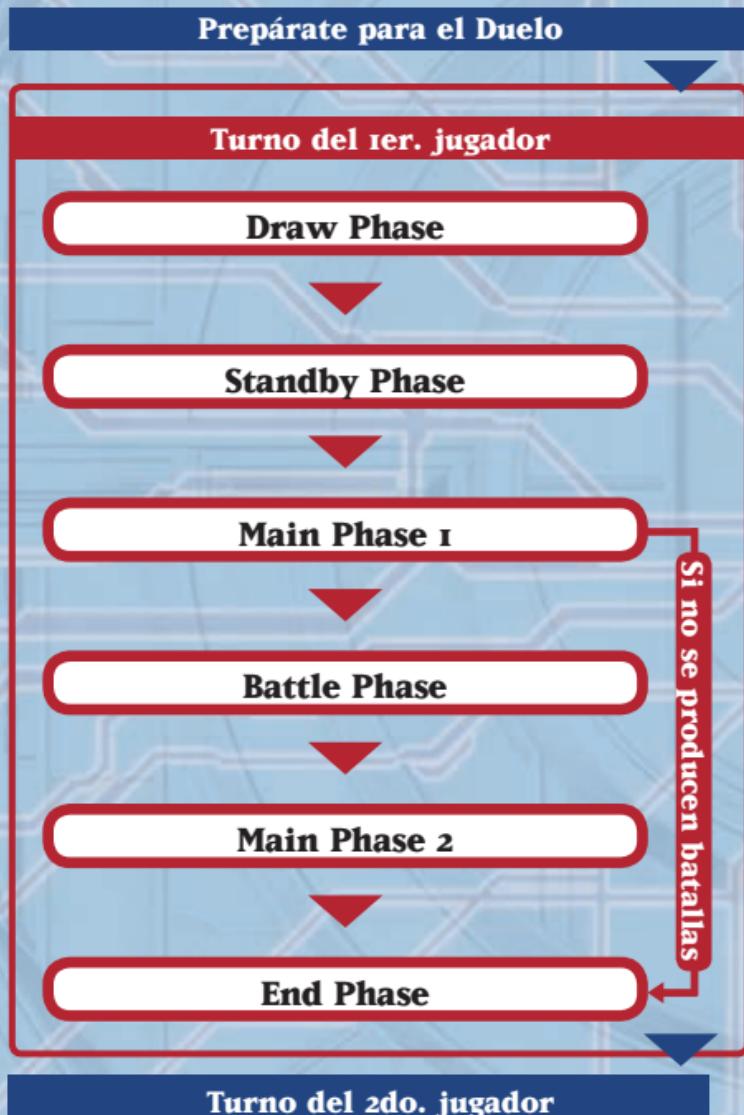
Finalmente, roba 5 cartas de la parte superior de tu Deck; esta es tu mano inicial.

Cómo jugar

Comenzando con el primer jugador, ¡es el momento del Duelo!

Estructura del Turno

Un Duelo progresará en una serie de "turnos" que están divididos en "Phases" (fases).



Draw Phase

Esta es la primera Phase. El jugador cuyo turno está transcurriendo (el "jugador activo") roba 1 carta de la parte superior de su Deck. Un jugador sin cartas en su Deck y que no puede robar pierde el Duelo. Después de robar, Cartas de Trampa o Cartas Mágicas de Juego Rápido pueden ser activadas antes de avanzar a la Standby Phase.

Acción Principal en esta Phase

Robar 1 carta

Otras acciones Posibles

Activar Cartas de Trampa, Cartas Mágicas de Juego Rápido, etc.

Standby Phase

Algunas cartas tienen efectos para activar, o costes que debes pagar en la Standby Phase. Si no tienes ninguna de estas cartas en el Campo, todavía puedes activar Cartas de Trampa o Cartas Mágicas de Juego Rápido antes de avanzar a la Main Phase 1.

Acción Principal en esta Phase

Resolver efectos de cartas que suceden en esta Phase.

Otras Acciones Posibles

Activar Cartas de Trampa, Cartas Mágicas de Juego Rápido, etc.

Main Phase 1

Aquí es cuando juegas la mayoría de tus cartas: puedes Invocar o Colocar monstruos, cambiar la posición de batalla de un monstruo, activar el efecto de una carta y Colocar Cartas Mágicas y de Trampa. Estas acciones pueden ser llevadas a cabo en cualquier orden que quieras, pero algunas acciones tienen restricciones.

Acciones Posibles en esta Phase

Invocar o Colocar un Monstruo

No hay límite a la cantidad de veces que puedes realizar una Invocación por Volteo o Especial durante un turno, pero sólo puedes hacer 1 Invocación Normal o Colocar un monstruo (esto incluye a las Invocaciones por Sacrificio) una vez por turno.

Cambia la Posición de Batalla de tus Monstruos

Esto incluye Invocar un monstruo por Volteo, o cambiar la posición de un monstruo boca arriba a Posición de Ataque o Defensa boca arriba. Puedes cambiar la posición de cada monstruo que controles, excepto en tres casos. 1. No puedes cambiar la posición de batalla de un monstruo que fue jugado en el campo este turno. 2. No puedes cambiarlo en la Main Phase 2 si el monstruo atacó durante la Battle Phase. 3. No puedes cambiarlo si has cambiado ya su posición de batalla una vez en este turno.

Activar una Carta o Efecto

Puedes activar Cartas Mágicas o de Trampa, o los efectos de Cartas Mágicas, de Trampa o de Monstruos de Efecto tantas veces como quieras durante esta Phase, siempre que puedas pagar los costes que puedan requerir.

Colocar Cartas Mágicas y de Trampa

Puedes colocar Cartas Mágicas y de Trampa boca abajo en tu Zona de Cartas Mágicas y de Trampa durante esta phase, siempre que tengas espacio para ello.

Battle Phase

¡Ahora es el momento de batallar con tus Cartas de Monstruos! Esta Phase se divide en pasos llamados "Steps".

No estás obligado a realizar una Battle Phase cada turno, aunque tienes un monstruo en el campo.

Acciones Posibles en esta Phase

Batallar con monstruos
Activar Cartas de Trampa y Cartas Mágicas de Juego Rápido

I Start Step

Flujo de la Battle Phase

2 Battle Step

3 Damage Step

4 End Step

La Battle Phase se divide en 4 pasos llamados "Steps" y se lleva a cabo en el orden que muestra el diagrama. El Battle Step y el Damage Step son repetidos cada vez que atacas con un monstruo.

1

Start Step

Este paso inicia la Battle Phase. El jugador activo debe anunciar: "Estoy comenzando mi Battle Phase." IMPORTANTE: El jugador que juega primero no puede realizar una Battle Phase en su primer turno.

2

Battle Step

Selecciona 1 monstruo de tu Campo con el cual atacar y 1 de los monstruos de tu adversario como tu objetivo de ataque, y declara el ataque. Si tu adversario no tiene monstruos en su Campo puedes atacar sus Life Points directamente. El juego procede entonces al Damage Step. Después de que éste sea resuelto, el jugador atacante regresa al Battle Step y repite este procedimiento. A cada monstruo en Posición de Ataque boca arriba que tú controlas le es permitido 1 ataque por turno. Tus monstruos no tienen que atacar si tú no quieres que lo hagan.

3

Damage Step

En este paso los jugadores calculan el resultado de la batalla y cuánto daño (si lo hay) se hace (Ver "Reglas de Batallas de Monstruos", página 35.) Después de terminar el Damage Step, regresa al Battle Step.

4

End Step

Después de que hayas resuelto todas tus batallas, repitiendo la secuencia Battle & Damage Steps, y ya no tengas más monstruos con los que quieras atacar, anúnciale a tu adversario que estás terminando tu Battle Phase.

■ Reglas de Repetición durante el Battle Step

Después de que hayas anunciado tu monstruo atacante y el monstruo objetivo del ataque durante un Battle Step, puede suceder que el objetivo del ataque sea retirado del Campo, o un nuevo monstruo sea colocado en el Campo de tu adversario antes del Damage Step debido al efecto de una carta. Cuando esto sucede se dispara una "Repetición". Cuando esto ocurre puedes elegir seguir atacando con el mismo monstruo o atacar con un monstruo diferente, ¡o hasta no atacar! Sin embargo, si atacas con un monstruo diferente, el primer monstruo también se considera que ha declarado un ataque y, por lo tanto, no puede atacar de nuevo este turno.

Declara tu monstruo atacante y el monstruo objetivo del ataque.



¡Repetición!
Re-selecciona un monstruo objetivo.

Main Phase 2

Si realizaste una Battle Phase, tu turno avanza luego a la Main Phase 2. Las acciones que un jugador puede realizar en esta Phase son las mismas que en la Main Phase 1. Sin embargo, si el jugador ya realizó una acción en la Main Phase 1 que tiene un límite en la cantidad de veces que puede ser ejecutada, el jugador no puede hacerla de nuevo en la Main Phase 2. Considera si quieres activar y Colocar Cartas Mágicas y de Trampa, o Invocar o Colocar un monstruo (si no lo hiciste en la Main Phase 1) basado en tu situación después de tu Battle Phase. Usa esta Phase para prepararte para el turno de tu adversario.

Acciones Posibles en esta Phase

- Invocar o Colocar un monstruo
- Cambiar las Posiciones de Batalla de tus Monstruos
- Activar una Carta o Efecto
- Colocar Cartas Mágicas y de Trampa

End Phase

Anuncia el final de tu turno, y si hay alguna carta en el Campo que diga "...durante la End Phase..." en su texto, resuelve esos efectos en esta phase. Si tienes más de 6 cartas en tu mano al final de esta phase, selecciona y descarta cartas al Cementerio hasta que sólo tengas 6 cartas en la mano.

Acciones en esta Phase

- Resolver efectos de cartas que se activan en esta phase
- Descartar si tienes más de 6 cartas en la mano

Otras Acciones Posibles en esta Phase

- Activar Cartas de Trampa y Cartas Mágicas de Juego Rápido

Reglas de Batallas de Monstruos

REGLAS DEL DAMAGE STEP

Durante el Damage Step hay límites a qué cartas puedes activar. También, durante el Damage Step, los Efectos de Volteo se resuelven de manera un poco diferente a como se resuelven normalmente.

■ Limitaciones en la Activación de Cartas

Durante el Damage Step sólo puedes activar Cartas de Trampa de Contraefecto o cartas con efectos que directamente cambien el ATK o la DEF de un monstruo. Además, estas cartas sólo pueden ser activadas hasta el comienzo del cálculo de daño.

■ Atacar una Carta Boca Abajo

Si atacas una carta en Posición de Defensa boca abajo, volteá la carta a Posición de Defensa boca arriba durante el Damage Step. Ahora puedes ver la DEF del monstruo para poder calcular el daño.

■ Activación de un Efecto de Volteo

Cuando un monstruo atacado es volteado boca arriba, todos los Efectos de Volteo se activan y resuelven después del cálculo de daño. Si necesitas seleccionar un monstruo como objetivo del Efecto de Volteo, no puedes elegir un monstruo que ya haya sido destruido durante el cálculo de daño.

DETERMINANDO EL DAÑO

Calculas el daño de batalla basándote en la posición de batalla del monstruo que estás atacando. Si atacas un monstruo en Posición de Ataque, compara ATK con ATK. Si atacas un monstruo en Posición de Defensa, compara el ATK de tu monstruo con la DEF del monstruo atacado.

Cuando atacas a un Monstruo en Posición de Ataque

ATK del Monstruo
Atacante

VS.

ATK del Monstruo
del Adversario

VICTORIA

Cuando el ATK de tu monstruo atacante es mayor que el ATK del monstruo del adversario, el monstruo atacante destruye al monstruo del adversario y lo manda al Cementerio.

La cantidad en la que el ATK de tu monstruo atacante excede el ATK del monstruo del adversario es el daño de batalla que se resta de los Life Points de tu adversario.

EMPATE

Cuando el ATK de tu monstruo atacante es igual que el ATK del monstruo del adversario, el resultado se considera un empate y ambos monstruos son destruidos.

Ninguno de los jugadores recibe daño de batalla.

DERROTA

Cuando el ATK del monstruo atacante es menor que el ATK del monstruo del adversario, el monstruo atacante es destruido y mandado al Cementerio.

La cantidad en la que el ATK del monstruo del adversario excede el ATK de tu monstruo atacante es el daño de batalla que se resta de tus Life Points.

Cuando Atacas a un Monstruo en Posición de Defensa

ATK del Monstruo
Atacante

VS.

DEF del Monstruo
del Adversario

VICTORIA

Cuando el ATK de tu monstruo atacante es mayor que la DEF del monstruo del adversario, el monstruo atacante destruye al monstruo del adversario y lo manda al Cementerio.

Ninguno de los jugadores recibe daño de batalla.

EMPATE

Cuando el ATK de tu monstruo atacante es igual que la DEF del monstruo del adversario, ninguno de los monstruos es destruido.

Ninguno de los jugadores recibe daño de batalla.

DERROTA

Cuando el ATK de tu monstruo atacante es menor que la DEF del monstruo del adversario, ninguno de los monstruos es destruido.

La cantidad en la que la DEF del monstruo del adversario excede el ATK de tu monstruo atacante es el daño de batalla que se resta de tus Life Points.

Si Tu Adversario No Tiene Monstruos

Si no hay monstruos en el Campo de tu adversario, puedes atacar directamente. La cantidad total del ATK de tu monstruo atacante es el daño de batalla que se resta de los Life Points de tu adversario.

Cadenas y Velocidad de Hechizo

¿QUÉ ES UNA CADENA?

Una "Cadena" es un modo de ordenar la resolución de efectos múltiples de cartas. Se utilizan cuando los efectos de más de una carta son activados a la vez (ver página 44), o cuando un jugador quiere usar un efecto después de haber jugado una carta, pero ANTES de que la carta tuviera algún efecto en el juego.

Si el efecto de una carta es activado, el adversario siempre tiene la oportunidad de responder con una de sus cartas, creando así una Cadena. Si tu adversario responde con un efecto, puedes elegir si vas a responder y añadir otro efecto a la Cadena. Si tu adversario no responde, tú mismo puedes activar un efecto secundario, y Encadenar otro efecto a la activación de tu propia carta. Ambos jugadores continúan agregando efectos a la Cadena hasta que no quieran hacerlo más, y en ese momento, la Cadena se resuelve en orden inverso, comenzando con la última carta que fue activada.

Debes ser cuidadoso de no resolver los efectos de tus cartas antes de preguntarle a tu adversario si quiere crear una Cadena.

VELOCIDAD DE HECHIZO

Cada tipo de efecto de carta tiene una Velocidad de Hechizo de 1 a 3. Si quieres responder al efecto de una carta en una Cadena, debes hacerlo con un efecto de Velocidad de Hechizo de 2 o más, y no puede tener una Velocidad de Hechizo menor que el efecto al que estés respondiendo. Ver la página 39 para una introducción a la Velocidad de Hechizo de cada tipo de carta.

Velocidades de Hechizo

Los efectos Mágicas, de Trampa y de Monstruos de Efecto tienen Velocidades de Hechizo diferentes. Las Velocidades de Hechizo van del 1 al 3. Sólo puedes responder con un efecto si su Velocidad de Hechizo es 2 o mayor y tiene una Velocidad de Hechizo igual o mayor del efecto del Eslabón de la Cadena que le antepone.

■Velocidad de Hechizo 1

Mágicas (Normales, Continuas, de Equipo, de Campo, de Ritual),
efectos de Monstruos de Efecto (Encendido, Disparo y Volteo)

Esta es la Velocidad de Hechizo más lenta. Estas cartas no se pueden activar como respuesta a cualquier otro efecto. Por lo general, estos efectos no pueden ser Eslabón de Cadena 2 o mayor, a menos que los efectos de múltiples Velocidades de Hechizo 1 sean activados simultáneamente.

■Velocidad de Hechizo 2

Cartas de Trampa (Normal, Continuas), Mágicas de Juego
Rápido, Efectos Rápidos de Monstruos de Efecto

Estas cartas pueden ser usadas como respuesta a efectos de Velocidades de Hechizo 1 ó 2 y típicamente pueden ser activados durante cualquier phase.

■Velocidad de Hechizo 3

Trampa de Contraefecto

Ésta es la más rápida de todas las Velocidades de Hechizo y puede ser usada como respuesta contra cualquier carta de cualquier Velocidad de Hechizo. Sólo otra carta de Velocidad de Hechizo 3 puede ser usada para responder a estas cartas.

Orden de Resolución

Orden de activación

Batallas y Cadenas

[Cadena Completa]



[Eslabón de Cadena 4]

Carta de Velocidad de
Hechizo 2 ó 3 usada contra
el Eslabón de Cadena 3

[Eslabón de Cadena 3]

Carta de Velocidad de
Hechizo 2 ó 3 usada contra
el Eslabón de Cadena 2

[Eslabón de Cadena 2]

Carta de Velocidad de
Hechizo 2 ó 3 usada contra
el Eslabón de Cadena 1

[Eslabón de Cadena 1]

Carta de Velocidad de
Hechizo 1 ó 2 que es utilizada

Como lo muestra el diagrama arriba, el primer efecto activado es el del Eslabón de Cadena 1. Después le sigue el efecto del Eslabón de Cadena 2 y así sucesivamente. Cada vez que se crea un nuevo Eslabón de Cadena, éste se apila en el orden en que las cartas son activadas. Una vez que la Cadena está completa, el resultado se determina comenzando con la carta más recientemente activada, arriba de todo de la Cadena, y procediendo hacia abajo hasta el Eslabón de Cadena 1.

EJEMPLO DE UNA CADENA

El Jugador A juega "Tormenta Fuerte" y el Jugador B responde activando su "Rugido Amenazante", que estaba Colocada. Luego, el Jugador A responde a eso activando "Siete Herramientas del Bandido".

En este caso, los Eslabones de Cadena se apilan como se ve a continuación.

Eslabón de Cadena 3	"Siete Herramientas del Bandido" Velocidad de Hechizo 3 Niega el Efecto de "Rugido Amenazante"
Eslabón de Cadena 2	"Rugido Amenazante" Velocidad de Hechizo 2 Previene que el adversario declare ataques este turno.
Eslabón de Cadena 1	"Tormenta Fuerte" Velocidad de Hechizo 1 Destruye todas las Cartas Mágicas y Trampa en el Campo.

"Siete Herramientas del Bandido" (Eslabón de Cadena 3) se resuelve primero y niega la activación de "Rugido Amenazante".

"Rugido Amenazante" (Eslabón de Cadena 2) sería resuelto entonces, pero el efecto de "Siete Herramientas del Bandido" detiene su activación. El jugador activo todavía podría declarar un ataque.

Sigue el efecto de "Tormenta Fuerte" (Eslabón de Cadena 1), el cual se resuelve con éxito, y todas las Cartas Mágicas y de Trampa en el Campo son destruidos. Esto permite que el jugador activo pueda atacar sin la interferencia de las Cartas Mágicas o de Trampa.

PRIORIDAD DEL JUGADOR ACTIVO

El jugador activo siempre tiene Prioridad, o puede escoger si quiere activar una carta primero, en cada Phase o Step de su turno. Mientras el jugador activo tiene Prioridad, el adversario no puede activar cartas o efectos, excepto los efectos que se activan automáticamente, como Efectos de Disparo o Volteo.

El jugador activo puede:

- Utilizar su Prioridad para activar una carta o activar un efecto, O
- Pasar la Prioridad al adversario para que pueda activar un efecto.

El jugador debe pasar la Prioridad a su adversario al avanzar a la siguiente phase o step. Estrictamente, deberías declarar siempre que estás pasando la Prioridad antes del final de cada phase o step, y preguntar al adversario si quiere jugar una carta.

Para hacer más sencillo el juego, anunciar el final de tus phases o steps implica pasar la Prioridad. Entonces, cuando se anuncia el final de la phase, tu adversario puede decir "Antes del final de tu phase, activo esta carta" y utilizar una carta.

- El jugador activo empieza con Prioridad para activar una carta o efecto primero.
- Después de la activación de una carta, y al final de cada phase o step, la Prioridad pasa al adversario.

■ Cartas Prohibidas o Limitadas

Normalmente, tu Deck (incluyendo la Deck Extra y la Side Deck) puede contener hasta 3 copias de una carta con el mismo nombre. Pero ciertas cartas tienen restricciones específicas en cuanto a cantidad que limitan aún más el número de cartas que pueden estar incluidas en el Deck.

Hay 3 tipos de restricción: Las cartas Limitadas están restringidas a 1 copia por Deck, mientras que las Semi-Limitadas están restringidas a 2 copias por Deck. Las cartas Prohibidas jamás se pueden incluir en el Deck. La lista de cartas Prohibidas y Limitadas está actualizada regularmente y publicada en la Web oficial de Yu-Gi-Oh! JCC.

Esta lista se aplica a los torneos oficiales, así que revisala antes de participar.

Web oficial: www.yugioh-card.com

■ Fichas de Monstruos

Las Fichas de Monstruos son monstruos que aparecen en el Campo como resultado del efecto de una carta. No se incluyen en el Deck y no pueden ser mandadas a ningún otro lugar que el Campo, como la mano o el Cementerio. Cuando una ficha es destruida o mandada a la mano o el Deck, simplemente se retira del Campo.

Puedes utilizar las Fichas oficiales o monedas, protectores de cartas o cualquier marcador similar (mientras pueda indicar Posición de Ataque o Defensa), como Fichas de Monstruo y jugarlos en las Zonas de Cartas de Monstruo. Cada Ficha de Monstruo usa 1 de tus 5 Zonas de Cartas de Monstruo. Su posición de batalla siempre es Posición de Ataque boca arriba o Posición de Defensa boca arriba. Las Fichas no pueden utilizarse como Materiales Xyz.



■Conocimiento Público

La cantidad de cartas en la mano o Deck de cada jugador, las cartas en su Cementerio y sus Life Points actuales son de conocimiento público y ambos jugadores pueden verificarlos en cualquier momento. Si te preguntan, debes responder a tu adversario con la verdad. Tienes permitido tomar y verificar las cartas en el Cementerio de tu adversario pero debes pedirle permiso antes. Además, no puedes cambiar el orden de las cartas mientras verificas su Cementerio.

■Si ambos jugadores realizan acciones simultáneas

Para casos del estilo de "Cada jugador selecciona 1 monstruo", en donde ambos jugadores deben resolver un efecto simultáneamente, el jugador activo resuelve el efecto primero. En este ejemplo, después de que el jugador activo seleccione un monstruo, el otro jugador seleccionaría el suyo.

■Cuando se activan múltiples cartas simultáneamente

Si los efectos de cartas de Velocidad de Hechizo 1 (como efectos Disparados) se activan al mismo tiempo, éstos se resolverán con una Cadena especial.

Esta Cadena se construye comenzando con los efectos del jugador activo. Si sólo hay un efecto, ese será el Eslabón de Cadena 1. Si hay 2 o más efectos, el jugador activo construye la cadena con los efectos de sus cartas, seleccionando el orden en el que se incorporan a la Cadena. Luego el adversario continúa la Cadena con sus efectos. Por esto, los efectos se resolverán comenzando con los del adversario.

■Monstruos con o ATK

Los monstruos con o ATK no pueden destruir nada en batalla. Si dos monstruos en Posición de Ataque con o ATK batallan entre sí, ninguno es destruido.

■Reglas vs. Efectos de Cartas

Si hay alguna discrepancia entre las reglas básicas y el efecto de una carta, el efecto de la carta tiene precedencia. Por ejemplo, un monstruo sólo puede atacar una vez por turno, pero con el efecto de una carta es posible hacerlo atacar dos veces.

■Contadores Mágicos

Puede ser que necesites colocarlos sobre una carta para efectos de algunas cartas. No puedes poner contadores a menos que el efecto de la carta lo permita. Las cartas pueden tener efectos que cambien según el número de contadores que tengan encima, o necesitar que retires los contadores como coste. Algunos contadores tienen nombres específicos, como "Contador Mágico" o "Contador Reloj." Aparte de sus nombres, cada contador individual en sí no tiene cualquier efecto.

■Acciones con las que no puedes iniciar una Cadena

Sólo puedes crear una Cadena al responder a la activación de una carta o efecto. Invocar un monstruo, Sacrificar, cambiar la Posición de Batalla de un monstruo y pagar costes no son activaciones de efectos y, por lo tanto, no puedes responder a esas acciones usando una Cadena.

■Materiales Xyz

Los monstruos que se utilizan para una Invocación Xyz se llaman "Materiales Xyz", y se ponen debajo del Monstruo Xyz, para mostrar que están acoplados a éste. Los monstruos que se convierten en Material Xyz no se tratan como cartas que estén en el Campo. Cuando un Monstruo Xyz deja el Campo, todos los Materiales Xyz que tenga acoplados son mandados al Cementerio. Si un Monstruo Xyz es volteado boca abajo, o pasa a ser controlado por el adversario, los Materiales Xyz no son mandados al Cementerio; permanecen acoplados al Monstruo Xyz.

■Deja el Campo

Algunos monstruos tienen efectos que se activan cuando "dejan el Campo". Por ejemplo, estos efectos se activan cuando el monstruo es mandado al Cementerio, o desterrado, o devuelto a la mano o el Deck Extra. Cuando un monstruo en el Campo es barajado al Deck Principal, o se convierte en Material Xyz, ya no es una carta en el Campo; sin embargo, los efectos que se activen cuando "deja el Campo" no se activarán.

Glosario

● AL AZAR

Cuando el efecto de una carta dice que elijas una carta al azar, no hay un modo oficial de hacerlo, sólo hay que asegurarse que ninguno de los dos jugadores sepa qué carta está eligiendo.

● ATACAR DIRECTAMENTE

Atacar directamente significa que un monstruo ataca a un jugador en vez de atacar a un monstruo. En este caso, el daño a los Life Points del jugador será igual al ATK del monstruo. Algunos monstruos tienen un efecto que les permite atacar directamente aunque el adversario controle a un monstruo.

● ATK (o DEF) ORIGINAL

El ATK (o DEF) Original es el número de puntos de ATK (o DEF) impreso en la Carta de Monstruo. Esto no incluye un incremento por parte de una Carta Mágica de Equipo u otra carta de efecto.

● BARAJAR

No hay reglas para cómo barajar, pero mientras se baraja no puedes mirar las cartas que se están barajando u organizar las cartas y después barajar.

● BUSCA EN TU DECK

Siempre que un efecto te haga añadir una carta a tu mano, desde tu Deck, o Invocar un monstruo de Modo Especial desde tu Deck, puedes tomar tu Deck y buscar en él la carta apropiada. Debes barajar tu Deck cada vez que busques en él y dejar que tu adversario o lo baraje o lo corte. No puedes activar un efecto para buscar en tu Deck una carta si no tienes una carta en tu Deck con las características requeridas.

●CARTA DE EQUIPO

Adicionalmente a las Cartas Mágicas de Equipo, a veces las Cartas de Trampa o de Monstruo son tratadas como Cartas de Equipo, y las reglas para las Cartas Mágicas de Equipo les son aplicadas. El término "Carta de Equipo" incluye tanto aquellas cartas de Equipo como las Mágicas de Equipo.

●CARTAS DESTERRADAS

Así como una carta que ha sido utilizada normalmente va al Cementerio, una carta que es desterrada es sacada del Campo. Debes devolver tus cartas desterradas para poder usarlas en el próximo Duelo.

●CARTAS EN EL CAMPO

Cuando está escrito "cartas en el Campo" en el texto de una carta, significa todas las Cartas en el Tablero de Juego que no estén en el Cementerio, Deck y Deck Extra.

●COLOCAR

Jugar una carta boca abajo se dice Colocar. Para las Cartas de Monstruo, jugarlas en Posición de Defensa boca abajo es llamado Colocar. Cualquier carta que está boca abajo en el Campo es una Carta Colocada.

●CONTROL

Una carta que controlas es una carta en tu lado del Campo. Tú eres el jugador que toma las decisiones en cuanto a esa carta. Tu adversario puede tomar el control de una carta que controles mediante el efecto de una carta. En ese caso la carta será movida al lado del Campo de tu adversario. De todos modos, si tu carta que está controlada por tu adversario es mandada al Cementerio o devuelta a la mano o al Deck, siempre volverá a la mano o Deck de su propietario.

● DAÑO DE BATALLA

El Daño de Batalla es el daño infligido a un jugador por un monstruo atacante, o en una batalla entre dos monstruos. Esto es diferente al daño por el efecto de un Monstruo de Efecto, Carta Mágica o de Trampa.

● DAÑO DE BATALLA DE PENETRACIÓN

Algunos monstruos infligen daño de batalla de penetración cuando atacan a un monstruo en Posición de Defensa. Esto significa que infinges daño a los Life Points de tu adversario igual a la diferencia entre el ATK del monstruo atacante y la DEF del monstruo defensor.

● DESCARTAR

Descartar significa mandar al Cementerio una carta en tu mano. Esto puede ocurrir por el efecto de una carta o como reajuste del número de cartas en tu mano durante la End Phase.

● DESTRUIR

Una carta es destruida cuando es mandada al Cementerio a causa de una batalla entre monstruos o por un efecto que destruye una carta. Una carta que es devuelta del Campo a la mano o Deck, o que es mandada al Cementerio como coste o Sacrificio no está considerada como "destruida".

● EFECTOS DE CARTAS

El efecto de una carta es la habilidad especial escrita en ella, como el efecto de una Carta Mágica o de Trampa, o un Monstruo de Efecto. Los costes necesarios para activar la habilidad de una carta no son parte del efecto. Las condiciones que describen cómo jugar un "Monstruo de Invocación Especial" tampoco son efectos.

● MANDAR AL CEMENTERIO

Una carta puede ser mandada al Cementerio de varios modos. Destruyendo una carta, descartándola y Sacrificando un monstruo son acciones que mandan una carta al Cementerio, y normalmente activan los efectos de Disparo del tipo "Cuando esta carta es mandada al Cementerio..."

● MONSTRUO EQUIPADO

Un monstruo que es equipado con una Carta de Equipo es un "monstruo equipado". Cuando este monstruo es destruido o volteado boca abajo, la carta equipada pierde su objetivo y es destruida y mandada al Cementerio.

● MOSTRAR

Cuando un efecto dice que se ha de mostrar una carta, se muestra a ambos jugadores. Debes mostrar una carta boca abajo, de tu mano o de la parte superior de tu Deck. Mostrar una carta no es activarla o activar su Efecto de Volteo. Normalmente, las cartas mostradas se devuelven a su posición original después de haber sido mostradas a los jugadores.

● PAGAR UN COSTE

Un coste es una acción requerida a un jugador para activar una carta, efecto, o Invocar un monstruo. Sacrificar para Invocar por Sacrificio a un monstruo de Nivel 5 es un ejemplo de coste. Otros costes comunes son descartar, pagar Life Points o desterrar. Tienes que pagar cualquier coste antes de declarar la activación de la carta. Aún si es negada la activación de la carta, no se te devuelve el coste que pagaste.

● SACRIFICIO

Sacrificar es mandar a un monstruo que controlas al Cementerio. Puedes Sacrificar un monstruo boca arriba o boca abajo mientras no esté especificado. Sacrificar un monstruo es un posible coste para Invocar a un monstruo o activar un efecto. Un monstruo mandado al Cementerio por Sacrificio no se trata como si fuera "destruido".

MEMO

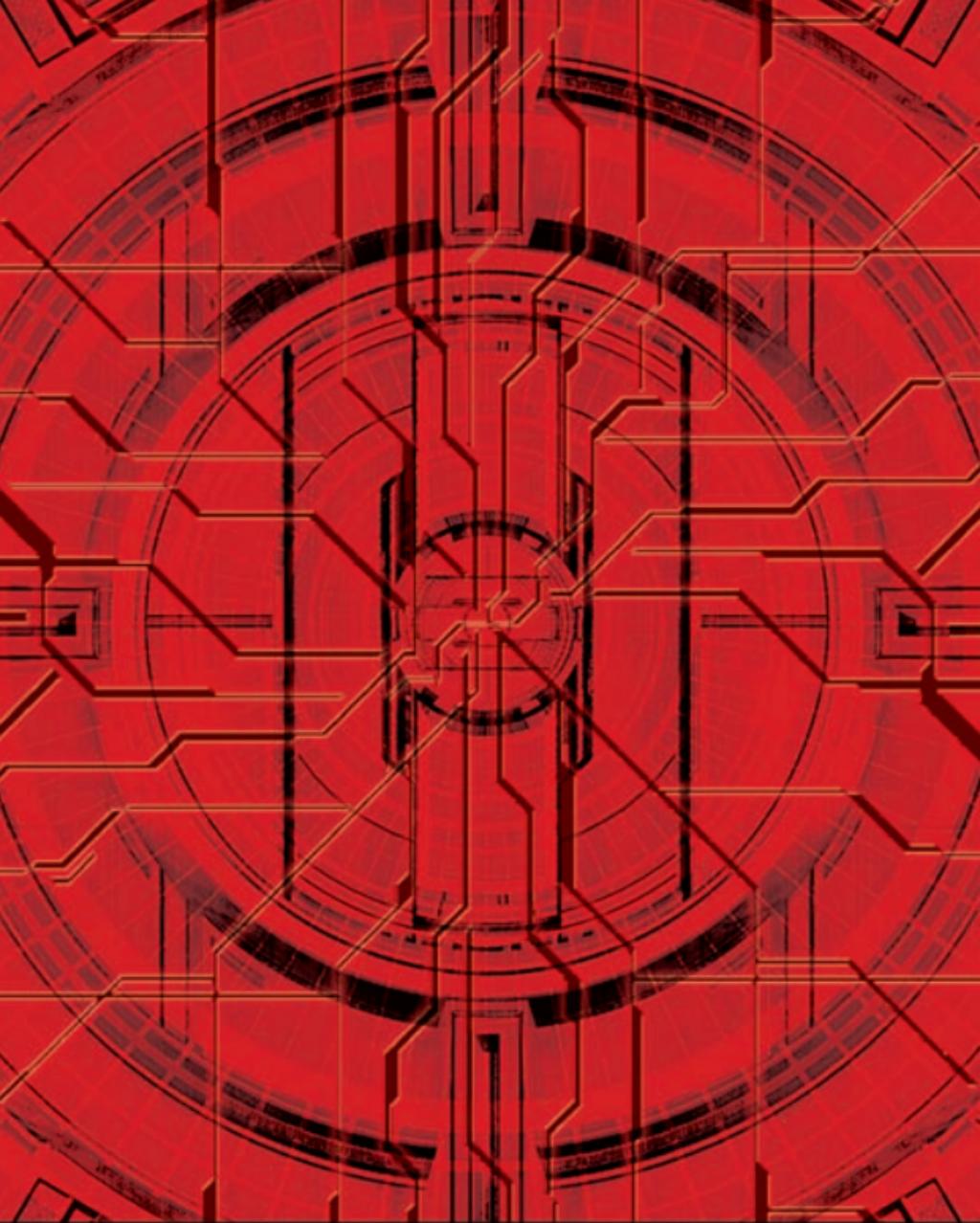
**PARA MÁS INFORMACIÓN ACERCA DE
YU-GI-OH! JUEGO DE CARTAS
COLECCIONABLES**

**POR FAVOR, VISITA LA PÁGINA
www.yugioh-card.com**

**POR CONSULTAS POR FAVOR ESCRIBENOS A:
yugioh@konami-europe.net**

KONAMI

Contenido sujeto a cambios. Las proporciones mencionadas representan el promedio de la producción completa; dicha proporción no se garantiza en cajas o paquetes individuales. Fabricado y distribuido por Konami Digital Entertainment, Inc. (2381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245, USA) y Konami Digital Entertainment GmbH (Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Alemania). Fabricado en Bélgica.
Para preguntas por favor escribenos a: yugioh@konami-europe.net



©1996 KAZUKI TAKAHASHI