



SPEED DUEL

Sinu Speed Duel Algjakomplekt sisaldab 3 Speed Duel kaardipakki. Sa võid neid pakke mängida nii, nagu need on, või ühendada kaarte igast pakist, et ehitada oma pakk nii, nagu sa soovid. Kui see on sinu esimene kord mängida Yu-Gi-Oh! KAARDIMÄNGU, siis see mängujuhend õpetab sulle põhitödesid. Täieliku reeglistiku leiad veebis aadressil <http://www.yugioh-card.com/en/rulebook>

DESTINY MASTERS



DUELISTS OF TOMORROW



MÄNGUMATT



SPEED DUEL STANDARDREEGLID!

- Iga mängija alustab 4000 LP-ga (Elupunktidega). Kui su LP jõuab nullini, oled kaotanud!
- Kui sul on Fusioonkoletisi (lillad kaandid), nagu Thousand Dragon, aseta need Lisapaki tsooni.
- Sinu pakk peab sisaldama 20 kuni 30 kaarti. Sinu Lisapakk, kui sul on Fusioonkoletisi, võib olla 0 kuni 5 kaarti.
- Sega enne duelli oma kaardipakk (välja arvatud sinu kaartide Lisapakk).
- Sa ei tohi oma pakis omada rohkem kui 3 sama kaardi koopiat.
- Iga mängija valib enne duelli 1 Oskuse kaardi ja asetab selle näoga allapoole enda ette.
- Alustuseks visatakse münti. Võitja saab valida, kas alustada esimesena või teisena. Kui alustad esimesena, siis oma esimesel käigul kaarti ära tömba.
- Iga mängija tömbab oma alustavaks käeks oma kaardipakist ülemised 4 kaarti.

Duell mängitakse käikude kaupa. Oma käigu alguses tömba kaart. Seejärel võid sa seada Lökse, mängida Loitse ja kutsuda välja koletise, mis tahes järjekorras. Pärast seda kõike, võid sa rünnata. Kui oled ründamise lõpetanud, lõpeb sinu käik ja nüüd on sinu vastase kord.

Oma käigu ajal võid sa Tavakutsuda välja 1 koletise oma käest Ründepositsioonis (püsti) või seada 1 koletise näoga allapoole Kaitsepõtsioonis (külili). Arvesta koletise Tase Tähitede arvu, kui sa ta välja kutsud. Kui tal on 4 või vähem Taseme Tähite, siis võid sa lihtsalt kutsuda või seada ta. Kui tal on rohkem kui 4 Tähite, pead sa esmalt ohverdamata koletise, kes on juba mängus saates ta Surnuaeda. Sa pead ohverdamata 1 koletise, et kutsuda või seada Tase 5 või 6 koletis, või ohverdamata 2 koletist, et kutsuda või seada Tase 7 või kõrgem koletis. Kui kaardi efekt ütleb, et kutsu koletis eriliselt välja, siis ei ole vaja ohverdada, välja arvatud juhul, kui kaardi efekt seda nõub. Lisaks, erilised väljakutsed on "tasuta", nii et need ei kasuta ära sinu 1 Tavakutsumist/Seadmist oma käigu ajal ja neid saab isegi mõnikord teha vastase käigu ajal!

Koletistel kollaste piiridega ei ole erilisi võimeid, kuid nad on head võitlejad. Koletistel oranžide piiridega on erilised võimed – järgi lihtsalt, mida kaart ütleb. Koletised siniste piiridega, nagu Relinquished, ei saa välja kutsuda muul viisil kui kasutades loitsu, mis on koletisel selgitatud.

Saad mängida Loitsud otse oma käest Loitsu & Löksu Tsooni. Järgi lihtsalt kaardi juhiseid. Kui tegu on Väljaloitsuga ☺, aseta see Väljatsooni. Kui Loitsul või Löksul on Varustus- ☺ või Püsiv ☺ sümbol, jäab see mängu Loitsu & Löksu Tsooni. Kõik ülejäänud Loitsud ja Löksud lähevad surnuaeda pärast seda, kui teed, mida kaart ütleb.

Lökse ei mängita oma käigu ajal näoga ülespoole. Selle asemel paigutad sa Löksud oma käigu ajal näoga allapoole. Seejärel ükskõik millisel järgneval käigul (sinu oma VÖI vastase käigu ajal) võid sa need ümber pöörata näoga ülespoole ja kasutada nende efekti, seejärel saata need surnuaeda. See võimaldab sul teha üllatuskäigu!

Iga sinu Ründepositsioonis olev koletis võib rünnata korra käigu kohta. Vali koletis, mida rünnata, või kui su vastasel ei ole koletisi, võid rünnata otse nende LP-d. Lahuta oma koletise ATK punktid vastase LP-st. Kui lahingusse astud vastase koletisega, vaata paremal olevat tabelit, et näha, mis juhtub! Kui ründad näoga allapoole olevat koletist, keera see näoga ülespoole ja kui see jäab lahingust ellu, jäab see näoga ülespoole.

Need on vaid põhitöed. Saad avastada rohkem lahedaid käike ja õppida edasijoudnute teemasid nagu Kiir-Mängu ☺ Loitsud lugedes täielikku reeglistikku veebis aadressil <http://www.yugioh-card.com/en/rulebook>

RÜNDEASEND

vs.

RÜNDEASEND

Võrdle ründaja ATK-d teise koletise ATK-ga. Nõrgem koletis hävitatakse. Koletise hävinud mängija saab kahju, mis võrdub Ründe Punktide vahega.

Hävitatud koletis asetatakse näoga ülespoole oma omaniku Surnuaeda.

Kui sinu ATK on suurem

- Hävitata teine koletis
- Vastane saab kahju



Kui sinu ATK on väiksem

- Hävitata ründaja
- Sa saab kahju



Kui mõlemal koletisel on sama ATK

- Hävitata mõlemad koletised
- Keegi ei saa kahju



RÜNDEASEND

vs.

KAITSEASEND

Võrdle ründaja ATK-d teise koletise DEF'iga. Sinu vastane ei saa mingit kahju, kui sa ründad nende Kaitseasendis koletist.

Kui sinu ATK on suurem

- Hävitata teine koletis
- Keegi ei saa kahju



Kui sinu ATK on väiksem

- Mõlemad koletised jäavad ellu
- Sa saad kahju, mis võrdub sinu ATK ja nende DEF vahega



Kui ATK jääb võrdseks DEF'iga

- Mõlemad koletised jäavad ellu
- Keegi ei saa kahju



RÜNDEASEND

vs.

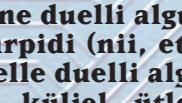
RÜNDEASEND

Võrdle ründaja ATK-d teise koletise ATK-ga. Nõrgem koletis hävitatakse. Koletise hävinud mängija saab kahju, mis võrdub Ründe Punktide vahega.

Hävitatud koletis asetatakse näoga ülespoole oma omaniku Surnuaeda.

Kui sinu ATK on suurem

- Hävitata teine koletis
- Vastane saab kahju



Kui sinu ATK on väiksem

- Hävitata ründaja
- Sa saab kahju



Pööra oma Oskuse kaart ümber, et see aktiveerida



VALI OMA OSKUS TARGALT, SELLEL ON DUELLIL SUUR MÖJU!

Oskuskaandid valitakse enne duelli algust. Vali üks oskuskaart ja aseta see enne duelli algust tagurpidi (nii, et tegelase nimi on nähtav). Võib olla, et see ütleb, et võid selle duelli alguses ümber pöörata. Kui ei, siis juhised kaardi peitetud küljel ütlevad sulle, millal saad selle aktiveerida, pöörates selle nähtavaks. Kui sa seda teed, järgi kaardi peal olevaid juhiseid.



SPEED DUEL LEGAALSED KAARDID

Speed Duel'i mängitakse hoolikalt valitud kaartide komplektiga. Speed Duel'i jaoks peaksid kasutama ainult kaarte, millel on peal Speed Duel vesimärk.

SPEED DUEL

Sa võid kasutada kõiki oma Speed Duel kaarte, kui mängid täis Yu-Gi-Oh! KOGUMISKAARDIMÄNGU ja panna need oma pakkidesse, välja arvatud Oskuse kaandid. Neid võib kasutada ainult Speed Duel'is!