|  |
| --- |
| **Yu-Gi-Oh! Žargon**    Pozdravljeni.                Kot vidite, sem se tudi jaz odločil pridružiti skupini ljudi, ki se trudi izboljšati stanje na Yu-Gi-Oh! sceni in dvigniti nivo igre. Ker je to moj prvi prispevek, bi se na začetku rad na kratko predstavil.                Moje ime je Simon Blažič in na irts.si forumu me najdete pod uporabniškim imenom Claudius. Moje prvo srečanje z Yu-Gi-Oh! Je bilo preko animirane serije na nemški televiziji RTL II. Seveda se mi je serija zdela neizmerno frajerska in tako sem leta 2005 prvič v roke prijel tudi karte. Kot majhnemu otroku se nisem zanimal za to da bil hodil na turnirje. Važno mi je bilo samo, da sem na polje lahko priklical svojega Temnega Čarovnika. Prav zaradi takšnega razmišljanja sem v najstniških letih izgubil interes do igre. Vendar pa moja želja po igri ni nikoli izginila in tako sem pred dvema letom ponovno začel igrati, ponovna gre zahvala animirani seriji na RTL II. Sedaj se aktivno na slovenski sceni pojavljam približno leto dni. Prav tako sem naredil test za sodnika, vendar me tukaj čaka še dolga pot.                Današnji prispevek bo rahlo drugačen od teh, ki so bili objavljeni do zdaj. Danes vam bom predstavil žargon, izraze, terminologijo, ki spada k igri Yu-Gi-Oh!.  Seznam je razvrščen po abecednem vrstnem redu. V prihodnosti bodo gesla morda razdeljena v več kategorij, tako da bo tale naš slovar bolj pregleden in uporabniku prijazen. Prav tako vam svetujem, da si ob iskanju določenega izraza pomagate s spletno iskalno funkcijo ctrl+f.      **Yu-Gi-Oh! Žargon**  (SSYJ – slovar slovenskega Yu-Gi-Oh! jezika) |
| [# - C](http://www.cardtraders.eu/yugiohzargonac)          [D - H](http://www.cardtraders.eu/yugiohzargondh)          [I - P](http://www.cardtraders.eu/yugiohzargonip)          [R - S](http://www.cardtraders.eu/yugiohzargonrs)          [Š - Z](http://www.cardtraders.eu/yugiohzargonsz) |
| To je za danes vse. Upam da ste se ob branju naučili kaj novega. Morda sedaj razumete kakšen izraz, ki ga prej niste. Morda Vam je kateri izraz sedaj bolj razumljiv. Če ste morda opazili, da kakšen izraz manjka, naj vas pomirim, bodite brez skrbi.  Tale slovar žargona se bo tedensko dopolnjeval z novimi in manjkajočimi izrazi.    Za zdaj se od vas poslavljam.  Do naslednjič ne pozabite,  *"Verjemite v srce kart!"*    Lp,    Simon *"Claudius"* Blažič |

**#**

**1 for 1 card** – *karta 1 za 1*

Tako rečemo karti, ki jo uporabimo, da se znebimo ene karte z nasprotnikove strani polja. Prav tako rečemo tudi karti s katero zamenjamo eno karto na naši strani polja ali v naši roki z drugo karto.

*Primer*: "*Smashing Ground*", "*Reinforcement of the Army*"

**1st Edition** – *prva edicija*

Prva izdaja je oznaka, ki jo imajo karte, ki izidejo v določenem času po tem ko izide nova edicija kart. Vse nadaljnje karte, ki izidejo v tej ediciji, nimajo te oznake in jim pravimo neomejene karte.

**A**

**Absorption** – *absorpcija*

Take se imenuje zmožnost karte, da prevzame kontrolo nad pošastjo in se z njo opremi.

*Primer*: "*Relinquished*", "*Underground Arachnid*"

**Activate** – *aktivirati*

Aktivirati urok ali pasti potemni igrati urok ali past z licem navzgor in tako začeti člen verige.

(Karto lahko igramo iz roke, ali pa jo obrnemo potem, ko je že bila na polju).

Aktivirati posebni učinek prav tako začne člen verige. To velja za pošasti kakor tudi za nekatere uroke in pasti. Učinki se lahko aktivirajo, ne samo na polju, ampak tudi v roki, na pokopališču… odvisno kaj piše na karti. Trajni učinki, katere koli karte, trajnega uroka, pasti ali pošasti se ne aktivirajo in ne začnejo člena verige.

*Primer*: Učinki kart ko sta "*Magic Jammer*" ali "*Skilled Dark Magician*" se lahko uporabijo samo kadar se aktivira urok in ne kadar se aktivira učinek uroka.

*Pomni*: Aktivirati karto ni enako kot aktivirati učinek karte!

**Activation requirement** – *zahteva za aktiviranje*

Zahteva za aktiviranje je pogoj, ki mora biti izpolnjen, da se določena karta lahko aktivira.

*Primer1*: "*Premature Burial*"; zahteva za aktivacijo je plačilo 800 življenskih točk.

*Primer2*: "*Magic Jammer*"; zahteva za aktivacijo je zavreči eno karto iz roke

*Primer3*: "*Mirror Force*"; zahteva za aktivacijo je, da nasprotnik napove napad.

**Alternate artwork** – *alternativna slika*

Ta izraz opisuje karte, katerih slika se razlikuje od  prvotne originalne slike kart.

*Primer*: "*Dark Magician Girl*", "*Cyber Dragon*"

**Ante rule** – *Ante pravilo (igra za karte)*

To pravilo je prepovedano na vseh uradnih turnirjih. Potem pravilu igralca po dogovoru igrata za karto ali karte in zmagovalec dobi vse karte. Pravilo izhaja iz animirane serije, kjer so igralci na zmago stavili svojo najbolj redko, najbolj vredno karto. Zmagovalec dvoboja je tako od nasprotnika dobil njegovo najboljšo karto. Po nekaterih pravilih karte za katere se igra ne smejo biti uporabljene, po drugih pravilih si zmagovalec lahko izbere poljubno karto iz nasprotnikovega kupčka.

**Archtype** – *arhetip*

To je izraz za skupino kart, ki sledi določenim pravilom. Da različne karta spadajo k določenemu arhetipu, morajo te ime enako ime oz. del imena. Prav tako mora imeti vsak arhetip vsaj eno  karto ki ga podpira. To so karte, ki imajo v svojem besedilu ime Arhetipa in se navezujejo na njegove karte. Čeprav to ni pravilo je veliko število pošasti enega arhetipa običajno istega atributa in/ali vrste.

*Primeri*: "*HERO*", "*Six Samurai*", "*Wind-Up*"

**Anti-Splashable** - */*

Kot že pove ime so to ravno nasprotne karte od tistih, ki jim pravimo "Splashable". To so karte, ki jih lahko igramo samo v enem kupčku. To so največkrat karte enega arhetipa, ki zaradi svojega učinka ne morejo biti igrane v drugih kupčkih

*Primer*: "*Legendary Six Samurai - Kageki*"

**ATK** – *napadalne točke*

Napadalne točke določajo kako močna je neka pošast, kadar napada oz. je napadena v napadalnem položaju.

*Če sta obe pošasti v napadalnem položaju*:

*Primer1*; Pošast z nižjim napadom je uničena, razlika med napadoma se odšteje od življenjskih točk igralca, od katerega je bila uničena pošast.

*Primer2*; Če imata pošasti enako število točk se obe uničita.  
*Primer3*; Če ima obe pošasti 0 napadalnih točk se ne uniči nobena pošast.

*Če napadamo pošast v obranem položaju*:

*Primer1*; če je ima pošast, ki napada, enako število napadalnih točk, kot ima pošast obrambnih točk, potem se ne uniči nobena pošast in nihče ne izgubi življenjskih točk.

*Primer2*; če ima napadalna pošast več napadalnih točk, kot tima obramba pošast obrambnih točk, potem se pošast v obrambnem položaju uniči in nihče ne izgubi življenjskih točk.

*Primer3*; če ima pošast, ki napada, nižje številno napadalnih točk, kot ima obrambna pošast obrambnih točk, potem se ne uniči nobena pošast, vendar igralec, ki je napadel izgubi toliko življenjskih točk, kot je razlika med napadom in obrambo.

*Pomni*: To so osnovna pravila, vendar imajo nekatere pošasti poseben učinke, s katerimi lahko spremenijo razplet napada. Nekatere pošasti ne morejo biti uničene z napadom, spet druge lahko znižajo nasprotnikove življenjske točke, čeprav so napadle pošast v obrambi. Takšnih pošasti je več in imajo različne učinke. Bodo pozoren nanje.

**Attack** -  *napad*

Napad je dejanje, ki se zgodi v fazi boja. Da lahko igralec napade, mora imeti vsaj eno pošast v napadalnem položaju. (Izjemi sta "*Total Defense Shogun*" in "*Elemental HERO Rampart Blaster*"). Napadanje je eden od glavnih načinov, kako znižati življenjske točke nasprotnika.

*Pomni*: Napad nima hitrosti uroka in ne začne člena verige. Prav tako igralec, ki je napaden se na napad ne more odzvati z členom verige, lahko pa se nanj odzove.

**Attack Position** – *napadalni položaj*

To je bojni položaj v katerem je karta na polju položena vertikalno z licem navzgor. V tem položaju napadalne točke predstavljajo moč pošasti. Razen v primeru, ko učinek karte zahteva, da se upoštevajo obrambne točke.

Karta v napadalnem položaju je vedno obrnjena z licem navzgor.

(Edina karta, ki lahko pošast v napadalnem položaju prestavi v položaj z licem navzdol je v  "*Darkness Approaches*").

*Pomni*: Ker so pošasti v napadalnem položaju običajno obrnjene navzdol, kadar govorim o pošasti ki so obrnjena navzdol, mislimo na pošasti, ki so v obrabnem položaju z licem navzdol.

**Attribute** – *atribut*

Izraz za skupino v katero spada določena pošast. Poznamo 7 različnih atributov. Vsak atribut ima karte, ki so mu v podporo. Prav tako lahko zgradimo naš kupček okoli enega ali več atributov. Dobert primer za to je "*Chaos*" kupček, ki se vrti okoli pošasti dveh atributov.

**B**

**Banish –***pregnati*

Izraz, ki je zamenjal dolgo frazo "odstrani iz igre". Karte ki so pregnane, ne ostanejo na polje ampak so z njega odstranjena. Karte ki so pregnane ne morejo več biti uporabljene v dvoboju (za razliko od kart na pokopališču), razen z posebnimi učinki kart, kot je npr. "*Return from the different Dimension*".

**Battle Phase** – *faza boja*

Faza boja je poljubna, kar pomeni, da jo lahko igralec preskoči in gre takoj v svojo zaključno fazo. Faza boja ej razdeljena na 4 korake in sicer na začetek boja, boj, obračun škode in konec boja. Drugi in tretji korak se ponovita vsakič ko igralec napade. S prvim korakom se bojna faza začne. Začne se tako, da igralec napove, da vstopa v fazo boja. V naslednjem koraku more igralec izbrati tarčo svojega napada. To je lahko nasprotnikova pošasti, ali če nasprotnik nima pošasti, lahko napademo direktno. V tretjem koraku se izračuna škoda, ki jo je povzročil boj. Zadnji korak nastopi, ko si napadel z vsemi pošasti, ali se odločiš, da si prenehal z napadanjem.

*Pomni*: Kardar pošast napade lahko pride do ponovitve napda. Več o tem lahko prebereš pod geslom "*Replay*"

**Beatstick** – *(pošast z visokim napadom)*

Angleški izraz, ki nima ustreznega slovenskega prevoda. Izraz opisuje pošast, ki jo igralci uporabljajo zaradi njene surove moči napada. Sem spadajo različne pošasti. Take, ki imajo nizko stopnjo ali pa imajo enostavne pogoje za priklic. Vsem pa je skupno to, da imajo visoke napadalne točke. Seveda pa ni vsaka pošast z visokim napadom dober "*Beatstick*".

*Primer*: "*Gene-Warped Werewolf*", "*Frostosaurus*", "*Cyber Dragon*", "*Green Baboon, Defender of the Forest*", "*Beast King Barbaros*"

**BKSS** (Because Konami said so) – *ker je tako rekel Konami*

Izraz ki se uporablja kadar pravila nasprotujejo nekaterim učinkom kart, mehanikam igre ali njenim splošnim pravilom.

*Primer*: "*Elemental HERO Rampart Blaster*" Na karti piše, da lahko tale pošast napade nasprotnika neposredno kadar je v obrambnem položaju. Tako, kot je napisan učinek karte, si igralec razlaga, da lahko napade nasprotnika neposredno ne glede na to, ali nasprotnik nima na polju nobene pošasti ali jih ima več. Kljub temu pa je pravilo, da lahko "*Elemental HERO Rampart Blaster*" napade neposredno v obrambnem položaju samo takrat, kadar nasprotnik nima na polju nobene pošasti… BKSS

**Blitzer** - */*

Angleški izraz, ki nima ustrezna slovenskega prevoda. To je izraz za karte, ki lahko s svojim učinkom uničijo vse karte na polju ali vse karte ene kategorije, pošasti ali pasti in uroke. Zaradi izjemno močnega učinka moramo pri večini teh karte plačati veliko ceno za aktivacijo

njihovega učinka, ni pa to vedno potrebno

*Primer*: "*Beast King Barbaros*", "*Black Rose Dragon*", "*Thunder End Dragon*". "*Final Destiny*"

**Blow** – *odpihniti*

Izraz, ki se uporablja, kadar eden od igralcev uniči vse ali večino kart na polju. Ta izraz se je največkrat uporabljal ob aktivaciji učinka sycnhro pošasti "*Black Rose Dragon*", ki se s svojim učinkom uničil vse karte na polju.

**Book**– *(bookati)*

Izraz, ki ga uporabimo ob aktivaciji uroka "*Book of Moon*", pomeni pa spremeniti položaj ene pošasti na polju iz napadalnega položaja v obrambni položaj z licem navzdol.

**Booster Pack** – *paketek (pokec)*

Paketek kart vsebuje karte ene edicije. Vsak paketek ene edicije vsebuje 9 kart in vsaj ena izmed njih je redka. Kakšne redkost je ena izmed kart sledi matematičnem sistemu na potenco.

Izjema je Turbo Pack, ki vsebuje samo 3 karte…

*Zanimivost*: Barve paketkov si sledijo v določenem zaporedju

**Bouncing** (bounce) – *odbijanje (odbiti)*

Tale izraz opisuje učinek, ki vrača karta s polja nazaj v roko

*Primer*: "*Penguin Soldier*","*Brionac, Dragon of the Ice Barrier*"

*Pomni*: ne zamenjati izraza "*bounce*" s "*spin*"

**Break** – *zlomiti (uničiti)*

Redek izraz, ki se uporablja ob koriščenju učinka karte "*Breaker the Magical Warrior*". Breaker lahko z tem ko s sebe odstrani en čaroben števec uniči en urok ali past na polju. Za uničenje karte z tem učinkom se uporablja beseda "*Break*", kaj je tudi besedna igra z imenom karte.

**Broken** – *(premočna karta)*

Izraz za karto, ki igralcu prinese ogromno prednost. Prav tako se izraz uporablja za karte, ki oblikujejo igro in imajo nanjo negativen vpliv. V naprednem formatu igre je večina teh kart na listi prepovedanih kart in se ne smejo uporabljati.

**Burn** – *(z)goreti*

Napadanje s pošastmi ni edini način kako znižati nasprotnikove življenjske točke. Burn je izraz, ki opisuje škodo, ki jo igralcev nasprotniku povzroči ne z napadanjem, temveč z učinki kart. Namen je da nasprotnikove življenjske točke "zgorijo«

*Primer*: "*Lava Golem*", "*Wave-Motion Canon*", "*Tremendous Fire*", "*Just Deserts*"

**C**

**Card advantage** – *prednost v kartah*

Način s katerim izražamo, kako dobro, profitno smo odigrali neko karto. Največkrat v primeru koliko kart smo imel v roki pred uporabo karte in koliko potem.

*Primer1*: "*Pot of Greed*" je karta ki nam omogoča da vlečemo dve karti in tako nastane situacijo v kateri imamo po igranju karte v roki eno karto več kot poprej.  
*Primer2*: "*Maxx C*" nam omogoča, da povlečemo karto ob vsakem posebnem priklicu nasprotnikove pošasti.

*Pomni*: obstajajo tudi karte, ki nam dajejo prednost števila kart na polju, to so največkrat karte, ki s učinki na polje prikličejo eno ali več pošasti.

**Card effect** – *učinek karte*

Učinek karte je vsak učinek, ki je v igro vnesen skozi uporabe kart. Učinek karte je napisan pod tipom pošasti in pod sliko uroka in pasti.

**Card evolutions** (Retrained Monsters) – *razvoj kart*

Izraz, ki opisuje pošasti, ki so jih ob njihovih ponatisih učinka in/ali ime. Njihove napadalne on obrambne točke ostajajo iste.

*Primer*: "*Battle Ox*" ---> "*Enraged Battle Ox*"

**Card Number** – *številka karte*

To je osemmestno številno, ki ga najdemo v desnem spodnjem kotu skoraj vsake karte. (ena izmed izjem je karte "*Gate Guardian*"). Te številke ne služijo nobenem namenu v igri sami.

*Zanimivost*: V nekaterih video igrah lahko igralec uporabi to številko kot geslo, da v igri odklene eno kopijo te karte.

**Card Pool** – *bazen kart*

Neuraden izraz, ki se uporablja kadar govorimo o tem koliko različnih kart obstaja v igri.  
Zanimivost: do danes obstaja 4961 različnih kart v TCG in 5431 različnih kart v OCG.

**Card Ratio** – *razmerje kart*

Izraz pomeni razmerje kart v našem kupčku. Tukaj gre velikokrat za natančne izračune, kakšno razmerje kart je najboljše, da bomo imel dober kupček.

Obstaja ena univerzalna formula za igralce začetnike in sicer naj bi kupček iz 40 kart vseboval 17 pošasti, ki jih lahko prikličemo brez žrtvovanja pošasti (sem spadajo tudi pošasti s posebnim priklicom), 3 pošasti, ki jih prikličemo z žrtvovanjem druge pošasti, 15 urokov in 5 pasti.

Pomni: Različni kupčki imajo različne strategije, tako da nekakšne univerzalne formule za sestavljanje dobrega kupčka ni. Poizkusi biti izviren in sestavi svoj kupček.

**CC** (Cookie Cutter) – (Kupček, ki ga ne sestavlja nek določen arhetip)

Tudi ta izraz nima ustrezna prevoda. Izraz opisuje kupček, ki sestoji iz različnih kart, različnih arhetipov, ali pa iz kart, ki sploh ne pripadajo kakršnemkoli arhetipu. Takšni kupčki običajno vsebujejo pošasti z veliko napadalnimi točkami in se osredotočajo na to, da nasprotnika potolčejo z silo. Tale izraz ima velikokrat negativen prizvok, saj se igralci takšnih kupčkov velikokrat znajdejo pod kritiko, da igrajo kupček, ki jim omogoča lahko zmago, brez truda.

**Chain** – *veriga*

Veriga se ustvari, kadar en igralec aktivira učinek karte in nato drug igralec na to aktivacijo odzove z uporabo druge karte.

*Primer*: Igralec 1 aktivira karto "*Mystical Space Typhoon*". Igralec 2 na aktivacijo nasprotnikove karte odzove z aktivacijo svoje karte "*Dark Bribe*". Nato se igralec 1 odzove s karto "*Solemn Judgment*"

Veriga se vedno razreši v nasprotnem vrstnem redu, kot so bile karte aktivirane. Torej v našem primeru sej najprej razreši "*Solemn Judgment*", ki izniči učinek karte "*Dark Bribe*" in tako nič več ne stoji na poti karti učinku karte "*Mystical Space Typhoon*" ki se razreži nazadnje in nato uniči en urok ali pasti na polju.

*Pomni*: Nekatere poteze ne začnejo člene verige, tako da moram biti pozorni kdaj želimo aktivirati kakšno karto.

**Chain Link** – *člen verige*

Kadar neka poteza začne člen verige, nato vsaka karta ki se igra v odziv na njeno aktivacijo, nadaljuje da člen verige. Ko je veriga "sestavljena", in nobeden on igralcev nima odziva na zadnjo igrano karto,  se veriga razreši. Veriga se razreši tako v nasprotnem vrstnem redu kot so bile karte igrane, tako se zadnji člen v verigi razreši najprej.

**Champion Pack** – *paketek prvakov*

To je paketek, ki je nasledil turnirski paketek v Ameriki, Evropi, Avstraliji in Novi Zelandiji. Danes tega paketka ni več, njegov naslednik je Turbo paketek.

**Column**– *stolpec*

Stoplec je izraz, ki se uporablja zelo redko. Da bi razumeli pomen stolpca si moramo predstavljati dve igralni polji, poravnani, eno nasprotni drugemu, kot da igramo dvoboj. Skupaj imata polji 5 stolpcev in vsak stolpec ima 4 cone. En stolpec tako sega on našega polja za igranje urokov in pasti horizontalno preko do nasprotnikovega polja za igranje urokov in pasti. Ta izraz je možno zaslediti v besedilu nekaterih kart ("*Storm Shooter*", "*Senet Switch*", "*Blasting Fuse*").

**Combo** – *kombinacija*

Kombinacija vsaj 2 ali več kart, katerih učinkih se aktivirajo v takšnem vrstnem redu, da je rezultat drugačen in/ali boljši, kot bi to bilo normalno mogoče. Včasih je cel kupček sestavljen okoli ene same močne kombinacije.

*Primer*: "*Book of Moon*" in "*Nobleman of Crossout*" Karta "*Nobleman of Crossout*" nam omogoča prežene eno pošast, ki je v obrambnem položaju z licem navzdol. "*Book of Moon*" pa nam omogoča da eno spremenimo položaj ene pošasti na polju iz napadalnega v obrambni položaj z licem navzdol. Nasprotnik ima pošast v napadalnem položaju in mi jo želimo pregnati. Ne morem pregnati samo z karto "*Book of Moon*", prav tako pa ne morem igrati karte "*Nobleman of Crossout*", saj nimamo ustrezne tarče na polju. Tako moramo najprej aktivirai "*Book of Moon*" in ko je pošast v pravilnem položaju lahko aktiviramo še "*Nobleman of Crossout*" in tako pridemo do želena učinka.

*Pomni*: Igra je zelo raznolika in nam omogoča nešteto število različnih kombinacij. Bodi izviren, išči svoje taktike in kombinacije.

**Contact Fusion** – *kontaktna fuzija*

To je poseben načina fuzijskega priklica. Tale način uporabljamo samo določene pošasti in sicer "*Elemental HERO Neos*", "*VWXYZ*" in "*Gladiator Beast*". Pri takšni fuzijskem priklicu se materialne pošasti napisane na fuzijski karti vrnejo nazaj v naš kupček in ne gredo na pokopališče.

**Continious Card** – *kontinuirana (trajna) karta*

Kontinuirana karta je lahko urok ali past.

Trajni uroki imajo prvo hitrosti uroka in ostanejo na polju potem ko jih aktiviramo. Večina trajnih urokov ne začne člena verige.

Kontinuirane pasti po aktivaciji prav tako ostanejo na polju. Njihov učinek je prisoten ves čas. To pomeni dokler lahko igralec izpolnjuje pogoje za njeno aktivacijo ali dokler karta ni uničena.

**Control** – *kontrola*

Izraz, ki nam pove, kateri igralec lahko uporabi katero karto. Večino časa karta ostane v kontroli njenega igralca vendar obstajajo karte, ki nam omogočajo kontrol na nasprotnikovimi kartami.

Primer: "*Change of Heart*", "*Creature Swap*", "*Enemy Controller*"

**Controller** – *upravljalec*

Kadar je igralec na potezi lahko opravlja s kartami, ki so na njegovi strani polja, v njegovi roki, na njegovem pokopališču, tudi s tistimi, ki so bile pregnane. Izraz največkrat pomeni igralca, ki je na potezi.

**Cost** – *(cena)*

Izraz, ki ga je zelo težko prevesti v slovenščino. Cost je tako cena, ki jo moramo "*plačati*", da lahko aktiviramo učinek neke karte. Kadar govorimo o "plačilu cene" je pomembno, da vemo dve stvari. Ceno moramo vedno plačati pred aktivacijo in ne kasneje in pa nikoli ne dobimo vračila za ceno, ki jo plačamo. S tem, ko plačamo ceno, naznanimo, da želimo aktivirat nek učinek določene karte. Če je učinek naše karte izničen, to pomeni, da karta nima več učinka, vendar ceno za njeno aktivacijo smo morali že plačati. Kljub temu, da je njen učinek izničen, ne dobim nazaj cene, ki smo jo plačali.

**Counter** – *števci*

Nekatere karte imajo določeno število, kolikokrat lahko aktivirajo oz. uporabijo svoj učinek.

V primeru takšnih kart si pomagamo s števci, ki naj povedo, kolikokrat smo nek učinek že uporabili ali kolikokrat ga še lahko uporabimo.

**Cover Card** – *karta na naslovnici*

Izraz, ki se navezuje na karto oz. na sliko karte, ki jo lahko vidimo na vsakem paketku neke edicije. Običajno naj bi to bila najboljša karta posamezne edicije, vendar temu ni vedno tako. Pravzaprav je to zelo redek pojav.

**Cut** – *prevzdigniti (cuttanje)*

Izraz, ki se uporablja kadar prevzdignemo (razpolovimo) nasprotnikov kupček. To lahko storimo pred začetkom igre, ali med igro vsakič, ko naš nasprotnik premeša svoj kupček.

**D**

**Damage**– *škoda*

Obstajata dva načina, kako lahko naše življenjske točke dobijo škode, in sicer preko bitke ali preko učinkov. Škoda preko bitke, je vsa škoda, ki jo povzročimo nasprotniku z napadi naših pošasti. Vsej ostali škodi ki jo povzročimo, rečemo škoda preko učinkov.

Pomni: Kadar moramo plačati življenjske točke kot ceno za aktivacijo kakšnega učinka, ta škoda ne šteje kot škoda preko učinka.

**Damage calculation** – *izračun škode*

To je proces v katerem izračunamo koliko škode smo utrpeli mi ali naš nasprotnik, po tem ko je napadla ena ali več počasti in je bila morda uničena kakšna pošast.

**Dead Draw** – *(mrtva karta)*

Izraza se nanaša na karto, ki je v danem trenutku neuporabna oz. nam ne pomaga, kadar jo potegnemo z vrha kupčka ali jo kako drugače dodamo v našo roko.

*Pomni*: Glede na potek igre lahko tudi zelo močne karte postanejo neuporabne.

*Primer*: Morda imamo v roki karto "*Pot of Avarice*" a na pokopališču nimamo dovolj pošasti, da jo aktiviramo.

**Deck** – *kupček*

Kupček kart s katerim igramo. Glavni kupček mora vsebovati med 40 in 60 kart. Pomožni (stranski)  in  dodatni (extra) kupček lahko vsebujeta od 0 do 15 kart. Karte v pomožnem in dodatnem kupčku, se ne štejejo k številu kart v glavnem kupčku.  
*Pomni*: Manj kart ko igraš v kupčku, večaj je verjetnost, da boš prej prišel do karte, ki jo potrebuješ in tako boš hitreje in lažje zmagal.

**Deck Fattener** – *debeljenje kupčka*

Izraz opisuje strategijo pri kateri uporabljamo karte s katerimi lahko vračamo karte nazaj v naš kupček.

*Primer*: "*Pot of Avarice*", "*Pot od Generosity*"

**Deck out** – *izpraznjene kupčka*

Izraz, ki ga uporabljamo, kadar igralec nima več kart v svojem kupčku. Kadar je igralec brez kart v kupčku in mora potegniti karto je ta igralec avtomatsko izgubil.

*Primer*: pogost pojav pri arhetipu "*Lightsworn*" in "*Laval*"

**Deck Thinner** – *zmanjševanje kupčka*

Izraz za karte, ki nam omogočajo, da zmanjšamo število kart v našem kupčku. Tako se naša možnost da potegnemo pravo karto hitro poveča.

*Primer*: "*Card Trooper*", "*Ryko, Lightsworn Hunter*"

**Declare** – *napoved*

Izraz, ki se največkrat uporablja v povezavi z napadom pošasti. Napovemo napad pošasti. Izraz se uporablja tudi, kadar karta od nas zahteva, da napovemo tip karte, pošast, urok ali past.

**DEF** – *obrambne točke*

Obrambne točke so točke ki nam povedo kako močna je pošast, kadar se nahaja v obrambnem položaju.

*Primer1*: Če nasprotnik napade našo pošast v obrambnem položaju in so naše obrambne toke nižje od napadalnih točk nasprotnikove pošasti, potem se naša pošast uniči, vendar ne utrpimo škode na naših življenjskih točkah.

*Primer2*: Če ima nasprotnikova pošast, ki nas napade, manjše število napadalnih točk, kot naša pošast obrambnih točk v obrambnem položaju, potem se ne uniči nobena pošast, vendar nasprotnik izgubi toliko življenjskih točk, kolikor je razlika med napadalnimi in obrambnimi točkami obeh pošasti.  
*Pomni*: Nekatere pošasti imajo učinke, ki jih omogočajo da ne morejo biti uničene preko boja, spet druge, nam lahko znižajo življenjske točke, čeprav so napadle pošast v obrambnem položaju.

**Defense Position** – *obrambni položaj*

Izraz za bojni položaj v katere je pošast postavljena horizontalno na polju. Pošast v obrambnem položaju je lahko obrnjena z licem navzgor ali navzdol. Kadar je pošast v obrambnem položaju se v bitki upoštevajo njene obrambne točke.

Pomni: Karta je v obrambi položaju lahko priklicana samo z licem navzdol. (Izjema je učinek karte "*Light of Intervention*").

**Designate** – *ciljati*

Drug angleški izraz za izraz "*Target*", o.p. cilj oz. tarča. Izraz opisuje učinke, ki ciljajo na določeno karto. Več o ciljanju učinki si lahko preberete pod geslom "*Target*"

**Destroy** – *uničiti*

Izraz opisuje enega od načinov, kako pošljemo neko karto z polja na pokopališče. Karte so lahko uničene preko posebnih učinkov ali preko napadov pošasti. Kadar je karta uničena gre vedno na pokopališče, razen če je na polju karta, katere učinek od nas zahteva drugače.

*Pomni*: Zavreči karto iz roke na pokopališče, žrtvovati karto, jo pregnati ali preprosto poslati na pokopališče ni enako kot uničiti.

*Primer*: Če uporabimo pošasti za poseben synchro priklic pošasti, potem so te pošasti preprosto poslane na pokopališče in ne uničene.

**Destroyed by battle** – *pošast* *uničena v  boja*

Izraz ki se uporablja kadar je kakšna pošast uničena v boju. Izraz je pomemben, saj se učinki nekaterih kart aktivirajo samo takrat, kadar so te karte uničene preko boja.

*Primer*: "*Mystic Tomato*"

**Detach**– *odstranitev*

Pomeni poslati materialno pošast izpod xyz pošasti na pokopališče. Top se pogosto zgodi, ko želimo aktivirati učinek neke xyz pošasti

*Pomni*: xyz materialne pošasti, ki so pod xyz pošastjo niso na polju. Tako, da če izpod xyz pošasti odstranimo pošast z učinkom, ki se aktiviraj, kot je karta poslana s polja na pokopališče, se ta učinek na aktivira.

**Direct attack** – *neposreden napad*

Kadar je naš nasprotnik brez pošasti na polju, takrat lahko naše pošasti napadejo neposredno. To pomeni, da se vse njihove napadalne točke odštejejo od življenjskih točk nasprotnika.

Pomni: Nekatere pošasti imajo učinek, ki jih omogoča, da napadejo neposredno tudi takrat, ko ima nasprotnik na polju eno ali več pošasti.

*Primer*: "*Inaba White Rabbit*", "*Drill Warrior*"

**Discard** - *zavreči karto*

Izraz, ki opisuje učinke, ki nas prisilijo v to, da moramo iz naše roke zavreči eno ali več kart.

Karte, ki jih zavržemo gredo na pokopališče, razen v primeru, če je na polju kakšna karta, ki nam preprečuje, npr. "*Macro Cosmos*", v tem primeru bodo karte, ki jih zavržemo pregnane.

*Pomni1*: Nekatere karte dobijo svoje učinek, kadar jih zavržemo iz roke, vendar POZOR. Zavreči karto za aktivacijo karte "*Lightening Vortex*", "*Raigeki Break*", pomeni plačati ceno za aktivacijo učinka. V tem primeru naše pošasti ne dobijo svojega učinka.

*Pomni2*: Zavreči karto in poslati karto iz roke ni enako.

**Ditch**– *(zavreči)*

Drug izraz za "*Discard*". Več o tej temi, si lahko preberete pod ustreznim geslom.

**Double-edged Sword** – *dvorezni meč*

Redek izraz, ki se uporablja za karte, ki preprečijo škodljive učinke, a nam lahko v določenih situacijah tudi škodijo.

*Primer*: "*Jinzo*", "*Royal Decree*", "*Skill Drain*"

**Double Tributer** –  *pošast dvojnega žrtvovanja*

Izraz, ki opisuje učinek pošasti, ki je lahko žrtvujemo za priklic pošasti, ki običajno potrebuje dve žrtvovani pošasti. Običajno so ti učinki omejeni na tip ali atribut žrtvovane ali priklicane pošasti.

*Primer*: "*Gellenduo*", "*Totem Dragon*"

*Pomni*: Zmožnost dvojnega žrtvovanje je še vedno učinek, ki karte kot so "*Skill Drain*" takšen učinek izničijo.

**Draw** – *neodločen izid*

Kadar življenjske točke obeh igralcev istočasno padejo na nič, potem se dvoboj konča z neodločenim izidom. Obstaja še nekaj drugih načinov, kako se dvoboj lahko konča neodločeno. Na turnirju se lahko dvoboj konča z neodločenim izidom, če imata igralca po pretečenem določenem času in 5 dodatnih potezah enako število življenjskih točk in enako število zmag (v tem dvoboju).

**Draw a card** – *potegniti karto*

Potegniti karto pomeni, da dodamo karto z vrha našega kupčka v roko. Na začetku vsake naše poteze potegnemo eno karto z vrha našega kupčka. Včasih nam kak učinek preprečuje, da bi potegnili karto, npr. "*Reckless Greed*", obstajajo pa tudi karte, ki nam omogočajo da potegnemo več kart naenkrat, npr. "*Allure of Darkness*", "*Destiny Draw*", "*Solar Recharge*"

*Pomni*: Potegniti karto ni enako kot dodati karto v roko.

**Draw Phase** – *faza vleke karte*

To je prva faza igre. Igralec, ki je na potezi potegne 1 karto iz kupčka. Če Igralec v tej fazi ne more potegniti karte, ker mu je zmanjkalo kart v kupčku,  ta igralec izgubil igro. Pred prehodom v naslednjo fazo, fazo priprave, se lahko aktivirajo pasti in hitri uroki.

**Duel**– *dvoboj*

Dvoboj je igra med dvema igralcema ali ekipama. Dvoboja sestoji iz treh iger. Igra se odigra ena na ena.  Vsak igralec začne z 8000 življenjskih točk. Kadar eden od igralcev izgubi vse življenjske točke je izgubil igro. Če igralec ne more potegniti karte z kupčke je izgubil. Če igralca istočasno izgubita vse življenjske točke potem je izid igre neodločen. Za zmago v dvoboju je potrebno zmagati dve igri.

**Duelant**– *igralec (dvobojevalec)*

Pogost izraz, ki pa je neuraden. Izraz izvira iz animirane serije in opisuje vsakega igralca.

**E**

**Effect Damage** – *škoda preko učinkov*

Vsa škoda, ki ni povzročena preko boja se imenuje škoda preko učinkov. Škodo preko učinkov lahko povzročijo pošasti, uroki in pasti.

*Primer*: "*Marshmallon*", "*Poison of the Old Man*", "*Secret Barrel*"

*Pomni*: Kadar moramo plačati življenjske točke kot ceno za aktivacijo kakšnega učinka, ta škoda ne šteje kot škoda preko učinka.

**Effect Monster** – *pošast z učinkom*

Nekatere pošasti imajo posebne sposobnosti imenovane učinki. Te karte so običajno oranžne barve. Če so druge barve, potem ob tipu pošasti piše da ima učinke. Učinek karte piše na mestu, kjer imajo navadne pošasti opis. Pošast ima lahko 5 vrst različnih učinkov. trajne učinke, zagonske učinke, učinke, ki se sprožijo, učinke kadar se obrnejo z licem navzgor in hitre učinke. Vsak učinek bo tudi posebej razložen.

**End Phase** – *zaključna faza*

V to fazi vstopiš, tako da jo napoveš. V tej fazi vse učinke, ki se aktivirajo v zaključni fazi. Če imaš v roki več kot 6 kart, zavrži toliko kart, da jih boš imel v roki samo 6. Tudi v tej fazi lahko igralca aktivirata pasti in hitre uroke.

**Equip** – *opremiti*

Izrazi, ki pomeni da eno pošast opremimo z eno ali več kartami. Običajno pošast opremimo z uroki, ki ji povečajo moč in podelijo dodatne učinke. Pošast lahko opremimo tudi s pošastmi in pastmi.

Primer: "*Inzektor Hornet*", "*Inzektor Swrod - Zektkaliber*", "*Call of the Haunted*"

**F**

**Face-down** – *z licem navzdol*

Kadar rečemo, da je karte obrnjena z licem navzdol, pomeni da je obrnjena s hrbtno stranjo navzgor. Kadar na polje položimo urok ali past jo igramo z licem navzdol. Kadar prikličemo pošast v obrambni položaj, jo igramo z licem navzdol. Karte obrnjene z licem navzdol nimajo imena, tipa atributa, stopnje, napadalnih in obrambnih točk vse dokler niso obrnjene z licem navzgor.

**Face-up** – *z licem navzgor*

Kadar je karta na polju položena z licem navzgor je vidna obema igralcema. Igralec ima kadarkoli pravico pogledati vsako karto na polju, ki je obrnjena z licem navzgor.

*Pomni*: Veliko učinkov cilja samo na karte, ki so obrnjene z licem navzgor.

**Fake card** – *ponarejena karta*

Vsaka karta, ki ni bila izdana pod okriljem podjetja Konami je ponaredek.

Ponaredki se na prodajajo v trgovina, največkrat jih najdete na kakšnih sejmih. Večina ponaredkov je zelo slabe kvalitete in včasih se takoj opazi, kdaj je katera karta ponarejena. Igra z ponarejenimi kartami je na turnirjih prepovedana.

*Pomni*: Bodi pozoren, kadar kupuješ, menjavaš karte!

**Fast Effects** – *hitri učinki*

To je eden od zadnjih terminov, ki so prišli v igro. S tem izrazom opišem vse karte, kateri učinki imajo hitrost uroka 2 ali več.

**Field advantage** – *prednost na polju*

Izraz, ki opisuje stanje na polju. Prednost imamo kadar imamo na polju več kart, ali pa boljše karte glede na dano situacijo. Imeti prednost na polju ne pomeni vedno, da imamo na polju največ pošasti ali najmočnejšo pošast. Uroki in Pati, ki varujejo karte na našem polju so velikokrat pomembne in prav te karte nam zagotavljajo in prinašajo prednost na polju

**Flip Effect Monster** – *pošast z učinkom, ko se obrne z licem navzgor*

To so pošasti, katerih učinki se aktivirajo kadar se obrnejo iz položaja z licem navzdol v položaj z licem navzgor. Prepoznamo jih tako, da jim na začetku opisa učinka na veliko piše FLIP. Če ja pošast napadena in se obrne z licem navzgor se njen učinek vedno aktivira, ne glede na to, ali je pošast uničena ali ne. Bodite pozorni na pošasti, na katerih piše, da se njihov učinek aktivira kadar so priklicane tako, da se obrnejo z licem navzgor, to so sprožilni učinki. Te pošasti ne dobijo učinka, če so uničene preko boja.

*Primer*: Strategije arhetipa "*Worm*" se vrti izključno okoli spreminjanja položaja pošasti

*Pomni*: ne zamenjati teh učinkov s sprožilnim učinkom "ko se ta pa pošast obrne z licem navzgor"

**Flip Summon** – *priklic z obrnitvijo lica navzgor*

Izraz opisuje potezo, kadar igralec sam prestavi pošast iz obrabnega položaja z licem navzdol v napadalni položaj (z lice navzgor). V eni potezi lahko obrnemo več pošasti, vendar lahko položaj ene pošasti spremenimo samo enkrat na potezo.

*Pomni*: Pošasti s sprožilnim učinkom ne dobijo svojega učinka če se obrnjene z licem navzgor v fazi boja.

**Flip** – *obrniti položaj*

Pomeni spremeniti položaj karte iz položaja z licem navzdol v položaj z licem navzgor in obratno.

*Pomni1*: Če je karta, ki je v obrambnem položaju, se karta obrne z licem navzgor, vendar ne spremeni položaja.  
*Pomni2*: Kadar sami prikličemo pošasti tako, da jo  iz obrambnem položaja z licem navzdol obrnemo z licem navzgor ji spremenimo položaj iz horizontalnega v vertikalnega.

**Floater**– *lebdeča pošast*

Izraz za pošasti, ki s svojimi učinki poskrbijo, da se vrnejo nazaj na polje ali v roko, ali pa na svoje mesto pokličejo drugo pošast oz. karto. Te karte so zelo pomembne, saj te karte nikoli ne izgubimo, saj se le ta vrača, ali pa jo nadomestimo z drugo, torej gremo "*1 za 1*". S tako igro lahko zelo hitro pridemo do "*prednosti v roki*", kaj nam posledično daje prednost v igri.

*Primer*: "*Wind-Up Rabbit*", "*Reborn Tengu*"

**FTK** (First Turn Kill) – *zmaga v prvi potezi*

Pomeni, da je igralec v svoji prvi potezi premagal nasprotnika. Takšni scenariji so zelo redki vendar mogoči. Nekateri kupčki so sestavljeni prav tako, da zmagajo že v svoji prvi potezi. Na žalost, ali pa na srečo, tile kupčki niso zelo zanesljivi, zato jih tudi vidimo zelo redko.

**Fusion Material Monster** – *pošasti, ki jih uporabimo kot fuzijski material za posebni priklic* Fuzijske pošasti. Imena teh pošasti so napisana na fuzijski pošasti. Včasih nam fuzijska pošast dovoli, da namesto točno določene fuzijske materialne pošasti za njen priklic uporabimo zamenjalne fuzijske pošasti.

**Fusion Substitute Monster** – *zamenjana fuzijska materialna  pošast*

Takšna pošast je lahko uporabljena na mestu fuzijske materialne pošasti za poseben priklic . Takšne pošasti lahko uporabimo, samo kadar na to dovoli ali karta, ki jo uporabimo za poseben fuzijski priklic, ali fuzijska pošast sama.

*Primer*: "*The Light – Hex-Sealed Fusion*", "*Elemental HERO the Shining*"

**Fusion Deck** – *fuzijski kupček*

Zastarel izraz, ki se ne uporablja več. Včasih smo v tale kupček dali naše fuzijske pošasti. Danes je ta kupček preimenovan v extra oz. dodatni kupček, kamor danes damo poleg naših fuzijskih pošasti tudi synchro in xyz pošasti.

**Fusion Monster** – *fuzijska pošast*

Fuzijska pošast je pošast, ki jo prikličemo s posebnim, največkrat "fuzijskim" priklicem. Vse fuzijske pošasti so vijolične barve. Nekatere so lahko priklicane samo s pomočjo drugih kart, največkrat urokov, spet druge lahko prikličemo tako, da pošasti na polju vrnemo v naš kupček.

*Pomni*: Če igraš fuzijske pošasti bodi pozoren na katere vse načine jih lahko prikličeš.

**Fusion Summon** – *fuzijski priklic*

To je poseben priklic, s katerim prikličemo fuzijske pošasti. Največkrat te prikličemo s karto "*Polymerization*", ali kakšno drugo karto. V nekaterih primerih ne rabimo uporabimo nobene posebne karte, če to piše na fuzijski pošasti. Fuzijski priklic je eden on posebnih priklicev.

**G**

**Game Mechanics** – *mehanike igre*

Mehanike igre so avtomatski dogodki, ki se zgodijo zaradi pravil kako igra deluje.

Primer: Umakniti uničeno karto s polja je avtomatski dogodek.

**Game State** -  *situacija v igri*

Izraz, ki opisuje neko situacijo v igri. Te situacije se razlikujejo, z njo lahko mislimo na igrane karte ali pa zgolj na življenjske točke igralcev. Pomen je odvisen od konteksta, v katerem je izraz uporabljen.

**Gemini Summon** – *dvojni priklic*

Izraz, ki opisuje, da z normalnim priklicem prikličem pošast ki je že na polju. To lahko storimo samo pri tako imenovanih Gemini oz. dvojnih pošastih. Dvojne pošasti so oranžne barve, kar nakazuje, da so pošasti z učinki vendar so po našem priklicu dvojna pošast smatra za normalno. V napi naslednji potezi lahko nato namesto novega priklica ponovno prikličemo našo dvojno pošasti, ki je že na polju S tem dobi naša dvojna pošast učinek, ki je napisana na njen.

*Primer*: "*Phoneix Gearfried*", "*Crusader of Endymion*", "*Gigaplant*"

**Graveyard**– *pokopališče*

Sem gredo vse uničene in uporabljene karte. Nekatere karte in učinki nam lahko preprečijo da pošljemo karte na pokopališče. Druge karte nam omogočajo da karte na pokopališču ponovno uporabimo. Vsak igralec ima pravico kadarkoli preveriti karte na obeh pokopališčih.

*Pomni*: kart v svojem ali nasprotnikovem pokopališču ne smeš premešati. Če to storiš boš na turnirju avtomatsko izgubil igro.

**H**

**Halve** – *prepoloviti (razpoloviti)*

Izraz, ki ga uporabimo, kadar s učinkom neke karte razpolovimo napad, obrambo ali življenjske točke.

*Primer*: "*Shrink*"

**Hand** – *roka (karte v roki)*

Ta izraz se navezuje na vse karte, ki jih igralec drži v svoji roki. Igralec ima lahko največ 6 kart v roki, ko konča svojo potezo. Če ima igralec v roki več kart, mora toliko kart poslati na pokopališče, da mu v roki ostane 6 kart. Igralec lahko igra karte iz svoje roke samo v potezi. Nekatere katere imajo učinke, ki nam dovolijo, da jih odigramo iz roke tudi v nasprotnikovi potezi.

**Hand advantage** – *prednost v roki*

Pomeni, da imamo v roki več kart ko naš nasprotnik. Kadar imamo v roki več kart imamo več različnih možnosti, kako odigrati našo potezo. Kadar imamo več možnosti se lahko odločamo kako bomo igrali in nismo prisiljeni v slabe ali nezaželene poteze.

**I**

**Infinite Loop** – neskončen (neprekinjen) krog

To je situacija, kadar z aktivacijo neke karte začnemo člen dogodkov, ki se ne bo nikoli končal. Zaradi tega je bilo uvedeno pravilo, ki pravi, da igralec ne sme aktivirati karte, za katero ve, da bo začele neskončen krog dogodkov, brez prekinitve.

Primer: Zamislimo si, da ima igralec na polju karti "Pole Position" in "Luminous Spark" ter pošast "Gemini Elf", ki ima z 1900 točkami najvišji napad in tako nanjo ne vpliva noben urok. Če nato nasprotnik v svoji potezi igra pošast "X-Head Canon" začne neprekinjen krog. Ker je "X-Head Canon" pošast atributa luči se zaradi karte "Luminous Spark"njen napad dvigne s 1800 napadalnih točk na 2300. Sedaj je to pošast z največ napada na polju in zaradi tega nanjo ne vpliva noben urok. Učinek karte "Luminous Spark" se izniči. Sedaj pošast "X-Head Canon" izgubi dodatnih 500 točk napada in učinek karte "Pole Position" se prenese nazaj na pošast "Gemini Elf". Sedaj "Luminous Spark" ponovne dvigne napad pošasti "X-Head Canon" in začne se neprekinjen krog, ki ga ni mogoče prekiniti.

Pomni: Kadar ponavljajoče se dogajanje kontrolira igralec je to dovoljeno, saj lahko igralec kadarkoli ustavi dogajanje.

**Inflict** – povzročiti

Izrazi, ki redko stoji sam, največkrat stoji skupaj v povezavi z škodo. Uporabimo ga kadar povzročimo škodo nasprotnikovim življenjskim točkam. Kakšne vrste škode lahko povzročimo lahko najdete v tem slovarju.

**L**

**Level**– *stopnja*

Včasih je stopnja predstavljala moč pošasti. Danes ima stopnja drugačen pomen. Pri normalnih pošastih stopnja pošasti nam pove, kako lahko prikličemo kakšno pošast. Pošasti stopnje 4 ali manj lahko prikličemo brez žrtvovanja pošasti. Za priklic pošasti stopnje 5 in 6 moramo žrtvovati eno pošasti in za priklic pošasti stopnje 7 ali več moramo žrtvovati dve pošasti. Danes je stopnja pomembna za priklic synchro in xyz pošasti.

*Pomni*: Nekatere pošasti in karte imajo učinke, ki lahko spremenijo pogoje pod katerimi lahko prikličemo pošast neke stopnje.

*Primer*: "*Umi*", "*Cost Down*"

**Life Points** – *življenjske točke*

Življenjske točke predstavljajo koliko "zdravja, moči" še ima igralec. Oba igralca začneta dvoboj z 8000 življenjskimi točkami. Igralci, ki prvi izgubi vse točke, je razglašen za poraženca, sam se brez življenjskih točk ni zmožen bojevati. Igralec lahko svoje življenjske točke z učinki zviša ali zniža.

**Lingering Effect** – *dolgotrajni učinek*

To so učinki, ki ostanejo prisotni v igri tudi po tem, ko karta, ki je aktiviran tak učinke, zapusti polje.

*Primer*: "*Final Countdown*", "*Cold Wave*", "*Gold Sacrophagus*"

**Limited Edition** – *limitirana edicija*

Oznaka na kartah, ki izidejo v limitirani nakladi. Običajno so to karte, ki izidejo v različnih edicijah kovinskih škatel, pa tudi promocijske karte.

**Lockdown** – *zaklenitev*

Izraz opisuje situacijo, v kateri ima eden igralec delni ali popolni nadzor nad tam, kar lahko stori njegov nasprotnik. V tej situaciji ima drugi igralec zelo malo možnosti, da se reši te situacije. Takšne situacije nastanejo, kadar en igralec prepreči drugemu, da bi, igral kakšno karto, mu onemogoči dostopanje do določenih kart na polju.

**Loop** – *(ponavljajoč se krog)*

Izraz za kombinacijo, ki jo igralec večkrat na potezo ponovi. Takšne kombinacije so običajno zelo močne in lahko prinesejo igralcu veliko prednost, ali na polju, ali v roki.

**Lucksack**– /

Izraz brez primernega slovenskega prevoda. Izraz opisuje situacijo v kateri igralec spremeni potek igre, s karto, katero je ravno povlekel z vrha svojega kupčka.

*Zanimivost*: V nekaterih videoigrah ima igralec možnost, da izbere določeno število kart in v težki situaciji ima možnost povleči eno od teh kart.

**M**

**Main Deck** – *glavni kupček*

Naš glavni kupček s katerim igramo. Naš glavni kupček lahko vsebuje od 40 do 60 kart. Vanj lahko damo vse normalne pošasti, pošasti z učinki, uroke in pasti.

Več o kupčkih si lahko preberete pod geslom "*Deck*"

**Main Phase** – *glavna faza*

V glavni fazi lahko igralec odigra večino svojih kart. Igralec lahko opravi priklic pošasti, ali jo položil na polje v zakritem položaju. Igralec lahko spremeni položaj pošasti, prav tako pa lahko aktivira učinke in na polje položi uroke ali pasti. Igralec je na potezo dovolj samo en priklic ali položitev zakrite pošasti.

**Main Phase 2** – *druga glavna faza*

Po končani fazi boja, vstopimo v drugo glavno fazo. V tej fazi lahko opravimo akcije, ki jih lahko opravimo v prvi glavni fazi. Še vedno velja pravilo, da lahko prikličemo samo eno pošast na potezo. Drugače naša dejanja niso omejena.

**Maintenance Cost** – *cena vzdrževanja.*

O plačevanje cene, za aktivacijo nekega učinka smo že govorili. Cena vzdrževanja je cena, ki jo moramo plačati, če želimo da neka karta ostane ne polju in da lahko še naprej koristimo njen učinek. Takšno ceno vzdrževanja moramo običajno plačati v fazi priprave ali v zaključni fazi.

*Pomni*: Cena vzdrževanja ne more biti izničena in njeno plačilo ne začne člena verige.

**Marked Card** – *označena karta*

Označena karta rečemo tisti karti, ki je na kakršenkoli način spremenjena ali označena, da jo njen igralec lahko prepozna in razlikuje od ostalih kart. Takšno označevanje kart se šteje kot goljufanje, saj igralec ve, katere je določena karta.

*Zanimivost*: V animirani seriji je več primerov igralcev, ki goljufa… In veste kaj? Goljufi vedno izgubijo.

**Mass Monster Removal** – *množično odstranjevanje pošasti*

Redek izraz, ki s uporablja za karte, s pomočjo katerih se naenkrat znebimo večjega števila nasprotnikovih pošasti na njegovem polju.

*Primer*: "*Dark Hole*", "*Mirror Force*", "*Torrential Tribute*"

**Mass Spell and Trap Removal** – *množično odstranjevanje urokov in pasti*

Prav tako redek izraz, ki se uporablja za karte, s katerimi se naenkrat znebimo več nasprotnikovih urokov in pasti na polju.

*Primer*: "*Heavy Storm*", "*Giant Trunade*"¸"*Malovolent Catastrophe*"

**Match**– *dvoboj*

Dvoboj sestoji iz treh iger. Prvi igralec, ki zmaga dve igri je razglašen za zmagovalca dvoboja.

Zanimivost: Nekatere karte, kot na primer "*Victory Dragon*" lahko konča dvoboj z enim samim napadom. Vendar so karte s takšnimi učniki prepovedane v napredenem formatu igranja.

**Maximum of 3 Rule** – *Pravilo največ treh*

To je pravilo, ki nam zapoveduje, da lahko v našem kupčku, (sem štejejo glavni kupček, pomožen oz. stranski in  extra oz. dodatni kupček), igramo največ 3 kopije ene karte z istim imenom. Seveda  pa obstaja lista prepovedanih in limitiranih kart, ki nam prepoveduje uporabe nekaterih kart oz. omeji število kopij, ki jih lahko igramo.

*Pomni*: Čeprav učinek neke pošasti pravi, da se njeno ime šteje kot ime druge pošasti, je njeno zapisano ime drugačno in zatorej lahko igramo 3 kopije vsake od teh pošasti.

**Metagame**– *(trenutna scena)*

Ponovno en izraz brez ustreznega slovenskega prevoda. Izraz se nanaša na trenutno "*sceno*". To pomeni, da pod tem izrazom razumemo vse karte, kupčke, ki se igrajo v tem trenutku.

Scena se lahko spreminja s prihodom nove edicije ali pa s spremembo liste prepovedanih in limitiranih kart.

*Pomni*: Scena ni enaka po vsem svetu. Čeprav veljajo nekateri skupni trendi, se scena lahko spreminja od države to države.

**Mill** – *(millati)*

Izraz, ki opiše učinek karte, ki igralca prisili, da z vrha svojega kupčka zavrže ali pošlje karte na pokopališče. Ta izraz slišimo največkrat pri uporabi arhetipa "*Lightsworn*".

**Mimic** - *posnemanje*

Redek izraz, ki se uporablja, da opiše zmožnost ene karte da posnema učinek neke druge. Večina takšnih učinkov je trajnih.

*Primer*: "*Proto-Cyber Dragon*", "*Elemental HERO Neos Alius*"

**Minimum Deck Amount** – *najmanjše dovoljeno število kart v kupčku*

Vsi vemo, da manj kart ko igraš v kupčku, večja je verjetnost, da boš v roko dobil karto, ki jo potrebuješ. Ta izraz se navezuje na pravilo, da lahko vsak kupček vsebuje najmanj 40 kart.

**Mirror Match** – *dvoboj z ogledalom*

Gre za pogost izraz, ki opisuje situacijo, v kateri se pomerita dva igralca z enakim oz. zelo podobnim kupčkom, največkrat gre za kupček istega arhetipa.

*Zanimvost*: V večini videoiger najdete nasprotnika, največkrat je to lik nekakšnega dvobojevalnega računalnika, ki uporablja isti kupček kot vi v tistem trenutku.

**Missplay**– *napačna poteza*

Za izraz uporabimo, da označimo neko potezo za napačno. Skozi igro se nam lahko zgodi, da se prej ali slej zavemo, da smo naredili kakšno napačno potezo. To ne pomeni, da smo prekršili pravila igra, ampak, da smo odigrali slabše kot bi lahko in tako našemu nasprotniku omogočili, da je prišel oz. pride do prednosti.

*Pomni*: Vsakemu igralcu se kdaj pa kdaj zgodi da odigra narobe oz. ne po svojih najboljših močeh. To, da prepoznaš svojo napačno potezo je velik korak k temu da izboljšaš svojo igro. Velik igralcev izgubi in se čudi zakaj, saj so prepričani, da niso napravili nič narobe. Če boš kot igralec poznal svoje napačne poteze se boš lahko iz njih naučil in naslednjič boš odigral bolje. Zato bodi vedno pozoren ko igraš in se koncentriraj na igro.

**Missprint** – *napaka v tisku*

Pri produkciji kart se lahko zgodi da pride do kakšne "napake". Običajno te napake ne dodajo nič k vrednosti karte. Najpogostejša "napaka" je, da pri tikanju zmanjka barve. Takšne karte se ne štejejo kot karte z napako v tisku. Lahko se tudi zgodi, da pri do napake pri rezanju kart, tudi takšne karte uradno ne štejejo kot karte z napako v tisku. Prava napaka v tisku je, kadar pride do napake v sliki ali učinku natisnjene karte.

Čeprav so vse karte pregledane preden so razposlane na trg, se lahko pripeti, da se kdaj pa kdaj iz tovarne izmuzne kakšna karta z napako. Takšne karte so zelo zanimive, predvsem za zbiratelje.

**Missing the timing** – *zgrešen čas za aktivacijo učinka*

V nekaterih primerih se neobvezen (poljuben) učinek aktivira, ko se zgodi določena situacija. Takšen učinek lahko aktiviramo samo takrat, če je bila situacija, ki sproži tak učinek zadnja v členu verige. Če se po situaciji za aktivacijo neobveznega učinka zgodi še kaj, poljuben učinek zgreši pravilen čas za svoje aktivacijo in se tako ne more ustrezno aktivirati.

**N**

**Nerf** – *oslabiti*

Izraz, ki opisuje negativno spremembo učinka ali pravila določene karte. Ta izraz se uporablja tudi, kadar se spremeni status kakšne karte na lestvici prepovedanih in limitiranih kart. Izraz pa največkrat zasledimo ko se neka nova karta pojavi v animirani seriji. Tam imajo nekatere karte izjemo močne učinke in preden se tak karta izda se njen učinek oslabi, tako da je primerna za igro in ob igranju ne ustvari prevelike prednosti.

*Pomni*: Čeprav ima ta izraz negativen pomen pa takšno dejanje ni vedno slabo. Večina igralcev pozdravlja spremembe kadar se kakšne zelo močna karta prestavi na listo prepovedanih in limitiranih kart.

**Negate** – *izničiti*

Izničiti pomeni preprečiti aktivacijo karte, njenega učinka ali priklica pošasti

*Primer*: Če igralec aktivira karto "*Dark Hole*" in nasprotnik se odzove s karto "*Mystical Space Typhoon*" bo na pokopališče poslana samo karta "*Dark Hole*". Njen učinek bo še vedno ostal prisoten na polju in bo uničil vse pošasti

*Pomni*: uničiti karto ni enako kot izničiti

**Netdecking** – *(kopiranje kupčka)*

Tudi ta izraz nima primernega izraza pri nas. Gre za dejanje, ko igralec kopira kupček uspešnega igralca na enem izmed večjih turnirjev, namesto, da bi si sam sestavil svoj kupček.

Na žalost je dandanes ta pojav zelo pogost in postal že prava stalnica pri sestavljanju kupčkov.

*Pomni*: Bodi izviren in originalen. Ne zanašaj se na uspehe drugih igralcev z enakim kupčkom, saj tebi tak kupček morda ne bo odgovarjal.

**Nomi**– *pošast s posebnimi pravili za priklic*

Japonski izraz, ki velja za pošasti, ki ne morejo biti priklicane z normalnim ali posebnim priklicem, razen da izpolnijo posebno zahtevo, ki piše na karti.

*Primer*: "*Judgment Dragon*", "*Rainbow Dark Dragon*", "*Shooting Quasar Dragon*"

**Normal Monster** – *normalna (navadna) pošast*

Normalna pošast je vsaka pošast brez posebnega učinka. Te karte so navadno rumene barve. Na mestu, kjer kartam z učinkom piše učinek, se pri normalnih pošastih pojavlja kratek opis pošasti. V zameno, da so te karte brez učinka, so običajno močne v napadu in obrambi.

**Normal Set** – *navaden priklic z licem navzdol*

Gre za navaden priklic, kjer pošast iz roke, brez žrtvovanje druge pošasti, prikličemo v obrambni položaj, z licem navzdol. Tako lahko igramo tudi urok in past, le da ju igramo horizontalno in v cono za pasti in uroke.

**Normal Summon** – *navaden priklic pošasti*

Navaden priklic pošasti lahko igralec opravi enkrat na potezo. Priklic pošasti z licem navzdol prav tako velja kot priklic pošasti. Nekatere karte, kot npr "*Ultimate Offering*" ali "*Double Summon*" nam dovoli, da v eni potezi na navaden način prikličemo več kot eno pošast. Samo pošasti stopnje 4 ali manj so lahko priklicane na navaden način. Pošasti višje stopnje lahko prikličemo ali z žrtvovanjem pošasti ali s posebnim priklicem.

**Nuke**– *raznesti*

To je eden od izrazov, ki se uporabljajo bolj redko. Njegov pomen je enak, kot pomen izraza "*Blow*", torej da uničimo vse ali večino kart na polju. Več o tej temi si lahko preberete pod geslom"*Blow*".

**O**

**OCG** (Original Card Game) – /

To je ime za različico kart, ki jih izdaja Konami na področju Japonske in nekaterih drugih delih Azije. Karte so natisnjene v japonskem in korejske jeziku. Hrbtna stran zgleda drugače, kot pri kartah, koti jih poznamo mi. Uporaba takšnih kart pri nas ni dovoljena.

**Odds**– *možnost za nek dogodek (verjetnost)*

Angleški izraz, ki pomeni možnosti za nek dogodek. Pri igranju ni vedno dovolj da se koncentriramo samo na svojo igro. Pomembno je razmišljati tudi o nasprotniku in njegovih kartah. Potrebno je razmišljati o možnostih, ki se pojavljajo med igro.

*Primer*: Smo pozno v tretji igri dvoboja. Mi imamo še 400 življenjskih točk, naš nasprotnik pa 2500. Naš nasprotnik ima v rokah 4 karte in že 2 potezi ni naredil nič. V naši potezi smo na polje  priklicali pošast "*Elemental HERO Neos Alius*". Sedaj moramo razmišljati o možnostih. Smo že pozno v tretji igri, večina kart iz naših kupčkov je že na pokopališču. Kakšna je verjetnost da ima naš nasprotnik v roki pošast "*Gorz the Emissary od Darkness*"? Če pomislimo na to, da naš nasprotnik še dve potezi ni igral nobene karte je te možnost zelo visoka. Če ima nasprotnik "*Gorza*" in mi napademo bomo v naslednji potezi izgubili… Kaj lahko naredimo, da se izognemo tej situaciji? In ko razmišljamo na tak način, razmišljamo o možnostih za nek dogodek…

**Open Field** – *odprto polje*

Sledi…

**Original Artwork** – *originalna slika*

Veliko kart je bilo že večkrat natisnjenih in pri novejših tiskih se lahko slika kart spremeni.

Kartam z drugačno sliko kot z originalno rečemo karte z alternativno sliko.

Primer: "*Kuriboh*", "*Cyber Dragon*"

**Original ATK & DEF** – *originalne točke napada in obrambe*

Tako se reče številu točk napada in obrambe, ki je natisnjeno na karti. Kartam lahko za različnim učinki kart povečamo ali zmanjšamo njihove napadalne ali obrambne točke. Nekateri učinki kart ignorirajo takšne spremembe in ciljajo na originalne, torej natisnjene točke napada in obrambe.

**Original Print** – *originalni natis*

Veliko karto je bilo že velikokrat ponovno natisnjenih. Tale izraz se nanaša na prvi tisk neke karte in na njene ponovne natise.

*Primer*: Karta "*Mirror Force*" je bila že večkrat ponovno natisnjena, če govorimo o originalnem natisu te karte mislimo na karto, ki je izšla v ediciji MRD, "*Metal Raiders*"

**OTK** (One Turn Kill) – *zmaga v eni potezi*

Zmaga v eni potezi se zgodi, kadar igralec v eni sami potezi zniža nasprotnikove življenjske točke iz 8000 na 0. To je podobno zmagi v prvi potezi, le da se lahko zmaga v eni potezi zgodi kadarkoli v času dvoboja.

**Out of Print** – *izven tiska*

Izraz za karte oz. za edicijo kart, ki se je več ne tiska. Običajno se edicija tiska 12 mesecev po njenemu izidu. Kasneje se karte te edicije dobijo samo v trgovinah do razprodaje zalog.

**Overextending** - /

Tudi tale izraz je v slovenščini brez primernega dvojnika. Gre za situacijo v kateri eden od igralcev brez potrebe, oz. bolj kot je potrebno, igra veliko število pošasti in/ali urokov in pasti brez ustrezne zaščite za te karte. Tako postane ranljiv za karte, kot so "*Dark Hole*", "*Heavy Storm*", "*Mirror Force*"

**Owner** – *lastnik*

Igralec je lastnik svojih kart, ki jih ima v svojih kupčkih. Medtem, ko lahko naš nasprotnik prevzame kontrolo na našimi kartami, smo mi še vedno lastniki. Po je pomembno, saj učinki nekaterih kart zahtevajo, da se karta vrne njenemu lastniku.

**P**

Pass – *predati potezo*

Včasih se je ta izraz uporabljal samo kadar smo končali potezo, največkrat, kadar smo končali potezo, brez da bi karkoli storili. Sedaj, ko prioritete ni več, ima ta termin dosti večji pomen in vlogo. Kadar imamo možnost, da se na neko dejanje odzovemo, in tega ne želimo storimo zdaj rečemo "*pass*". Sedaj ima naš nasprotnik možnost da se odzove, na našo zadnje dejanje. Če tudi nasprotnik reče "*pass*", potem se igra vrne v stanje "*odprtega polja*".

**Pay** – *plačati*

Izraz plačati pomeni, da bomo plačali ceno za aktivacijo nekega učinka.

Več o tem si lahko preberete pod geslom "*Cost*".

**Phase** – *faza*

Vsaka poteza sestoji iz 6 faz. Iz faze vleke karte, faze priprave, glavne faze, faze boja, druge glavne faze in zaključne faze. Bolj podrobno o posamezni fazi si lahko preberete pod njenim geslom.

**Piercing**– *prebadati (prebadanje)*

To je izraz za učinek s kateri lahko neka pošast prebode skozi obrambne točke nekatere pošasti. V takšnem primeru, če pošast s prebadajočim učinkom uniči pošasti v obrambnem položaju se razlika v napadu in obrambi odšteje od življenjskih točk igralca, ki je imel pošast v obrambi.

*Primer*: Igralec 1 ima na polju pošast "*Dark Driceratops*" z 2400 točkami napada in učinkom prebadanja in z njo napada nasprotnikovo pošast v obrambi "*Mystical Elf*" z 2000 točkami obrambe. V tem primeru bo igralec, ki je kontroliral pošast "*Mystical Elf*" izgubil 400 življenjskih točk.

**Playing Field** – *igralno polje*

Igralno polje je poje na katerem igramo. Vsak igralec ima svoje polje. Na polju najdemo 5 področij za pošasti, 5 področij za uroke in pasti, področje za kupček, področje za pokopališče, področje za karto igralnega polja in področje za dodatni (extra) kupček. Področja za pregnane karte ni na polju.

**Pick up a card** – *dvigni karto*

Učinki nekaterih kart nam omogočajo, da dvignemo karte z našem kupčke. Primer take karte je "*Magical Merchant*", ki nam omogoča da dvigujemo karte z naše kupčka vse dokler ne dvignemo uroka ali pasti.

*Pomni*: dvigniti karto ni enako kot potegniti karto

**Priority** – *prioriteta*

Zelo pomemben izraz, ki ga ni najlažje razložiti. Poizkušamo prioriteto razumeti kor pravico igralca, da aktivira svojo karto tako, da bo ta karta zasedla prvi člen v verigi. Prioriteta nam ne dovoli, da igralec avtomatično, brez verige, aktivira in razreši učinek neke karte. Prav tako nam ne omogoča razrešitve učinka kot prvi člen v verigi verigi, zgolj njegovo aktivacijo. Prioriteta nam pove, kdo lahko v kateri situaciji aktivira kateri karto.

*Pomni1*: Karta sama nima nikoli prioritete. Prioriteto ima igralec.

*Pomni2*: Igralec, ki je na potezi ima vedno prvi prioriteto.

*POZOR*: Po najnovejših pravilih prioritete ni več. Prioriteta je bila za mnoge igralce težko razumljiv pojem in je bilo mnogokrat narobe uporabljena. Sedaj teh težav ne bo več. Po novem se govori o "*Open Field*" oz. o odprtem polju. Več o tem si boste lahko prebrali naslednjič, pod ustreznim geslom, ko bomo slovar posodobili.

**Problem-Solving Card Text** – *besedilo karte, ki rešuje problem*

Gre za iniciativo, s katero Konami izdaja prenovljena besedila učinkov določenih kart, tako da so le ti lažje razumljivi. Tako je izraz "*odstranimo iz igre*" postal "*preženemo*" ali pa "*odstraniti s polja*" je zdaj "*zapustiti polje*".

**Proxy** - */*

Izraz brez ustrezne slovenske sopomenke. Izraz uporabljamo kadar uporabimo ene karte uporabimo neko drugo. Kadar nam kakšna karta manjka, ko tako nadomestimo z drugo karto, ali pa enostavno z listkom, na katerega napišemo ime karta.

*Pomni*: Uporaba t.i. "*proxyjev*" na turnirjih ni dovoljena.

**R**

**Random** – *naključje*

Izraz se nanaša na karto ali karte, ki so izbrane po naključju, tako je izid nepredvidljiv.

Kadar naključno izbiramo eno karto, jih premešamo ter obrnemo z hrbtno stranjo navzgor in nato naključno izberemo eno ali več kart.

**Rank**- */*

Tako se stopnji, ki jo imajo xyz pošasti. Medtem, ko imajo vse ostale pošasti, zvezdice, ki predstavljajo njihovo stopnjo, na desni strani. Se Rank xyz pošasti najde na levi strani.

**Rarity** – *redkost karte*

Redkost karte lahko določimo po tem kako svetlikajoča je karta. Bolj se karta sveti bolj je redka. Poznamo več vrst redkosti. Od spodaj navzgor si sledijo, *Rare*, *Super Rare*, *Ultra Rare*, *Gold Rare*, *Secret Rare*, *Ultimate Rare*, *Ghost Rare*. Poznamo še nekaj posebnih redkosti, kot so *Duel Terminal*, *Parallel Rare*…

**Reborn**– *oživeti (rebornam)*

Izraz, ki nam pove, da smo s posebnim priklicem oživeli pošast z pokopališča. To lahko naredimo z učinki različnih kart.

*Primer*: "*Monster Reborn*", "*Call of the Haunted*", "*Zombie Master*"

**Recycling** – *recikliranje*

Metoda s katero večkrat ponovno uporabit karte, ki smo jih že uporabili in so na našem pokopališču. Z to metodo karte z našega pokopališča vračamo nazaj v naš kupček tako, da jih lahko kasneje ponovno uporabimo.

**Reduced Functuionality Cards** – *karta z znižano uporabnostjo*

To so karte, katere lahko prikličemo samo s pomočjo druge karte, zaradi česar je uporabnost teh kart drastično znižana.

*Primer*: "*Mystical Beast Serket*",  "*Thousand-Eyes Idol*", "*Weather Report*"

**Removed from Play** – *karte odstranjene iz igre*

Zastarel izraz, ki ga je danes zamenjal izraz "*Banish*" oz. pregnati.

Več o tej temi si lahko preberete pod geslom "*Banish*"

**Replay** – *ponovitev*

Ponovitev je dejanje, kadar lahko igralec z eno pošastjo ponovno napade, zaradi določene spremembe na polju, po tem ko je igralec že napovedal napad.

**Reprint**– *ponovni natis.*

Kadar neka že izdana karta izide v novi ediciji, rečemo da gre za ponovni natis neke karte. Redkost karte, ki so ponovno natisnjene ostane enak ali pa se celo zniža, tako da so karte dostopne širši bazi igralcev. Velikokrat gre tukaj pa ponovni natis zelo močnih in uporabnih rednih kart.

*Primer*: "*Pot of Duality*", "*Black Luster Solder – Envoy of the Begning*"

**Resolve** – *razrešiti*

Ko se učinek neke karte razreši, komaj takrat začne ta učinek tudi delovati. Običajno je karta takrat udi poslana na pokopališče razen če gre za trajno karto. Drug primer je karta "*Different Dimension Capsule*", ki po aktivaciji ostane na polju dokler se njen učinek ne razreši do konca.

*Pomni*: V fazi boja, po razrešitvi učinka ene nasprotnikove karte se lahko aktivirajo samo učniki hitri urokov ali proti past.

**Respond**– *odziv*

Nekatere dejanje igralca, kot na primer priklic pošasti ali vlečenje karte v fazi vleke karte ter napoved napada nimajo hitrosti uroka in ne začnejo člena verige, vendar se lahko nasprotnik na da dejanja odzove. Nasprotnik nato aktivira karto v odziv na naše dejanje. Odziv nato začne člen verige.

*Pomni*: Zelo pomembno je da poznam te izraze in da vem kdaj odigramo neko karto kot člene že obstoječe verige in kdaj se na neko dejanje odzovemo.

**Return**– *vrniti*

To je izraz, ki opisuje dogajanje v katerem karta spremeni svojo lokacijo na polju. vrnemo neko karto s polja nazaj v roko ali iz roke nazaj v kupček, lahko vračamo tudi karte, ki so bile pregnane. . Več o tem, kako se vrača karte s polje v roko si lahko preberete pod geslom "*Bouncing*".

**Result of Battle** – *rezultat boja*

Kot rezultat boja se lahko zgodi več stvari. Lahko ena pošast uniči drugo, igralec lahko izgubi življenjske točke, ali pa se ne zgodi nič. Več o rezultati bojah si lahko preberete pod gesli "*ATK*", "*DEF*" in "*Destroyed by Battle*"

**Ritual Monster** – *ritualna pošast*

Ritualno pošast lahko prikličemo samo z ustreznim urokom. Ritualne pošasti so modre barve in spadajo v naš glavni kupček. Ob igranju uroka, ki nam omogoča priklic ritualne pošasti moramo še ali z polja ali iz roke žrtvovati pošasti ali pošasti katerih skupna stopnja je enaka ali večja od stopnje ritualne pošasti, ki jo bomo priklicali.

*Primer*: strategije arhetipa "*Gishki*" se vrtijo okoli priklica ritualnih pošasti

**Ritual Summon** – *ritualni priklic*

Za ritualni priklic moramo imeti ritualno pošast in ustrezni urok v roki. Najprej odigramo urok, nato z polja ali iz roka na pokopališče pošljemo pošasti ali pošasti, katerih skupna stopnja je enaka ali presega stopnjo naše ritualne pošasti. Ko smo storili to, lahko iz roke prikličemo ritualno pošasti. Ritualni priklic je eden on načinov posebnega priklica.

**Rulling** – *pravilo*

Pravilo je "izjava", ki jo izda Konami in velja v povezavi med pravili igre in učinki kart.

Kljub temu da je Konami začel iniciativo "*Problem-Solving Card Text*" niso vsi učinki vedno kristalno jasni, zato Konami izdaja pravila, kako se odigra igra v določenih primerih.

**S**

**Sack –***(sackati)*

Podobno kot "*Lucksack*", tudi ta izraz pomeni, da je imel igralec srečo, saj se ravno s karto, ki jo je potegnil z vrha svojega kupčka obrnil potek igre, dobil prednost, ali zaradi te karte celo zmagal.

**Sacrifice**- *žrtvovati*

Drug Izraz za žrtvovanje pošasti za priklic močnejše. Več o tej temi si lahko preberete pod geslom "*Tribute*"

**Scoop** – *predati igro*

Pomeni predati igro. To se običajno zgodi, ko igralec uvidi, da igre nikakor več ne more zmagati. Prednosti predaje so, da nam preostane več časa za igranje dvoboja. Lahko prikrijemo naše karte v roki in na polju, ki bi jih morda kasneje na poti do poraza morali razkriti. Angleško ime izvira iz tega, da ko se igralce preda, ta pobere "*scoopa*" vse svoje karte na kup in jih premeša.

*Zanimivost*: V času, ko karta "*Victory Dragon*" še ni bila prepovedana, so se igralci z predajo pred napadom te pošasti lahko izognili porazu v dvoboju, saj je zaradi njegova učinek lahko z enim napadom prinesel zmago v dvoboju, medtem ko če se je igralec predal je te izgubil le igro. Kasneje je "*Victory Dragon*" postal prepovedana karta in tega problema ni več.

**Searcher**– *iskalec*

Ime za katerokoli karto, ki nam dovoli, da iz našega kupčka prikličemo karto na polje, jo damo v roko, na pokopališče, jo preženemo ali damo na vrh našega kupčka. Naš kupček se nato premeša. Takšne karte so zelo pomembne za našo strategijo, saj nam omogočajo, da v ključnih trenutkih, izberemo prav tisto karto, ki jo potrebujemo.

*Primer*: "*Sangan*", "*Reinforcement of the Army*"

**Second Summon** – *drug (ponovni) priklic*

Gre za drug izraz kako rečemo dvojnemu priklicu, Več o tej temi najdete pod geslom "*Gemini Summon*"

**SEGOC** (Simultaneous Effects go on Chain – *več učinkov gre istočasni v verigo*.

To se lahko zgodi kadar npr. "*Mystic Tomato*" napade nasprotnikov "*Mystic Tomato*" v napadalnem položaju. V tem primeru se aktivirata dva sprožilna učinka hkrati. V takem primeru se oba učinka aktivirata in začneta verigo. V takih primerih je na prvem mestu v verigi vedno obvezen učinek igralca ki je na potezi, na nasprotnikov obvezen učinek, nato neobvezen učinek igralca ki je na potezi in za konec še neobvezen učinek nasprotnika. Veriga se nato razreši v nasprotnem vrstnem redu.

**Somi**(Special Summon Only Monster) – *pošast, ki jo lahko prikličemo samo s posebnimi priklicem*

Še eden japonski izraz, ki opisuje pošasti, ki jih lahko prikličemo samo s posebnim priklicem. Če nam je te pošasti uspelo priklicati na ustrezen način in se nato bile uničene in poslana na pokopališče, jih nato lahko ponovno oživimo s karto "*Monster Reborn*"

*Primer*: "*Aqua Spirit*", "*Harpie Lady Sisters*"

**Send** – *poslati*

Kadar rečemo da neko karto pošljemo, takrat gre tak karta vedno na pokopališče Pošljemo lahko karto iz roke, z našega polja ali kupčka na pokopališče.

Pomni: poslati karto ni enako kot zavreči karto! Čeprav je zavržena karto do neke mere poslana karta, pa poslana karta ni zavržena. Enako velja pri uničenju. Čeprav je tudi uničena karta poslal na pokopališče, pa ni vsaka poslana karta na pokopališče nujno uničena

**Set** – *igrati karto z licem navzdol*

Kadar igramo pošast v obrambni položaj ko na polje postavimo vertikalno z licem navzdol. Prav tako lahko igramo z licem navzdol urok ali past, vendar ju na polje postavimo horizontalno.

**Set Number** – *številka edicije*

Identifikacijska številka vsake karte iz ene edicije. Vsaka edicija imajo svojo oznako in vsaka karta ima poleg ustrezne kratice edicije iz katere prihaja tudi svojo lastno številko. To številka lahko najdemo na desni strani karte med sliko in njenim besedilom.

**Shuffle**– *(pre)meštai*

Premešamo lahko našo roko ali naš kupček. Premešati pomeni, da jih razvrstimo v naključen vrstni red. Kadar s pomočjo iskalca iz kupčka vzamemo karto  moramo nato naš kupček vedno premešati razen če na iskalcu piše kako drugače.

*Pomni*: Čeprav ni zapovedano kako moramo premešati naš kupček je prepovedano med mešanjem gledati v karte, tako, da vidimo katere karte mešam. Prav tako je prepovedano da bi med mešanja na kakršenkoli način razvrščali karte.

**Side Deck** – *pomožni (stranski) kupček*

Side deck lahko vsebuje med 1 in 15 petnajstimi kartami. Te karte so ločene od glavnega kupčka. Med igrami dvoboja lahko izmenjamo karte iz glavnega kupčka s temi iz pomožnega kupčka. Za vsak karto, ki jo iz pomožnega kupčka dodamo v glavni kupček, moramo odvzeti točno eno karto in jo za čas tega dvoboja prestaviti v pomožni kupček. Po vsakem dvoboju moramo ponovno izmenjati karte tako, da naš glavni kupček izgledati tako, kot je izgledal preden smo v njem zamenjali karte iz pomožnega kupčka.

**Siding** – *(sajdati)*

Dejanje, ki opisuje izmenjavo kart med našim glavnim in pomožnim (stranskim) kupčkom med igrami v dvoboju. Za vsako karto, ki jo damo iz pomožnega kupčka v glavni kupček, moramo prestaviti eno karto z glavnega kupčka v pomožni. Med dvoboji moram te kartami zamenjati nazaj tako, da je naš kupček takšen, ko je bil preden smo začeli z prejšnjim dvobojem.

**Signature Card** – *(karta, ki  predstavlja nas oz. naš kupček)*

Izraz, ki se bolj navezuje na animirano serijo, kot pa na igranje igre same. V animirani seriji je imel vsak igralec eno karto, ki je predstavljala njega in njegov kupček skozi serijo. V igri lahko to povežemo z določeno celo možno karto, ki je značilna za določen kupček

*Primer1*: Primer takšne karte v animirani seriji je "*Dark Magician*"

*Primer2*: Primer takšne karte v HERO kupčku bi bila karta "*Elemental HERO the Shining*"

*Zanimivost*: V nekaterih videoigrah lahko označite vašo ključno karto, ki vas predstavlja. Nato bo igra ob igranju te karte igrala posebno glasbo v ozadju.

**Sleeve(s)** – *ovitek (ovitki)*

Ovitki je nepogrešljiva oprema za vsakega igralca. Ovitki ščitijo naše karte pred poškodbami med igranju in predvsem med mešanjem. Priporočljivo je imeti različne ovitke za karte v glavnem ter pomožnem kupčku od tistih, ki so v našem dodatnem (extra) kupčku. Prav tako ne škodi, če imamo na turnir vsaj nekaj rezervnih ovitkov, če ne cel paket.

**Special Summon** – *poseben priklic*

Za razliko od normalnega priklica je poseben priklic pogojen s posebnimi učinki različnih kart.

Medtem ko lahko v eni potezi napravimo samo en normalen priklic pošasti, nismo omejeni s tem koliko osebnih priklicev lahko naredimo.

V principu razlikujemo dva različna načina posebnega priklica in sicer takšne, ki so vgrajeni oz. so pošastim lastni. Primer takšne pošasti je "*Cyber Dragon*"

Drug način je poseben priklic s pomočjo urokov pasti ali posebnih učinkov pošasti. Primeri takšnih kart so "*Monster Reborn*", "*Call of the Haunted*", "

**Spell Speed** – *hitrost uroka*

Izraz, ki se nanaša na to, kako hiter je nek učinek. Hitrost uroka je lahko 1, 2 ali 3. In sicer, Hitrost 1 je najpočasnejša in hitrost 3 je najhitrejša.

*Pomni*: Na vsak učinek lahko odgovorimo samo z učinkom iste ali višje hitrosti uroka.

**Spin** – *zavrteti*

To sicer ni uraden izraz, a zato ni nič manj pomemben. Izraz je nastal ob igri pošasti "*Raiza the Storm Monarch*". Ta izraz tako opisuje učinek te karte, ki je pa vrne eno karto s polja nazaj na vrh igralčevega kupčka. Takšna taktika je lahko uspešna in še bolj nadležna, saj izgubljamo karte na polju, ob temu, da nam ta strategija ne omogoča, da bi potegnili kakšno novo karto.

Pomni: Spin ni enako kot "*bounce*"

**Splashable** – */*

Ponovno en izraz, ki nima ustreznega slovenskega prevoda. S temle izrazom označimo karte, ki naredi močnejši vsak kupček, ne glede na to v kateri kupček smo karto dali. Veliko takih kart ima tudi status standardnih kart. Več o standardnih kartah si lahko preberete pod geslom "*Staple*".

*Primer1*: Primer takšne karte bi bil "*Gorz, the Emissary of Darkness*". Čeprav ne paše ravno v vsak kupček je to izredno močna karta, ki lahko spreobrne potek igre.

*Primer2*: V to kategorijo spadajo tudi zelo močne karte, ko so npr. "*Dark Hole*", "*Solemn Judgment*", te karte so tako pogoste, oz. jih vidimo skorajda v vsakem kupčku, zato ji rečemo že kar standardne karte.

**Stacking** – *(zlaganje)*

Ta izraz se nanaša na goljufanje, in sicer na to, da si igralec med mešanjem svojega kupčka namesti karte, običajno na vrh, da čim prej pride do njih. Da se temu izognem, lahko nasprotnikov kupček, ko je nehal mešati, "*cuttamo*" oz. prevzdignemo ali premešamo.

**Stall**– *zavlačevati*

Izraz, ki opisuje karte, s katerimi zavlačujemo igro. Takšna strategija se vrti okoli tega, da upočasni nasprotnika na različne načine. Najbolj pogost in učinkovit način zavlačevanja je, da nasprotniku onemogočimo napadati s pošastmi. Zavlačevati se da tudi z počasno igro, zato so igralci omejeni s časom, in sicer imajo 3 minute za svojo potezo.

**Standby Phase** – *faza priprave*

Nekatere karte imajo učinke, ki se aktivirajo v tej fazi, ali pa karte v tej fazi zahtevajo največkrat plačilo cene. Tudi če se v tej fazi ne aktivira nobena karta, imata igralca možnost v tej fazi odigrati pasti in/ali hitre uroke.

**Staple** – *standardna karta*

To so karte, ki so lahko skorajda v vsakem kupčku. Nekatere od teh kart so tako standardne, da igralci sestavijo svoj kupček okoli teh kart, rajši kot pa okoli kart določenega arhetipa

*Primer*: "*Dark Hole*", "*Heavy Storm*", "*Monster Reborn*", "*Solmen Judgment*"…

**Starter Deck** – *začetni kupček*

To je kupček, ki ga lahko kupimo v trgovini. Je dober kupček za začetnike, ki so komaj začeli igrati in se še spoznavajo s pravili in mehaniko igre.

**Structure Deck** – *nadaljevalni kupček*

Tudi tale kupček lahko kupimo v trgovini. Namenjen je še naprednim igralcev. Tile kupčki so sestavljeni iz enega določenega arhetipa in igralcu omogoča, da se s takšnim kupčkom hitro odpravi na svoji prvi turnir.

**Suicide**– *samomor*

To je neuraden izraz, ki ga uporabljamo, kadar pošast namerno napada pošasti, ki ima isto ali večje število napadalnih točk. V primeru, da napademo pošasti z istim napadom, smo to najverjetneje storili, da je znebimo zaradi njenega nadležnega učinka. Če pa smo napadli v pošast z večjim, smo to najverjetneje storili, da aktiviramo poseben učinek naše počasti, ki se aktivira, ko napade, ali ko je uničena preko boja.

**Summon** – *priklic pošasti*

Priklic pošasti je kadar na polje prikličemo pošast z licem navzgor. Igranje pošasti z licem navzdol ni priklic pošasti, vendar se šteje kot navaden priklic in nato ne morem več priklicati druge pošasti z normalnim priklicem. Poznamo več načinov priklica pošasti, normalni priklic, kamor spada tudi priklic z žrtvovanjem. Nato poznamo še posebne priklice pošasti, kamor spadajo, fuzijski priklic, ritualni priklic, synchro priklic in xyz priklic. Več o njih si lahko preberete pod njihovimi gesli.

*Pomni*: Kadar se pošast, ki je bila pregnana iz igre, vrne nazaj na polje to ni priklic pošasti!

**Summoning condition** – *pogoj za priklic*

To je izrazom ki nam pove, da neka pošast za svoje priklic potrebuje posebne pogoje. Ti pogoji morajo biti izpolnjeni pred priklicem pošasti, da jo lahko položimo na polje.

**Support card(s)** – *karte, ki so v podporo*

Vsaka karta, ki podpira eno ali več določenih kart se šteje kot karta v podporo. Te karte so predvsem usmerjene v podpiranje različnih arhetipov. Kot karte v podporo največkrat razumemo uroke in pasti, ki so v pomoč nekemu arhetipu in ga tako še dodatno ločijo od drugih arhetipov.

**Surrender** – *predati se*

Pomeni predati igro, ki jo trenutno igrate. Če predate igro pomeni, da ste izgubili eno igro in pa ne dvoboja, v kolikor niste izgubili igre že prej. Več o predaji lahko preberete pod geslom "*Scoop*"

**Swarm** – *preplaviti*

To je proces v katerem igralec na hitro v eni potezi na polje prikliče večje število pošasti v poizkusu, naredi čim več škode življenjskim točkam nasprotnika.

*Primer*: Arhetipi, ki zlahka preplavijo polje "*Infernity*", "*Black Wing*", "*Fabled*"

**Synchro Monster** – *synchro pošast*

Synchro pošasti so pošasti bele barve in spadajo v naš dodatni (extra) kupček.

**Synchro Summon** – *synchro priklic*

Eden en načinov posebnega priklica pošasti. Z synchro priklic pošasti potrebujemo eno "*Tuner*" pošasti in eno ali več navadnih (ne-tuner) pošasti. Za priklic synchro pošasti stopnje osem, mora biti skupna stopnja naše "*Tuner*" pošasti in ostalih navadnih pošasti prav tako osem. Nekatere synchro pošasti imajo še dodatna navodila kako jo priklicati.

**Š**

**Štih** – *napasti (štihati)*

Pogovoren izraz v slovenskem prostoru, ki pomeni napada naše pošasti.

**T**

**Target**– *ciljati*

Kadar nek učinek cilja, izbere svoji cilj, ob aktivaciji učinka.. Igralec mora preden razglasiti svoj cilj preden se sme nasprotnik  na aktivacijo odzvati. V primeru, da se pri razreševanju verige zgodi, da cilj, ki ste ga izbrali ni več na polju, ne morete izbrati nov cilj. Vaš učinek se sicer aktivira, vendar se nič ne zgodi.

**TCG**(Trading Card Game) – */*

To so naše karte. Karte, ki jih Konami izdaja v Evropi, v Ameriki, v Afriki, Avstraliji in Novi Zelandiji. Od svojih japonskih dvojnikov se karte razlikujejo v jeziku ter po hrbtni strani kart. Te Karte so uradne karte za igro na turnirjih.

**Tech** - */*

Tudi ta izraz je zelo težko prevesti v slovenščino. Po definiciji ta izraz opisuje karto, ki jo damo v naš kupček, z namenom, da testiramo njeno učinkovitost. To so običajno karte za katere mislimo, da se bomo dobro odrezale na naši trenutni sceni.

**Theme Deck** – *tematski kupček*

Tematski kupček je takšen, ki se drže ene same teme. Takšni kupčki so lahko sestavljeni okoli enega same atributa ali enega samega tipa pošasti, ni nujno, da so vse te pošasti istega arhetipa, je pa možno.

**Tier** – *stopnja, raven*

Angleški izraz, ki označuje stopnjo oz. raven, kako dober je en kupček. Tier 1 je izraz za trenutno najboljše kupček, za tiste, ki se dominantni na "*sceni*". Tier 2 so potem že nekoliko slabši kupčki, ki se sicer pojavljajo na turnirjih, vendar ne dosegajo vidnih rezultatov. Tier 3 kupčki pa so tisti, ki so brez kakršnihkoli možnosti za uspeh na turnirju.

*Pomni*: To je zgolj definicija. Vsak igralec lahko ima drugačno mnenja. Stopnja oz. raven kupčka se lahko po državah razlikuje. Nekateri igralci omenjajo tudi vmesne stopnje, npr 1.5...

**Token** – *žeton*

Žeton predstavlja pošast. Žetoni se na polju pojavijo kot posledica različnih učinkov. Žetoni ne spadajo v noben kupček in so sive barve. Kadar so v igri, se nahajajo v področju za pošasti. Ko zapustijo polje ne gredo na pokopališče, ampak preprosto izginejo. Žetoni so lahko žrtvovani za priklic pošasti, prav tako jih lahko uporabimo za ritualni, fuzijski priklic ali priklic synchro pošasti. Ne morem pa jih uporabiti pa priklic xyz pošasti.

**Toolbox**- */*

Še eden izraz brez slovenskega prevoda. Tale izraz je primeren za vsak kupček, ki lahko poišče pošast, ki jo igralec potrebuje v dani situaciji.

*Primeri*: "*Gusto Toolbox*", "*Zombie Toolbox*", "*Tomato Toolbox*"

**Top-Decking** – */*

Ponovno smo pri izrazu brez ustrezne slovenske sopomenke. Za izraz opisuje situacijo v kateri je igralec brez kart v roki in je edina karta, ki jo dobi v roko tista, ki jo potegne z vrha svojega kupčka. V takšni situaciji je vsaka karta ki jo povlečemo izredno pomembna saj lahko odloči igro. V tem primeru nekaj kart, ki nas lahko reši iz takšne situacije, kot so npr. "*Judgment Dragon*", "*Black Luster Soldier – Envoy of the Beginging*". Čeprav se sliši zelo tvegano, pa obstajajo kupčki, kateri strategije se vrti okoli tega, da je igralec brez kart v roki, takšen primer je "*Infernity*" arhetip.

**Tournament Pack** – *turnirski paketek (pokec)*

To so bili paketki, ki so bili izdani igralec na turnirjih. Te paketke se kasneje nasledili "Champion Pack"s. Sedaj pa namesto te na turnirjih delijo Turbo paketke.

**Trample**– *poteptati*

To je zastarel izraz, ki se več ne uporablja. Danes je tale izraz zamenjal izraz "*Piercing*". Več to tem si lahko preberete pod ustreznim geslom.

**Trap Monster** – *pošast past*

To so trajne pasti, ki s svojim učnikom sebe prikliče kot pošast in se prestavi v področje za pošasti. Čeprav je v takem primeru past v področju za pošasti je mesto, na katerem se je aktivirala ta past še vedno zasedeno, vse dokler se tale pošast past ne uniči.

*Primer*: "*Metal Reflect Slime*", "*Zoma the Spirit*", "*Tiki Soul*"

**Tribute -** *žrtev*

Kadar želimo normalno priklicati pošast, ki je stopnje 5 ali več moramo za takšen priklic žrtvovati eno ali več pošasti na polju. Pošasti, ki jih žrtvujemo so lahko v  obrambnem ali v napadalnem položaju, obrnjene z licem navzgor ali navzdol. Pošasti, ki je žrtvujemo gredo na pokopališče. Za priklic pošasti 5 in 6 stopnje moramo žrtvovati eno pošast. Za priklic pošasti 7 ali višje stopnje moramo žrtvovati dve pošasti.

**Tribute Set** – */*

Tega izraza se ne da prevesti drugače kot opisno. Izraz pomeni, da prikličemo pošast z žrtvovanjem v obrambni položaj z licem navzdol.

**Tribute Summon** – *priklic z žrtvovanjem*

Za priklic pošasti 5 in 6 stopnje moramo žrtvovati eno pošast. Za priklic pošasti 7 ali višje stopnje moramo žrtvovati dve pošasti. Pošasti, ki jih žrtvujemo, gredo na pokopališče.

**Tuner Monster** – *tuner pošast*

Tuner pošast je potrebna za poseben priklic synchro pošasti. Ali je pošast tuner ai ne piše poleg njenega tipa. Tuner pošasti so navade pošasti, pošasti z učinki, ali celi synchro pošasti.

**Turbo Pack** – *turbo paketek (pokec)*

To je trenutno najnovejši paketek, ki se deli na turnirjih, zamenjal je pred njim "*paketek prvakov*. V tem paketku se za razliko od navadnih paketkov nahajajo samo 3 karte.

**Turn Count** – *štetje potez*

Dokaj redek izraz, saj se v veličini iger ne štejejo poteze, vendar pa nekatere karte od nas zahtevajo, da štejemo poteze. Primer take karte je "*Final Countdown*" ali "*Swords of Revealing Light*". Najbolj pogost primer, kdaj štejemo naše poteze, je kadar igralca ne končata igre v zato predpisanem času. Nato imata igralca na volje še 5 potez, da odločita zmagovalca.

**Turn Player** – *Igralec na potezi*

Tako rečemo igralcu, ki je trenutno na potezi. Igralec, ki je na povezi ima avtomatsko prioriteto pri aktiviranju učinkov kart. Kadar igralec na potezi konča s svoje poteze, s tem tudi prenese avtomatsko prioriteto na drugega igralca.

**Type** – *tip (vrsta) pošasti*

Obstaja 22 različnih tipov oz. vrst pošasti. Pošasti so razdeljene v tipe zato, da omogočijo ustvarjanje kart, ki so jim v podporo. Večina takih kart so uroki, ki se opremijo, ali uroki igralnega polja, ki povečajo napadalne in/ali obrambne točke določeni vrsti pošasti.

Večina tipov kart je tudi povezana z določeni atributi. Tako nam je olajšana sestava kupčka in iskanje kart, ki so v podporo našim pošastim.

**V**

**Vanilla Card** – *karta vanilija*

Izraz, ki zajema vse normalne pošasti, torej pošasti, ki so brez učinka. Tem pošastim drugače rečemo normalne pošasti, Tale izraz je nastal zaradi njihove (rumene) barve in imam nekoliko negativen prizvok.

**W**

**Wall**  - *zid*

Ime za karto z zelo visokimi obrambnimi točkami. Takšne pošasti delujejo kot zid, saj jih je zelo težko uničiti preko boja.

*Primer*: "*Labyrinth Wall*", "*Neo Aqua Madoor*", "*Millenium Shield*"

Danes se pod tem imenom štejejo tudi karte z visokim napadom, sam tudi te pošasti zelo težko premagamo preko boja.

*Primer*: "*Beast King Barbaros*", …

X

**Xyz Monster** -  *xyz (exceed) pošast*

Xyz pošast je najnovejši tip pošasti. Pošasti so za razliko od ostalih črne barve. Namesto stopnja in imajo "*Rank*". Njihovi učinki so povezani z tem, da izpod jih odstranimo eno xyz materialno pošast. Xyz pošasti hranimo v našem dodatnem (extra) kupčku.

**Xyz Summon** – *xyz (exceed) priklic*

To je eden od posebnih priklicev pošasti. Za xyz priklic potrebujemo na polju 2 ali več pošasti iste stopnje. Kolikor pošasti potrebujemo za priklic piše na xyz pošasti. Pošasti, ki so potrebne za priklic xyz pošasti imenujemo xyz materialne pošasti in položimo eno na drugo. Nato na vrh postavimo xyz pošast. Xyz materialne pošasti ostanejo pod xyz pošastjo, vendar jih obravnavamo, kot da niso več na polju.

*Pomni*: Xyz materialne pošast na kateri piše, da si učinek, kadar gre z polja na opokopališče ne dobi svojega učinka, če jo odstranimo izpod xyz pošasti. Saj xyz materialne pošasti niso obravnavane kot pošasti na polju.

**Z**

**Zone** – *področje (cona)*

Izraz, ki opredeljuje različna področja a igralnem polju. Več o različnih igralnih področjih lahko preberete pod geslom "*Playing Field*"