



© 1996 KAZUKI TAKAHASHI. FABRIQUÉ PAR KONAMI CORPORATION.
KONAMI ET DESSIN SONT DES MARQUES KONAMI CORPORATION.

KONAMI

POUR L'EUROPE
EDITION FRANCAISE



JEU DE CARTES A JOUER
LIVRE DES REGLES OFFICIELLES

Table des Matières :

1. AVANT-PROPOS	1
2. SOMMAIRE	1
3. BUT DU JEU	1
4. REMPORTEUR UN DUEL	2
5. AVANT-DE COMMENCER	3
PRÉPARATION DE VOTRE DECK	3
RÈGLES DU JEU	4
▪ CODES DE CONDUITE EN DUEL	5
6. LE TAPIS DE JEU	6
7. CARTES DE JEU	8
▪ UN MOT SUR LE VOCABULAIRE UTILISÉ DANS LE JEU	8
CARTES MONSTRE	9
A. CARTES MONSTRE NORMAL	9
B. CARTES MONSTRE DE FUSION	10
▪ FUSION DECK	12
C. CARTES MONSTRE RITUEL	12
D. CARTES MONSTRE À EFFET	13
E. JETONS DE MONSTRE	15
CARTES MAGIE	15
A. CARTES MAGIE NORMALE	16
B. CARTES MAGIE CONTINUE	16
C. CARTES MAGIE D'ÉQUIPEMENT	16
D. CARTES MAGIE DE TERRAIN	17
E. CARTES MAGIE JEU-RAPIDE	17
F. CARTES MAGIE RITUELLE	18
CARTES PIÈGE	18
A. CARTES PIÈGE NORMAL	19
B. CARTES CONTRE-PIÈGE	19
C. CARTES PIÈGE CONTINU	19
▪ ICÔNES DE CARTE	19
8. CHAINES	19
A. QU'EST-CE QU'UNE CHAÎNE ?	19
B. CHANCE DE RÉPONSE DE L'ADVERSAIRE	20

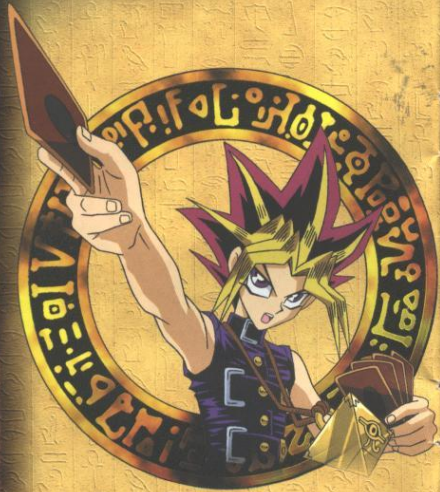


Table des Matières	20
C. SPELL SPEED	22
9. PHASES DE JEU	22
• TERMINOLOGIE DU JEU	22
• TABLEAU DE PHASES	23
A. DRAW PHASE	23
B. STANDBY PHASE	23
C. MAIN PHASE 1	23
I. INVOQUER OU POSER DES CARTES MONSTRE	24
A. INVOCATION NORMALE / INVOCATION SACRIFICE	24
B. INVOCATION FLIP	25
C. INVOCATION SPÉCIALE	25
II. ACTIVER OU POSER DES CARTES MAGIE ET PIÈGE	26
• RÉSUMÉ	26
• CONTRÔLE DU MONSTRE DE L'ADVERSAIRE	26
D. BATTLE PHASE	27
TABLEAU DE RÉFÉRENCE-RAPIDE	27
I. START STEP	28
II. BATTLE STEP	28
A. TABLEAU DES BATTLE STEP ET DES DAMAGE STEP	28
B. RÈGLES POUR FAIRE UN REPLAY	29
III. DAMAGE STEP	30
DETERMINER LES DOMMAGES	30
A. LORSQUE LE MONSTRE DE L'ADVERSAIRE EST EN POSITION D'ATTAQUE	30
B. LORSQUE LE MONSTRE DE L'ADVERSAIRE EST EN POSITION DE DÉFENSE	31
C. DOMMAGES DIRECTS — LORSQUE L'ADVERSAIRE N'A PAS DE MONSTRES	31
EXEMPLE DE BATTLE STEP ET DAMAGE STEP	32
IV. END STEP	33
E. MAIN PHASE 2	33
F. END PHASE	33
G. FIN DU DUEL	33
10. CONSTRUCTION D'UN DECK	34
A. RÈGLES DE CONSTRUCTION D'UN DECK	34
B. CONSEILS DE CONSTRUCTION D'UN DECK	34
C. CARTE INTERDITE ET CARTES LIMITÉES	35

1. Avant-Propos

Que le Duel Commence !

Le **Yu-Gi-Oh! JEU DE CARTES À JOUER** est inspiré du manga japonais à succès adapté à la télévision en France. Vous pouvez désormais vous plonger dans cet univers captivant et devenir un maître duelliste !

Une partie amusante de ce jeu consiste à tenter de collectionner toutes les cartes. Les **Decks de Démarrage du Yu-Gi-Oh! JEU DE CARTES À JOUER YUGI** et **KAIBA**, constituent le premier jeu publié de la série. Evidemment, vous n'aurez besoin que d'un Deck de Démarrage pour commencer à jouer, mais la collection d'autres cartes provenant de pochette-recharge vous permettra de personnaliser votre jeu et d'augmenter vos chances de gagner !

2. Sommaire

Ce jeu de cartes comprend les éléments suivants :

- 46 cartes de Jeu (Cartes Monstre, Magie et Piège)
- 1 Tapis de Jeu
- Livre des Règles Officielles

Choisissez une surface plane assez grande, pour poser les Tapis de Jeu des deux joueurs, qui servira de Terrain de Duel.

Une fois que vous avez décidé d'un Terrain de Duel, vous êtes prêt à jouer !!!

3. But du Jeu

Le but de **Yu-Gi-Oh! JEU DE CARTES À JOUER** est de remporter un Match contre votre adversaire.

Remporter un Duel

Un Match est composé de trois Duels. Chaque combat de cartes au cours duquel on détermine une victoire, une défaite ou une égalité s'appelle un Duel.

VICTOIRE

Le joueur qui :

- est le premier à remporter 2 Duels au cours d'un match ou
- a une victoire et 2 égalités à son actif est déclaré VAINQUEUR.

ÉGALITÉ

Si les résultats des duels sont :

- 1 victoire, 1 défaite et une égalité ou
 - 3 égalités
- le match se solde par une ÉGALITÉ.

4. Remporter un Duel

L'issue d'un Duel est déterminée par les règles officielles suivantes :

- Chaque joueur commence un Duel avec 8000 Life Points (points de vie).
- Les Life Points diminuent en fonction du nombre de dommages enregistrés après le combat (voir Damage Step, p.30). Vous remportez un Duel si vous réduisez les Life Points de votre adversaire à zéro. Si votre adversaire réduit vos Life Points à zéro, c'est VOUS qui perdez !
- Si les Life Points de votre adversaire et les vôtres tombent à zéro en même temps, le Duel se solde par une ÉGALITÉ.
- Si l'un des joueurs arrive à court de cartes dans son DECK au cours d'un Duel, le premier joueur incapable de piocher une carte est déclaré PERDANT. En tenant compte de cela, un bon duelliste doit être attentif à toutes les cartes.

2

Avant de Commencer

• Si à n'importe quel moment du Duel, vous avez les cartes suivantes en main, vous remportez instantanément le Duel :

- **Jambe Droite de l'Interdit**
- **Jambe Gauche de l'Interdit**
- **Bras Droit de l'Interdit**
- **Bras Gauche de l'Interdit**
- **Exodia l'Interdit**

5. Avant de Commencer

PRÉPARATION DE VOTRE DECK

Ce Deck de Démarrage contient toutes les cartes dont vous aurez besoin pour affronter votre adversaire en Duel. Vous trouverez ci-après les règles élémentaires pour la préparation de votre Deck :

- Le Deck utilisé lors du Duel doit contenir un minimum de 40 cartes, mais il n'existe pas de limite maximale.
 - Outre votre Deck utilisé pour le Duel, vous pouvez également avoir 15 cartes supplémentaires dans une pile indépendante que l'on appellera le Side Deck. Ce Side Deck vous permettra de modifier votre Deck en fonction de la stratégie que vous aurez choisi d'adopter au cours d'un Match.
- Entre les Duels, vous pouvez échanger des cartes entre votre Side Deck et votre Deck, à condition que votre Deck contienne le même nombre de cartes qu'au début du Match. Le Side Deck créé doit contenir exactement 15 cartes en début de Match. En d'autres termes, si vous n'avez pas les 15 cartes nécessaires, vous ne pourrez pas utiliser de Side Deck.

REMARQUE : ce Deck de Démarrage contient 46 cartes, ce qui signifie que vous aurez besoin de 9 cartes supplémentaires pour créer un Side Deck.

3

Avant de Commencer

Dans tous les Matches, le Deck et le Side Deck réunis ne doivent pas contenir plus de 3 exemplaires d'une même carte. Prêtez également une attention particulière aux Carte Interdite et aux Cartes Limitées, p.35.

RÈGLES DU JEU

Conformément aux règles officielles, un Duel doit se dérouler de la manière suivante :

Avant de commencer le Duel, saluez votre adversaire d'une poignée de main chaleureuse.

Les deux joueurs battent leurs Decks respectifs et se les donnent pour qu'ils les coupent. Les Decks sont alors rendus à leurs propriétaires et placés face verso dans leurs zones respectives, sur le Tapis de Jeu (Le Tapis de Jeu, p.6).

Lorsque vous utilisez une Carte Monstre de Fusion, placez-la face verso dans la Zone Fusion Deck du Tapis de Jeu. Un Fusion Deck est une carte ou un groupe de cartes constitué uniquement de Monstres de Fusion formés en utilisant 2 monstres ou plus au cours d'un Duel (Monstres de Fusion, p.10).

Remarque : les cartes du Fusion Deck ne sont pas comptabilisées dans la limite des 40 cartes du Deck.

Montrez à votre adversaire que votre Side Deck contient exactement 15 cartes (les cartes seront comptées face verso). Lorsque vous échangez des cartes du Side Deck avec celles de votre Deck, comptez une nouvelle fois les cartes de votre Side Deck avec votre adversaire pour vérifier que le Deck contient toujours le même nombre de cartes.

Pour le premier Duel du Match, jouez à pile ou face, le gagnant pouvant décider de prendre ou de donner la main. Pour les Duels suivants du Match, c'est le perdant du Duel précédent qui décidera de prendre la main

4

Avant de Commencer

ou pas. Si le Duel précédent se termine par une égalité, rejouez à pile ou face pour décider de celui qui prendra la main.

Enfin, chaque joueur pioche 5 cartes (faire un Draw) en les prenant dans le haut de son Deck. Une fois que les 2 joueurs ont 5 cartes en main, le Duel commence en respectant les règles de la section Phases de Jeu, p.22.

CODES DE CONDUITE EN DUEL

Souvenez-vous des codes de conduite suivants lorsque vous affrontez un adversaire :

- Déclarez toujours tous vos mouvements d'une voix forte et intelligible avant de jouer.
- Votre adversaire a le droit de connaître le contenu de votre Cimetière (p.6) et le nombre de cartes que vous avez en main. S'il vous le demande, vous êtes obligé de lui répondre en toute honnêteté.
- Ne touchez jamais les cartes d'un adversaire sans lui en avoir demandé l'autorisation.

Avant d'apprendre comment fonctionne un tour de Yu-Gi-Oh! JDC, il est important de parfaitement comprendre le Tapis de Jeu et les cartes du jeu. En comprenant le rôle de chaque type de carte, vous pourrez planifier des stratégies qui vous garantiront de sortir du Match vainqueur!



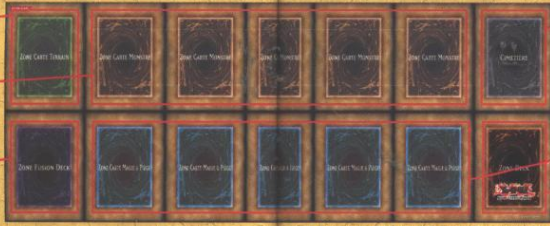
5

6. Le Tapis de Jeu

A. ZONE CARTE TERRAIN

B. ZONE CARTE MONSTRE

C. ZONE FUSION DECK



D. CIMETIÈRE

E. ZONE CARTE MAGIE & PIÈGE

F. ZONE DECK

Toutes les cartes jouées seront placées sur le Tapis de Jeu. L'exemple ci-dessous montre les endroits où se placent les Decks de Yu-Gi-Oh! JDC et les cartes jouées pendant le Match.

A. Zone Carte Terrain: Les Cartes Magie de Terrain sont jouées ici. Vous ne devez jouer qu'une seule Carte Magie de Terrain à la fois (Magie de Terrain, p.17).

B. Zone Carte Monstre: Les Cartes Monstre peuvent être invoquées (face recto) ou Posées (face verso) dans les 5 espaces de la Zone Carte Monstre, conformément aux règles de la Main Phase 1 (p.23).

IMPORTANT : La Zone Carte Monstre a une limite de 5 cartes. Une fois les 5 espaces occupés dans la Zone Carte Monstre, aucune autre Carte Monstre ne peut être invoquée ou Posée jusqu'à ce qu'un espace se libère dans cette zone.

C. Zone Fusion Deck: Si vous jouez avec des Cartes Monstres de Fusion, placez votre Fusion Deck face verso dans cet espace (Monstres de Fusion, p.10).

D. Cimetière: Lorsque des cartes sont détruites, elles sont envoyées dans cet espace, face recto. Le contenu du Cimetière est connu de tous et votre

adversaire a le droit de le consulter quand il le souhaite. Demandez l'autorisation de votre adversaire avant de consulter le Cimetière.

E. Zone Carte Magie & Piège: Les Cartes Magie et Piège peuvent être Activées (face recto) ou Posées (face verso) dans les 5 espaces de la Zone Carte Magie & Piège, conformément aux règles de la Main Phase 1 (p.23).

IMPORTANT: La Zone Carte Magie & Piège a une limite de 5 cartes. Une fois les 5 espaces occupés dans la Zone Carte Magie & Piège, aucune autre Carte Magie (à l'exception des Cartes Magie de Terrain) OU Carte Piège ne peut être Activée ou Posée jusqu'à ce qu'un espace se libère dans cette zone. Cette limite de 5 cartes vaut également pour toutes les Cartes Magie d'Équipement que vous utiliserez pour équiper les Cartes Monstre de votre adversaire.

F. Zone Deck: Placez votre Deck dans cet espace, face verso. Votre Side Deck n'est pas placé sur le Tapis de Jeu.

Vous pouvez également jouer à Yu-Gi-Oh! JDC sans Tapis de Jeu. Il vous suffit pour cela de bien placer les cartes et les Decks dans les positions indiquées.

7. Cartes de Jeu

3 types principaux de carte sont utilisés dans Yu-Gi-Oh! JDC : les Cartes Monstre, les Cartes Magie et les Cartes Piège. Chaque type de carte est divisé en sous-catégories. Pour l'instant, contentez-vous de lire les descriptions des cartes. Une fois que vous vous serez familiarisé avec les Phases du Jeu (p.22), vous comprendrez le rôle de chacune d'entre elles.

IMPORTANT!

Dans tous les cas où les règles de ce mode d'emploi sont en contradiction avec les règles d'une carte de jeu Yu-Gi-Oh! JDC, les règles de la carte prévalent.

UN MOT SUR LE VOCABULAIRE UTILISÉ DANS LE JEU

Activer - Chaque fois que vous utilisez les effets d'une Carte Magie, d'une Carte Piège et d'une Carte Monstre à Effet, on dit que vous "Activez" l'effet de la carte. Lorsque vous Activez l'effet d'une carte, celui-ci est immédiat.

Poser - L'action de placer une carte face verso sur le Terrain s'appelle "la Pose". L'effet d'une carte Posée n'est pas Activé immédiatement. Une Carte Monstre Posée n'est pas Invoquée tant qu'elle n'est pas face recto. Le Monstre Posé doit être positionné dans le sens HORIZONTAL, Position de Défense face verso (les monstres normalement Invoqués sont positionnés dans le sens VERTICAL, en Position d'Attaque face recto). Les Cartes Magie et Piège Posées sont positionnées dans le sens vertical sur le Terrain.

Le Terrain - Dans les règles du jeu et sur les cartes, on appelle "Terrain" la Zone Carte Monstre, la Zone Carte Magie & Piège et la Zone Carte Terrain.

Détruite - Une carte qui est détruite est envoyée au Cimetière.

Retirée du Jeu - Une carte qui est retirée du jeu N'EST PAS envoyée au Cimetière. Elle est mise de côté et n'est pas autorisée à rentrer dans le Duel en cours.

8

CARTES MONSTRE

A. Cartes Monstre Normal

Les Cartes Monstre sont des cartes élémentaires utilisées pour attaquer votre adversaire. Elles sont classées par Type et par Attribut. Il existe 20 types et 6 Attributs de Cartes Monstre. Le Type et l'Attribut affectent la capacité du monstre à attaquer et à se défendre.

La puissance globale d'un monstre est indiquée par son niveau (nombre d'étoiles dans le coin supérieur droit de la Carte Monstre). La couleur des Cartes Monstre est le JAUNE.

TYPE Dragon • Magicien • Zombie • Guerrier • Bête-Guerrier • Bête • Bête Ailée • Démon • Elf • Insecte • Dinosaur • Reptile • Poisson • Serpent de Mer • Machine • Tonnerre • Aqua • Pyro • Rocher • Plante

ATTRIBUT TERRE • EAU • FEU • VENT • LUMIÈRE • TÉNÉBRES

NOM DE MONSTRE



ATTRIBUT

NIVEAU

TYPE

ATK (POINTS D'ATTAQUE)

DESCRIPTION DE CARTE

DEF (POINTS DE DÉFENSE)

9

RÈGLES DU JEU pour les CARTES MONSTRE NORMAL

Les Cartes Monstre Normal sont avant tout utilisées pour l'attaque et la défense, mais elles peuvent également être utilisées comme Sacrifice (Invocation Sacrifice, p.24), pour payer quelque chose (Effet de Coût, p.14), ou comme partie d'une Fusion (Cartes Monstre de Fusion, ci-après). Consultez la Main Phase 1 (p.23) pour plus d'informations sur l'introduction des Cartes Monstre dans le jeu.

B. CARTES MONSTRE DE FUSION

"Fusion" signifie que 2 ou plusieurs Cartes Monstre sont utilisées ensemble avec la Carte Magie "Polymérisation" pour créer un nouveau monstre, représenté par une carte Monstre de Fusion.

Chaque Carte Monstre de Fusion répertorie les monstres nécessaires pour la créer (Monstres-Matériel pour fusion) et comporte la mention "Fusion" près de son Type. La couleur des Cartes Monstre de Fusion est le VIOLET.



10

RÈGLES DU JEU pour les CARTES MONSTRE DE FUSION

Pendant votre tour, si vous avez la Carte Magie "Polymérisation" et les monstres nécessaires pour former un Monstre de Fusion, sur le Terrain ou en main, vous pouvez effectuer une Fusion sous forme d'Invocation Spéciale en activant "Polymérisation" (Invocations Spéciales, p.25).

Lorsqu'une Fusion est exécutée, sélectionnez la Carte Monstre de Fusion appropriée dans votre Fusion Deck et placez-la, face recto, dans un espace disponible de la Zone Carte Monstre, en Position d'Attaque ou de Défense. Les 2 (ou plus) Monstres-Matériel pour Fusion nécessaires pour la Fusion et la Carte Magie "Polymérisation" sont détruites.

Lorsqu'une Carte Monstre de Fusion est détruite, elle est envoyée au Cimetière. Si une Carte Monstre de Fusion est retournée dans votre main, remplacez-la dans le Fusion Deck.

REMARQUE: L'Invocation Fusion, étant considérée comme une Invocation Spéciale, la carte sera insensible à des cartes telles que la "Trappe". Et puisqu'il s'agit d'une Invocation Spéciale, vous pouvez lancer une Invocation Normale ou Poser un autre monstre dans le même tour.

Exemple :

Les Monstres-Matériel pour Fusion de "Dragon du Feu Noir" sont sur le Terrain ("Plante de Feu") et dans votre main ("Petit Dragon"). Et vous avez "Polymérisation" en main. Déclarez que vous exécutez une Fusion et activez "Polymérisation" dans la Zone Carte Magie & Piège.

Sélectionnez "Dragon du Feu Noir" de votre Fusion Deck et placez-le dans un espace disponible de la Zone Carte Monstre. Souvenez-vous qu'un monstre invoqué sur le Terrain de cette manière est considéré comme une Invocation Spéciale et qu'il permet au joueur de conduire une Invocation Normale ou de Poser une carte dans le même tour.

Les cartes utilisées, "Plante de Feu", "Petit Dragon" et "Polymérisation", sont toutes placées dans le Cimetière une fois la Fusion terminée.

11

FUSION DECK

Un Fusion Deck est un groupe de Cartes Monstre de Fusion, fruit d'une Fusion réussie. Lors d'une Fusion, les Monstres de Fusion ne sont pas tirés au hasard ; ils sont sélectionnés du Fusion Deck. Celui-ci doit toujours être séparé du Deck et placé face verso dans la Zone Cartes Fusion du Tapis du Jeu. Souvenez-vous que les cartes du Fusion Deck ne font pas partie des 40 cartes minimum du Deck.

C. Cartes Monstre Rituel

Les Cartes Monstre Rituel fournissent un avantage captivant au jeu Yu-Gi-Oh! JDC et feront partie des prochaines publications. Elles ne sont pas incluses dans ce Deck de Démarrage.

Les Cartes Monstre Rituel sont des monstres spéciaux qui ne peuvent être invoqués sur le Terrain, que lorsque vous avez la Carte Magie Rituelle et les Cartes Monstre désignées afin d'effectuer un Sacrifice, sur le Terrain ou en main. La couleur des cartes Monstre Rituel est le BLEU.



12

REMARQUE: Les Cartes Monstre Rituel font partie du Deck et non du Fusion Deck. Cela signifie qu'elles sont comptabilisées dans la limite des 40 cartes du Deck.

RÈGLES DU JEU pour les CARTES MONSTRE RITUEL

Pendant votre tour, si vous avez une Carte Monstre Rituel en main, la Carte Magie Rituelle (mentionnée sur la Carte Monstre Rituel) et les Cartes Monstre (requisies comme Sacrifice) sur le Terrain ou en main, vous pouvez faire une Invocation Rituelle en Activant la Carte Magie Rituelle. Suivez les instructions inscrites sur la Carte Magie Rituelle. Vous pouvez alors placer la Carte Monstre Rituel, face recto, dans un espace disponible de la Zone Carte Monstre, en Position d'Attaque ou de Défense.

Les Monstres Sacrifiés et la Carte Magie Rituelle utilisés pour faire l'Invocation Rituelle sont détruits.

Lorsqu'une Carte Monstre Rituel est détruite, elle est envoyée au Cimetière. Si une Carte Monstre Rituel est retournée dans votre main, vous ne pouvez pas la replacer sur le Terrain sans la procédure rituelle ci-dessus.

Un monstre Invoqué de cette manière sur le Terrain est considéré comme une Invocation Spéciale et permet au joueur de faire une Invocation Normale ou de Poser une Carte dans le même tour.

D. Cartes Monstre à Effet

Les Cartes Monstre dotées d'effets magiques sont appelées des Cartes Monstre à Effet. La gamme étendue des effets est divisée en catégories répertoriées ci-après. Pour plus d'informations sur les effets, reportez-vous aux instructions inscrites sur les cartes. La couleur des Cartes Monstre à Effet est ORANGE.

13

NOM DE MONSTRE



ATTRIBUT

NIVEAU

TYPE

DESCRIPTION DE CARTE

ATK (POINTS D'ATTAQUE)

DEF (POINTS DE DÉFENSE)

I. Effet Flip

Les Monstres à Effet Flip sont facilement identifiables par le mot "FLIP" placé au début de leur description de carte. L'effet est Activé lorsque la carte est retournée de la face verso à la face recto. Elle est également Activée si la carte est retournée face recto suite à une attaque de Carte Piège ou Magie, ou encore d'un autre monstre. Si un Monstre à Effet Flip est détruit après avoir été Activé de cette façon, l'Effet Flip s'applique AVANT que la carte soit détruite (Tableau de Référence Rapide de la Battle Phase, pp27-28).

IMPORTANT! Si un Monstre à Effet Flip est Invoqué Normalement au lieu d'être Posé, son effet N'EST PAS Activé.

II. Effet Continu

Tant que cette Carte Monstre est face recto sur le Terrain, son effet reste Actif. Lorsqu'elle est détruite, retournée face verso, ou retirée du Terrain, son effet n'est plus Actif.

III. Effet de Coût*

Vous devez jeter une carte de votre main ou payer des Life Points pour Activer cette carte. Les coûts varient d'une carte à l'autre, aussi prenez soin de lire les instructions inscrites sur chaque carte.

IV. Effet Déclencheur

Ces cartes sont activées lorsque vous infligez des Dommages Directs aux Life

Points de votre adversaire (Dommages directs, p.31) ou lorsque vous avez rempli une condition requise spécifique indiquée sur la carte elle-même.

V. Effet Multi-Déclencheur*

Il s'agit de Cartes Monstre à Effet Spécial que vous pouvez activer, même si c'est le tour de votre adversaire.

*Ces types de Monstre à Effet n'apparaissent pas dans ce Deck de Démarrage.

E. Jetons de Monstre

Les Jetons de Monstre sont utilisés A LA PLACE des Cartes Monstre. Les jetons représentent des monstres qui apparaissent sur le Terrain lorsqu'une carte correspondante est Activée. Ces jetons n'étant pas des cartes, ils ne sont pas inclus dans un Deck (Construction d'un Deck, p.34).

Utilisez des pièces ou une marque similaire (pouvant être retournée pour indiquer la Position d'Attaque [face] ou la Position de Défense [pile]) pour représenter les Jetons de Monstre.

Lorsqu'ils sont mis en jeu, les Jetons de Monstre sont placés dans la Zone Carte Monstre du Tapis de Jeu. Une fois détruits, ils sont tout simplement retirés du Terrain. Si des Jetons de Monstre sont retournés dans votre main par quelques Cartes à Effets, ils sont également retirés du Terrain.

Les Jetons de Monstre sont comptabilisés dans la limite des 5 cartes de la Zone Carte Monstre. Les Cartes comportant des Jetons de Monstre ne sont pas incluses dans ce Deck de Démarrage.

CARTES MAGIE

Il existe plusieurs types de Cartes Magie. Elles ne peuvent être Activées ou Posées qu'au cours de la Main Phase (Phases de Jeu, p.22). Seules les Cartes Magie Jeu-Rapide dérogent à cette règle.

Les types de Carte Magie sont identifiés par les icônes répertoriées à la fin de cette section. La couleur des Cartes Magie est le VERT.

NOM DE
MAGIE

TYPE

ICÔN

DESCRIPTION
DE CARTE**A. Cartes Magie Normale**

Les Cartes Magie Normale n'ont pas d'icône. Une fois leur magie Activée, ces cartes sont détruites. À l'instar de la carte "Trou Noir", elles sont souvent très puissantes.

B. Cartes Magie Continue*

Ces cartes restent sur le Terrain une fois Activées et leur effet magique continue jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou retirées. Le joueur doit généralement s'acquitter d'un coût donné pour maintenir l'effet de ce type de Carte Magie.

C. Cartes Magie d'Équipement

Ces cartes vous permettent de modifier la puissance des monstres. Lorsque vous jouez cette carte sur le Terrain, placez-la de manière à ce qu'elle chevauche la Carte Monstre que vous souhaitez Équiper. Cette carte peut être utilisée avec des Cartes Monstre face recto sur le Terrain. Vous pouvez néanmoins équiper vos propres Cartes Monstre OU celles de votre adversaire avec des Cartes Magie d'Équipement. Dans certains cas, quelques Cartes Monstre ne peuvent pas être Equipées avec ces Cartes (consultez les instructions des cartes).

16

Un monstre peut être Equipé par plusieurs Cartes Magie d'Équipement. Les Cartes Magie d'Équipement sont cependant comptabilisées dans votre limite de 5 cartes Magie & Piège (même les cartes Equipées sur une Carte Monstre de l'adversaire). Prenez donc soin de les utiliser avec parcimonie.

D. Cartes Magie de Terrain

Ces cartes sont utilisées pour modifier les conditions du Terrain et les capacités d'attaque et de défense de tous les monstres concernés sur le Terrain contrôlés par les deux joueurs. Elles sont placées dans la Zone Carte Terrain et ne font pas partie de la limite des 5 cartes de la Zone Carte Magie & Piège. Elles peuvent être Posées dans la Zone Carte Terrain, mais ne sont Activées qu'une fois retournées face recto.

Il ne peut y avoir qu'une seule Carte Magie de Terrain Active sur le Terrain à tout moment entre les deux joueurs. Lorsqu'une nouvelle Carte Magie de Terrain de votre adversaire est Activée, votre carte Active précédente est envoyée au Cimetière. Vous ne pouvez pas Activer ou Poser une nouvelle Carte Magie de Terrain tant que votre Carte Magie de Terrain actuelle n'est pas détruite par "Exorcisme", etc. De plus, si une Carte Magie de Terrain est détruite et qu'il n'y a aucune Carte Magie de Terrain Active sur le Terrain, celle-ci retourne à son état d'origine (du début du jeu).

Si la Carte Magie de Terrain d'un joueur est Posée lorsqu'une Carte Magie de Terrain Active est détruite, la carte Posée n'est pas automatiquement Activée. Les Cartes Magie de Terrain ne peuvent être Activées que par un seul joueur, mais jamais pendant le tour d'un adversaire.

E. Cartes Magie Jeu-Rapide*

Tout comme pendant la Main Phase, ce type de carte peut être Active pendant la Battle Phase. Si vous avez cette carte Posée sur le Terrain, vous pouvez l'Activer pendant le tour de votre adversaire, comme une Carte Piège Normal. Les Cartes Magie Jeu-Rapide sont comptabilisées dans la limite de vos 5 Cartes Magie & Piège, et il doit y avoir un espace libre dans la Zone Magie & Piège pour pouvoir l'utiliser.

17