


TURINYS:


1. IŽANGA.....	3
2. NAUJOKŲ PAKUOTĖS SUDĖTIS.....	3
3. ŽAIDIMO TIKSLAS.....	3
4. KAIP LAIMĖTI?.....	4
5. ŽAIDIMO PRADŽIA.....	5
KALADĖS PARUOŠIMAS.....	5
BENDROSIOS TAISYKLĖS.....	6
· ŽAIDIMO KODEKSAS.....	7
6. ŽAIDIMO LAUKAS.....	8
7. KORTOS.....	10
· Žodynėlis.....	10
MONSTRŲ KORTOS.....	11
A. Paprastų monstrų kortos (Normal Monster Cards).....	11
B. Sulydytų monstrų kortos (Fusion Monster Cards).....	12
· Lydymo (Fusion) kaladė.....	14
C. Ritualinių monstrų kortos (Ritual Monster Cards).....	14
D. Poveikio monstrų kortos (Effect Monster Cards).....	15
E. Monstrų simboliai (Monster Tokens).....	17
BURTŲ (SPELL) KORTOS.....	17
A. Paprastų burtų kortos (Normal Spell Cards).....	18
B. Besitęsiančio poveikio burtų kortos (Continuous Spell Cards).....	18
C. Apginklavimo burtų kortos (Equip Spell Cards).....	18
D. Kovos lauko burtų kortos (Field Spell Cards).....	19
E. Greito veikimo burtų kortos (Quick – Play Spell Cards).....	19
F. Ritualo burtų kortos (Ritual Spell Cards).....	20
SPASTŲ (TRAP) KORTOS.....	20
A. Paprastų spastų kortos (Normal Trap Cards).....	20
B. Stabdančių spastų kortos (Counter Trap Cards).....	20
C. Besitęsiančio poveikio spastų kortos (Continuous Trap Cards).....	21
· KORTŲ SIMBOLIAI.....	21
8. GRANDINĖS (CHAINS).....	21
A. KAS TAI YRA GRANDINĖ (CHAIN)?.....	21
B. PRIEŠININKO GALIMYBĖ ATSAKYTI.....	22
C. BURTŲ GREITIS.....	22

9. ŽAIDIMO FAZĖS.....	24
· ŽAIDIMO EIGOS TERMINOLOGIJA.....	24
· STRUKTŪRINĖ SCHEMA.....	24
A. TRAUKIMO FAZĖ (DRAW PHASE)	25
B. REZERVINĖ FAZĖ (STANDBY PHASE).....	25
C. 1-OJI PAGRINDINĖ FAZĖ (MAIN PHASE 1)	25
I. Iškvičiamų arba įvedamų sustingusių (Summon ar Set) monstrų kortos.....	25
a. Paprastasis iškvietimas (Normal Summon)/iškvietimas aukojant (Tribute Summon).....	26
b. Iškvičiamas atvertimu (Flip Summon).....	27
c. Specialusis iškvietimas (Special Summon).....	27
II. Kaip aktyvuoti ar įvesti burtų bei spąstų kortas.....	28
· Santrauka.....	28
· Kaip valdyti priešininko monstrą.....	28
D. KOVOS FAZĖ (BATTLE PHASE).....	29
· Kovos fazės santrauka.....	29
I. Pradžios etapas (Start Step).....	30
II. Kovos etapas (Battle Step)	30
· Kovos ir žalos etapų schema.....	30
· Etapų pakartojimo taisyklės.....	31
III. Žalos etapas (Damage Step).....	31
Žalos apskaičiavimas.....	32
a. Kai besiginantis monstras yra atakos pozicijoje.....	32
b. Kai besiginantis monstras yra gynybos pozicijoje.....	33
c. Tiesioginė žala: kai priešininkas neturi monstrų žaidimo lauke.....	33
· Kovos ir žalos etapų pavyzdys.....	34
IV. Pabaigos etapas (End Step).....	35
E. ANTROJI PAGRINDINĖ FAZĖ (MAIN PHASE 2).....	35
F. PABAIGOS FAZĖ (END PHASE).....	35
G. DVIKOVOS PABAIGA.....	35
10. KALADĖS SUDARYMAS.....	36
A. KALADĖS SUDARYMO TAISYKLĖS.....	36
B. PATARIMAI SUDARANT KALADĘ.....	36
C. UŽDRAUSTOS IR TURINČIOS SPECIFINIUS NAUDOJIMO LIMITUS KORTOS.....	37



1. IŽANGA



KOVA PRASIDEDA!

Yu – Gi – Oh! – tai kolekcinų kortų žaidimas, sukurtas pagal super populiarų Japonų komiksą. Dabar ir tu gali atsidurti neįtikėtinų įvykių sukuryje ir tapti tikru kovų meistru!

Vienas iš žaidimo malonumų – tiesiog rinkti kortas. **Yu – Gi – Oh!** kolekcinų kortų žaidimo naujokų kaladės yra pirmieji šio žaidimo rinkiniai, kurie susideda iš Yugio ir Kaibos naujokų kaladžių. Žinoma, naujokų kaladėse jūs rasite viską, ko reikia, kad galėtumėte pradėti žaidimą, tačiau renkant kortas iš papildymo pakelių (booster pack), Jūsų kaladė darysis vis stipresnė, o Jūsų galimybės laimėti didės!



2. NAUJOKŲ PAKUOTĖS SUDĖTIS



Ši naujokų pakuotė susideda iš:

- 46 žaidimo kortų (Monstrų (Monster), Burtų (Spell), Spąstų (Trap));
- 1 žaidimo lauko (tinklelio);
- Oficialios taisyklių knygutės.



3. ŽAIDIMO TIKSLAS



Yu – Gi – Oh! kolekcinų kortų žaidimo tikslas – laimėti kovą, sutriuškinant varžovą.

Kaip laimėti?

Vienas mačas susideda iš 3 dvikovų. Kiekvienas kortų mūšis, kai laimate, pralaimite ar sužaidžiate lygiosiomis, vadinamas dvikova.

KAS LAIMI?

Žaidėjas, kuris:

– pirmas laimėjo dvi partijas

AR

– vieną kartą laimėjo ir dvi partijos buvo lygiosios

pripažįstamas mačo LAIMĖTOJU.

KADA BŪNA LYGIOSIOS?

Jei partijų rezultatai yra:

– vienas laimėjimas, vienas pralaimėjimas ir vienos lygiosios

AR

– trys lygiosios

mačas laikomas pasibaigęs LYGIOSIOMIS.

4. KAIP LAIMĖTI?

Žaidimo baigtį nulemia šios Oficialios Taisyklės:

– Kiekvienas žaidėjas dvikovą pradeda turėdamas 8000 gyvybės taškų.

– Gyvybės taškai mažėja patiriant žalą (žiūrėk Damage Step skyrių, p.30).

Žaidėjas laimi dvikovą, jei sumažina priešininko gyvybės taškus iki 0.

– Jei žaidėjas ir jo priešininkas pasiekia 0 gyvybės taškų ribą tuo pačiu metu, skelbiamos lygiosios.

– Jei kuris nors žaidėjas savo ėjimo metu baigė kaladę ir nebegali traukti kortos, jis iškart skelbiamas pralaimėjusiu. Turėdamas tai galvoje, geras žaidėjas visada skaičiuoja kortas.

– Jei bet kuriuo žaidimo metu rankoje turi šias kortas, Tu iškart laimi partiją!

- Right Leg of the Forbidden One
- Left Leg of the Forbidden One
- Right Arm of the Forbidden One
- Left Arm of the Forbidden One
- Exodia of the Forbidden One

5. ŽAIDIMO PRADŽIA

KALADĖS PARUOŠIMAS

Šioje naujokų kaladėje yra visos kortos, reikalingos, kad galėtumėte iškviesti priešininką į kovą. Žemiau pateiktos pagrindinės kortų kaladės formavimo taisyklės:

- Kaladėje, naudojamoje dvikovose, turi būti mažiausiai 40 kortų. Kortų maksimumo nėra — svarbu, kad kaladėje nebūtų MAŽIAU nei 40 kortų.
- Kaip pakaitalą pagrindinėms Dvikovų kaladės kortoms, žaidėjas gali turėti ir 15 atsarginių kortų, jos vadinamos „Side Deck“ (Slaptoji kaladė). Slaptoji kaladė leidžia geriau subalansuoti pagrindinę kaladę, keisti ją atsižvelgiant į priešininko strategiją mačo metu.

Tarp Dvikovų žaidėjai gali pasikeisti pagrindinės kaladės kortas, pakeisdami jas kortomis iš slaptosios kaladės. Svarbu, kad kortų skaičius pagrindinėje kaladėje, su kuria kovojate, išliktų toks pat, koks buvo mačo pradžioje.

Mačo pradžioje, slaptojoje kaladėje turi būti lygiai 15 kortų. Kitaip tariant, jei žaidėjas neturi 15 kortų, kad galėtų suformuoti slaptąją kaladę, ji iš viso nenaudojama.

PASTABA: šioje naujokų kaladėje yra 46 kortos, todėl prireiks dar 9 kortų, kad galėtumėte suformuoti slaptąją kaladę.

Žaidimo pradžia

Bet kokiuose mačiuose pagrindinėje ir slaptojoje kaladėse (skaičiuojant kartu) negali būti daugiau nei trijų tos pačios kortos kopijų. Taip pat turite „apsišviesti“ ir žinoti apie uždraustas ir riboto naudojimo kortas, žiūr. 35 p.

BENDROSIOS TAISYKLĖS

Laikantis oficialių taisyklių, Dvikova pradeda taip:

Prieš pradėdami Dvikovą, varžovai pasisveikina draugiškai vienas kitam spausdami rankas.

Abu žaidėjai sumaišo savo kaladės ir duoda jas permaišyti priešininkui. Šis veiksmas vadinamas kaladžių raižymu (Cutting the Deck). Tada kaladės gražinamos jų savininkams ir užverstos dedamos į kaladžių zonas (Deck Zone) žaidimo lauke (Žaidimo laukas, žiūr. 6 p.).

Jei naudojamos Fusion (sulydytų) monstrų kortos (–a), jos užverstos padedamos į Fusion (sulydymo) kaladžių zonas (Fusion Deck Zone) žaidimo lauke. Sulydymo (Fusion) kaladėje yra korta ar kortų grupė, gaubama sulydant (Fusion) dvi ar daugiau monstrų kortas Dvikovos metu (Fusion Monsters, žiūr. 10 p.).

Pastaba: Fusion kaladės kortos **neįskaičiuojamos** į mažiausią 40 kortų limitą pagrindinėje kaladėje.

Prieš pradėdami mačą, žaidėjai parodo priešininkui, kad jo slaptojoje kaladėje yra 15 kortų (kortos gali būti skaičiuojamos užverstos). Kai pagrindinės kaladės kortos yra pakeičiamos slaptosios kaladės kortomis, slaptosios kaladės kortos vėl perskaičiuojamos stebint priešininkui. Taip priešininkas įsitikina, jog kortų skaičius pagrindinėje ir slaptojoje kaladėse nepakitė.

Pirmoje mačo Dvikovoje žaidėjai nusprendžia, kas pradės žaidimą, mesdami monetą. Tas, kas laimi šiuos burtus, nusprendžia, kas pradės pirmas. Kitose mačo Dvikovose pralaimėjęsysis sprendžia, kas pradės naują Dvikovą. Jei Dvikova baigiama lygiosiomis, moneta metama dar kartą.

Galiausiai kiekvienas žaidėjas traukia po 5 kortas nuo viršaus iš savo pagrin-dinių kaladžių. Kai tik abu žaidėjai turi po 5 kortas, prasideda Dvikova (žaidimo fazės, žiūr. 22 p.)

ŽAIDIMO KODEKSAS

Prisiminkite, kad Dvikovų metu privaloma laikytis šių elgesio taisyklių:

- Prieš atlikdami veiksmą, visada iš anksto balsu praneškite apie tai varžovui.
- Priešininkas turi teisę žinoti, kas yra Tavo kapinėse (graveyard), taip pat kiek kortų Tu turi rankoje. Paklaustas, žaidėjas privalo sakyti teisybę.
- Niekada nelieskite priešininko kortų be jo sutikimo.

Prieš išmokstant, kaip Yu – Gi – Oh! žaidžiamas, labai svarbu išsiaiškinti patį žaidimo lauką ir išstudijuoti kortas. Supratę, kaip veikia skirtingi kortų tipai, jūs galėsite planuoti savo strategiją bei turėsite daugiau šansų laimėti mačą.



6. ŽAIDIMO LAUKAS

**A. KOVOS LAUKO
KORTŲ ZONA**

**B. MONSTRŲ
KORTŲ ZONA**

**C. LYDYMO
KALADĖS ZONA**



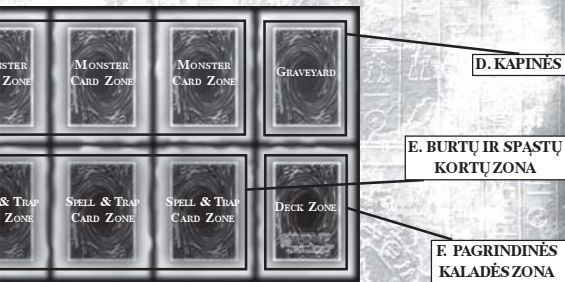
Kiekviena įeinanti ar išeinanti iš žaidimo korta yra dedama tam tikrose žaidimo lauko vietose. Pavyzdyje parodyta, kur dedamos Yu – Gi – Oh! kaladės ir kortos, įvestos į žaidimą mačo metu.

A: Field Card Zone (kovos lauko kortų zona): Field Spell (kovos lauko burty) kortos yra dedamos šiame laukelyje. Žaidimo lauke tuo pat metu gali būti tik 1 kovos lauko burty (Field Spell) korta (Field Spell kortos, *žiūr. 17 p.*).

B: Monster Card Zone (monstrų kortų zona): monstrų kortos gali būti iškvičiamos į žaidimą (Summoned) atverstos arba įvedamos į žaidimo lauką užverstos ir sustingusios (Set). Žaidimo lauke yra 5 vietos monstrų kortoms monstrų kortų zonoje (žaidėjas gali turėti tik 5 monstrus). Monstrų iškvietimas ar sustingusių monstrų įvedimas į žaidimo lauką atliekamas laikantistaisyklių, nurodytų Main Phase 1 (1-os pagrindinė fazės) skyriuje, *žiūr. 23 p.*

SVARBU! Monstrų kortų zona turi 5 kortų limitą. Kai visos 5 vietos užimtos, daugiau monstrų į žaidimą patekti negali (iki tol, kol šios vietos atsilaisvina).

C: Fusion Deck Zone (lydymo kaladės zona): jei žaidžiate su Fusion Monster (sulydytų monstrų) kortomis, savo Fusion (lydymo) kaladę užverstą dėkite šiame laukelyje (Fusion Monster kortos, *žiūr. 10 p.*).



D: Graveyard (kapinės): kai kortos sunaikinamos, jos atverstos dedamos į kapines.

Kortos kapinėse yra viešos – Tavo priešininkas gali bet kada jas peržiūrėti, gavęs Tavo leidimą (leidimą duoti privaloma).

E: Spell & Trap Card Zone (burtų ir spąstų kortų zona): burtų ir spąstų kortos gali būti aktyvuotos (atverstos) arba įvedamos į žaidimo lauką užverstos ir sustingusios (Set) į 5 vietas burtų ir spąstų kortų zonoje laikantis taisyklių, nurodytų Main Phase 1 (1-os pagrindinė fazės) skyriuje, *žiūr. 23 p.*

SVARBU! Burtų ir spąstų (Spell & Trap) kortų zona turi 5 vietų limitą. Kai visos vietos užimtose, daugiau burtų ar spąstų kortų naudoti negalima (išskyrus kovos lauko burtų (Field Spell) kortas) iki tol, kol atsilaisvins laisva vieta šioje zonoje. Šis limitas galioja ir tavo Equip Spell (apginklavimo burtų) kortoms, panaudotoms prieš monstų apginklavimui.

F: Deck Zone (pagrindinės kaladės zona): užversta pagrindinė kaladė dedama šioje žaidimo lauko vietoje. Slaptoji kaladė į žaidimo lauką nededama.

Gali žaisti Yu – Gi – Oh! ir be popierinio žaidimo lauko. Žaidžiant be popierinio žaidimo lauko tiesiog reikia žinoti, kur kokias kortas dėti.

7. KORTOS

Yu – Gi – Oh! naudojamos trys pagrindinės kortų rūšys: Monster Cards (monstrų kortos), Spell Cards (burtų kortos) ir Trap Cards (spąstų kortos). Kiekviena rūšis suskirstyta į smulkesnius tipus. Perskaitykite kortų aprašymus. Po to, kai susipažinsite su žaidimo fazėmis (Žaidimo fazės, žiūr. 22 p.), suprasite kiekvienos kortos vaidmenį žaidime.

SVARBU! Visais atvejais, kai šios knygutės taisyklės neatitinka taisyklių, esančių ant kortų, vadovaukitės taisyklėmis parašytomis ant kortų.

ŽODYNĖLIS

Aktyvuoti — kai naudojate burtų (Spell), Poveikio monstrų (Effect Monster – monstrams darančios įtaką kortos) ar spąstų (Trap) kortų poveikius, jūs „aktyvuojate“ kortos poveikį. Kai korta aktyvuojama, jos poveikis įvyksta iškart.

Set — tai veiksmas, kai korta į žaidimo lauką įvedama užversta — korta įvedama sustingusi. Užverstos ir sustingusios (Set) kortos poveikis iškart neįvyksta padėjus ją į žaidimo lauką. Taip pat monstro korta, kuri į žaidimo lauką įvesta užversta ir sustingusi (Set), nelaikoma „iškviesta“ (summoned) į žaidimą tol, kol yra atverčiama. Sustingęs (Set) monstras turi būti padėtas žaidimo lauke užverstas ir HORIZONTALIAI (gynybos pozicijoje). Monstrai, kurie yra „iškviečiami“ (atversta korta), žaidimo lauke paprastai dedami atversti VERTIKALIAI (puolimo pozicijoje). Sustingusių burtų (Set Spell) ir sustingusių spąstų (Set Trap) kortos dedamos užverstos vertikalčiai žaidimo lauke.

Žaidimo laukas — šių oficialių taisyklių rėmuose žaidimo lauku laikomos monstrų kortų zona (Monster card zone), burtų ir spąstų kortų zona (Spell and Trap Card Zone), sulydomų kortų zona (Field card zone) kartu paėmus.

„Pašalintos iš žaidimo“ — kortos, pašalintos iš žaidimo, nededamos į kapines (Graveyard), o tiesiog dedamos į šoną ir nebedalyvauja besitęsiančioje Dvikovoje.

MONSTRŲ KORTOS (MONSTER CARDS)

A. Normal Monster Cards (paprastų monstrų kortos)

Monstro korta yra pagrindinė korta, kuria puolame priešininką. Monstrų kortos skirstomos pagal tipus ir žymes (attribute). Yra 20 skirtingų tipų ir 6 skirtingos žymės. Tipai ir žymės lemia kiekvieno monstrų sugebėjimą atakuoti (attack – ATK) ir gintis (defend – DEF).

Monstro galingumas nustatomas pagal jo lygį – žvaigždučių skaičių monstro kortos viršutiniame dešiniajame kampe. Kuo žvaigždučių daugiau, tuo monstras galingesnis. Taip pat reikia prisiminti, jog *pasiviręs tekstas* kortos apraše yra tik jos vaizdingas apibūdinimas ir jokios įtakos žaidimui neturi. Monstrų kortos yra GELTONOS.

TIPAI:

Dragon (drakonas), Spellcaster (kerėtojas), Zombie (zombis), Warrior (karys), Beast – Warrior (žvėris – kovotojas), Beast (žvėris), Winged Beast (sparnuotas žvėris), Fiend (piktoji dvasia), Fairy (fėja), Insect (vabzdys), Dinosaur (dinozauras), Reptile (roplys), Fish (žuvis), Sea Serpent (jūros gyvatė), Machine (mašina), Thunder (griaustinis), Aqua (vanduo), Pyro (liepsna), Rock (uola), Plant (augalas).

ŽYMĖS:

EARTH (žemė), WATER (vanduo), FIRE (ugnis), WIND (vėjas), LIGHT (šviesa), DARK (tamsa).

MONSTRO
VARDAS

ŽYMĖ

TIPAS

LYGIS

ATK
ATAKOSTAŠKAI

KORTOS
APRAŠYMAS

DEF
GINYBOSTAŠKAI



Kortos

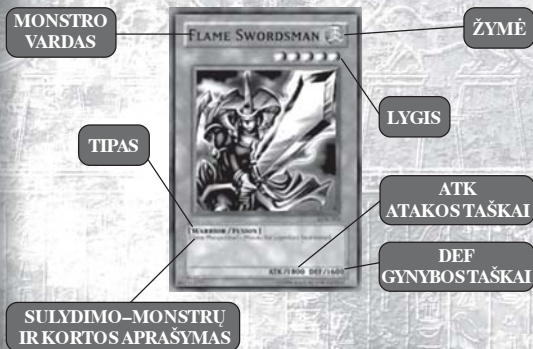
TAISYKLĖSPAPRASTŲ MONSTRŲ (NORMAL MONSTER) KORTOMS
Paprastų monstrų kortos pirmiausia naudojamos puolant ir ginantis, tačiau jos gali būti naudojamos ir kaip duoklė (Tribute) (Tribute, žiūr. 24 p.) ar kaip sulydymo (Fusion) dalis (Fusion Monster Cards, žemiau). Kaip šios kortos įeina į žaidimo lauką, skaitykite Main Phase 1 skyrelyje, žiūr. 23 p.

B. Fusion Monster Cards (sulydytų monstrų kortos)

Fusion (sulydytų) monstrų kortų šioje naujokų kaladėje nėra.

Fusion (sulydymas) — tai veiksmas, kuriam naudojamos 2 ar daugiau monstrų kortos kartu su „Polymerization“ burtu, kad sukurti naują Fusion (sulydytas) monstrą, vadinamą Fusion Monster (sulydyto monstro) korta.

Kiekvienoje sulydyto monstro (Fusion Monster) kortoje yra sulydomų monstrų sąrašas (vadinamų Fusion–Material Monsters), reikalingų šiam monstrui sukurti. Fusion monstrų kortos yra VIOLETINĖS.



TAISYKLĖS SULYDYTŲ MONSTRŲ (FUSION MONSTER) KORTOMS

Jei savo ėjimo metu žaidėjas turi burtų kortą (Spell Card) „Polymerization“ ir sulydomus monstus, reikalingus formuojant naują Fusion monstrą (išvardintos kortos gali būti žaidimo lauke ar rankoje), jis gali daryti sulydymą (Fusion), kaip specialų iškvietimą (Special Summon), aktyvuodamas burtų kortą „Polymerization“ (Special Summon žiūr. 25 p.).

Kai sulydymas atliktas, žaidėjas iš Fusion kortų kaladės pasiima atitinkamą sulydyto monstro (Fusion Monster) kortą (tai bus galutinis sulydymo rezultatas) ir atversta padeda į laisvą Monster Card zoną, atakos arba gynybos pozicijoje. Dvi ar daugiau sulydytų monstrų kortos, kurios buvo „lydomos“, taip pat ir korta „Polymerization“, yra sunaikinamos (žaidimo lauke pasilieka tik viena naujai į monstrų kortų zoną įvesta sulydyto monstro korta).

Kai sulydyto monstro korta yra sunaikinama, ji keliauja į kapines (Graveyard). Jei sulydyto monstro (Fusion Monster) korta grąžinama žaidėjui į rankas, jis iš karto grąžina kortą į savo lydymo (Fusion) kaladę žaidimo lauke.

PASTABA: kadangi sulydymas (Fusion) yra laikomas specialiuoju iškvietimu (special summon), sulydyto monstro (Fusion Monster) korta turės imunitetą tokioms kortoms kaip „Trap Hole“. Taip pat, kadangi sulydymas yra specialusis iškvietimas, į žaidimą to pačio ėjimo metu galite išleisti dar vieną monstrą, naudodami paprastąjį iškvietimą (Normal Summon), ar įvesti monstro kortą į žaidimo lauką užverstą ir sustingusią (Set).

Pavyzdys: Sulydomi (Fusion – Material) monstrai, naudojami „Darkfire Dragon“ sukūrimui yra: „Firegrass“ (žaidimo lauke), „Petit Dragon“ (rankoje). Žaidėjas taip pat turi burto (Spell) kortą „Polymerization“ (rankoje). Prieš pradėdamas sulydymą (fusion), žaidėjas perspėja priešininką, kad dabar vykdys sulydymą, ir padeda kortą „Polymerization“ į laisvą vietą burtų ir spąstų zonoje.

Tada žaidėjas paima „Darkfire dragon“ kortą iš savo lydymo kaladės (traukia ne atsitiktinai, o paima tą, kurios reikia) ir padeda ją į tuščią monstrų kortų zonos vietą. Prisiminkite, kad padaras, į žaidimą atėjęs sulydytas, yra laikomas padaru, iškviestu specialiuoju iškvietimu, o tai leidžia per savo ėjimą išleisti dar vieną monstrą, naudojant paprastąjį iškvietimą (Normal Summon – atversta korta, puolimo pozicija) ar įvedant monstro kortą į žaidimo lauką užverstą ir sustingusią (Set – gynybos pozicija).

Panaudotos kortos – „Firegrass“, „Petit Dragon“ ir „Polymerization“ yra sunaikinamos ir perkeliamos į kapines (Graveyard).

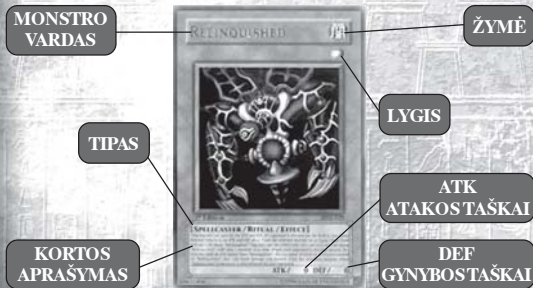
LYDYMO (FUSION) KALADĖ

Lydymo kaladė yra grupė sulydytų monstrų (Fusion Monster) kortų, gaunamų teisingai įvykdžius sulydimą. Kai įvykdomas sulydimas, gautas monstras iš lydymo kaladės traukiamas ne atsitiktinai, o pasirenkamas iš jos. Užversta lydymo (Fusion) kaladė padėta į lydymo kaladės (Fusion Deck) zoną žaidimo lauke visada laikoma atskirai nuo pagrindinės kaladės. Lydymo kaladės kortos neįskaičiuojamos į minimalų 40 kortų limitą (pagrindinėje kaladėje turi būti mažiausiai 40 kortų).

C. Ritual Monster Cards (ritualinių monstrų kortos)

Ritualinių monstrų (Ritual Monster) kortų šioje naujokų kaladėje nėra.

Ritualinių monstrų (Ritual Monster) kortos yra ypatingi monstrai, kuriuos į žaidimo lauką galima iškviešti (summon) tik turint tam tikras kortas: specialią Ritual Spell (ritualo burtų) kortą ir kitas monstrų kortas, kurios kaip duoklė (Tribute) yra paaukojamos ritualė, laikantis sąlygų, nurodytų ritualo burtų (Ritual Spell) kortoje. Aukojami monstrai gali būti rankoje arba žaidimo lauke. Ritualinių monstrų (Ritual Monster) kortos yra MELYNOS.



Pastaba: Ritualinių monstrų (Ritual Monster) kortos priklauso pagrindinei, o ne Fusion kaladei. Šios kortos įskaičiuojamos į mažiausią 40 kortų limitą pagrindinėje kaladėje.

TAISYKLĖS RITUALINIŲ MONSTRU (RITUAL MONSTER) KORTOMS
Norint įvykdyti ritualinį iškvietimą (Ritual Summon), savo ėjimo metu žaidėjas turi turėti: Ritualinio monstro (Ritual Monster) kortą savo rankoje, specialią ritualo burtų (Ritual Spell) kortą žaidimo lauke ar savo rankoje, apie kurią užsimenama norimo iškviešti ritualinio monstro kortoje, kitas monstrų kortas, reikalingas duoklei (Tribute) ritualė. Jei žaidėjas turi visas šias kortas, jis gali vykdyti ritualinį iškvietimą (Ritual Summon), aktyvuodamas ritualo burtų (Ritual Spell) kortą. Toliau reikia laikytis instrukcijų, nurodytų ritualo burtų (Ritual Spell) kortoje.

Eiga: atversta ritualinio monstro (Ritual Monster) korta padedama į laisvą vietą monstrų kortų zonoje (šioje zonoje iš penkių galimų bent viena vieta turi būti laisva), atakos ar gynybos pozicijoje. Aukojami monstrai (Tribute Monstrai) ir ritualo burtų (Ritual Spell) kortos, panaudotos ritualiniame iškvietime, yra sunaikinami.

Kai ritualinis monstras (Ritual Monster) sunaikinamas, jo korta keliauja į kapines (Graveyard). Jei ritualinio monstro korta gražinama žaidėjui į rankas, į žaidimo lauką ji gali grįžti tik iš naujo įvykdžius ritualinį iškvietimą.

Monstras, iškvieistas į žaidimo lauką ritualinio iškvietimo būdu, yra laikomas specialiai iškvieistas (Special Summon), o tai leidžia žaidėjui to paties ėjimo metu iškviešti dar vieną monstrą (naudojant paprastąjį iškvietimą ar įvedant monstro kortą į žaidimo lauką užverstą ir sustingusią (Set). Plačiau apie tai žiūr. 23 – 25 p.).

D. Effect Monster Cards (Poveikio monstrų kortos)

Monstrų kortos, valdančios (turinčios) magiškus poveikius, vadinamos Effect Monster Cards (poveikio monstrų kortos). Daugybė skirtingų poveikių skirstomi į grupes, išvardintas kitame puslapyje. Norėdami žinoti, kokį konkrečiai poveikį gali padaryti tam tikras poveikio monstras, turite skaityti šio monstro aprašą. Poveikio monstrų (Effect Monster) kortos yra ORANŽINĖS.



I. Flip (atvertimas)

Monstrai, darantys Flip (atvertimo) poveikį, lengvai atpažįstami iš žodžio „Flip“, esančio kortos aprašo viršuje. Monstro poveikis aktyvuojamas, kai užversta korta yra atverčiama (flipped). Šis poveikis taip pat aktyvuojamas, jei korta atverčiama burto (Spell) ar spąstų (Trap) kortų pagalba arba atakuojant kitiems monstrams. Jei Flip poveikį darantis monstras yra sunaikinamas po to, kai buvo aktyvuotas aprašytuoju būdu, atvertimo (Flip) poveikis panaudojamas dar prieš sunaikinant kortą. (Apie kovos fazes (Battle Phase) žiūr. 27 – 28 p.).

SVARBU! Jei monstras, turintis Flip (atvertimo) poveikį, yra iškviestas paprastuoju (Normal Summoned) būdu, o ne įvestas į žaidimo lauką užverstas ir sustingęs (Set) (į žaidimo lauką atėjo atverstas), jo poveikis neaktyvuojamas.

II. Continuous Effect (besitęsiantis poveikis)

Tol, kol monstras, turintis šį poveikį, žaidimo lauke yra atverstas, jo poveikis yra aktyvus. Poveikis tęsiasi tol, kol monstras, turintis šį poveikį, užverčiamas.

III. Cost Effect* (kainos poveikis)

Norėdamas aktyvuoti šį poveikį, žaidėjas turi išmesti visas kortas iš rankos arba sumokėti aktyvavimo kainą savo gyvybės taškais (žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas turi po 8000 taškų). Kortų aktyvavimo kainos skiriasi, todėl būtina perskaityti konkrečios kortos aktyvavimo instrukcijas.

IV. Trigger Effect (išprovokuotas poveikis)

Šios kortos aktyvuojamos, kai žaidėjas padaro tiesioginę žalą kito žaidėjo gyvybės taškams arba kai įvykdo specialius reikalavimus, nurodytus konkrečioje kortoje.

V. Multi – Trigger Effect* (daugkartinis provokuojantis poveikis)

Tai specialios poveikio monstrų (Effect Monster) kortos, kurias galima aktyvuoti net priešininkoėjimo metu.

* Šio tipo poveikio monstrų (Effect Monster) kortų naujokų kaladėje nėra.

E: Monster Tokens (monstrų simboliai)

Monstrų simboliai (Monster Tokens) naudojami vietoje monstrų kortų. Monstrų simboliai (Monster Token) vaizduoja monstrus, atėjusius į žaidimą dėl kortų aktyvavimo. Kadangi šie monstrai nėra tikros kortos, jie neįskaičiuojami į minimalų 40 kortų limitą kaladėje.

Monstrų simboliams galima naudoti tiesiog monetą, svarbu, kad ją būtų galima vartyti — nustatyti, ar šis simbolis yra atakos, ar gynybos pozicijoje.

Žaidimo lauke simbolinis monstras (Monster Token) turi būti dedamas į laisvą vietą monstrų kortų zonoje. Kai šie simboliniai monstrai sunaikinami, jie tiesiog patraukiami iš žaidimo lauko. Taip pat, jei šie monstrai gražinami žaidėjui į ranką, iš tiesų jie tiesiog pašalinami iš žaidimo lauko.

Simboliniai monstrai (Monster Token) žaidimo lauke dedami tik į laisvas vietas monstrų kortų zonoje, tuo pačiu jie jas užima — žaidime vienu metu gali būti tik 5 monstrai. Kortų, sukuriančių simbolinius monstrus, naujokų kaladėje nėra.

BURTŲ KORTOS (SPELL CARDS)

Yra keli burtų (Spell) kortų tipai. Burtų kortos gali būti aktyvuojamos arba įvedamos į žaidimo lauką sustingusios (žaidimo lauke dedamos užverstos) tik pagrindinių žaidimo fazių metu (Žaidimo fazės, žiūr. 22 p.). Vienintelė išimtis šiai taisyklei yra Quick – Play Spell (greito veikimo burtų) kortos.

Burtų (spell) kortų tipai atpažįstami iš specialių simbolių (Simboliai, žiūr. 19 p.). Burtų kortos yra ŽALIAI – MĖLYNOS.

BURTŲ
PAVADINIMAS

ŽYMĖ

IKONA

KORTOS
APRAŠYMAS

A. Normal Spell Cards (paprastų burtų kortos)

Normal Spell (paprastų burtų) kortos simbolių neturi. Kai jų kerai įvyksta, jos sunaikinamos. Dažniausiai paprastų burtų (Normal Spell) kortos yra labai galingos. Pavyzdžiui — „Dark Hole“ („Juodoji skylė“).

B: Continuous Spell Cards* (besitęsiančio poveikio burtų kortos)

Sužaidus šiomis kortomis, jos pasilieka žaidimo lauke ir jų burtų poveikis tęsiasi tol, kol jos nesunaikinamos arba nepašalinamos iš žaidimo. Dažniausiai tam, kad kortų efektas tęstųsi, turi būti mokama tam tikra kaina.

C: Equip Spell Cards (apginklavimo burtų kortos)

Apginklavimo burtų kortos leidžia keisti monstrų jėgą. Kai žaidžiate šia korta ir dedate ją į žaidimo lauką, dėkite ją taip, kad iš dalies uždengtumėte monstrą, kurį norite apginkluoti.

Dažniausiai ši korta dedama tik ant atverstų kortų, esančių žaidimo lauke. Apginkluoti — uždėti apginklavimo burto kortą galima ant savo arba net ant priešininko monstrų. Kartais kai kurių monstrų negalima apginkluoti apginklavimo burtų kortomis (Ši išimtis būna parašyta tokių monstrų kortų aprašuose).

Ant vieno monstro galima uždėti kelias apginklavimo (Equip) burtų kortas — keliskart apginkluoti, tačiau apginklavimo burtų kortos įskaičiuojamos į maksimalų 5 burtų (Spell) ir spąstų (Trap) kortų limitą žaidimo lauke. Į šį limitą įskaičiuojamos net ir tos apginklavimo burtų kortos, kurias uždėjote ant priešininko monstro.

D: Field Spell Cards (Kovos lauko burtų kortos, veikiančios visą žaidimo lauką)

Šios kortos naudojamos, kad galėtumėte keisti atakos ir puolimo galimybes visiems žaidimo lauke esantiems monstrams (tiek Tavo, tiek ir Tavo priešininko). Burtų, veikiančių visą žaidimo lauką (Field Spell), kortos dedamos kovos lauko kortų (Field Card) zonoje žaidimo lauke (pvz. p. 6). Jos neįskaičiuojamos į 5 burtų (Spell) ir spąstų (Trap) kortų limitą. Šios kortos kovos lauko kortų zonoje gali būti užverstos, bet aktyvuojamos tik jas atvertus.

Žaidimo lauke vienu metu gali būti tik viena aktyvi kovos lauko burtų (Field Spell) korta abiem žaidėjams. Kai žaidėjas aktyvuoja naują kovos lauko burtų (Field Spell) kortą, jo priešininkas savo aktyvią kovos lauko burtų kortą siunčia į kapines (graveyard). Žaidėjas, aktyvavęs vieną kovos lauko burtų kortą, negali aktyvuoti ar įvesti į žaidimo lauką sustingusios ir užverstos dar vienos tokios kortos, nebent jo buvusioji kovos lauko (Field Spell) burtų korta buvo sunaikinta „Heavy Storm“ ar kita panašia korta. Taip pat, jei kovos lauko (Field Spell) burtų korta yra sunaikinta ir žaidimo lauke nėra kitų tokių kortų, žaidimo laukas grįžta į normalią būseną, buvusią žaidimo pradžioje.

Jei žaidėjas įveda į žaidimo lauką kovos lauko (Field Spell) burtų užverstą ir sustingusią (Set) kortą bei padeda ją į kovos lauko kortų (Field Card) zoną tuo metu, kai sunaikinama aktyvi kovos lauko burtų (Field Spell) korta, užverstoji korta nėra automatiškai aktyvuojama. Kovos lauko burtų (Field Spell) kortas gali aktyvuoti tik žaidėjai ir tik savo ėjimo metu.

E. Quick - Play Spell Cards* (greito veikimo burtų kortos)

Šio tipo kortos gali būti aktyvuojamos kovos fazės (Battle Phase) arba pagrindinės fazės (Main Phase) metu. Jei ši korta įvedama į žaidimo lauką užversta ir sustingusi (Set), ją galima aktyvuoti priešininko ėjimo metu kaip paprastą spąstų (Trap) kortą. Greito veikimo burtų (Quick - Play Spell) kortos įskaičiuojamos į 5 burtų (Spell) ir spąstų (Trap) kortų limitą, todėl norint ją panaudoti, iš 5 galimų vietų šių kortų zonoje bent viena vieta turi būti laisva.

F. Ritual Spell Cards (ritualo burtų kortos)

Šios kortos reikalingos, norint iškviesti ritualinį monstrą (Ritual monster). Po ritualinio iškvietimo panaudota ritualo burtų (Ritual Spell) korta kartu su monstra, panaudotais duoklei (Tribute) sumokėti, yra sunaikinami.

*Šio tipo burtų (Spell) kortų naujokų kaladėje nėra.

SPĄSTŲ KORTOS (TRAP CARDS)

Trap (spąstų) kortas įvesti į žaidimo lauką užverstas ir sustingusias bei aktyvuoti jas galite bet kada, prasidėjus jūsų priešininko ėjimui. Spąstų (Trap) kortų tipai atpažįstami iš simbolių, pateiktų kitame puslapyje. Spąstų (Trap) kortos yra PURPURINĖS spalvos.

SPĄSTŲ
PAVADINIMAS



ŽYMĖ

IKONA

KORTOS
APRAŠYMAS

A. Normal Trap Cards (paprastų spąstų kortos)

Paprastų spąstų (Normal trap) kortos simbolių neturi. Po to, kai jos aktyvuojamos, šio tipo kortos sunaikinamos.

B. Counter Trap Cards* (stabdančių spąstų kortos)

Šios stabdančių spąstų (Counter Trap) kortos aktyvuojamos kaip atsakas į priešininko veiksmus, norint atšaukti kokį nors priešininko veiksmą. Jos

gali sustabdyti monstro iškvietaimą ar panaikinti burtų (Spell) ar spąstų (Trap) poveikius. Šio tipo kortos sunaikinamos iškart po to, kai jos aktyvuojamos.

C. Continuous Trap Cards (besitęsiančio poveikio spąstų kortos)

Aktyvuotos šios kortos pasilieka žaidimo lauke ir jų poveikis tęsiasi tol, kol jos sunaikinamos. Norint, kad besitęsiančio poveikio spąstų (Continuous Trap) kortų poveikis tęstųsi, dažnai reikia mokėti tam tikrą kainą.

KORTŲ SIMBOLIAI

Yra 6 simbolių tipai, nurodantys spąstų poveikį aktyvavus šias kortas.



Apginklavimo
(Equip)



Sustabdymo
(Counter)



Kovos lauko
(Field)



Besitęsiančio
poveikio
(Continuous)



Greito veikimo
(Quick - Play)



Ritualo
(Ritual)

8. CHAINS (GRANDINĖS)

A. KAS TAI YRA „CHAIN“ (GRANDINĖ)?

Grandinė (Chain) — tai taisyklė, naudojama kovos rezultato nustatymui, kai abu žaidėjai naudojo burtų (Spell) ar spąstų (Trap) kortas tą patį ėjimą kaip atsaką į vienas kito veiksmus. Pavyzdžiui: žaidėjas naudoja burtų kortą. Ši korta yra „dedama“ į įsivaizduojamą 1–ą grandinės (Chain) lygį. Jei priešininkas, atsakydamas į šį burtą, panaudoja savo burtų (Spell) ar spąstų (Trap) kortas, grandinė pradeda veikti, o šios atsako kortos „dedamos“ į 2–ą grandinės lygį. Naudojant šį metodą, kortos dėliojamos į įsivaizduojamas grandinės lygius nuo apačios į viršų, kol abu žaidėjai baigia naudoti kortas (jei priešininkas neatsako į šių kortų panaudojimą — nenaudoja savo kortų, tas pats žaidėjas gali naudoti kelias savo kortas vieną po kitos). Baigus dėlioti kortas į grandinės lygius, įvyksta grandinėje sudėliotų kortų poveikiai. Pirmiausia įvyksta paskutinės, į grandinę padėtos kortos poveikis, vėliau — žemiau esančios, ir taip vienas po kito įvyksta poveikiai iki žemiausio (1–o) grandinės lygio.

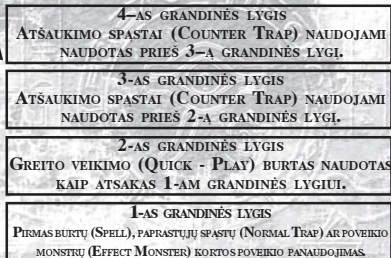
Chains (grandinės)

B. PRIEŠININKO GALIMYBĖ ATSAKYTI

Žaidėjas, kurio spąstų (Trap) ar burtų (Spell) kortos buvo sustabdytos (kaip atsaką į jas priešininkas į įsivaizduojamą kitą grandinės lygį „padėjo“ atšaukimo burta), visada turi galimybę naudoti kitas savo burtų kortas ir dėti jas į aukštesnį (sekantį) grandinės lygį, kaip atsaką į pirmos savo kortos sustabdymą. Todėl, kai naudojate grandinę (Chain), paskelbiate naudojamą burtų ar spąstų kortas ir tuo pačiu „dedate“ jas į įsivaizduojamus grandinės lygius, visada turite paklausti savo priešininko: „Ar nori tęsti?“ (ar priešininkas nori kaip nors atsakyti į panaudotą kortą). Jei panaudoję savo burtų ar spąstų kortas, tęsiate žaidimą neatsiklausę priešininko, suteikiate jam teisę reikalauti pakartojimo (Pakartojimo taisyklės, žiūr. 29 p.)

Grandinės (Chain) veikimo pavyzdys:

KORTOS „DEDAMOS“ ATŠIŽVEL-
GIANT Į JŲ NAUDOJIMO EILISKUMĄ



POVEIKIAI PRADEDA ĮSITIKRAUTI
(ĮVYKTI) NUO PASKUTINĖS
NAUDOTOS KORTOS

Pirmiausia įvyksta paskutinės į grandinę padėtos kortos poveikis (esančios 4-ame lygyje), vėliau žemiau esančios, ir taip vienas po kito įvyksta poveikiai iki žemiausio (1-o) grandinės lygio.

C. SPELL SPEED (BURTŲ GREITIS)

Burtų (Spell), spąstų (Trap) ir poveikiomonstrų (Effect Monster) kortos turi skirtingus veikimo greičius. Žaidėjas gali atsakyti priešininko kortai pradėdamas grandinę (Chain), tik naudodamas to paties ar didesnio greičio kortą. Įsimitis šiai taisyklei yra 1-o burtų greičio (Spell Speed 1), kurios negali būti naudojamos viena prieš kitą.

I. SPELL SPEED 1 (1-AS BURTŲ GREITIS)

Tai — pats lėčiausias burtų greitis.

- Paprastieji burtai (Normal Spell), • Apginklavimo burtai (Equip Spell),
- Kovos lauko burtai (Field Spell), • Ritualo burtai (Ritual Spell),
- Poveikio monstrų (Effect monster) poveikiai: besitęsiančio poveikio (Continuous), kainos (Cost), išprovokuoti (Trigger), atvertimo (Flip).

Pirmojo Spell greičio kortos negali būti naudojamos viena prieš kitą.

II. SPELL SPEED 2 (2-AS BURTŲ GREITIS)

Šios kortos gali būti naudojamos prieš 1-o arba 2-o burtų greičio kortas.

- Greito veikimo burtai (Quick – Play Spell), • Paprastieji spąstai (Normal Trap), • Besitęsiančio veikimo spąstai (Continuous Trap),
- Poveikio monstrų (Effect monster) poveikiai: Ilgalaikės provokacijos (Multi Trigger).

Prieš 2-o burtų greičio kortas gali būti naudojamos 2-o ir 3-o burtų greičio kortos.

III. SPELL SPEED 3 (3-AS BURTŲ GREITIS)

Šios kortos gali būti naudojamos prieš bet kokio greičio burtų kortas.

- Atšaukimo (sustabdymo) spąstai (Counter Trap).

Prieš 3-čio burtų greičio kortą gali būti naudojama tik kita 3-čio burtų greičio korta.

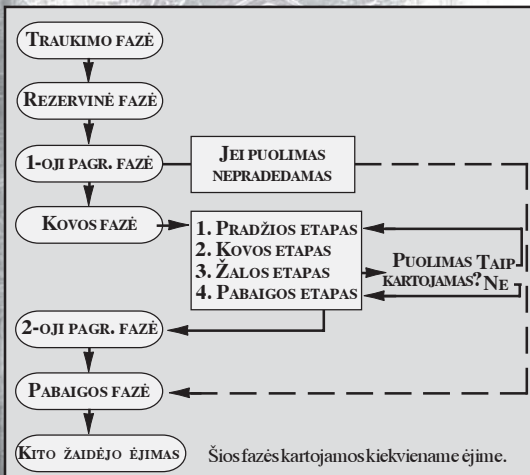
9. ŽAIDIMO FAZĖS

ŽAIDIMO EIGOS TERMINOLOGIJA

Turn (ėjimas) — žaidimo eigą sudaro besikartojantys žaidėjų ėjimai. Kiekvienas žaidėjo ėjimas susideda iš 6 fazių, kurių metu galima atlikti įvairius veiksmus.

Phase (fazė) — fazės nurodo, kokių eiliškumu žaidėjas gali atlikti tam tikrus veiksmus savo ėjimo metu. Kiekvienos fazės metu atliekami tik tam tikri specifiniai veiksmai.

Step (etapas) — fazės sudedamoji dalis. Etapai naudojami tik kovos (Battle) fazėje.



A. Traukimo fazė (Draw Phase)

Šios fazės metu žaidėjas traukia vieną kortą nuo savo kaladės viršaus. Žaidėjas, kuris nebeturi kortų kaladėje ir savo traukimo fazės metu negali traukti kortos, skelbiamas pralaimėjusiu.

B. Rezervinė fazė (Standby Phase)

Jei žaidimo lauke yra kortų, kurių tam tikri veiksmai turi būti atlikti būtent rezervinės fazės metu, jie turi būti atlikti prieš pradėdant 1–ą pagrindinę fazę. Norėdami sužinoti, ar tokių kortų yra, turite atidžiai perskaityti žaidimo lauke esančių kortų aprašymus. Jei žaidimo lauke tokių kortų nėra, pereinama į 1–ą pagrindinę fazę.

C. 1–oji pagrindinė fazė (Main Phase 1)

Šios fazės metu žaidėjas gali: 1. Iškviešti į žaidimo lauką 1–ą monstrą paprastuoju iškvietimo ar įvesti jį į žaidimo lauką užverstą ir sustingusį (Set). 2. Aktyvuoti ar/ir įvesti į žaidimo lauką užverstas ir sustingusias (Set) burtų (Spell) kortas. 3. Įvesti į žaidimo lauką užverstas ir sustingusias spąstų (Trap) kortas. Turėkite galvoje, kad negalima viršyti kiekvienos iš monstrų kortų ar burtų ir spąstų zonų 5 kortų limitu.

Šios fazės metu taip pat gali būti pakeistos kortų, į žaidimą atėjusių pračio ėjimo metu, atakos ar gynybos pozicijos. Kortų pozicijos (atakos arba gynybos) gali būti keičiamos tik vieną kartą ėjimo metu, pirmos ar antros pagrindinių fazių metu. Žalos etapas (Damage Step) (žiūr. 30 p.) kruopščiai paaiškina, kaip šios pozicijos daro įtaką kovos baigčiai.

SVARBU! Žaidėjas negali keisti tik ką į žaidimo lauką iškviesto ar įvesti į žaidimo lauką užversto ir sustingusio monstro pozicijos (atakos į gynybos ar atvirksčiai). Tai jis galės padaryti tik kito savo ėjimo metu.

Pasibaigus 1–ai pagrindinei fazei, žaidėjas gali pereiti į kovos fazę arba iš karto į pabaigos fazę (žaidimą pradėdantis žaidėjas pirmojo savo ėjimo metu negali pulti priešininko).

I. Iškviečiamų paprastuoju (Summon) būdu ar įvedamų užverstų ir sustingusių (Set) monstrų kortos (Summon or Set Monster Cards)

Savo ėjimo metu, 1–os ar 2–os pagrindinių fazių metu žaidėjas gali iškviešti ar įvesti į žaidimo lauką užverstą ir sustingusį tik 1 monstrą.

Norėdami iškviešti monstro kortą paprastuoju būdu (Summon), pasirinkite ją iš rankoje esančių kortų ir padėkite į žaidimo lauką atverstą vertikaliai, atakos pozicijoje, laisvoje vietoje monstrų kortų zonoje.

Žaidimo fazės

Norėdami įvesti į žaidimo lauką monstrą užverstą ir sustingusį (Set), pasirinkite jį iš rankoje esančių kortų ir padėkite į žaidimo lauką užverstą horizontaliai (gynybos pozicijoje), laisvoje vietoje monstrų kortų zonoje.

a. Normal Summon (paprastasis monstro iškvietimas)

Monstro iškvietimas į žaidimo lauką nenaudojant jokių burtų ar efektų, vadinamas paprastuoju iškvietimu (Normal Summon). Monstro iškvietimas paprastuoju būdu gali būti atliekamas tik 1–ą kartą ėjimo metu pirmosios ar antrosios pagrindinių fazių metu. Turėkite galvoje, kad vienu metu tik 5 monstrai gali būti jūsų monstrų zonoje.

Norėdamas įvesti monstrų kortas į žaidimo lauką, žaidėjas privalo pasirinkti vieną iš dviejų pozicijų, kaip ją padėti žaidimo lauke: atakos (Attack) pozicijoje arba gynybos (Defense) pozicijoje. Jei pasirenkama atakos pozicija, žaidėjas kortą į žaidimo lauką padeda atverstą vertikalčiai — iškviečia ją (Summon). Jei pasirenkama gynybos pozicija, žaidėjas kortą padeda užverstą horizontaliai — įveda ją į žaidimo lauką sustingusią (Set). Turėkite galvoje, kad žaidėjas negali keisti tik ką į žaidimo lauką įvesto (iškviesto ar įvesto sustingusio) monstro pozicijos (atakos į gynybos ar atvirkščiai).

PASTABA: svarbu prisiminti, kad monstro korta, į žaidimo lauką įvesta užversta gynybos pozicijoje, nėra laikoma iškviesta (Summon) korta. Vietoje to, kad būtų iškviesta korta, buvo tiesiog įvesta į žaidimo lauką sustingusi (Set), ir vėliau gali būti iškviesta Atvertimo iškvietimo (Flip Summon) būdu (Flip Summon, žiūr. 25 p.).

Monstrų kortų atakos ir gynybos pozicijos gali būti keičiamos tik vieną kartą ėjimo metu, pirmos ar antros pagrindinių fazių metu. Išskyrus specialius atvejus, pakeitusi poziciją monstro korta turi likti šioje pozicijoje iki ėjimo pabaigos.

Tribute Summon (monstro iškvietimas aukojant)

Norėdamas į žaidimą iškviesti 5–o ar aukštesnio lygio monstrą (lygi parodo žvaigždučių skaičius viršutiniame dešiniajame monstro kortos kampe), žaidėjas turi paaukoti žaidimo lauke esančius 1 ar daugiau monstrų kaip duoklę (Tribute). Paaukoti monstrai keliauja į kapines (Graveyard). Jei į žaidimą iškviečiamas 5 ar 6 lygio monstras, žaidėjas paaukvoja 1 monstrą, o jei monstras — 7–o ar aukštesnio lygio, paaukvoja 2 monstrus.

SVARBU! Net jeigu 5-o ar aukštesnio lygio monstras yra įvedamas į žaidimo lauką užverstas ir sustingęs (Set), vietoje to, kad būtų iškviestas, duoklė vis tiek turi būti mokama. Ty. žaidėjas negali įvesti į žaidimo lauką sustingusio 5-o ar aukštesnio lygio monstro nesumokėjęs duoklės.

Monstro iškvietimas aukojant (Tribute Summon) yra laikomas paprastuoju iškvietimu (Normal Summon), todėl dar vieno paprastojo iškvietimo to pačio ėjimo metu vykdyti negalima.

Ėjime, kurio metu buvo atliekamas monstro iškvietimas aukojant (Tribute Summon), kiti monstrai gali būti iškviečiami tik naudojant atvertimo iškvietimą (Flip Summon) ar Specialųjį iškvietimą (Special Summon).

b. Flip Summon (iškvietimas atvertimu)

Veiksmas, kurio metu užversta korta (gynybos pozicija) yra atverčiama (atakos pozicija), vadinamas tiesiog atvertimu (flip). Veiksmas, kai korta atverčiama ir nustatoma puolimo pozicijoje, vadinamas iškvietimas atvertimu (Flip Summon). Prisiminkite, kad užversta sustingusi (Set) korta, padėta žaidimo lauke, nėra laikoma iškviesta. Laikoma, kad korta į žaidimo lauką iškviečiama pirmą kartą ją atvertus. Tačiau korta, kuri atverčiama atakos ar kitos kortos poveikio rezultate, nelaikoma iškviesta atvertimu (Flip Summoned). Vis dėlto, kai tik korta atverčiama, jos atsivertimo poveikis aktyvuojamas. Taip pat turėkite galvoje, kad, kai monstro korta įvedama į žaidimo lauką pagrindinės fazės metu užversta ir sustingusi (Set), ji negali būti atverčiama to paties ėjimo pagrindinės fazės metu.

Iškviestos atvertimu kortos (Flip Summon) nėra laikomos iškviestos paprastuoju būdu (Normal Summmmon), todėl žaidėjas savo ėjimo metu gali vykdyti dar vieną paprastąjį iškvietimą arba kelis iškvietimus atvertimu (Flip Summon). Jei žaidėjas turi daug užverstų monstrų kortų, jis jų gali iškviesti atvertimu tiek, kiek nori. Pastaba: monstro kortos poziciją (atakos ar gynybos) galima keisti tik vieną kartą ėjimo metu.

c. Special Summon (specialus iškvietimas)

Specialus iškvietimas (Special Summon) — tai veiksmas, kai kito monstro į žaidimo lauką įvedimui panaudojamas stūlydymas (Fusion), ritualas (Ritual), burtai (Spell), spąstai (Trap) ar Poveikio monstrų (Monster Effects) poveikis.

Specialusis iškvietimas (Special Summon) skiriasi nuo paprastojo iškvieti-

Žaidimo fazės

mo (Normal Summon) tuo, kad naudojant specialųjį iškvietimą, į žaidimo lauką monstrus iškviešti galima daugiau nei vieną kartą. Vykdamas specialųjį iškvietimą, būtina laikytis instrukcijų, pateiktų kortų aprašuose.

II. Kaip aktyvuoti arba įvesti į žaidimo lauką sustingusias burtų ir spąstų kortas (Aktyvate or Set Spell & Trap Cards)?

Kitaip nei monstrų kortas, pagrindinės fazės metu žaidėjas burtų (Spell) ir spąstų (Trap) kortas gali įvesti į žaidimą daug kartų, žinoma, tol, kol bus laisvų vietų burtų ir spąstų kortų zonoje. Žaidėjas gali turėti tik 5 burtų (Spell) ir/ar spąstų (Trap) kortas žaidimo lauke šių kortų zonoje. Kovos lauko (Field Spell) kortos į šį limitą neįskaičiuojamos. 5 kortų limitas taip pat galioja apginklavimo burtų (Equip Spell) kortoms, net jei jos uždėtos ant priešininko monstrų.

Burtų (Spell) kortos gali būti įvedamos į žaidimo lauką atverstos. Tokiu atveju jos iškart aktyvuojamos, poveikis vyksta iškart. Arba užverstos – sustingusios (Set). Kai burtų korta atverčiama, jos poveikis iškart įvyksta.

Spąstų (Trap) kortos į žaidimo lauką visada įvedamos sustingusios – užverstos (Set). Norėdami tiksliai žinoti konkrečių burtų ar spąstų poveikį, skaitykite jų aprašus kortose.

SANTRAUKA

Kai tik paprastų burtų (Normal Spell) korta atverčiama žaidimo lauke, jos poveikis suveikia iškart ir burtų korta sunaikinama. Apginklavimo (Equip) ir kovos lauko (Field) burtų kortos (dažniausiai naudojamos keičiant monstrų jėgą) bei burtų (Spell) kortos, darančios besitęsiantį (Continuous) poveikį, išlieka žaidimo lauke tol, kol yra sunaikinamos ar pašalinamos iš žaidimo. Spąstų (Trap) kortos dažniausiai sunaikinamos iškart aktyvavus jų poveikį, nebent jos turi simbolį, žymintį besitęsiantį (Continuous) poveikį.

KAIP VALDYTI PRIEŠININKO MONSTRĄ?

Tam tikri burtai ir spąstai daro poveikius, leidžiančius žaidėjui valdyti priešininko monstrą. Kai taip atsitinka, laikomasi šių taisyklių:

- Kai žaidėjas perima priešininko monstro valdymą, jis turi pasidėti šią kortą į savo monstrų kortų zoną.
- Jei žaidėjas gavo teisę valdyti sustingusį – užverstą (Set) priešininko monstrą, turintį atvertimo poveikį (Flip Effect), šis poveikis aktyvu-

jamas, kai naujas kortos valdytojas ją atverčia. Poveikis veikia ne kortos savininką, o dabartinį jos valdytoją.

– Valdomas monstras įskaičiuojamas į 5 monstrų limitą monstrų kortų zonoje, todėl žaidėjas negali gauti teisės valdyti priešininko monstro, jei neturi laisvos vietos monstrų kortų zonoje.

– Apginklavimo (Equip) burtų kortos, uždėtos ant monstro, visada pasilieka to žaidėjo burtų ir spąstų kortų zonoje, kuris panaudojo šį apginklavimo burtą. Apginklavimo (Equip) burtų kortos poveikis nesikeičia, net ir tada, jei monstro korta ir ją apginklavusio burto kortos atskirai guli priešininkų žaidimo laukuose.

– Valdomas priešininko monstras gali būti naudojamas taip pat, kaip ir savas: jis gali pulti, gintis ar būti panaudotas duoklei (Tribute) sumokėti. Kai valdomas monstras miršta ar būna paaukojamas kaip duoklė, jis keliauja į priešininko (kortos savininko) kapines (Graveyard).

– Jei žaidėjas pakeičia valdomo monstro kovos poziciją (gynybos ar puolimo), grįžęs į teisėto šeimininko žaidimo lauką, monstras turi likti toje pačioje pozicijoje kaip ir žaidėjo, kuris laikinai valdė monstrą ėjimo pabaigos fazėje.

D. BATTLE PHASE (KOVOS FAZĖ)

Kai tik pasiruošimai atakai 1-oje pagrindinėje fazėje yra baigti, pereinama į kovos fazę (Battle Phase). Jei žaidėjas nenori pradėti puolimo, jis tiesiog pereina į pabaigos fazę.

Turėkite omenyje, kad žaidėjas, pradėjęs dvikovą, pirmojo savo ėjimo metu negali pulti priešininko, net jei įvedė monstrą į žaidimo lauką.

KOVOS FAZĖS SANTRAUKA

PRADŽIOS ETAPAS (START STEP)

Žaidėjas paskelbia, kad pradeda kovos fazę. Abu žaidėjai šiame etape gali naudoti greito veikimo (Quick-Spell) burtus ir/ar spąstų (Trap) kortas.

KOVOS ETAPAS (BATTLE STEP)

Žaidėjas pasirenka vieną monstrą, su kuriuo puls, ir nurodo vieną priešininko monstrą, kurį puola. Abu žaidėjai vėl gali naudoti greito veikimo (Quick-Spell) burtus ir/ar spąstų (Trap) kortas.

ŽALOS ETAPAS (DAMAGE STEP)

Susumuokite pasirinktiems monstrams padarytą žalą. Jei monstras turi atvertimo (Flip) poveikį, jis panaudojamas iškart po žalos suskaičiavimo, tačiau atvertimo poveikio rezultatas netaikomas jau po žalos suskaičiavimo sunaikintiems monstrams.

PABAIGOS ETAPAS (END STEP)

Žaidėjai gali iš naujo vykdytikovos ir žalos etapus tiek kartu, kiek nori. Kai žaidėjas nebenori to daryti, jis paskelbia, kad jo kovos fazė pasibaigė. Abu žaidėjai vėl gali naudoti greito veikimo (Quick – Spell) burtus ir/ar spąstų (Trap) kortas.

I. Pradžios etapas (Start Step)

Žaidėjas paskelbia, kad pradeda kovos fazę (Battle Phase). Šiame etape abu žaidėjai gali naudoti greito veikimo (Quick – Spell) burtus ir/ar spąstų (Trap) kortas.

II. Kovos etapas (Battle Step)

KOVOS IR ŽALOS ETAPŲ SCHEMA

Kovos etapas

- Pasirenkamas atakuojantis monstras
- Pasirenkamas taikiny (monstras, kurį puolate)
- Naudojamos greito veikimo (Quick – Play) ar spąstų (Trap) kortos

Žalos etapas

- Jei atakuojama korta užversta, ji atverčiama
- Suskaičiuojama žala
- Įvyksta poveikiai
- Sunaikintos kortos keliauja į kapines

Puolant kitą monstrą, viskas kartojama iš naujo.

Pabaigos etapas

Kartodami kovos ir žalos etapų schemą žaidėjai gali atakuoti priešininką su visais monstrais, kurie yra atversti atakos pozicijoje. Kiekvienas monstras to pačio ėjimo metu gali atakuoti tik 1 kartą.

Puolantysis žaidėjas pasirenka vieną savo monstrą puolimui ir parodo, kurį priešininko monstrą puls. Dvikova pereina į žalos etapą. Jei puolantysis nori atakuoti dar kartą, vėl grįžtama prie kovos etapo. Jei besiginantis žaidėjas neturi monstrų savo žaidimo lauke, žala daroma pačio žaidėjo gyvybės taškams (Direct Damage (tiesioginė žala), žiūr. 31 p.).

Monstras, esantis atakos pozicijoje, neprivalo pulti. Priklausomai nuo situacijos, žaidėjas gali pasirinkti — atakuoti ar ne. Kai monstras puola, jo kovos pozicija (iš puolimo į gynybos) negali būti keičiama to pačio ėjimo metu. Kai monstras atakuoja, abu žaidėjai gali naudoti greito veikimo (Quick – Spell) burtų ir/ar spąstų (Trap) kortas.

ETAPŲ PAKARTOJIMO TAISYKLĖS

Žaidimo sugrąžinimas į ankstesnį etapą ir to etapo peržaidimas iš naujo, vadinamas pakartojimu (Reply). Pavyzdžiui: jei priešininko monstrų skaičius pasikeičia Tavo kovos etape dėl burtų (Spell) ar spąstų (Trap) naudojimo, pakartojimas išprovokuojamas. Kai taip nutinka, žaidimas grąžinamas į kovos etapo pradžią, ir puolantysis iš naujo renkasi, ką ir su kuo pulti.

Pavyzdys: savo kovos etape žaidėjas pasirenka monstrą, su kuriuo puls, taip pat ir priešininko monstrą, kurį puls. Tada priešininkas aktyvuoja savo spąstų (Trap) kortą „Ultimate Offering“, kuri suteikia galimybę iškviesti į žaidimo lauką monstrą. Kadangi dabar priešininkas turi nebe tą patį skaičių monstrų nei turėjo kovos etapo pradžioje, išprovokuojamas pakartojimas (replay). Žaidimas grįžta į kovos etapo pradžią ir puolantysis gali iš naujo rinktis, su kuo ir ką puls. Pakartojimas (Reply) grąžina žaidimą tik į paskutiniojo kovos etapo pradžią, todėl monstriai, sunaikinti per prieš tai buvusių kovos etapų, yra neliečiami.

III. Žalos etapas (Damage Step)

Šiame etape suskaičiuojama monstrų padaryta žala. Sunaikinti monstriai yra siunčiami į jų savininkų kapines (Graveyard).

Žalos etapas vykdomas, remiantis aprašymu kituose puslapiuose. Žalos etapo metu gali būti aktyvuojamos tik greito veikimo (Quick – Spell) burtų ir/

Žaidimo fazės

ar spąstų (Trap) kortos, keičiančios monstrų puolimo ar gynybos jėgas. Šios kortos gali būti naudojamos tik prieš pradėdant skaičiuoti žalą.

Jei puolantysis žaidėjas pasibaigus žalos etapui nori pulti su kitu monstru, grįžtama į kovos etapą.

ŽALOS APSKAIČIAVIMAS

a. Kai priešininko monstras yra atakos pozicijoje

Kai puolantysis monstras yra atakos (Attack) pozicijoje (atversta korta, gulinti vertikaliai), žala skaičiuojama palyginus abiejų monstrų (atakujančio ir besiginančio) ATK (Attack – atakos) taškus.

I. Puolančio monstro ATK taškai > besiginančio monstro ATK taškai

Atakos rezultatas:

Kai puolančio monstro ATK taškai yra didesni nei besiginančio monstro ATK taškai, besiginantis monstras sunaikinamas.

Žala:

Skirtumas tarp puolančio ir besiginančio monstro ATK taškų yra padengiamas iš žaidėjo, kuriam priklausė besiginantis monstras, gyvybės taškų.

(Pvz.: puolančiojo ATK 1600, besiginančio ATK 1400. $1600 - 1400 = 200$. Žaidėjo, kuriam priklausė besiginantis monstras, gyvybės taškai sumažėjo 200–ais).

II. Puolančio monstro ATK taškai = besiginančio monstro ATK taškai

Atakos rezultatas:

Kai puolančio monstro ATK taškai lygūs besiginančio monstro ATK taškams, ataka skelbiama pasibaigusi lygiosiomis ir abu monstriai sunaikinami.

Žala:

Nei vienas žaidėjas negauna žalos. Gyvybės taškai lieka tokie patys.

III. Puolančio monstro ATK taškai < besiginančio monstro ATK taškai

Atakos rezultatas:

Kai puolančiojo monstro ATK taškai yra mažesni nei besiginančio monstro

ro ATK taškai, puolančiojo žaidėjo monstras sunaikinamas.

Žala:

Skirtumas tarp besigynusio ir puolusio monstro ATK taškų yra išskaičiuojamas iš puolančio žaidėjo gyvybės taškų.

b. Kai priešininko monstras yra gynybos pozicijoje

Kai atakuojamas monstras yra gynybos (Defense) pozicijoje (užversta korta, gulinti horizontali), puolančio monstro ATK taškai palyginami su besiginančio monstro DEF (Defense – gynybos) taškais.

**I. Puolančio monstro ATK > besiginančio monstro DEF taškai
Atakos rezultatas:**

Kai atakuojančio monstro ATK taškai yra didesni už besiginančio monstro DEF taškus, besiginantis monstras sunaikinamas.

Žala:

Nei vienas žaidėjas negauna žalos. Jų gyvybės taškai lieka tokie patys.

**II. Puolančio monstro ATK taškai = besiginančio monstro DEF taškai
Atakos rezultatas:**

Kai puolančio monstro ATK taškai yra lygūs besiginančio monstro DEF taškams, nei vienas monstras nesunaikinamas.

Žala:

Nei vienas žaidėjas negauna žalos. Jų gyvybės taškai lieka tokie patys.

**III. Puolančio monstro ATK taškai < besiginančio monstro DEF taškai
Atakos rezultatas:**

Kai atakuojamo monstro ATK taškai yra mažesni nei besiginančio monstro DEF taškai, nei vienas monstras nesunaikinamas.

Žala:

Skirtumastarp puolančio monstro ATK taškų ir besiginančio monstro DEF taškų yra išskaičiuojamas iš žaidėjo, kurio monstras puolė, gyvybės taškų.

c. Tiesioginė žala (Direct Damage): kai priešininkas neturi monstrų žaidimo lauke

Jei priešininkas neturi nei vieno monstro žaidimo lauke, jis patiria „tiesioginę žalą“. Visi puolančiojo monstro ATK taškai yra išskaičiuojami iš „besiginančio“ žaidėjo gyvybės taškų.

KOVOS IR ŽALOS ETAPŲ PAVYZDYS

(Kovos etapas)

1. Atakuojamas pasirinktas monstras:

Atakuojantis žaidėjas pasirenka monstrą, su kuriuo puls, ir priešininko monstrą, kurį puls. Abu žaidėjai gali naudoti greito veikimo (Quick – Spell) burtų ir/ar spąstų (Trap) kortas.

(Žalos etapas)

2. Nustatomi atakos rezultatai:

Jei puolamas monstras yra atverstas puolimo (Attack) pozicijoje, palyginami abiejų monstrų ATK taškai.

Jei puolamas monstras yra gynybos (Defense) pozicijoje (korta užvers-tą), korta atverčiama. Palyginami puolančio monstro ATK taškai ir be-siginančio monstro DEF taškai.

Abu žaidėjai gali naudoti greito veikimo (Quick – Spell) burtų ir/ar spąstų (Trap) kortas, keičiančias monstrų ATK ir DEF taškus.

3. Suskaičiuojama žala

Suskaičiuojama kovos metu patirta žala.

4. Naudojami poveikių monstrų (Effect Monster) poveikiai:

Jei atakuotas monstras turi atvertimo (Flip) poveikį, jis dabar pa-naudojamas. Perskaitykite instrukcijas tokiu būdu atverstoje kor-toje ir įvykdyskite jas. Nenaudokite tokiu būdu aktyvuotų povei-kių monstrams, kurie jau sunaikinti. Jei yra monstrų, darančių ki-tokių nei atvertimo (Flip) poveikius, jie turi būti panaudojami šioje stadijoje.

5. Kovos metu sunaikinti monstrai siunčiami į kapines.

Šioje stadijoje į kapines (graveyard) siunčiami kovos etape sunaikinti monstrai. Jei monstras turi poveikį, kurio aprašymas prasideda žodžiais „...kai ši korta iš žaidimo lauko siunčiama į kapines...“, šios kortos povei-kis daromas vos tik korta atsiduria kapinėse.

Jei užpultas gynybos (Defense) pozicijoje esantis monstras kovos metu lieka nesunaikintas, jis pasilieka atverstas gynybos pozicijoje. Monstras NĖRA vėl UŽVERČIAMAS.

6. Išsiaiškinama, ar puolantysis žaidėjas nori pakartoti puolimą su kitu monstru.

Jei kitas puolančiojo žaidėjo monstras gali atakuoti, šis žaidėjas, jei nori, gali vėl grįžti į kovos etapą. Jei žaidėjas pulti nenori, pereinama į pabaigos etapą.

Baigiantis žalos etapui, atakuojantis žaidėjas gali grįžti į kovos etapą, pasirinkti naują monstrą, su kurio puls, ir pradėti naują kovą. Kiekvienas monstras, esantis atakos pozicijoje (atversta korta, gulinti vertikaliai), to paties ėjimo metu gali pulti tik 1 kartą. Puolantysis gali kartoti kovos etapą tiek kartų, kiek turi monstrų, galinčių atakuoti.

IV. PABAIGOS (END) ETAPAS

Kai visos kovos baigtos, žaidėjas pereina į pabaigos (End) etapą ir paskelbia, kad baigė kovos etapą.

E. 2–OJI PAGRINDINĖ FAZĖ (MAIN PHASE 2)

Kai kovos etapas baigtas, žaidimas pereina į antrąją pagrindinę fazę (Main Phase 2). Kaip ir pirmoje pagrindinėje fazėje, žaidėjas gali įvesti užverstas ir sustingusias kortas (Set) ar žaisti monstrų bei burtų (Spell) ir/ar spąstų (Trap) kortomis.

Žaidėjas monstrų pozicijas (iš atakos į gynybos ar atvirksčiai) gali keisti tik kartą savo ėjimo metu. Taip pat žaidėjas savo ėjimo metu gali vykdyti tik 1 paprastąjį iškvietimą (Normal Summon). Tuo pačiu reikia neužmiršti, jog žaidimo lauke negalite viršyti 5 kortų limitų monstrų kortų zonoje ir tokio pat limito burtų ir spąstų zonoje.

F. PABAIGOS FAZĖ (END PHASE)

Žaidėjas paskelbia savo ėjimo pabaigą. Jei žaidėjo rankoje yra daugiau nei 6 kortos, į kapines jis privalo išsiųsti tiek kortų, kad rankoje turėtų ne daugiau nei 6 kortas. Tada savo ėjimą pradeda priešininkas, pereidamas į savo traukimo fazę (Draw Phase).

G. DVIKOVOS PABAIGA (END OF THE DUEL)

Norėdami išaiškinti Dvikovos nugalėtoją, turite kartoti ėjimus ir šias 6 fazes kiekviename iš jų, kol paaiškės nugalėtojas.

10. KALADĖS SUDARYMAS

Kai jau išmokote pagrindines Yu – Gi – Oh! taisykles, pats laikas sukurti savo kaladę. Šis veiksmas vadinamas kaladės sudarymu. Kaladės sudarymo taisyklės paprastos, tačiau pririekia nemažai laiko ir sugebėjimų sukurti stiprią kaladę. Žemiau pateiksime kelis patarimus kaladei sudaryti.

A. KALADĖS SUDARYMO TAISYKLĖS

Kaladėje turi būti ne mažiau 40 kortų. Turėkite galvoje, kad kaladė, turinti per daug kortų, sumažina galimybę ištraukti reikalingą kortą. Manome, jog geriausia komplektuoti kaladę, kurioje yra 40 arba tik šiek tiek daugiau kortų.

Pagrindinėje kaladėje ir slaptojoje kaladėje (skaičiuojant kartu) gali būti ne daugiau kaip trys tokios pačios kortos. Taip pat sekite informaciją apie uždraustas ir riboto naudojimo kortas (žiūr. 35 p.).

B. PATARIMAI SUDARANT KALADĘ

I. SANTYKISTARP MONSTRŲ IR BURTŲ/SPĄSTŲ (SPELL/TRAP) KORTŲ KALADĖJE TURĖTŲ BŪTI 1:1

Svarbiausios kaladės kortos yra monstrų kortos. Nesvarbu, kiek ir kokių galingų burtų (Spell) ar spąstų (Trap) kortų turite, jei žaidimo lauke neturite nei vieno monstro, negalite gintis ir apsaugoti savo gyvybės taškų, todėl pagrindinė mūsų siūloma taisyklė – maždaug pusė kaladės turėtų būti monstrų kortos. Jei turite 40 kortų kaladę, 20 iš jų turėtų būti monstrai.

II LABAI GALINGŲ MONSTRŲ KALADĖJE TURĖKTI KUO MAŽIAU

Norint įvykdyti iškvietimą aukojant monstus (Tribute Summon) (reikalingą 5-o ar aukštesnio lygio monstrams), privalėsite aukoti monstus duoklei (Tribute). Jei kaladė užpildyta aukšto lygio monstrais, iškviesti juos į žaidimo lauką bus labai brangu, todėl siūlome kaladėje turėti daug 4-o ar žemesnio lygio monstrų, o aukštesnio lygio kortų skaičių sumažinti iki minimumo.

III. KAIP SUFORMUOTI SLAPTAJĄ KALADĘ (SIDE DECK)?

Tarp Dvikovų žaidėjas turi galimybę keisti pagrindinės kaladės kortas šoninės kaladės kortomis ir taip koreguoti savo strategiją. Šoninėje kaladėje turi būti lygiai 15 kortų. Slaptojoje kaladėje turėtų būti kortų, kurios neutralizuotų specialių kortų poveikius ar stiprintų silpnąsias Jūsų kaladės vietas.

GALINGOS KORTOS

Šios kortos gali sustiprinti kiekvieno kaladę:

–Raigeki

– Monster Reborn

– Dark Hole

– Change of Heart

C. UŽDRAUSTOS IR RIBOTO NAUDOJIMO KORTOS

Remiantis oficialiomis taisyklėmis, kai kurios kortos yra apriboto naudojimo: ribojamas jų skaičius kaladėje.

Naujausią uždraustų ir riboto naudojimo kortų sąrašą rasite žemiau nurodytoje Interneto svetainėje:

www.konami-europe.com/yugioh/uk/forbidden.htm



UŽRAŠAMS



UŽRAŠAMS

