

Spelregels

Spelregels met dank aan de officiële Yu-Gi-Oh site van Konami.

Klik hier voor de printversie van de spelregels

Het spel

Bij Yu-Gi-Oh! Duel Monsters, nemen 2 spelers het, in een wedstrijd bestaande uit drie duels, tegen elkaar op. Je hebt verstand, oefening, strategie en geluk nodig om je tegenstander te verslaan. Er zijn namelijk veel manieren om als winnaar uit de bus te komen. De grote gevechten worden uitgevochten door ongelofelijke monsters, bestaande uit 20 soorten, ieder met hun eigen unieke vaardigheden en vechttechnieken. Daarbij kunnen de spelers gebruik maken van magie, het zetten van vallen, het hele strijdtoneel veranderen en zelfs twee monsters laten fuseren tot één supermachtig en wellicht onverslaanbaar monster!

Doel van het spel

Het doel van het Yu-Gi-Oh! Verzamelkaartspel is om een wedstrijd [battle] van jouw tegenstander te winnen. Dat is nogal logisch. Eén Wedstrijd bestaat uit 3 duels. Elk kaartgevecht tegen een tegenstander waarbij winst, verlies of gelijkspel is bepaald wordt bestempeld als een **duel**.

Winst - De winnaar is de speler die...
als eerste 2 Duels van een Wedstrijd wint **OF**
één keer wint en de andere twee duels zijn gelijkspel; is de winnaar.

Verlies - De verliezer is de speler die...
Tegen de winnaar gespeeld heeft.

Gelijkspel - De wedstrijd eindigt in een gelijkspel als...
je één keer wint, één keer verliest en één keer gelijk speelt.
er drie keer gelijk wordt gespeeld.

Een duel winnen

De uitkomst van een duel wordt bepaald volgens de volgende officiële regels:

- Iedere speler begint een Duel met 8000 Levenspunten.
- Levenspunten verminderen als gevolg van schade door een gevecht (**zie Schade Stap**)
- Je wint een duel als je de levenspunten van jouw tegenstander naar 0 brengt. Als jouw tegenstander jouw Levenspunten naar 0 brengt, dan verlies JIJ!
- Als jij en jouw tegenstander tegelijkertijd 0 Levenspunten hebben, dan is een Duel gelijkspel.
- Als het Deck van één van beide speler uitgeput is tijdens een Duel,

dan is de eerste speler die geen kaart kan pakken, de verliezer. Met dit in gedachten, moet je zuinig omspringen met je kaarten.

- Als je tijdens het Duel, op ieder gewenst moment, alle vijf onderstaande kaarten in je hand hebt, dan win je direct het Duel:
 - 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, the Forbidden One

Hoe beginnen? Je starter deck in orde maken

Een starter deck bevat alle kaarten die je nodig hebt om een tegenstander uit te dagen tot een Duel. Hieronder staan de basisregels voor het voorbereiden van jouw Deck:

- Het Deck dat wordt gebruikt tijdens het Duel moet minimaal **40 kaarten** bevatten. Naast dit minimum, mag jouw Deck zoveel kaarten bevatten als je wilt.
- Behalve jouw Duel Deck, mag je ook **15 extra kaarten** in een aparte, extra stapel (Side Deck) naast je Deck hebben liggen. Dit Side Deck geeft je de mogelijkheid om jouw Deck aan te passen zodat het beter aansluit op jouw strategie tijdens een wedstrijd.
- Tussen de Duels door mag je iedere kaart uit je Deck vervangen met één uit je Side Deck, zolang je maar evenveel kaarten in je Deck overhoudt.
- Het Side Deck dat je maakt moet **exact 15 kaarten** bevatten aan het begin van een Wedstrijd. Met andere woorden, als je niet genoeg kaarten hebt om een Side Deck van exact 15 kaarten te maken, dan mag je geen gebruik van een Side Deck maken

Let op: Een Starter Deck bevat 46 kaarten, dus je hebt nog minimaal 9 kaarten nodig om een Side Deck te kunnen maken.

- In iedere Wedstrijd, mogen het Deck en het Side Deck samen niet meer dan drie exemplaren van dezelfde kaart bevatten. Let ook op **Verboden en Gelimiteerde Kaarten**.

Hoe verloopt een Duel?

Volgens de officiële regels verloopt een Duel als volgt:

- Voordat je begint aan een Duel, schud je jouw tegenstander vriendelijk de hand.
- Beide spelers schudden hun eigen Deck en geven deze aan hun tegenstander om te laten schudden. De Decks gaan dan terug naar

hun eigenaren en worden met de plaatjes naar beneden op hun respectievelijke Deck zones op de **Speelmat** gelegd.

- Als je Fusion Monster Kaarten gebruikt, leg ze dan dicht neer op de Fusion Deck zone op de Speelmat. Een Fusion Deck is een kaart of een groep kaarten die uitsluitend uit **Fusion Monster** bestaat, door het fuseren van 2 of meer Monsters tijdens een Duel

Let op: De kaarten van een Fusion Deck worden niet meegeteld richting de 40 kaart minimum limiet van het Deck.

- Laat jouw tegenstander zien dat jouw Side Deck exact 15 kaarten bevat (de kaarten mogen dicht geteld worden). Wanneer er kaarten uit jouw Side Deck worden verwisseld met kaarten uit je Deck, tel de kaarten in je Side Deck dan opnieuw, samen met jouw tegenstander om er zeker van te zijn dat deze evenveel kaarten bevat.
- Voor het eerste duel van een Wedstrijd, tos je met een munt om te kijken wie mag beginnen. Voor de daaropvolgende Duels van de Wedstrijd, bepaalt de verliezer van het vorige Duel, wie er begint.
- Tot slot pakt elke speler 5 kaarten van de bovenkant van zijn stapel. Als beide spelers 5 kaarten hebben, begint het Duel, volgens de regels in de **Fases van het Spel**. Voordat je leert hoe een Yu-Gi-Oh! speelbeurt verloopt, is het belangrijk om de **Speelmat** en de speelkaarten te begrijpen. Het begrijpen van iedere soort kaart zal je helpen strategieën te ontwikkelen die ervoor zorgen dat jij als winnaar uit de bus komt!

Goede Manieren tijdens een Duel

Denk aan de volgende gedragsregels als je tegen iemand anders speelt:

- Kondig iedere actie luid en duidelijk aan, voordat je deze uitvoert.
- Jouw tegenstander mag weten welke kaarten er in jouw afgooistapel liggen en hoeveel kaarten jij in je hand hebt. Als de tegenstander hierom vraagt, moet je eerlijk antwoorden
- Zit nooit, zonder te vragen, aan de kaarten van een ander.

De speelmat

Iedere kaart die je speelt of afgooit wordt op de Speelmat gelegd. Het voorbeeld geeft aan waar de Yu-Gi-Oh! Decks moeten liggen en waar de kaarten gelegd moeten worden die tijdens de Wedstrijd gespeeld worden.



A. Veld Kaart Zone:

Veld Magie Kaarten worden hier gespeeld. Er kan maar 1 **Veld Magie Kaart** tegelijkertijd in het spel zijn.

B. Monster Kaart Zone:

Monster Kaarten kunnen open of dicht worden gespeeld op één van de 5 plekken van de Monster Kaart Zone volgens de regels uit **Hoofdfase 1**.

LET OP/Belangrijk: De Monster Kaart Zone heeft een limiet van 5 kaarten. Wanneer alle 5 plekken bezet zijn, kunnen er geen Monster Kaarten worden gespeeld, totdat er een plek vrijkomt.

C. Fusion Deck Zone:

Als je met **Fusion Monster** speelt, leg je Fusion Deck dan hier neer.

D. Graveyard (Afgooistapel):

Wanneer een kaart wordt vernietigd, dan wordt deze hier, open, neergelegd. De inhoud van deze stapel is niet geheim en jouw tegenstander mag zien welke kaarten erin liggen. Vraag altijd toestemming aan jouw tegenstander voordat je door zijn afgooistapel kijkt.

E. Magie & Val Kaartzone:

Magie & Val Kaarten kunnen open of dicht worden gespeeld op één van de 5 plekken van de Magie & Val Kaart Zone volgens de regels uit Hoofdfase 1.

LET OP/belangrijk: De Magie & Val Kaart Zone heeft een limiet van 5 kaarten. Wanneer alle 5 plekken bezet zijn, kunnen er geen Magie Kaarten (met uitzondering van Veld Magie Kaarten) of Val Kaarten worden gespeeld, totdat er een plek vrijkomt. Deze limiet van 5 kaarten telt ook voor kaarten waarmee je het monster van jouw tegenstander uitrust.

F. Deck Zone:

Leg je Deck met de plaatjes naar beneden op deze plek. Jouw Side Deck

wordt niet op de Speelmat gelegd. Je kunt Yu-Gi-Oh! ook spelen zonder een Speelmat. Je moet er dan alleen wel voor zorgen dat alle kaarten op dezelfde plek, als hierboven staat beschreven, liggen.

Een korte uitleg van een paar termen

Play (*het spelen van een kaart*) - Wanneer je de effecten van een kaart gebruikt of activeert, de Aanval/ Verdedigingspositie van een kaart verandert of als je een kaart op het veld legt, dan "speel je een kaart". Als je een kaart speelt, dan zijn de effecten direct van toepassing.

Set - Het dicht neerleggen van een kaart op het veld wordt "Set" genoemd. Het effect van een "Set" kaart gebeurt niet direct. Bovendien, een "Set" monster wordt niet als opgeroepen beschouwd, totdat hij wordt omgedraaid. Een "Set" Monster moet HORIZONTAAL worden neergelegd, dicht in de Verdedigingspositie (monsters die op de normale manier worden opgeroepen worden VERTICAAL, open in de Aanvalspositie neergelegd). "Set" Magie en Val Kaarten worden verticaal op het veld neergelegd.

The Field (*Het Veld*) - Als ergens in deze regels of op de kaarten zelf iets staat over de Monster Kaart Zone, Magie & Val Kaart Zone of Veld Kaart Zone, dan worden deze samen Het Veld genoemd.

Destroyed (*Vernietigd*) - Een kaart die op de Afgooistapel wordt gelegd, is "vernietigd".

Removed from Play (*Uit het Spel verwijderd*) - Een kaart die uit het spel verwijderd is, wordt niet op de afgooistapel gelegd. In plaats hiervan wordt deze apart gelegd en mag niet weer gebruikt worden in dit Duel.

Fusion (Fusie) Monster Kaarten

Tijdens jouw beurt kun je, als je de Magie Kaart Polymerization en de Fusie Materiaal Monsters die nodig zijn hebt, een Monster Fusie uitvoeren als een speciale oproep (**Special Summon**).

Als een Fusie is uitgevoerd, kies dan de betreffende Fusie Monster Kaart uit jouw Fusion Deck en leg deze open op een vrij veld van de Monster Kaart Zone in de Aanval of Verdedigingspositie. De 2 (of meer) Fusion Materiaal Monster Kaarten die gefuseerd zijn, alsook de Polymerization Magie Kaart die nodig was om de Fusie uit te voeren, worden vernietigd.

Als een Fusion Monster wordt vernietigd, wordt het op de afgooistapel gelegd. Als een Fusion Monster Kaart naar jouw hand wordt teruggestuurd, leg het dan terug in het Fusion Deck.

Let op: Aangezien een "Fusie" wordt beschouwd als een Special Summon (Bijzondere Oproep), is die kaart immuun tegen kaarten als

een "Trap Hole". Bovendien kun je, omdat het een Special Summon is, ook nog een Normale Summon of Set of een ander Monster spelen in dezelfde beurt.

Bijvoorbeeld:

De Fusion-Material Monsters voor Darkfire Dragon (Firegrass en Petit Dragon) heb je op het veld en in je hand **en** je hebt Polymerization in je hand. Kondig aan dat je een Fusie wilt uitvoeren en leg Polymerization in de Magie & Valzone.

Kies Darkfire Dragon uit je Fusion Monster Deck en plaats deze op een open plek van de Monster Kaart Zone. Denk erom dat een monster dat op deze manier is opgeroepen geldt als een Special Summon en je mag ook nog een Normal Summon, of Set, of een ander Monster spelen in dezelfde beurt.

De gebruikte kaarten - Firegrass , Petit Dragon en Polymerization - worden alle op de afgooistapel gelegd, als de Fusie compleet is.

Rituele Monster Kaarten

Tijdens jouw beurt kun je, als je een Rituele Monster Kaart in je hand hebt en de specifieke Ritual Magic Kaart zoals beschreven op de Rituele Monster Kaart (óf op het veld, óf in je hand) én je hebt ook de als Tribute vereiste Monster Kaarten, een Rituele Summon uitvoeren door de Rituele Magie Kaart te activeren. Volg de instructies op de Rituele Magie Kaart.

De Rituele Monster Kaart wordt daarna op een vrij veld van de Monster Zone gelegd, in de Aanval of Verdedigingspositie. De Tribute Monsters en de Rituele Magie Kaart die is gebruikt om de Rituele Summon uit te voeren, worden vernietigd.

Wanneer een Ritueel Monster wordt vernietigd, dan wordt het op de afgooistapel gelegd. Als een Ritueel Monster naar je hand teruggaat, dan kun je het niet opnieuw spelen zonder een andere (nieuwe) Rituele Summon uit te voeren. Een monster dat op deze manier is opgeroepen geldt als een Special Summon en je mag ook nog een Normale Summon, of Set, of een ander Monster spelen in dezelfde beurt.

Effect Monster Kaarten

De rij aan Effect Monster Kaarten is verdeeld in de volgende soorten:

- **Flip** - Het effect van dit Monster wordt geactiveerd wanneer de kaart van dicht naar open wordt gedraaid. Het effect wordt ook geactiveerd als de kaart wordt opengedraaid als gevolg van een Magie of Val Kaart, of door de aanval van een ander Monster.
- **Continuous (Voortdurend) Effect** - Zolang als deze Monster Kaart open op het veld ligt, blijft zijn effect actief. Wanneer het Monster dichtgedraaid wordt, houdt zijn effect op.

- **Cost Effect** * - De kosten verschillen per kaart, dus lees goed wat er op iedere kaart staat.
- **Trigger Effect** - Deze kaarten worden geactiveerd wanneer je **Directe Schade** doet aan de Levenspunten van je tegenstander, of wanneer je hebt voldaan aan één van de specifieke voorwaarden op één van de kaarten.
- Multi-Trigger Effect * - Dit zijn speciale Effect Monster Kaarten die je zelfs tijdens de beurt van je tegenstander mag spelen.

* Deze soorten van Effect Monsters zullen verschijnen in toekomstige sets van Yu-Gi-Oh! en zitten niet in dit Start Deck.

Magic-(magie) en Trap(val)kaarten.

Er zijn 6 soorten tekens die de eigenschappen weergeven van Magie of Val Kaarten Effecten zodra deze wordt geactiveerd.



Chains (kettingen)

A. Wat is een Chain (Ketting)?

Een "Chain" (*ketting*) is een regel die wordt gebruikt om eenvoudig te bepalen wat de uitkomst van een complex gevecht is, als gevolg van een reeks Magie of Val Kaarten, door beide spelers gespeeld. Bijvoorbeeld, een speler gebruikt een Magie Kaart. Die Magie Kaart wordt in een denkbeeldige lijn geplaatst, de Chain Link (Schakel) veld 1 genaamd. Als zijn tegenstander antwoordt met zijn eigen Magie of val Kaart, dan wordt er een ketting gestart, waarbij deze kaart in Chain Link veld 2 gelegd. Dit wordt ook met alle volgende kaarten zo gedaan, totdat geen van beide speler nog kaarten wil of kan spelen.

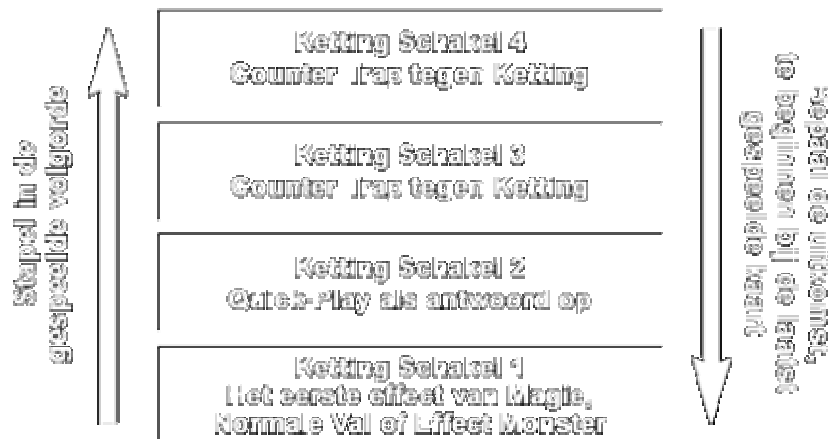
De effecten worden dan toegepast, beginnend bij de bovenste Schakel en zo verder naar beneden tot aan Schakel 1 toe.

B. Tegenstander mag reageren.

De speler wiens Val of Magie Kaart is gecountered heeft altijd de mogelijkheid om te reageren met een andere kaart - een kans die ervoor kan zorgen dat er weer een schakel aan de ketting wordt toegevoegd. Als je een Ketting maakt, vraag dan altijd aan jouw tegenstander: "Wil jij nog doorgaan?" Als jij verder gaat zonder dit te vragen, kan jouw

tegenstander bezwaar maken en dat moet er opnieuw gespeeld worden (**Replay Regels**).

Een voorbeeld:



De uitkomst wordt bepaald door te beginnen bij de laatst gespeelde kaart, de bovenste Schakel in de Ketting en zo verder naar beneden naar Schakel 1.

C. Spell Speed (Spreuken Snelheid)

Magie, Val en Effect Monster Kaarten hebben allemaal een verschillende snelheid. Je kunt alleen reageren op een kaart en daarmee een Ketting starten door een kaart te spelen met een even grote of grotere snelheid. De uitzondering op deze regel zijn de Spell Speed 1 kaarten ,die NIET tegen elkaar gespeeld kunnen worden.

- **Spell Speed 1:** Dit is de langzaamste van alle Spreuken kaarten. Spell Speed 1 kaarten kunnen niet tegen elkaar gespeeld worden. *Normale Magie - Uitrusting Magie - Veld Magie - Rituele Magie - Effect Monster (Voortdurend, Kosten, Trigger en Flip)*
- **Spell Speed 2:** Deze kaarten kunnen tegen een kaart met Spell Speed 1 of 2 worden gespeeld. Tegen deze kaarten kunnen kaarten met Spell Speed 2 of 3 worden gespeeld. *Snelgespeelde Magie - Normale Val - Voortdurende Val - Effect Monster (Multi-Trigger)*
- **Spell Speed 3:** Deze kaart gebruikt worden tegen iedere andere Spell Speed. Alleen een andere Spell Speed 3 kaart kan tegen deze kaart gebruikt worden. *Counter Trap*

Gameplay - termen

Play (Beurt) - Het spel verloopt in een serie van elkaar opvolgende beurten. De beurt van iedere speler bestaat uit 6 Fasen waarin een aantal actie kan worden uitgevoerd..

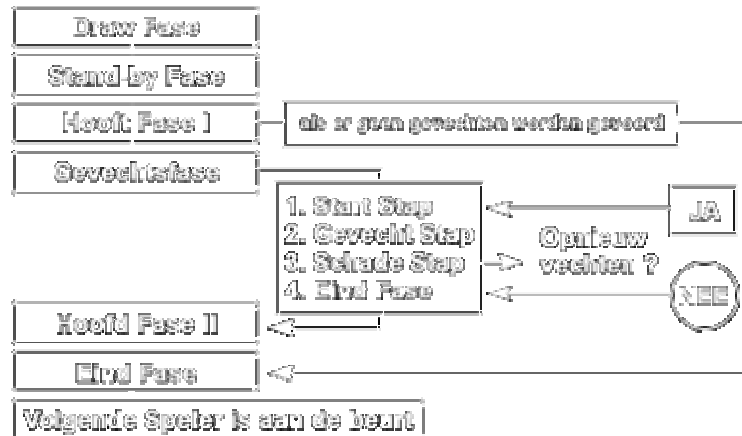
Phases (fasen) - Fasen bepalen de volgorde waarin door een speler

acties ondernomen kunnen worden tijdens zijn beurt. Elke Fase is beperkt tot een specifieke set van acties.

Step (stap)- Een fase kan bestaan uit een aantal stappen. Dit wordt alleen gebruikt in de gevechtsfase

Gameplay - Fasen

Herhaal deze fasen voor iedere volgende beurt.



A. Draw (kaarttrek) Fase

Tijdens deze fase, moet je één kaart van de bovenkant van je Deck pakken. Een speler die geen kaarten meer heeft in zijn Deck, verliest het spel.

Fase B. Stand-by Fase

Als er kaarten op het veld liggen die uitdrukkelijk vermelden dat bepaalde acties uitgevoerd moeten worden, dan moeten deze worden behandeld voordat men Hoofd Fase I ingaat. Kijk op de kaarten om te zien welke acties ondernomen moeten worden. Als er niet zulke kaarten op het veld liggen, ga dan door naar Hoofd Fase I.

Fase C. Hoofd fase I

Tijdens deze fase kun je:

- een "Set" uitvoeren
- een Monster, Magie of Val Kaart spelen.

Denk erom dat je niet over de limiet van 5 kaarten voor de Monster Kaart Zone of de Magie & Val Kaart Zone heengaat.

Tijdens deze fase mag je ook de Aanval of Verdedigingpositie van kaarten, die al op het veld liggen, veranderen. De positie van elke kaart kan maar één keer per beurt worden veranderd, tijdens Hoofd fase I of II. **Schade Stap** laat in detail zien hoe deze positie effect heeft op de uitkomst van een Duel.

BELANGRIJK! Je mag de aanvalspositie (van verdediging naar aanval of andersom) van een Monsterkaart niet veranderen tijdens dezelfde beurt waarin het monster is opgeroepen of dicht is

geplaatst.

Aan het einde van Hoofd Fase I kun je kiezen om de Gevecht Fase in te gaan of om direct door te gaan naar de Eind Fase (de startspeler kan geen Gevecht Fase uitvoeren in zijn eerste beurt).

Hieronder heel veel meer informatie over de Hoofd fase:

FASE C: A - Met Set of Summon (oproep) spelen van Monster Kaarten

Tijdens Hoofd Fase I of II van jouw beurt, mag je (d.m.v. Summon of Set) slechts één Monster Kaart op het veld leggen. Om een Monster Kaart met Set te spelen kies je deze uit je hand en leg hem dicht - en horizontaal (Verdedigende Positie) op een vrij veld van de Monster Kaart Zone. Om een Monster Kaart op te roepen kies je deze uit je hand en leg hem open - en verticaal (Aanvalspositie) op een vrij veld van de Monster Kaart Zone.

FASE C: A - 1 Normal Summon (normale oproep)

Het oproepen van een monster zonder de hulp van magie of effecten wordt een *Normale Summon* genoemd. Een Normale Summon kan maar één keer per beurt worden uitgevoerd, tijdens Hoofd Fase I of II (denk erom dat er maar 5 Monster Kaarten tegelijkertijd in de Monster Kaart zone kunnen liggen).

Wanneer hij een Monster Kaart op het veld speelt, moet een speler kiezen in welke positie hij deze legt: in de Aanval of Verdedigingspositie. Voor de Aanvalspositie leg je de kaart open en verticaal (een Summon) neer. Voor de Verdedigingspositie leg je de kaart dicht en horizontaal (een Set) neer.

Let op: Een Monster Kaart die, in de Verdedigingspositie, dicht, op het veld ligt wordt net beschouwd als opgeroepen. Daarentegen is hij gewoon met Set gespeeld en kan worden opgeroepen met een Flip Summon (Flip Summon).

De Aanval of Verdedigingspositie van een Monster Kaart, die al op het veld ligt, kan maar één keer per beurt, tijdens Hoofd Fase I of II, veranderd worden. Met uitzondering vanwege een paar speciale voorwaarden, moet de positie van een Monster Kaart, zodra deze is veranderd, zo blijven liggen gedurende de hele beurt.

Tribute Summon (Offer oproep)

Wanneer een Monster van level 5 of hoger (aangegeven met het aantal sterren rechtsboven op de kaart) wordt opgeroepen, moet je 2 of meer van jouw Monster Kaarten opgeven als offer door ze op de afgooistapel te leggen. Als je een level 5 of 6 Monster oproept, moet je één Monster opofferen en als je een level 7 of hoger Monster oproept, moet je 2 Monsters offeren.

BELANGRIJK! Zelfs als een level 5 of hoger monster dicht wordt geplaatst in plaats van opgeroepen, moeten de benodigde Offer Monsters worden opgeofferd voordat het Monster wordt Geplaatst. Met andere woorden, je kunt een level 5 of hoger monster **niet** plaatsen om een offering te ontlopen!

Een Tribute Summon wordt beschouwd als een Normale Summon. Daarom kunnen een Tribute Summon en een Normale Summon niet allebei in dezelfde beurt uitgevoerd worden.

Naast een Normale Summon zijn er 2 andere manieren om een Monster op te roepen: Flip Summon en Special Summon.

FASE C: A - 2 Flip Summon (Flip oproep)

Het omdraaien van een kaart van de dichte Verdedigingspositie naar de open Aanvalspositie wordt flip genoemd. Het opzettelijk "flippen" van een kaart en deze klaarleggen voor de Aanval wordt een Flip Summon genoemd.

Denk erom dat een Monster Kaart die dicht op het veld ligt (een Set) niet wordt beschouwd als opgeroepen - hij wordt pas beschouwd als opgeroepen als hij wordt opengedraaid. Echter, als een dichte Monster Kaart wordt opengedraaid als gevolg van een Aanval of het effect van een andere kaart, wordt hij niet beschouwd als opgeroepen d.m.v. een Flip. Het Flip effect wordt wél geactiveerd zodra hij open ligt.

Een Flip Summon kaart wordt niet beschouwd als een Normale Summon. Daarom mag je een Normale Summon en nog 1 of meer Flip Summon(s) in dezelfde beurt uitvoeren. Als je verschillende dichte Monsters hebt liggen, kun je zoveel Flip Summons uitvoeren als je wilt, maar denk erom dat je de positie van een Monster Kaart maar één keer per beurt kunt veranderen.

FASE C: A - 3 Special Summon (Speciale oproep)

Een Speciale Summon is als Fusie, Ritueel, Magie, Vallen of Monster Effecten gebruikt worden om een andere Monster op het veld te leggen.

Een Speciale Summon is anders dan een Normale Summon omdat hij vaker achter elkaar gebruikt kan worden in dezelfde beurt om Monster op het veld te krijgen. Zorg ervoor dat je de specifieke aanwijzingen op iedere kaart goed opvolgt, als je een Speciale Summon uitvoert.

FASE C: B Set of Play Magic (magie) & Trap (val) Kaarten

Met uitzondering van Veld Magie Kaarten, mag een speler maar 5 Magie en/of Val kaarten tegelijkertijd op het veld in de Magie & Val Kaart Zone hebben liggen. Deze limiet van 5 kaarten telt ook voor eventuele Equip

Kaarten die de speler heeft gehecht aan Monsters van de tegenstander.

Een Magie Kaart kan óf open óf dicht worden gespeeld op het veld. Als een Magie Kaart open wordt gespeeld, wordt hij meteen geactiveerd. Een Val Kaart moet altijd dicht op het veld gespeeld worden. Voor de effecten van Magie en Val Kaarten, moet je de aanwijzingen op de betreffende kaarten goed opvolgen.

FASE C: Samenvatting

Zodra een Magie Kaart open op het veld wordt gelegd, wordt hij meteen geactiveerd en daarna vernietigd. Equip en Field(veld) Magie Kaarten (meestal om de kracht van een Monster Kaart te veranderen) en Magie Kaarten met een "Continuous" (voortdurend) teken blijven op het veld liggen.

Trap (Val)Kaarten worden meestal direct na hun activering vernietigd, tenzij ze een "Continuous" teken hebben.

FASE C: Het onder controle hebben van een Monster van de tegenstander

Bepaalde Magie en Val Kaarten hebben het effect dat je het Monster van jouw tegenstander kunt overnemen. Als dit gebeurt, gebruik dan de volgende regels:

- Als je de controle overneemt van een Monster van de tegenstander, verplaats de Monster Kaart naar jouw eigen Monster Kaart Zone.
- Een Monster dat jij controleert, telt mee bij de limiet van 5 kaarten voor jouw Monster Kaart Zone. Daarom kun je niet een Monster van jouw tegenstander overnemen als jouw Monster Kaart Zone vol is.
- Equip Magie Kaarten die zijn gehecht aan een Monster Kaart blijven altijd liggen in de Magie & Trap (Val) Kaart Zone van degene die deze kaarten gespeeld heeft en tellen mee voor de limiet van 5 kaarten van de Magie & Val Kaart Zone van die speler. De effecten van de Equip Magie Kaarten veranderen niet, ook al liggen de Monster en Equip Magie Kaarten op velden van verschillende spelers.
- Overgenomen Monster Kaarten kunnen op dezelfde manier als jouw eigen Monster Kaarten worden gebruikt: om aan te vallen, verdedigen of om als offer te gebruiken. Overgenomen Monster Kaarten die worden vernietigd of geofferd als Tribute (*offer*) worden op de afgooistapel van jouw tegenstander gelegd.

Fase D: Gevecht Fase

Zodra de voorbereidingen voor een gevecht voor Hoofd Fase 1 zijn getroffen, dan ga je de Gevecht Fase in. Als je geen Gevecht Fase wilt uitvoeren, dat gaat jouw beurt over in de Eind Fase.

Denk erom dat de startspeler in zijn eerste beurt geen Gevecht Fase kan uitvoeren, zelfs al heeft hij een Monster Kaart op het Veld geplaatst.

Een beknopte handleiding gevechtsfase

START STAP

Geef aan dat je de Gevecht Fase ingaat. Jij en jouw tegenstander kunnen beide Quick-Play magie en/of Val Kaarten spelen.

GEVECHT STAP

Kies 1 monster om mee aan te vallen, kondig dit aan en wijs een monster van de tegenstander aan als doelwit (het monster dat je wilt aanvallen). Jij en jouw tegenstander mogen nu beide Quick-Play Magie Schade doen.

SCHADE STAP

Bereken de schadepunten van het aangewezen monster. Als het monster een Flip Effect heeft, pas dat dan toe, direct na het berekenen van de schade. Echter, een Flip Effect heeft geen effect op monsters die al zijn vernietigd als gevolg van het berekenen van de schade.

EIND STAP

Los alle gevechten op door de Gevecht en Schade Stappen zo vaak als nodig te herhalen; verklaar dan jouw Gevecht Fase als beëindigd. Jij en Jouw tegenstander mogen nu beide Quick-Play Magie en/of Val Kaarten spelen.

I. Start Stap

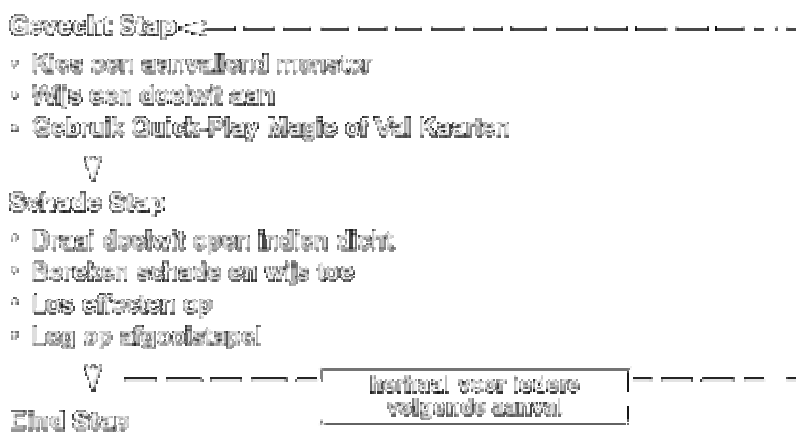
Kondig aan dat je de Gevecht Fase ingaat. Er kunnen nu door beide spelers Quick-Play Magie en/of Val Kaarten gespeeld worden.

II. Gevecht Stap

Tijdens hun beurt mogen de spelers 1 Aanval voor ieder monster, dat opgedraaid in Aanvalspositie, op het veld ligt. Echter, een monster kan maar één Aanval beurt doen.

De Aanvallende speler kiest één van zijn monsters en wijst er één van zijn tegenstander aan als doelwit. Het spel gaat dan meteen over in de Schade Stap, waarna je teruggaat naar de Gevecht Stap als de aanvallende speler opnieuw wil aanvallen met een ander monster. Als de tegenstander geen monsters op het veld heeft liggen, dan doet de aanval van het gekozen monster Directe Schade op de Levenspunten van de tegenstander (Directe Schade).

Een monster dat in aanvalspositie ligt hoeft niet aan te vallen. Afhankelijk van de situatie kun je bepalen of een monster meedoet aan het gevecht. Zodra een monster aanvalt, kan deze niet naar de Verdedigende positie worden gedraaid in dezelfde beurt. Naast de aanval van monsters kunnen beide spelers Quick-Play Magie en/of Val Kaarten spelen tijdens deze stap.



Replay Regels

Teruggaan naar een vorige stap en die stap opnieuw spelen, heet "Replay". Bijvoorbeeld; als het aantal monsters van jouw tegenstander op het veld verandert door het effect van een Val of Quick-Play Magie Kaart, wordt een "Replay" in werking gezet. Als dit gebeurt, gaat het spel terug naar het begin van de Gevecht Stap, waarbij de aanvaller een nieuw aanvullend monster en doelwit kiest. Replays kunnen alleen worden veroorzaakt door de effecten van Quick-Play Magie en/of Val Kaarten.

Bijvoorbeeld: Tijdens jouw Gevecht Stap heb je een aanvullende monster en een monster van jouw tegenstander aangewezen. Jouw tegenstander activeert zijn "Ultimate Offering" Val Kaart, die toestaat om nog een ander monster naar het veld te roepen. Omdat jouw tegenstander nu een ander aantal monsters heeft dan toen de Gevecht Stap begon, wordt een Replay geactiveerd en jij mag opnieuw een monster en een doelwit kiezen voor de aanval. Omdat een Replay het spel alleen maar terugbrengt naar het begin van de huidige Gevecht Stap, blijven monsters die in vorige Gevecht Stappen zijn vernietigd, vernietigd.

III. Schade Stap

In deze stap berekenen de spelers de schade door een aanval van een monster. Een monster dat als gevolg van een gevecht is vernietigd, wordt op de afgooistapel van zijn eigenaar gelegd.

De Schade Stap wordt uitgevoerd op de manier zoals deze op de volgende

bladzijden wordt beschreven. Tijdens de Schade Stap kunnen alleen Magie of Val Kaarten, die de Aanval of Verdediging van een monster veranderen, gespeeld worden. Bovendien kunnen deze kaarten alleen voor het berekenen van de schade gespeeld worden.

Na het voltooien van de Schade Stap ge je terug naar de Gevecht Stap als de aanvallende speler opnieuw wil aanvallen met een ander monster.

FASE D: III Schade stap - Berekenen van schade

a. Als het Monster van de tegenstander in Aanvalspositie ligt

Als je een monster aanvalt dat in Aanvalspositie (open en verticaal) ligt:
VERGELIJK DE ATK (AANVAL) VAN BEIDE MONSTERS

I. Aanvallers ATK Punten groter dan Tegenstanders ATK Punten

Aanval Resultaten: Als de aanvaller's ATK punten hoger zijn dan de ATK punten van het monster van de tegenstander, dan wordt het monster van de tegenstander vernietigd.

Schade: Trek de ATK punten van het monster van de tegenstander af van de ATK punten van het aanvallende monster. Dit getal wordt afgetrokken van de Levenspunten van de tegenstander.

II. Aanvallers ATK Punten gelijk aan Tegenstanders ATK Punten

Aanval Resultaten: Als de aanvaller's ATK punten gelijk zijn aan de ATK punten van het monster van de tegenstander, dan wordt het resultaat als gelijkspel beschouwd en worden beide monsters vernietigd.

Schade: Geen van beide spelers krijgt schade. Hun Levenspunten blijven gelijk.

III. Aanvallers ATK Punten kleiner dan Tegenstanders ATK Punten

Aanval Resultaten: Als de aanvaller's ATK punten lager zijn dan de ATK punten van het monster van de tegenstander, dan wordt het aanvallende monster vernietigd.

Schade: Trek de ATK punten van het aanvallende monster af van de ATK punten van het monster van de tegenstander. Dit getal wordt afgetrokken van de Levenspunten van de aanvaller.

b. Als het Monster van de tegenstander in Verdedigende Positie ligt

Als je een monster aanvalt dat in Verdedigende Positie (dicht en horizontaal) ligt,

VERGELIJK DE ATK (AANVAL) VAN HET AANVALLENDE MONSTER MET DE DEF (VERDEDIGING) VAN HET MONSTER VAN DE TEGENSTANDER.

I. Aanvallers ATK Punten groter dan Tegenstanders DEF Punten

Aanval Resultaten: Als de aanvaller's ATK punten hoger zijn dan de DEF punten van het monster van de tegenstander, dan wordt het monster van de tegenstander vernietigd.

Schade: Geen van beide spelers krijgt schade. Hun Levenspunten blijven gelijk.

II. Aanvallers ATK Punten gelijk aan Tegenstanders DEF Punten

Aanval Resultaten: Als de aanvaller's ATK punten gelijk zijn aan de DEF punten van het monster van de tegenstander, dan wordt geen van beide monsters vernietigd.

Schade: Geen van beide spelers krijgt schade. Hun Levenspunten blijven gelijk.

III. Aanvallers ATK Punten kleiner dan Tegenstanders ATK Punten

Aanval Resultaten: Als de aanvaller's ATK punten lager zijn dan de DEF punten van het monster van de tegenstander, dan wordt geen van beide monsters vernietigd.

Schade: Trek de ATK punten van het aanvallende monster af van de ATK punten van het monster van de tegenstander. Dit getal wordt afgetrokken van de Levenspunten van de aanvaller.

c. Directe Schade: Als de tegenstander geen monster heeft

Als jouw tegenstander geen enkel monster op het veld heeft liggen, dan krijgt hij Directe Schade. Het volledige aantal van ATK punten van het aanvallende monster wordt afgetrokken van de Levenspunten van de tegenstander.

Na de Schade Stap kan de aanvallende speler teruggaan naar de Gevecht Stap, een ander monster uitkiezen en opnieuw een gevecht aangaan. Denk erom dat ieder monster in de Aanvalspositie maar één keer per beurt mag aanvallen. Een speler mag deze stappen net zo vaak herhalen als hij beschikbare monsters heeft.

Voorbeeld gevecht en schade stappen

(Gevecht Stap)

1. Het monster dat als doelwit is gekozen, wordt aangevallen:

De aanvallende speler kiest één van zijn eigen monsters voor de aanval en wijst een monster van de tegenstander aan als doelwit. Beide spelers kunnen Quick-Play Magie en/of Val Kaarten spelen.

(Schade Stap)

2. Bepaal de resultaten van de aanval:

Als het monster, dat als doelwit is gekozen, open in Aanvalspositie ligt, vergelijk dan de ATK punten van beide monsters. Als het monster, dat als doelwit is gekozen, dicht in de Verdedigende Positie ligt, wordt de kaart opgedraaid.

Vergelijk de ATK punten van het aanvallende monster met de DEF punten van het verdedigende monster. Quick-Play Magie of Val Kaarten, die de ATK en/of DEF van een monster veranderen, kunnen nu gespeeld worden.

3. Bereken Schade:

Bereken de schade van het gevecht en wijs deze toe.

4. Pas de Effecten van Effect Monsters toe.

Als het monster, dat als doelwit is gekozen, een Flip Effect heeft, dan wordt dit hier toegepast. Bekijk de aanwijzingen op de omgedraaide kaart en pas deze toe. Pas geen effecten toe op monsters die al vernietigd zijn. Als er monsters zijn met effecten anders dan Flip Effecten, dan moeten die hier ook toegepast worden.

5. Leg op de Afgooistapel:

Monster die zijn vernietigd in en gevecht worden nu op de Afgooistapel gelegd. Als een monster een effect heeft dat zegt: "Als deze kaart van het veld naar de afgooistapel wordt gestuurd," , dan wordt dat effect tijdens deze stap uitgevoerd.

6. Beslis of je verder wilt aanvallen

Als er andere monsters zijn die kunnen aanvallen, beslis of je terug wilt gaan naar de Gevecht Stap of dat je doorgaat naar de Eind Stap.

Fase D - IV Eindstap

IV. Eind Stap

Zodra alle gevechten zijn afgerond, gaat een speler de Eind Stap in en kondigt het eind van zijn Gevecht Fase aan.

Fase E: Hoofdfase II

Als de Gevecht Fase voorbij is, gaat de ronde verder naar Hoofd Fase 2. Net als in Hoofd Fase 1 mag je een Set uitvoeren of Monster, Magie en/of Val Kaarten spelen. Denk eraan dat je **maar een keer** de Aanval of Verdedigingspositie van iedere monster mag veranderen of een Normale Summon of een Set mag uitvoeren. . Denk erom dat je niet over de **limiet van 5 kaarten** voor de Monster Kaart Zone of de Magie & Val Kaart Zone heengaat.

Fase F: Eindfase

Kondig het eind van jouw beurt aan. Als je meer dan 6 kaarten in je hand hebt moet net zolang kaarten op de afgooistapel leggen tot je 6 kaarten in je hand hebt. De tegenstander begint dan zijn beurt met de Draw Fase.

Fase G. Einde van het Duel

Herhaal Fase 1 tot 6 in afwisselende beurten totdat een winnaar is bepaald.