

**KONAMI**

Versão em  
Português



**Livro de regras oficial**

versão 7.0

# Índice

<b>Sobre a importância do livro de regras.....</b>	<b>03</b>
<b>Sobre o jogo.....</b>	<b>04</b>
<b>Começando.....</b>	<b>05</b>
<b>Coisas das que você precisa em um duelo.....</b>	<b>06</b>
<b>Começando 1.1: o tabuleiro de jogo.....</b>	<b>07</b>
<b>Como ler um card.....</b>	<b>08</b>
<b>O que é um card de monstro?.....</b>	<b>09</b>
<b>Os monstros synchron.....</b>	<b>10</b>
<b>Invocando cards de monstro.....</b>	<b>12</b>
<b>Spell &amp; “trap cards”: como ler um card?.....</b>	<b>13</b>
<b>Tipos de “spell cards”.....</b>	<b>14</b>
<b>Tipos de “trap cards”.....</b>	<b>15</b>
<b>Como jogar: deixe o duelo começar!.....</b>	<b>16</b>
<b>Começando com o primeiro jogador, está na hora a duelo!.....</b>	<b>17</b>
<b>O que é uma cadeia?.....</b>	<b>21</b>
<b>“Spell speed”.....</b>	<b>21</b>
<b>A prioridade do jogador no turno.....</b>	<b>22</b>

\*Este é o oficial Yu-Gi-oh! **LIVRO DE REGRAS DE TCG**. É importante aprender a jogar corretamente, assim você deveria ler isto livro de regras antes de jogar se você é novo ao jogo. Entendendo as regras, elas lhe ajudarão a fazer o melhor uso de seus cards, assim mantenha o livro de regras à mão durante seus primeiros poucos jogos. Você também pode visitar [www.yugioh-card.com](http://www.yugioh-card.com) para respostas, perguntas freqüentemente feitas, e uma demonstração de jogo interativa.

## **SOBRE O JOGO**

### **CRIE SEU PRÓPRIO DECK**

Com milhares de cards para escolher, você pode criar e personalizar seu próprio deck com seus cards favoritos. Todo Duelista tem o deck sem igual a outro, completamente diferente de todo o Deck de outro Duelista, que faz o jogo ser realmente bom para jogar!

### **LUTE COM MONSTROS FANTÁSTICOS & GRANDE COMBOS**

Até mesmo se um card não está usando bastante poder seu próprio, pode ficar poderoso quando combinou com outros cards. É divertido colecionar todos os cards diferentes e criar seus próprios combos, então os pratique em um Duelo.

**Tradução: Alexandre**  
**Edição: Alexandre**  
**Imagens: Alexandre**

# Começando

## Deck principal:

Deck..... (40 a 60 cards)

Junte seus cards favoritos em um deck que segue estas regras:

*-O Deck deve ser 40 a 60 cards.*

*-Você só pode ter até três cópias do mesmo card em seu deck, Extra deck e Side deck combinados.*

*-Também, alguns cards são Proibidos, Limitado ou Semi-limitado em torneios oficiais.*

*\*Tente manter seu deck perto do 40 mínimo de cards. Tendo um deck com muitos cards faz isto difícil de puxar seus melhores cards quando você precise deles. Esta Deck é chamada seu deck Principal.*

## Extra Deck:

Extra Deck..... (0 a 15 cards)

Este Deck consiste em Monstros de Synchron e Monstros de Fusão que pode ser usados durante o jogo se você satisfizer para certas exigências. As regras para o Extra Deck são:

*-Você pode ter até 15 cards no Extra Deck.*

*-O Extra Deck pode conter só Monstros de Synchron e Fusão Monstros.*

Não são contados cards desse deck para os 40 card limite mínimo de seu deck Principal.

## Side Deck:

Side Deck..... (0 a 15 cards)

Side Deck:

Este é um deck separado, de cards você pode usar para mudar seu deck durante uma Partida. Depois de cada Duelo em uma Partida, você pode trocar qualquer card de seu side deck com um card de seu deck Principal para personalizar sua estratégia contra seu oponente. O número de cards em seu Side deck não devem exceder 15. O número de cards em seu side deck antes de e depois que você troque que qualquer card deve ser exatamente o mesmo.

## **Coisas das que você precisa em um Duelo:**

*-Dados:*

\*Há alguns cards que precisam de um dado. Se você joga com estes monstros, tenha um dado padrão com números 1 a 6;

*-Moeda:*

\*Alguns cards requerem um lance de moeda. Se você joga com estes, tenha uma moeda padrão.

### **Counters**

Alguns cards requererão marcadores (chamados counters) para lembrar de coisas como o número de turnos, ou o nível de poder de um card, você pode usar objetos pequenos como contas de copo, papel, clipes, ou centavos para os counters, que são colocados então nestes cards face para cima.

### **Monstros-Símbolo (tokens)**

São usados símbolos para representar monstros que podem ser criados através de card, com efeito. Qualquer objeto que você usou para um Símbolo necessita de ter dois modos distintos para poder indicar claramente a Posição de Batalha de monstro.

# Começando 1.1

## O Tabuleiro de Jogo:

O Tabuleiro de Jogo lhe ajuda a organizar seus cards durante um Duelo. Quando você usa seus cards, você os coloca no Tabuleiro de Jogo. Tipos diferentes são colocados em Zonas diferentes. Cada Duelista precisa do próprio Tabuleiro de Jogo;



*\*exemplo de tabuleiro de jogo: “o campo”.*

### 1- Zona de Card de monstro

Isto é onde você coloca seus monstros quando eles são jogados. Você pode ter até cinco cards aqui. Há três modos principais para posicionar seu Cards de monstro: face para cima Posição de Ataque, face para cima Posição de Defesa, e face para baixo Posição de Defesa. Posicione o card verticalmente para posição de Ataque, e horizontalmente para Posição de Defesa.

### 2- Zona de Spell & Trap

Isto é onde você coloca seus “spell cards” e Trap. Você pode ter até cinco cards aqui. Você os coloca aqui face para cima os ativar, ou lugar eles face para baixo. Porque um “spell card” é colocado nesta zona quando é ativado, nenhum “spell card” adicional pode ser usado se todos os cinco espaços forem já ocupados.

### 3- Cemitério

Quando são destruídos Cards de Monstro, e quando Spell & “trap cards” são usados, você os envia face para cima para este espaço. O conteúdo de ambos os jogadores Cemitérios são de conhecimento público, e seu oponente pode olhar a qualquer hora durante o Duelo. A ordem dos cards no Cemitério não pode ser mudada

### 4- zona de deck

Seu deck é colocado face para baixo neste espaço. Os jogadores puxam cards daqui para as mãos. Se um efeito de card lhe exige que revele cards de seu deck, ou olha por isto, pegue-o e reponha-o neste espaço depois de encerrar o efeito.

### 5- campo

“Spell cards” de Campo são jogados aqui. Só um Card de campo pode ser ativo de cada vez. Sempre que um “spell card” de Campo novo é ativado, o ativo anterior é destruído automaticamente.

### 6- extra deck

Coloque seu extra deck face para baixo neste espaço. Você pode olhar ao cards em seu próprio Extra deck durante o jogo. Esta área era antigamente para a Deck de Fusão. Qualquer efeito de card aplicado para o Deck de Fusão é aplicado agora à Extra deck.

# COMO LER UM CARD



## 1- nome

Este é o nome do card. Quando um nome de card é mencionado em card texto que se aparece em cotações. Se cards têm o mesmo nome, é considerado que eles são o mesmo card.

## 2- nível

Conte o número de estrelas aqui para descobrir o Nível do monstro.

## 3- atributo

Há seis Atributos\* diferentes um monstro pode ter. Estes atributos às vezes são importantes para efeitos de card.



\*6 atributos: escuro, terra, fogo, Luz, água e vento.

## 4- Tipo

Monstros são divididos em Tipos vários. Alguns monstros com habilidades específicas terão informação adicional também aqui, próximo ao Tipo deles.

## 5- Número de card

O número de identificação de um card é achado aqui. Este número é útil por colecionar, e por ordenar sua coleção.

## 6- ATK (Pontos de Ataque) / DEF (pontos de Defesa)

ATK é o Ataque de um monstro e DEF são os Pontos de Defesa de um monstro. Ataque alto e pontos de Defesa são bons ao batalhar!

## 7- descrição do monstro

São escritos os efeitos de card aqui, descrevendo se monstro é especial, habilidades, e como os usar. Normalmente, os efeitos de monstros não podem ser usados enquanto eles forem fixos face para baixo no campo.



## O QUE É UM CARD DE MONSTRO?

São usados Cards de monstro batalhar e derrotar seu oponente. Batalhas entre Cards de Monstro é a fundação de qualquer Duelo.

Há muitos tipos de Cards de Monstro. Este jogo é mais que um simples jogo de pancadaria, pois às vezes monstros com Ataque alto e Pontos de Defesa não são o bastante. Também há os monstros com fortes efeitos embora o ATK deles/delas e pontos de DEF sejam baixos. Então, seu sucesso em um Duelo depende em como habilmente você pode fazer uso dos tipos diferentes de cards. Demos uma olhada nos tipos diferentes de monstros.

### **Os Monstros normais:**

Estes são os Monstros básicos. Cards sem habilidades especiais. Muitos Monstros Normais têm Pontos de Ataque mais altos e Defesa altas em vez de ter habilidades especiais.

### **Os Monstros de efeito:**

Um Monstro de Efeito é um monstro que tem habilidades especiais. Os efeitos destes monstros são divididos em **cinco categorias**:

#### **• Flip Efeito: “flip effect”**

Este é um efeito que é ativado quando um card face para baixo é virado face para cima. Isto pode acontecer quando é Pulo Chamado, atacada enquanto face para baixo, ou flip face para cima por um efeito de card. Estes efeitos começam com a palavra “FLIP:” no card. Quando você tem um monstro face para baixo, seu oponente deve ser cauteloso porque ele não sabe se tem um Efeito de Pulo ou não.

*\*exemplo de efeito flip: Destrua 1 monstro seu oponente*

#### **• Efeito Contínuo “continuous effect”:**

Este efeito é ativo enquanto o Card de Monstro de Efeito for colocado face para cima em seu campo. O efeito começa quando o monstro face para cima é colocado no campo. Estes monstros são muito úteis se você tiver uma estratégia para os proteger enquanto eles estão no campo.

*\*exemplo de efeito contínuo: Monstros com 2000 ou menos ATK não podem declarar um ataque.*

#### **• Efeito de Ignição “ignition effect”:**

Você só usa este tipo de efeito declarando sua ativação durante sua “main fase”. Há alguns Efeitos de ignição que têm um custo para ativar, como descartar, cards de sua mão, tributo de um monstro, ou pagando seus Pontos de Vida porque você pode escolher quando ativar este tipo de efeito é fácil de criar combos com eles.

*\*exemplo de efeito de ignição: Você pode tributar este cartão destruir 1 monstro no campo.*

#### **• Efeito Trigger “tigger effect”:**

Estes efeitos são ativados há tempos específicos, como “durante a Fase de espera” ou “quando este monstro é destruído.”. Estes cards podem trazer algum grande combos, mas é mais fácil para seu oponente prever o que acontecerá, assim eles poderiam tentar detê-los.

*\*exemplo de efeito de trigger: Quando este cartão é destruído por batalha e foi enviado para o Cemitério, destrua 1 cartão no campo.*

#### **• Efeito Rápido “quick effect”:**

Estes são efeitos de monstros que você pode ativar até mesmo durante o turno de seu oponente. Estes tipos de efeitos têm um Spell speed 2, embora todos os outros efeitos de monstro tenham um Spell speed 1.É difícil prever estes cards, eles podem os dar ao seu oponente uma surpresa inesperada.

*\*exemplo de efeito de quick effect: Você ou pode ativar este efeito durante o turno do jogador. (Antigamente chamado efeito Multi-trigger)*

## Os Monstros Synchron



Monstros de Synchron são colocados no *Extra deck*, separado do Deck Principal. Você pode fazer um “special summon” de um Monstro Synchron poderoso para o campo só usando os Níveis de seus monstros. Eles podem ser “Synchron Summoned” do Extra Deck enviando 1 face para cima monstro “Tuner” e qualquer número de face para cima monstros non-tuner de seu lado do campo para o Cemitério, quando a soma de todos seus Níveis são precisamente iguais ao Nível do Monstro Synchron.

### Os Monstros tuner para “Synchron Summon”



Em ordem para o “Synchron Summon” de um monstro de synchron, você precisa de 1 Tuner. O Monstro Tuner e outro monstro face para cima que você usa para o “synchron summon”, esse monstro é chamado de material para o Monstro Synchron. A soma dos Níveis deles é o Nível do Monstro de Synchron pode você Chame.

### Como fazer um “synchron summon”

- 1-** Durante sua “main fase”, você pode declarar “synchron summon” quando o Níveis totais combinados de 1 Monstro tuner face para cima o e qualquer número de outro monstro face para cima que você controla é igual ao Nível do Monstro de Synchron que você quer “synchron summon”.
- 2-** Depois de confirmar o Nível do Monstro de Synchron você quer, envie os Materiais de monstro de Synchron face para cima de seu lado do campo para o Cemitério. Se lembre, só 1 pode ser um Monstro de Tuner.
- 3-** Depois de enviar os monstros do campo para o Cemitério, leve o Monstro Synchron de seu extra deck e coloque-o no campo face para cima em posição de ataque ou face para cima Posição de Defesa.



### Os Monstros de fusão

Monstros de fusão também são colocados em seu extra deck (não em seu deck Principal). Eles são invocados usando monstros específicos listados no card (chamados Materiais de Monstros de Fusão) combine-os com o Spell card “Polimerização”. Eles normalmente têm habilidades especiais e ataque muito alto.

#### Como fazer uma invocação de Fusão

Se você tem todos os Materiais de Monstros que a Fusão os lista nos Card de Monstro de Fusão (ou no campo ou em seu mão) você pode ativar “Polimerização”, colocando isto na sua Zona de Card de Trap & Spell.

Depois de enviar os Materiais de monstro para o Cemitério, leve o Monstro de Fusão apropriado de seu extra deck e coloque-o face para cima em posição de Ataque ou Posição de Defesa. Finalmente, coloque o Card “polimerização” no Cemitério.

Se lembre que para usar um Monstro de Fusão durante um Duelo é preciso este monstro estar no seu extra deck. Considerando que o monstro de Fusão requeira cards específicos, esteja seguro e inclua esses cards em seu deck Principal!

### Os Monstros rituais

Monstros rituais são monstros especiais que são Chamados Especialmente com um spell Card de Ritual específico junto com um Tributo exigido. Cards de Monstro rituais são colocados no Deck Principal e não Podem ser chamados a menos que você tenha todos os cards requeridos juntos em sua mão ou no campo. Monstros Rituais geralmente têm ATK e DEF altas, e alguns têm habilidades especiais, são quase iguais Monstros de Fusão.

#### Como fazer uma invocação Ritual

Quando você tem um “spell card” Ritual, junto com o card de Monstro Ritual em sua mão, junto com o Tributo exigido (como listada no Ritual Spell Card), você pode ativar o “spell card” Ritual, colocando isto na Zona de Card Spell & trap.

Se a ativação do “spell card” Ritual tem êxito, Monstros de tributo são enviados de sua mão ou do campo para o Cemitério. O “spell card” Ritual listará a quantia requerida para Tributo.

Depois de enviar os Monstros de Tributo para o Cemitério, coloque o card de Monstro Ritual no campo de face para cima em posição de Ataque ou Posição de Defesa. Finalmente, coloque o Spell de Ritual no Cemitério.

## Invocando cards de Monstro

Há vários modos para jogar os monstros sobre o campo. Estes modos podem ser categorizada em 2 grupos: ações que só podem ser feitas uma vez um flip, e ações que podem ser feitas tempos múltiplos uma turno. Você pode fazer uma invocação normal uma vez por turno.

### “Normal summon” (e “Tribute summon”)

Este é o modo mais comum para Chamar um monstro. Simplesmente coloque um Card de Monstro de sua mão sobre o campo em face para cima Posição de Ataque. Todos os Monstros Normais, e a maioria de Monstros de Efeito (a menos que eles tenham uma restrição específica), podem ser invocados deste modo. Porém, para Monstros que possuem nível 5 ou mais, você deve Tributar pelo menos 1 monstro que você controla antes de invocar Normal. Isto é a chamada invocação Tributo. Monstros que são Nível 5 ou 6 requerem 1 Tributo e Monstros que estão Nivelado 7 ou mais alto requeira 2 Tributos.

<b>Nível 5 ou 6</b>	<b>7 ou mais</b>
<b>1 tributo</b>	<b>2 tributos</b>

### “Set”

Jogar um Card de Monstro de sua mão no campo face para baixo em Posição de Defesa é chamado de “set”. Para colocar Monstros que são Nivel 5 ou mais, você precisa de um Tributo.

*\* você não pode jogar um monstro de sua mão no campo face para cima Posição de defesa.*

### “Flip summon”

Você pode mudar um Monstro face para baixo de Posição de Defesa e colocá-lo face para cima Posição de Ataque, sem usar um efeito de card. Isto é chamado de uma invocação Pulo. Quando você “flip summon”, você não pode mudar o monstro de face para cima Posição de Defesa, só enfrentar - para cima em Posição de Ataque. Um Card de Monstro não pode ser “flip summon” no mesmo turno que ele é colocado sobre o campo. Você não pode usar a maioria dos monstros de efeito até que eles sejam colocados face para cima.

### “Special summon”

Alguns monstros que podem ser jogados no campo sem ser “Normal summon” ou “set” são chamados de “special summon”. “Synchron Summon”, “fusion summon” e “ritual summon” são “special summon”. Alguns efeitos específicos de monstros têm condições que o permitem um “special summon”. Estes são considerados os monstros “special summon”. A menos que esteja especificado, um monstro special summon é colocado sobre o campo de face para cima Posição de Ataque ou face para cima em Posição de Defesa.

### Special Summon com o Efeito de um Card

Monstros também podem ser “special summon” no campo pelo efeito de outro card. Isto é diferente de “special summon” por Monstros. Você não pode usar um efeito de card para “special summon” esses monstros de sua mão, deck, ou o Cemitério a menos que fosse corretamente Especial Chamada primeiro. Por exemplo, se um Monstro de Synchron é enviado de seu extra deck para o Cemitério sem ser “Synchron Summoned”, você não pode usar um “spell card” para “special summon” do Cemitério, porque os Monstros de Synchron têm que ser corretamente Especial Chamou primeiro, antes de eles pudessem ser “special summon” pelo efeito de outro card.

## Spell & “trap cards”: Como ler um card?



*\*Ex de trap e spell card's*

Se lembre, cards com o mesmo nome é considerada que é o mesmo card, e você só pode tenha até 3 cópias do mesmo card em seu deck Principal e side Deck juntos.

Em vez de ter um Atributo símbolo como Cards de Monstro, um “spell card” tem o símbolo “SPELL”. E um Card de Trap tem o símbolo “TRAP”.

### 1- nome

Este é o nome do card. Quando um nome de card é mencionado em card texto que se aparece em cotações. Se cards têm o mesmo nome, é considerado que eles são o mesmo card.

### 2- tipo

Só existe uma descrição para cards spell (o mesmo nome) e trap cards (o mesmo nome)

### 3- ícone

Há 6 tipos de ícones que representam propriedades especiais um Spell ou Card de trap pode ter. Os “spell cards” e Trap sem um ícone São chamados de “spell cards” ou “Trap Cards” Normais.



#### **4- descrição do card**

As condições e efeitos de ativação de cada card são providos aqui. Leia a descrição do card cuidadosamente e siga as instruções.

#### **5- Número de card**

O número de identificação de um card é achado aqui. Este número é útil por colecionar, e por ordenar sua coleção.

#### **“Spell cards”**

“Spell cards” normalmente só podem ser ativadas durante sua “main Fase”, e o ajuda você com diferentes efeitos. Os “spell cards” possuem muitos efeitos poderosos, como destruir outros cards ou fortalecendo monstros. Economize estes cards em sua mão até você pode adquirir melhores resultados quando colocados no campo.

### **Tipos de “spell cards”**

#### **“Spell cards” Equip**

Estes cards dão um efeito extra para 1 face para cima monstro de sua escolha (ou seu próprio ou seu oponente, dependendo do card). Eles permanecem no campo depois que eles sejam ativados.

O “spell card” Equip só afeta 1 monstro (chamados de monstros equipados), mas ainda ocupa uma zona de Sua Zona de Spell & Trap Card. Se possível, coloque diretamente na zona atrás do monstro equipado para que lhe ajude a se lembrar. Se os monstros equipados forem destruídos, face para abaixo, face para cima ou afastado do campo, seu “Equip card” é destruído.

#### **“Spell cards” de campo**

Estes cards podem ser colocados face para baixo na Zona de Card de Campo, mas não é ativo até ser virado face para cima. Só um Card de campo pode ser ativo de cada vez. Sempre que outro “spell card” de Campo é ativado, o ativo anterior é destruído automaticamente.

#### **“Quick-play spell cards”**

Estes são “spell cards” especiais dos quais podem ser ativados durante qualquer Fase do seu turno, não só sua “main fase”. Você também pode os ativar durante o turno do seu oponente se você colocar o card primeiro face para baixo, entretanto você não pode ative o card no mesmo turno que você “setou” ele.

#### **“Spell cards” rituais**

Estes “spell cards” são usados para executar um “ritual summon”. Use estes cards da mesma maneira como você use “spell cards” Normais.

#### **“Spell cards” contínuos**

Estes cards permanecem uma no campo quando são ativados, e o efeito delas continua enquanto o card ficar face para cima no campo. Usando um Card de Spell Contínuo, você pode criar efeitos positivos duradouros com um único card que é bom, mas há grandes chances que o oponente removerá isto do campo antes que você se beneficie do efeito.

#### **“Spell cards” normais**

“Spell cards” normais têm efeitos de uso-único. Usar um “spell card” Normal anuncie esta ativação a seu oponente, colocando ele virado face para cima no campo. Se a ativação tiver sucesso, então você ativa o efeito escrito no card. Depois de ativar o efeito, envie o card para o Cemitério.

## **“Trap cards”**

“Trap cards” o ajudarão com efeitos diferentes, há pouco igual dos “Spell Cards”. A diferença grande entre eles são que você pode ativar Trap Cards durante o turno de seu oponente. Muitos “Spell Cards” têm efeitos úteis se você joga na ofensiva, mas Trap Cards têm a capacidade de pegar de surpresa o oponente, rompendo os ataques e estratégias.

### **Tipos de “trap cards”**

#### **“Trap cards” normais**

Antes de você poder ativar um Card de Trap, você tem que colocá-la primeiro no campo. Você não pode ativar um Trap no mesmo turno que você “setou” ele, mas você pode ativar qualquer hora depois de colocá-lo no campo, desde que seja no próximo turno. “Trap cards” normais têm efeito de uso-único e uma vez que os efeitos terminam, eles são enviados para o Cemitério. Eles também são semelhantes a “spell cards” Normais porque uma vez ativados, não é provável que os efeitos deles sejam parados. Porém, seu oponente pode destruir seus “trap cards” face para baixo no turno eles forem colocados, ou antes, do tempo certo para ativá-los. Por isso, você deve ser inteligente sobre como você usa seus “trap cards”.

#### **“Trap cards” contínuos**

“Trap cards” Contínuos permanecem no campo uma vez eles são ativados e os efeitos deles continuam enquanto eles ficarem face para cima no campo. Alguns “trap cards” Contínuos têm habilidades semelhante para os Efeitos de Ignição ou “trigger effect”. “Trap cards” contínuos podem ter efeitos que limitam as opções de seu oponente, ou que lentamente acabam com os Pontos de Vida de seu oponente.

#### **Counter “trap cards”**

Estes “trap cards” normalmente são ativados com respeito à ativação de outros cards, e podem ter habilidades como de negar os efeitos desses cards. Estes tipos de Traps são efetivos contra “spell cards” Normais ou “trap cards” Normais que são difíceis de destruir, porém muitos Counter “trap cards” requerem um custo para ser ativados.

### **A diferença de setar “spell cards” e setar “trap cards”**

“Spell cards” podem Ser colocados face para baixo no campo como “trap cards”. Porém, as regras para os dois tipos de cards são diferentes. Spell podem ser ativados Cards durante as Fases Principais no mesmo turno que você as “setou” (com exceção de Spell Cards “quick-play”). Colocando-os no campo não lhe permite os usar no turno do seu oponente; eles ainda podem ser ativados **só** durante sua “main fase”. Você pode Colocar um “spell card” face para baixo no campo blefar seu oponente em pensar que você tem um “Trap card” poderoso.

# Como jogar

## Deixe o Duelo começar!

### Como Duelar e Como Ganhar

Um único jogo é chamado de Duelo, e um Duelo termina quando um jogador ganhar, ou o jogo termina em um “draw”. São jogados duelos de 3 jogos, chamados de “match”, e o vencedor de um “match” melhor de 3 ganha a Partida.

### Ganhando um duelo

Cada jogador começa um Duelo com 8000 Pontos de Vida. Você ganha um Duelo se:

- *Você reduz o Lp (life points) de seu oponente a zero;*
- *Se seu oponente é incapaz puxar um card;*
- *Ou se o efeito especial de um card diz que você ganha.*

Se você e seu oponente ambos alcance o Lp a 0 ao mesmo tempo, o Duelo é declarado um “draw”.

### Preparando-se para duelar

Antes de começar um Duelo, siga estes 4 passos. Também, tenha certeza você tem tudo o que poderia precisar, como uma moeda, dados, ou counters.

**1-** Depois de cumprimentar seu oponente, dê seu deck para o oponente. Então seu oponente dá o deck dele para você, então os dois embaralham o deck um do outro (tem cuidado ao tocar nos cards do oponente).

**2-** Depois de embaralhar, coloque os Deck's face para baixo nas próprias Zonas de Deck no campo. Se você ou seu oponente usam cards no extra deck como Monstros de Synchron ou Monstros de Fusão, coloque-os face para baixo na Zona de Extra deck.

**3-** Ambos os jogadores mostram para um ao outro o Side deck, e confirmam um ao outro o número de cards neles, também confirmando que eles têm 15 ou menos cards (os cards deveriam ser contados face para baixo). Se você troca cards do Side deck e Principais depois de um Duelo, conte os cards de seu side deck novamente para mostrar ao seu oponente que o número de seus cards permanece o mesmo.

**4-** Jogue pedra-papel-tesouras ou jogue uma moeda. O vencedor decide ir primeiro ou segundo no Duelo. Para seus próximos Duelos, decide o perdedor do Duelo prévio que vai primeiro. Se o Duelo prévio terminou em um empate, é feito outro lance de moeda, para determinar quem começará. Finalmente, tire 5 cards do topo de seu deck; esta é sua mão começando.



# Começando com o primeiro jogador, está na hora a Duelo!

## Estrutura de turno

-Um Duelo progride em uma série de turnos que são divididas em fases.

## Turnos

Durante um Duelo, jogadores alternam os turnos. O turno de cada jogador consiste de até seis fases.

## fases

Você move-se pelas fases de seu turno na ordem mostrada abaixo. Você pode fazer só certas coisas durante cada fase, como detalhado neste capítulo.

## O turno do 1º Jogador:

“Draw phase”> “standby phase”> “main phase 1”> “Battle phase”> “main Phase 2”> “end phase”> 2º jogador  
Fase de puxar> fase de espera> fase principal 1> fase de batalha> fase principal 2> fim do turno> 2º jogador

### Fase de puxar (draw phase)

Esta é a primeira fase. O jogador cujo turno ele começou tira 1 card do topo do Deck dele. O Jogador incapaz de puxar cards (por falta de cards) do Deck perde o Duelo. Depois que você puxa, Traps cards Podem ser ativados ou “spell cards” de “quick-play” antes de ir para a Fase de espera.

### Ação principal nesta fase:

- Puxe 1 Card
- Ative “trap cards”, “quick-play”, “Spell cards”, etc.

### Fase de espera (standby phase)

Alguns cards têm efeitos que ativam, ou custos que você tem que pagar, na Fase de espera. Se você não tem nenhum destes cards no campo, você ainda pode ativar “trap cards” ou “spell cards” de “quick-play” antes de passando para sua Fase Principal 1.

### Ação principal nesta fase

- Efeitos de card de resolução que acontecem nesta fase
- Ative “trap cards”, “quick-play”, “spell cards”, etc.

### Fase principal 1 (main phase 1)

Esta fase é onde você poderá colocar a maioria de seus cards: você pode Normal Chame, “set”, ou mudar a posição de batalha de um monstro, ativar cards de efeito, ”setar” “Spell” e “trap cards”. Estas ações podem ser feitas dentro em qualquer ordem que você quiser, mas algumas ações têm restrições.

### Ações principais nesta fase “Summon” ou “set” um Monstro

Não há nenhum limite ao número de cards que você possa “flip summon” ou “special summon” durante um turno. Mas você pode só Normal summon ou “setar” um monstro (inclusive um Tributo Chame) uma vez por turno.

### Mude Seus Monstros para posição de batalha

Isto inclui “flip summon”, ou mudando a posição de um monstro face para cima para face para cima em posição de Ataque ou Posição de Defesa. Você pode mudar a posição de cada monstro que você controla, menos em três casos:

- 1- você não pode mudar a posição de batalha de um monstro se ele foi colocado no campo neste turno.
- 2- você não pode mudá-lo na Fase Principal 2 se o monstro atacar durante a Fase de Batalha.
- 3- você não pode mudá-lo se você já mudou seu posicionamento uma vez neste turno.

### **Ative um Card ou Efeito**

Você pode ativar Spell e “trap cards”, ou os efeitos de Spell, Trap, ou Cards de Monstro de Efeito tantas vezes quanto você quer durante esta fase, contanto que você possa continuar pagando qualquer custo envolvido.

### **“Set” “spell cards” & “trap cards”**

Você pode Colocar Spell e “trap cards” face para baixo na sua Zona de card Spell & Trap durante esta fase, contanto que você tenha espaço.

### **Fase de batalha (battle phase)**

Agora está na hora para lutar com seus Cards de Monstro! Esta fase é dividida em passos (steps).

Você não tem que entrar em uma Fase de Batalha todo turno. Até mesmo se você tenha um monstro no campo, você pode escolher entrar ou não na Fase de batalha, ou ir direto à Fase de Fim.

### **Ações principais nesta fase**

- Lute com Monstros
- Ative “trap cards” e “ quick-play spell cards” de jogo

### **Fluxo da fase de batalha**

A Fase de Batalha é dividida em 4 passos e é feita dentro na ordem mostrada abaixo. O Passo de batalha e o Passo de Dano são repetidos a cada vez que você atacar com um monstro.

**“Start Step”> “Battle Step”> “Damage Step”> “end Step”**  
**Passo de começo> Passo de batalha> Passo de dano> Passo de fim**

### **Passo de começo (start step)**

Este passo começa a Fase de Batalha. O jogador do turno deve anunciar “eu estou entrando na Fase de Batalha”.

### **Passo de batalha (Battle step)**

Selecione 1 monstro em seu lado do campo para atacar, e 1 dos monstros de seu oponente como seu objetivo de ataque, e então declare o ataque. Se seu oponente não tem nenhum monstro no campo, você pode atacar diretamente. Então vai para o Passo de dano. Depois, se possuir mais monstros e desejar atacar novamente, repete este procedimento. Cada monstro posicionado face para cima em modo de Ataque é permitido 1 ataque por turno (exceto se o monstro possuir um efeito de atacar 2 vezes, por exemplo). Sim, você não tem que atacar com um monstro se você não quiser.

### **Passo de dano (damage step)**

Neste passo, os jogadores calculam o resultado da batalha e qualquer dano é terminado. Depois de terminar o Passo de Dano, volte ao Passo de Batalha, se possuir mais monstros e desejar atacar novamente.

### **Passo de fim (end step)**

Depois que você fizer todas suas batalhas repetindo a Batalha e Passos de Dano, e você não tem mais nenhum monstro que você quer atacar, anuncie a seu oponente que você está terminando sua Fase de Batalha.

### **Regras de Replay durante o Passo de Batalha**

Depois que você anunciasse o seu monstro está atacando e o alvo de ataque designado seja removido do campo, ou um novo monstro seja colocado sobre o lado do oponente do campo antes do Passo de Dano, devido o efeito de um card, Isto causa um “replay.” Quando isto acontece você pode escolher atacar com o mesmo monstro novamente, ou escolha atacar com um monstro diferente, ou escolha não atacar nada. Nota que se você ataca com um monstro diferente, o primeiro monstro está imóvel e é considerado que ele declarou um ataque, e não pode atacar novamente neste turno.

## **Fase principal 2 (main phase 2)**

Se você acabou sua Fase de Batalha, seu turno muda depois para Fase Principal 2. As ações que um jogador pode executar nesta fase são as mesmas como na Fase principal 1. Se você quiser ativar ou colocar Spell & “trap cards”, “summon” ou “set” um monstro (se você não tiver feito isso na Fase principal 1) baseado em sua situação depois da Fase de Batalha. Use esta fase para preparar-se para o turno do oponente.

### **Possíveis Ações nesta fase**

- “summon” ou “set” um Monstro;
- Mude as posições de batalha de seus monstros (se estes não tiverem atacado na fase de batalha);
  - Ative um Card ou Efeito;
- “Set” “spell cards” & “trap cards”

### **Fase de fim (end phase)**

Anuncie o fim de seu turno, e se há qualquer card no campo que diz “... durante a Fase de Fim...” no texto delas, faça esses efeitos nesta fase. Se você tem mais de 6 cards na sua mão no término desta fase, selecione e descarte cards para o Cemitério até você só ficar com 6 cards em sua mão.

### **Ações nesta fase**

- Faça os efeitos de Card que são ativados nesta fase;
- Descarte, se você tiver mais que 6 cards em mão;
  - Ative “trap cards” e “quick-play spell cards”;

## **Regras de Batalha de monstro**

### **REGRAS DE PASSO DE DANO**

Durante o Passo de Dano, há limites de cards que você pode ativar. Também, durante o Passo de Dano, Efeitos “Flip” funcionam um pouco diferentemente que eles regularmente fazem.

### **Limitações em Ativar Cards**

Durante o Passo de Dano, você pode ativar só Counter “trap cards”, ou cards com efeitos que diretamente mudam o ATK de um monstro ou DEF. Também, estes cards só podem ser ativados até antes do começo do Cálculo de dano.

### **Atacando um card face para baixo**

Se você ataca um monstro face para baixo de Posição de Defesa, vire o card para face para cima Posição de Defesa no Passo de Dano. Agora você pode ver a DEF de monstro e então calcula dano.

### **Ativação de um Efeito “flip” (pulo)**

Quando um monstro atacado, este é virado face para cima. Qualquer Efeito “flip” é ativado e feito **depois do cálculo de dano**. Se você precisa selecionar um monstro para o Efeito de Pulo para mirar, você não pode mirar um monstro isso já foi destruída durante cálculo de dano.

## **DETERMINANDO DANO**

Você calcula Dano de Batalha baseado na posição de batalha do monstro que você está atacando. Se você ataca um monstro de Posição de Ataque, compare o ATK. Do seu monstro com o ATK. Do monstro atacado. Se você ataca um monstro de Posição de Defesa, compare o ATK de seu monstro com a DEF do monstro atacado.

## **Quando Você Ataca um Monstro em Posição de Ataque ATK do monstro atacando VS ATK do monstro do Oponente**

### **GANHE:**

- Quando o ATK de seu monstro é mais alto que o ATK de o monstro do oponente, o seu monstro destrói o monstro de oponente e envia-o para o Cemitério. A quantia que o ATK de seu monstro excede o ATK do monstro de seu oponente é subtraído da Vida de seu oponente (Dano de Batalha).

### **EMPATE:**

- Quando o ATK de seu monstro atacando é igual ao ATK do o monstro de oponente, o resultado é considerado um empate, e ambos os monstros são destruídos. Nenhum jogador leva qualquer Dano de Batalha.

### **PERCA:**

- Quando o ATK de seu monstro é mais baixo que o ATK de o monstro do oponente, seu monstro é destruído e enviado para o Cemitério. A quantia que o ATK do monstro do oponente excede o ATK de seu monstro atacando é subtraído de seus pontos de Vida (Dano de Batalha).

*\*Se seu oponente não tem nenhum monstro no lado do campo do seu oponente, você pode atacar diretamente. A quantia do ATK de seu monstro é o Dano de Batalha do oponente.*

## **Quando Você Ataca um Monstro de Posição de Defesa ATK do seu Monstro VS a DEF do Monstro do Oponente**

### **GANHE:**

Quando o ATK de seu monstro atacando é mais alto que o DEF do monstro do oponente, seu monstro destrói o monstro de oponente e envia-o para o Cemitério. Nenhum jogador leva qualquer Dano de Batalha.

### **EMPATE:**

Quando o ATK de seu monstro é igual ao DEF do monstro do oponente, nenhum monstro é destruído. Nenhum jogador leva qualquer Dano de Batalha.

### **PERCA:**

Quando o ATK do seu monstro é menor que a DEF do monstro do oponente, nenhum monstro é destruído. A quantia que excede da DEF do monstro do oponente o ATK de seu monstro é subtraído de seus pontos de Vida (Dano de Batalha).

## O QUE É UMA CADEIA?

Cadeias (chains) é um modo para ordenar a resolução de efeitos com uso de cards múltiplos. Eles são usados quando são ativados os efeitos de mais de 1 card imediatamente, ou quando um jogador quer usar um efeito depois um card foi jogado, mas ANTES DE aquele card tivesse afetado no jogo.

Se o efeito de um card é ativado, o oponente sempre tem uma chance de responder com um efeito de um próprio card, criando uma Cadeia. Se seu oponente responde com um efeito, então você pode escolher responder e acrescentar outro efeito à Cadeia. Se seu oponente não for capaz de responder, você pode ativar um segundo efeito e pode criar uma Cadeia para a ativação de seu próprio card. Ambos os jogadores continuam somando efeitos para a Cadeia até que eles desejam fazer mais nada, então você acaba o resultado em ordem contrária - começando com o último card que foi ativado.

Você sempre deve ter cuidado para não acabar os efeitos de seus cards antes de perguntar para seu oponente se eles desejam fazer uma Cadeia.

### “SPELL SPEED”

Todo tipo de efeito de card tem uma Spell speed entre 1 e 3. Se você quiser responder a um efeito de card em uma Cadeia, você tem que usar um efeito com “spell speed” 2 ou mais alto, e não pode ter uma mais baixa Spell speed que o efeito para o que você está respondendo.

#### “Spell speed”

Spell, Trap, e efeitos de Monstro de Efeito têm “spell speed” diferentes. Há “spell speed” de 1 a 3. Você só pode responder com um efeito se é um “spell speed” 2 ou mais alto, e tem um Spell igual ou maior Velocidade que o efeito na Ligação de Cadeia antes disto.

#### “Spell speed” 1

Spells Normal, Equipe, Contínuo, Campo, Ritual, Monstro de efeitos de Ignição, “trigger”, e “flip”. Este é o mais lento de todas as “spell speed”. Estes cards não podem ser ativados com respeito a qualquer outro efeito. Tipicamente, estes efeitos não podem ser criar nenhuma “chain” 2 ou mais alto,

#### “Spell speed” 2

Traps Normal, Contínuo, Spells de “quick-play”, os Monstros de “quick effect” Estes cards podem ser usados para responder a uma Spell speed 1 ou 2 ou efeito, e pode ser ativada tipicamente durante qualquer fase.

#### “Spell speed” 3

##### “Trap counter”

Este é o mais rápido de todas as “spell speed” e pode ser usada para responder um card de qualquer Spell speed. Só outro card Spell speed 3 pode ser ativado contra estes cards.

### EXEMPLO DE UMA CADEIA

Jogador **A** joga “heavy storm” e o Jogador **B** responde ativando “Threatening Roar.” Então, o Jogador **A** responde ativando “seven tools of the bandit.”

## A PRIORIDADE DO JOGADOR NO TURNO

O jogador do turno sempre começa com prioridade, ou a escolha para ativar um card, em cada fase ou passo do turno primeiro. Contudo que o jogador do turno tenha prioridade, o oponente não pode ativar cards ou efeitos, com exceção de efeitos que ativam automaticamente, como “trigger”, ou “flip”.

O jogador de turno pode:

- Usar a prioridade para jogar um card ou ativar um efeito OU
- Passar a prioridade para o oponente assim eles podem ativar um efeito.

Um jogador tem que passar Prioridade ao oponente ao ir para a próxima fase ou passo. No sentido exato, você sempre declararia que você está passando Prioridade antes do fim de toda fase ou passo, e pergunta para seu oponente se eles desejarem jogar um card. Porém, para facilidade de jogo, anunciando o fim de suas fases ou passos insinua deixando prioridade. Então, ao anunciar o fim de uma fase, seu oponente há pouco pode dizer “Antes do fim de sua fase, eu ativo este card” e usa um card.

- O jogador do turno começa com prioridade para ativar um card ou efeito primeiro.
- Depois da ativação de um card, e ao término de cada turno ou fase, a prioridade passa ao oponente.

### Cards Limitados

Normalmente, seu deck (inclusive Deck de Extra e Side deck) poder conter até 3 cópias de um card que tem o mesmo nome. Porém, certos cards têm restrições de quantidade específicas que limite adicional o número que pode ser incluído em um deck.

Há 3 tipos de restrições: São restringidos cards limitados a 1 copia em um deck, enquanto são restringidos Cards Semi-limitados a 2 cópias em um deck. não são permitidos incluir cards proibidos.

A lista de cards Proibidos e Limitados é atualizada regularmente e é postada no Yu-Gi-oh! TCG Website Oficial.

Esta lista é aplicada para torneios oficiais confira antes de participar.

Website oficial: [www.yugioh-card.com](http://www.yugioh-card.com)

### Monstros-Símbolo

Monstros-símbolo são monstros que se aparecem no campo como o resultado do efeito de um card. Eles não são incluídos na Deck, e não podem ser colocados em outro lugar à não ser o campo, como a mão ou Cemitério. Quando um Símbolo é destruído ou voltou à mão ou deck, eles são ao invés disso, são simplesmente afastado do campo. Você pode usar cards Simbólicos oficiais ou moedas de uso, ou qualquer marcador semelhante (como muito tempo como pode indicar Posição de Ataque ou Posição de defesa) como Monstros-símbolo e os joga em Zonas de Card de Monstro. Cada Símbolo de Monstro objetos pegados para cima 1 de suas 5 Zonas de Card de Monstro. O deles/delas posição de batalha sempre está ou face para cima Ataque Posição ou face para cima Posição de Defesa.

### Conhecimento Público

O número de cards na mão de um jogador e Deck's, os cards em os cemitérios, e os pontos de vida atuais de cada jogador são todos de conhecimento público de ambos os jogadores e podem verificar a qualquer tempo. Se perguntou, você tem que responder ao seu oponente **VERDADEIRAMENTE**. Permitem-lhe apanhar e verificar os cards no seu Cemitério ou do oponente, mas você tem que pedir a permissão dele primeiro. Também, você pode não mudar a ordem dos cards ao verificar o Cemitério dele. Se ambos os jogadores administram ações simultaneamente (ex: “Cada Jogador seleciona 1 monstro”), onde ambos os jogadores façam um efeito simultaneamente, o jogador do turno faz o efeito primeiro. Neste exemplo, depois que o jogador do turno faça o dele, o outro jogador faz o seu.

Quando são ativados cards múltiplos simultaneamente. Se efeitos de Spell speed 1 cards (como “trigger effect”) são ativados ao mesmo tempo, eles serão solucionados em uma Cadeia especial. Esta Cadeia que começa com os efeitos do jogador de turno é feita. Se há só 1 efeito que será Cadeia Ligação 1. Se há 2 ou mais efeitos, o jogador de turno constrói a Cadeia com o card de efeito dele, enquanto selecionando a ordem na qual eles entram na Cadeia. Então o oponente continua a Cadeia com os efeitos dele.

### **Counters (contadores)**

Você pode precisar colocar estes em cards para um de efeito de card. Você não pode colocar os counters a menos que um efeito de card permita isto. Cards podem ter efeitos que mudam com o número de counters neles, ou lhe exige que remova os counters como um custo.

### **Ações para o qual não Pode ser feita uma cadeia**

Você pode criar só uma Cadeia respondendo à ativação de um card ou efeito. Chamando um monstro, Tributando, mudando a Posição de Batalha de um monstro e custos pagando não são efeitos, e então você não pode responder a essas ações usando uma Cadeia.

Fim.

Sábado, 11 de julho de 2009.



**Visitem o litoral piauiense Parnaíba-PI**

[Alx.soad@hotmail.com](mailto:Alx.soad@hotmail.com)