

KONAMI

EDIZIONE IN ITALIANO



SHONEN JUMP
Yu-Gi-Oh!
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

STARTER DECK
ATTACCO LINK

GUIDA INTRODUTTIVA

©1996 KAZUKI TAKAHASHI
©2014 NAS • TV TOKYO

SEI UN NUOVO DUELLANTE?

- 1** Questo Deck e la Guida Introduttiva sono il modo perfetto per incominciare! E' tutto pronto per giocare; devi solo sfidare un amico! Ognuno di voi avrà bisogno del suo Deck.
- 2** Ogni giocatore inizia con 8000 LP (Life Point). Quando un giocatore subisce dei danni, sottrai quel numero dai suoi LP. Se il tuo avversario termina i suoi LP, vinci il Duello!
- 3** Prima di iniziare, assicurati di aver separato i tuoi Mostri Fusione viola, Mostri Synchro bianchi, Mostri Xyz neri e Mostri Link blu scuro dal resto del tuo Deck. Mettili coperti nella posizione indicata come "Extra Deck".
- 4** Poi, mischia bene il tuo Deck di 40 carte. Una volta che entrambi i giocatori sono pronti, dovrete decidere chi inizia per primo (lanciando una moneta, per esempio). Chi vince sceglierà se vuole iniziare a giocare per primo o per secondo. Tuttavia, chi inizia per primo non può pescare o attaccare nel suo primo turno!
- 5** Ora pesca le tue prime 5 carte - questa è la tua mano iniziale. Ogni giocatore pesca una carta all'inizio del suo turno, eccetto nel primo turno del primo giocatore.
- 6** Dopo il tuo turno, tocca al tuo avversario. Poi tocca di nuovo a te. Puoi giocare carte dalla tua mano solamente durante il tuo turno (a meno che la carta non dica diversamente), ma puoi utilizzare alcune carte sul Terreno, come le Trappole, durante il turno di qualsiasi giocatore!

CARTE MOSTRO

CONOSCI I TUOI MOSTRI!

Nome del Mostro

Attributo del Mostro
(Questo è un mostro TERRA)



Livello del Mostro = numero di stelle (questo è un mostro di Livello 5)

Tipo del Mostro
(questo è un mostro di Tipo Cyberse e un Mostro con Effetto)

Punti d'Attacco del Mostro (ATK) e Punti di Difesa (DEF)

Il Testo del Mostro

Mostri Normali gialli hanno solo una descrizione del mostro (questa descrizione è solo di contorno e non ha nessuna influenza sul gioco). I Mostri con Effetto arancioni hanno abilità speciali riportate qui e questi poteri hanno una notevole importanza durante il gioco!

GIOCA I TUOI MOSTRI

Durante il tuo turno puoi Evocare Normalmente o Posizionare UN solo mostro dalla tua mano.

EVOCAZIONE NORMALE



Quando Evochi Normalmente, metti sul Terreno il mostro scoperto, come questo.

**VERTICALE =
POSIZIONE
D'ATTACCO**

Solo i mostri in Posizione d'Attacco possono attaccare!



POSIZIONARE



Quando Posizioni, metti il mostro coperto e in orizzontale, come questo.

**ORIZZONTALE =
POSIZIONE DI DIFESA**



I mostri in Posizione di Difesa proteggono i tuoi LP dagli attacchi!

EVOCAZIONE o POSIZIONAMENTO TRAMITE TRIBUTO

I mostri di Livello 5 o superiore sono più forti. Devi quindi offrire come Tributo altri mostri per Evocarli Normalmente o Posizionarli.

PER OFFRIRE UN TRIBUTO DEVI MANDARE UN MOSTRO CHE HAI GIÀ SUL TERRENO AL CIMETERO.



- Se un mostro è di Livello 5 o 6 (conta le stelle) ha bisogno di 1 Tributo.
- Se un mostro è di Livello 7 o superiore ha bisogno di 2 Tributi.

EVOCAZIONE SPECIALE

Un'Evocazione Speciale utilizza l'effetto di una Carta Magia, Trappola o di un Mostro con Effetto per Evocare un mostro.

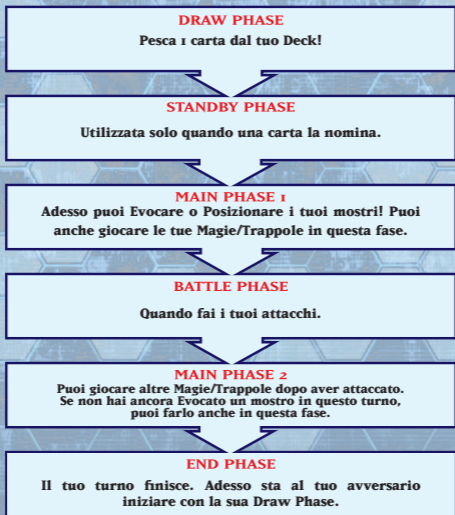
- Non c'è alcun limite al numero di mostri che puoi Evocare Specialmente in un turno.
- Anche se Evochi Specialmente un mostro, hai comunque 1 Evocazione Normale o Posizionamento da poter fare in quel turno. Quindi le Evocazioni Speciali sono come dei bonus!
- Se l'effetto di una carta non specifica in che posizione Evocare Specialmente il mostro, puoi scegliere scoperto in Posizione d'Attacco o scoperto in Posizione di Difesa.
- Quando Evochi Specialmente, puoi ignorare le regole a pagina 5 delle Evocazioni tramite Tributo. Invece, segui le istruzioni sulla carta che ti permette di eseguire un'Evocazione Speciale.

Qui sotto ci sono esempi di alcune carte di questo Deck che ti permettono di Evocare Specialmente nelle giuste condizioni.



COME FUNZIONA IL TURNO

Durante un Duello, giochi a turni alterni con il tuo avversario. Ogni turno ha 6 Fasi (Phases).



- Il giocatore che inizia per primo non può pescare durante la Draw Phase nel primo turno.
- Il giocatore che inizia per primo non può effettuare la sua Battle Phase nel primo turno.

COMBATTI CON I TUOI MOSTRI

Attaccare è il sistema principale per distruggere i mostri del tuo avversario e far danno ai suoi LP.

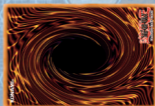
Ogni tuo mostro in Posizione d'Attacco può attaccare una sola volta durante ogni tuo turno.



Può attaccare una volta



Può attaccare una volta

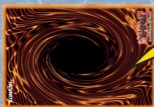


Non può attaccare

Quando devi attaccare, attacca con un mostro alla volta, non tutti assieme.

1. Scegli il mostro con cui attaccare e
2. Usalo per attaccare un mostro dell'avversario (a tua scelta).

Se attacchi un mostro coperto, scopriilo a faccia in su.



Se attacchi e il tuo avversario ha mostri sul suo Terreno, devi attaccare uno di quei mostri.

Se il tuo avversario non ha nessun mostro, puoi attaccare il tuo avversario direttamente! Lui perderà Life Point pari all'ATK del tuo mostro attaccante.

POSIZIONE D'ATTACCO contro POSIZIONE D'ATTACCO

Confronta l'ATK del mostro attaccante con l'ATK dell'altro mostro. Il mostro più debole viene distrutto. Il giocatore che controlla il mostro distrutto, subisce danno pari alla differenza degli Attack Point.

Un mostro distrutto viene messo scoperto nel Cimitero del proprietario.

Se il tuo ATK è maggiore

- Distruggi l'altro mostro
- L'avversario subisce il danno



ATTACCANTE

1800 ATK > 200 ATK
1800-200=1600
1600 LP persi



BERSAGLIO

Se il tuo ATK è minore

- Distruggi l'attaccante
- Tu subisci il danno



ATTACCANTE

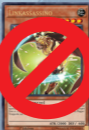
1000 ATK < 3000 ATK
3000-1000=2000
2000 LP persi



BERSAGLIO

Se entrambi i mostri hanno lo stesso ATK

- Distruggi entrambi i mostri
- Nessuno subisce danni



ATTACCANTE

2000 ATK = 2000 ATK
Nessun LP perso



BERSAGLIO

POSIZIONE D'ATTACCO contro POSIZIONE DI DIFESA

Confronta l'ATK del mostro attaccante con il DEF dell'altro mostro. Il tuo avversario non subisce danni quando attacchi un suo mostro in Posizione di Difesa.

Se il tuo ATK è maggiore

- Distruggi l'altro mostro
- Nessuno subisce danni



ATTACCANTE



BERSAGLIO

2100 ATK > 400 DEF
Nessun LP perso

Se il tuo ATK è minore

- Entrambi i mostri sopravvivono
- Tu subisci danno pari alla differenza tra il tuo ATK e il suo DEF



ATTACCANTE



BERSAGLIO

1400 ATK < 1900 DEF
1900-1400=500
500 LP persi

Se l'ATK è uguale al DEF

- Entrambi i mostri sopravvivono
- Nessuno subisce danni



ATTACCANTE



BERSAGLIO

2000 ATK = 2000 DEF
Nessun LP perso

CAMBIARE LA POSIZIONE DI BATTAGLIA

A volte ti capiterà di voler cambiare la posizione di battaglia dei tuoi mostri.

Puoi cambiare la posizione dei tuoi mostri durante la tua Main Phase 1 o 2.



POSIZIONE D'ATTACCO



POSIZIONE DI DIFESA



POSIZIONE DI DIFESA



POSIZIONE D'ATTACCO

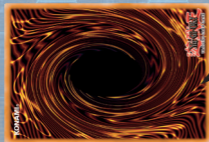
Ci sono 3 casi in cui **NON** puoi cambiare la posizione di battaglia del tuo mostro.

1. Non puoi cambiarla se quel mostro è stato Evocato o Posizionato in questo turno.
2. Non puoi cambiarla se hai già cambiato la posizione della stessa carta in questo turno.
3. Non puoi cambiarla se il mostro ha attaccato in questo turno.

EVOCAZIONE PER SCOPERTA

Se il tuo mostro è coperto in Posizione di Difesa, puoi cambiare la sua posizione di battaglia e metterlo scoperto in Posizione di Attacco. Questa azione ha un nome speciale — è detta Evocazione per Scoperta. (Puoi effettuare un qualsiasi numero di Evocazioni per Scoperta in un turno, oltre ad 1 Evocazione Normale o Posizionamento.)

Se un mostro ha un effetto che dice "SCOPRI", utilizzi quell'effetto quando esso viene scoperto. (O con un'Evocazione per Scoperta, o perché è stato attaccato mentre era coperto.)



CARTE MAGIA E TRAPPOLA

I soli Mostri non saranno sufficienti per vincere un Duello! Dovrai anche imparare a utilizzare anche le Carte Magia e Trappola. Hanno effetti potenti che aiutano i tuoi mostri e contrastano il tuo avversario.



COME GIOCARE UNA MAGIA:

1. Gioca la Magia dalla tua mano nella tua Zona Magie & Trappole.
2. Segui le istruzioni sulla carta.
3. Metti la carta nel Cimitero dopo averla usata.

Nota che alcune Carte Magia possono rimanere sul Terreno dopo che le hai utilizzate. (Vedi Icone delle Carte Magia & Trappola a Pagina 15.)



Puoi giocare quante Magie vuoi durante il tuo Turno.



COME GIOCARE UNA TRAPPOLA:

1. Posiziona la Carta Trappola coperta nella tua Zona Magie & Trappole.
2. Scoprila in qualunque momento dopo quel turno. ANCHE durante il turno del tuo avversario!
3. Metti la carta nel Cimitero dopo averla usata.



Nota che alcune Carte Trappola possono rimanere sul Terreno dopo che le hai utilizzate. (Vedi Icone delle Carte Magia & Trappola a Pagina 15.)

Carte Magia	Carte Trappola
Puoi usarle direttamente dalla tua mano.	Devi Posizionarle coperte prima di usarle.
Puoi usarle solo durante la Main Phase del tuo turno.	Puoi usarle in qualunque momento e in qualunque turno, ma non nel turno in cui le hai Posizionate!
Segui le istruzioni sulla carta.	Segui le istruzioni sulla carta.
Mettile nel Cimitero dopo l'uso.	Mettile nel Cimitero dopo l'uso.

Puoi Posizionare quante Trappole vuoi durante il tuo turno.

ICONE DELLE CARTE MAGIA & TRAPPOLA

Non tutte le Carte Magia e Trappola funzionano allo stesso modo. Alcune hanno delle icone che assegnano loro certi poteri. Per diventare un Duellante abile dovrai conoscere bene queste icone.

[CARTA MAGIA ☹]

[CARTA TRAPPOLA ☹]

Continua — Queste Carte Magia e Trappola rimangono sul Terreno dopo che le hai giocate. I loro effetti durano fino a quando rimangono sul Terreno.

[CARTA MAGIA ⊕]

Equipaggiamento — Quando giochi una Magia Equipaggiamento, scegli un mostro scoperto. La Magia Equipaggiamento rimane sul Terreno per potenziarlo! Se perdi il mostro che hai scelto, perdi anche la Magia Equipaggiamento.

[CARTA MAGIA ⚡]

Rapida — Puoi giocare queste Carte Magia dalla tua mano durante ogni Fase del tuo turno. Puoi anche Posizionarle e utilizzarle come una Carta Trappola.

[CARTA MAGIA ⚡]

Terreno — Queste vanno nella Zona Terreno e vi rimangono. Ciascun giocatore può avere una Carta Magia Terreno sul suo Terreno. Per usare un'altra Magia Terreno, manda quella precedente al Cimitero. Molte Magie Terreno applicano i loro effetti a ENTRAMBI i giocatori.

[CARTA TRAPPOLA ☹]

Contro-Trappola — Queste Trappole annullano gli effetti delle altre carte se usate al momento giusto.

DOMANDE FREQUENTI

Cosa succede dopo che ho giocato tutte le carte dalla mia mano?

Non succede niente di speciale. Continui a pescare solo 1 carta all'inizio della tua Draw Phase come al solito, quindi è importante usare con attenzione le tue carte durante il Duello!

Cosa vuol dire "Attivare"?

Attivare una Carta Magia/Trappola significa metterla scoperta sul Terreno, o scoprirla se era Posizionata. Significa che stai utilizzando l'effetto di quella carta. Attivare l'effetto di un mostro è quando dichiari che stai utilizzando l'abilità speciale di uno dei tuoi mostri. Di solito, il mostro deve essere sul Terreno per poter attivare il suo effetto, ma alcuni mostri speciali possono indicare che puoi attivare i loro effetti mentre sono nella tua mano o Cimitero.

Gli effetti dei mostri che si attivano hanno un : oppure ; nel loro testo, o a volte entrambi.



IL CAMPO DI GIOCO

Il Campo di Gioco ti permette di sistemare le tue carte durante un Duello. Quando usi le tue carte le metti sul Campo di Gioco. Diversi tipi di carte vengono messe in Zone differenti.

Ogni Duellante ha bisogno del suo Campo da Gioco; mettili uniti durante il Duello. Questo spazio viene detto "Terreno". Il Campo di Gioco contenuto in questo prodotto rappresenta solo la tua metà del Terreno. Le carte che tu "controlli" sono le carte sul tuo Terreno.

Puoi anche Duellare senza utilizzare il Campo da Gioco, se ti ricordi dove mettere le varie carte.

1

**Zona Mostri
Main**

Qui è dove metti i tuoi mostri quando vengono giocati. Puoi avere fino a 5 carte qui. Ci sono 3 modi di Posizionare le tue Carte Mostro: scoperte in Posizione di Attacco, scoperte in Posizione di Difesa e coperte in Posizione di Difesa. Metti la carta in verticale per la Posizione di Attacco, in orizzontale per la Posizione di Difesa.

2

**Zona Magie &
Trappole Zona
Pendulum**

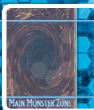
Qui è dove metti le Carte Magia & Trappola. Puoi tenere al massimo 5 carte in questa zona. Le metti qui scoperte per attivarle, oppure le Posizioni coperte. Le Carte Mostri Pendulum possono essere attivate nella zona più a sinistra o più a destra come Magie. La zona che stai usando diventa così anche una Zona Pendulum fino a quando la Carta Mostro Pendulum rimane lì. (ved pagina 23 per i dettagli sulle Carte Mostro Pendulum.)

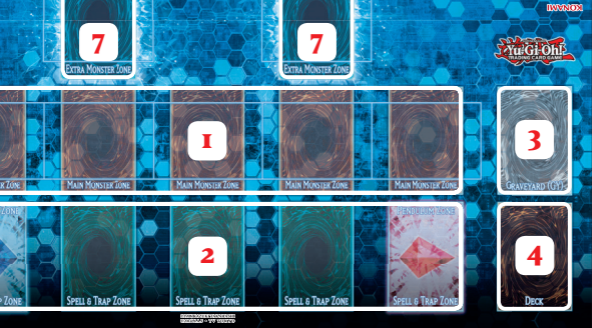
3

Cimitero

Quando le Carte Mostro vengono distrutte, e quando le Carte Magia e Trappola vengono utilizzate, esse vengono mandate scoperte in questo spazio. Il contenuto dei Cimiteri di entrambi i giocatori è un'informazione pubblica, e il tuo avversario può esaminare anche il contenuto del tuo Cimitero in ogni momento durante il Duello. L'ordine delle carte nel Cimitero non può però essere cambiato.

KONAMI





4

Deck

Il tuo Deck viene piazzato coperto in questo spazio. E' da qui che peschi le carte da aggiungere alla tua mano. Se una carta richiede che tu riveli carte dal tuo Deck, o ti permette di cercare nel Deck, poi mischialo e rimettilo coperto in questo spazio.

5

Zona
Terreno

Alcune speciali Carte Magia, chiamate Carte Magia Terreno, sono piazzate qui. Ogni giocatore può avere 1 Carta Magia Terreno sul suo Terreno. Per utilizzare un'altra Carta Magia Terreno, manda la tua precedente Carta Magia Terreno al Cimitero. Le Carte Magia Terreno non contano per il limite di 5 carte nella tua Zona Magie & Trappole.

6

Extra Deck

Metti il tuo Extra Deck a faccia in giù in questo spazio. Puoi guardare le carte nel tuo Extra Deck durante la partita. Durante un Duello, i Mostri Extra Deck potrebbero essere Evocati sul Terreno da qui utilizzando metodi speciali. Le Carte Mostro Pendulum che dovrebbero essere mandate dal Terreno al Cimitero, vengono invece messe qui.

7

Zona Mostri
Extra

Qui è dove metti i tuoi mostri che vengono Evocati sul Terreno tramite metodi speciali dall'Extra Deck, come i Mostri Link e i Mostri Fusione. Normalmente, ogni giocatore può utilizzare solo 1 di queste zone. Un mostro messo in questa zona non conta nel limite di 5 mostri della tua Zona Mostri Main.

MOSTRI LINK



Un Mostro Link è un nuovo tipo di mostro con l'abilità di aumentare il numero di mostri che puoi Evocare dal tuo Extra Deck. In aggiunta alla 1 sola Zona Mostri Extra che puoi utilizzare normalmente, puoi anche Evocare mostri dall'Extra Deck in qualsiasi delle tue Zone Mostri Main puntate dalla freccia rossa di un Mostro Link.

Frece Link - Un Mostro Link può applicare i suoi effetti su carte o zone puntate dalle sue Frece Link rosse illuminate. Quando la freccia rossa di un Mostro Link punta a un mostro, quei mostri sono "linkati". Quando due Mostri Link hanno frecce rosse che puntano l'un l'altro, essi sono "co-linkati".

Materiali Link - Questi sono i Materiali Link di cui hai bisogno per Evocare questo Mostro. Utilizza questa "ricetta" che trovi qui per Evocare Link questo mostro.

Classificazione LINK - Questo è il numero di Frece Link che ha il mostro. Più questo numero è alto, più il mostro è forte.



COME EVOCARE LINK

- 1** Controlla i materiali del Mostro Link che vuoi Evocare.
- 2** Durante la tua Main Phase, dichiara che stai Evocando Link, manda dal tuo Terreno al Cimitero un numero di mostri scoperti pari alla Classificazione Link di quel Mostro Link. Devono anche rispettare i materiali richiesti indicati nella "ricetta" scritta sulla carta.
- 3** Metti il Mostro Link dal tuo Extra Deck nella Zona Mostri Extra, o una delle tue Zone Mostri Main puntate da un altro Mostro Link.



Se sono disponibili 2 Zone Mostri Extra, puoi scegliere in quale delle due Evocare il tuo mostro.

Se sul Terreno c'è già un Mostro Link, puoi Evocare Link un mostro in una delle tue zone a cui punta.

BONUS DEI MOSTRI LINK

Evoca Specialmente nelle Zone Mostri Main

I Mostri Evocati dall'Extra Deck normalmente devono andare nella Zona Mostri Extra. I Mostri Link, però, ti aprono altre zone da utilizzare, perché anche ogni Zona Mostri Main puntata da un Mostro Link può essere utilizzata per Evocare mostri dal tuo Extra Deck. Anche i mostri che all'inizio erano nell'Extra Deck, ma in seguito sono finiti al Cimitero (o che sono stati banditi) e vengono Evocati da lì, vanno nelle Zone Mostri Main (senza che sia necessario che siano puntate da un Mostro Link).



I Mostri Link già sul Terreno sono ottimi materiali!

Normalmente, 1 mostro vale come 1 Materiale Link. Quando però usi un Mostro Link come Materiale per un'altra Evocazione Link, puoi contarli o come 1 mostro, oppure come un numero di mostri pari alla sua Classificazione Link. Per esempio, se vuoi Evocare un mostro Link 3 che richiede 2 o più materiali nella sua "ricetta", puoi o utilizzare 3 mostri (ognuno conta come 1 materiale) oppure un Mostro Link che è Link 2 (conta come 1 o 2 materiali) e un secondo mostro (conta come 1 materiale).



OPPURE



ALTRO SUI MOSTRI LINK

I mostri Link non hanno DEF e non possono mai essere in Posizione di Difesa. Non possono essere messi in Posizione di Difesa dall'effetto di una carta. Non possono mai essere messi coperti in Posizione di Difesa.

Se il tuo avversario ha un mostro nella Zona Mostri Extra, conta come mostro che lui controlla, quindi non puoi attaccare direttamente. Devi prima combattere e distruggere tutti i suoi mostri, compreso quello nella Zona Mostri Extra.

Se prendi il controllo di un mostro del tuo avversario nella Zona Mostri Extra, esso viene messo nella tua Zona Mostri Main. Quando torna al tuo avversario, va nella sua Zona Mostri Main, non nella Zona Mostri Extra.

Purché i materiali rispettino i requisiti del Mostro Link che vuoi Evocare, puoi utilizzare un Segna-Mostro o una Carta Trappola che viene considerata come un mostro come Materiale Link.

Ricordati che quando Evochi Link, devi rispettare i seguenti requisiti:

- L'ammontare di materiali che usi deve corrispondere alla Classificazione Link (i Mostri Link contano come 1 OPPURE come la loro Classificazione Link).
- Il numero di materiali che utilizzi deve corrispondere al numero specificato nella linea dei materiali, o "ricetta".
- I materiali devono rispettare qualsiasi altro requisito nella linea dei materiali (come ad esempio solo Mostri con Effetto, o solo un Tipo specifico di mostri).

CARTE MOSTRO PENDULUM



Le Carte Mostro Pendulum sono un tipo unico di carta, a metà strada tra Mostro e Magia! Possono essere Evocate come mostri per attaccare e difendere, oppure puoi attivarle come Carte Magia nelle tue Zone Pendulum per attivare abilità speciali extra e poter Evocare Pendulum!

Effetto Pendulum - Quando giochi questa carta come una Carta Magia nella tua Zona Pendulum, questo è il suo effetto. Alcune Carte Mostro Pendulum potrebbero non avere un Effetto Pendulum.

Valore Pendulum - Il Valore Pendulum è un numero che determina quali mostri puoi Evocare Specialmente durante un'Evocazione Pendulum. Il Valore Pendulum di questa carta è 1.

Effetto del Mostro - Quando giochi questa carta come una normale Carta Mostro, questo è il suo effetto. Alcune Carte Mostro Pendulum potrebbero non avere effetti di mostro.



Come Evocare Pendulum

1

Durante la tua Main Phase, attiva le Carte Mostro Pendulum come Carte Magia nelle Zone Magie & Trappole più a sinistra e più a destra. Queste Zone Magie & Trappole diventano anche Zone Pendulum.

2

Dopo che ne hai una in ogni Zona Pendulum, una volta per turno durante la tua Main Phase, dichiara che stai Evocando Pendulum.

3

Controlla i Valori Pendulum sui lati delle tue 2 Carte Mostro Pendulum, poi Evoca Specialmente tutti i mostri che vuoi dalla tua mano e tanti Mostri Pendulum scoperti quanti vuoi dal tuo Extra Deck, purché il loro livello sia compreso tra quei due Valori Pendulum.



Ogni volta che una delle tue Carte Mostro Pendulum sul Terreno (indipendentemente dalla zona in cui si trova, o anche se è un mostro oppure no) sta per essere mandata al Cimitero, mettila invece scoperta sul tuo Extra Deck. Potrai nuovamente Evocarla Pendulum sul Terreno in futuro!

I Mostri Pendulum Evocati dall'Extra Deck devono essere Evocati nella Zona Mostri Extra o in una tua Zona Mostri Main puntata da un Mostro Link.

MOSTRI XYZ



I Mostri Xyz sono un potente tipo di mostro! Puoi Evocare un Mostro Xyz ogni volta che controlli dei mostri che sono dello stesso Livello. I Mostri Xyz iniziano nel tuo Extra Deck, non nel tuo Main Deck, e attendono che tu li chiami a combattere.

■ ■ Materiali necessari per un'Evocazione Xyz ■ ■

Rango del Mostro Xyz -
Questo è il Rango del tuo Mostro Xyz. I Mostri Xyz hanno Ranghi invece che Livelli. I Mostri Xyz più forti hanno Ranghi più alti. Questo è un Mostro Xyz di Rango 4.

Materiali Xyz -
Questi sono i Mostri Xyz di cui hai bisogno per Evocare questo mostro. Puoi utilizzare 2 Mostri di Livello 2 come Materiali Xyz per Evocare questo mostro. I Materiali Xyz devono essere scoperti prima che tu possa utilizzarli.



COME EVOCARE XYZ

L'Evocazione Xyz è il facile e divertente modo per Evocare Specialmente i Mostri Xyz dal tuo Extra Deck. Ecco come farlo!

1

Scegli un Mostro Xyz dal tuo Extra Deck per cui hai i giusti Materiali Xyz. I Materiali Xyz devono essere scoperti sul tuo Terreno.

2

Durante la tua Main Phase, dichiara che stai Evocando Xyz e metti i Materiali Xyz in una pila uno sopra all'altro.

3

Prendi il mostro Xyz dal tuo Extra Deck e mettilo sopra alla pila dei Materiali Xyz nella Zona Mostri Extra scoperto in Posizione di Attacco o di Difesa.

Se sul Terreno c'è un Mostro Link, puoi Evocare Xyz un mostro in una delle tue zone a cui punta.



Livello 4



Livello 4



Xyz Evocazione!

Quando un Mostro Xyz ti dice di "staccare" un materiale, prendi uno dei Materiali Xyz impilati sotto il tuo Mostro Xyz e mettilo nel Cimitero.

MOSTRI SYNCHRO



I Mostri Synchro vanno messi nell'Extra Deck, separati dal Main Deck. Puoi Evocare Specialmente un potente Mostro Synchro in un attimo semplicemente usando i Livelli dei tuoi mostri. Essi possono essere Synchro Evocati dall'Extra Deck mandando 1 mostro "Tuner" scoperto e qualsiasi numero di mostri non-Tuner scoperti dal tuo Terreno al Cimitero, quando la somma di tutti i loro Livelli è esattamente uguale al Livello del Mostro Synchro.

I MOSTRI TUNER PER I MOSTRI SYNCHRO



Per Synchro Evocare un Mostro Synchro, hai bisogno di 1 Tuner (cerca "Tuner" vicino al suo Tipo). Il mostro Tuner e gli altri mostri scoperti utilizzati per la Synchro Evocazione vengono detti Materiali Synchro. La somma dei loro Livelli è il Livello del Mostro Synchro che puoi Evocare.

COME SYNCHRO EVOCARE

- 1** Durante la tua Main Phase, puoi dichiarare una Synchro Evocazione quando la somma dei Livelli di 1 mostro Tuner scoperto ed un qualsiasi numero di altri mostri scoperti che controlli è pari al Livello del Mostro Synchro che vuoi Synchro Evocare.
- 2** Dopo aver controllato bene il Livello del Mostro Synchro che vuoi, manda i Materiali Synchro scoperti dal tuo Terreno al Cimitero.
- 3** Dopo aver mandato i Materiali Synchro dal Terreno al Cimitero, prendi il Mostro Synchro dal tuo Extra Deck e giocalo sul Terreno scoperto in Posizione di Attacco o di Difesa.

Se sul Terreno c'è un Mostro Link, puoi Synchro Evocare un mostro in una delle tue zone a cui punta.

Livello 3

Livello 2

Livello 5



Tuner



Mostro non-Tuner



Synchro Evocazione!

MOSTRI FUSIONE



I Mostri Fusione vanno anch'essi nel tuo Extra Deck (non nel tuo Main Deck). Vengono Evocati utilizzando i mostri specifici indicati sulla carta (chiamati Materiali da Fusione), insieme con la Carta Magia "Polimerizzazione". Essi hanno di solito abilità speciali e anche Punti di Attacco molto alti.

Dal momento che i Mostri Fusione richiedono carte specifiche, assicurati di inserire quelle necessarie nel tuo Main Deck!

COME EVOCARE TRAMITE FUSIONE

- 1** Se hai tutti i Materiali da Fusione riportati sulla Carta Mostro Fusione, nei luoghi specificati sulla tua carta Evocazione, puoi attivare la tua carta per l'Evocazione piazzandola nella Zona Magie & Trappole.
- 2** Manda i Materiali da Fusione al Cimitero, quindi prendi il Mostro Fusione appropriato dal tuo Extra Deck e giocalo nella Zona Mostri Extra scoperto in Posizione di Attacco o di Difesa.
- 3** infine, metti la carta che hai utilizzato per Evocare nel Cimitero. (Se l'effetto di un'altra carta fa sì che i tuoi Materiali da Fusione vengano mandati in un posto diverso dal Cimitero quando la tua carta di Evocazione si risolve, mandali nell'altro posto, ma l'Evocazione tramite Fusione avviene comunque.)



Polimerizzazione

MOSTRI RITUALE



I Mostri Rituale sono mostri speciali che vengono Evocati Specialmente utilizzando una specifica Carta Magia Rituale, insieme al Tributo richiesto. Le Carte Mostro Rituale sono messe nel Main Deck e non possono essere Evocate a meno che tu non abbia tutte le carte necessarie in mano o sul Terreno. I Mostri Rituale generalmente hanno alti ATK e DEF e alcuni hanno delle abilità speciali, proprio come i Mostri Fusione.

COME EVOCARE TRAMITE RITUALE

1 Quando hai in mano una Carta Magia Rituale, insieme con la corrispondente Carta Mostro Rituale e con i Tributi richiesti (come descritto sulla Carta Magia Rituale), puoi attivare la Carta Magia Rituale, piazzandola nella Zona Magie & Trappole.

2 Se l'attivazione della Carta Magia Rituale ha successo, offri come Tributo i mostri mandandoli al Cimitero dalla tua mano o dal Terreno. La Carta Magia Rituale indicherà la quantità di mostri da offrire come Tributo.

3 Dopo avere mandato i mostri offerti come Tributo al Cimitero, gioca la Carta Mostro Rituale nella tua Zona Mostri Main scoperta sul Terreno in Posizione di Attacco o di Difesa. Infine, metti la Carta Magia Rituale nel Cimitero.



Carta Magia Rituale

**PER ULTERIORI INFORMAZIONI SU
YU-GI-OH! GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI**

VISITA

www.yugioh-card.com

**PER GUARDARE IL TUTORIAL SULLE
EVOCAZIONI LINK, VISITA:**

WWW.YUGIOH-CARD.COM/IT/LINKSUMMON

PER INFORMAZIONI SCRIVETE ALL'INDIRIZZO

E-MAIL

yugioh@konami-europe.net

**PER IL LIBRO DELLE REGOLE
COMPLETO, VISITA IL SITO:**

WWW.YUGIOH-CARD.COM/IT/RULEBOOK

Il contenuto è soggetto a modifiche. Non si garantisce la presenza di carte di una determinata rarità all'interno di una singola confezione, display o cassa, salvo diversamente specificato. Prodotto e distribuito da Konami Digital Entertainment BV (Leworth House, 14-16 Sheet Street, Windsor, Berkshire, SL4 1BG, Regno Unito) e Konami Digital Entertainment, Inc. (2381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245, USA). Fabbricato in Belgio.
Per informazioni scrivete all'indirizzo e-mail yugioh@konami-europe.net