

KONAMI

EDICIÓN ESPAÑOLA



SHONEN JUMP
Yu-Gi-Oh!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

BARAJA DE PRINCIPANTE
GOLPE DE ENLACE

GUÍA DEL PRINCIPIANTE

©1996 KAZUKI TAKAHASHI
©2014 NAS • TV TOKYO

¿NOVATO EN LOS DUELOS?

- 1** ¡La Baraja y la Guía del Principiante son el lugar perfecto para comenzar! Está lista para jugar; ¡lo único que necesitas es un amigo! Cada uno necesitará su propio Deck.
- 2** Cada jugador comienza con 8000 LP (Life Points). Cuando un jugador recibe daño, sustrae ese daño de sus LP. Si tu adversario se queda sin LP, se termina el juego y ¡ganas el Duelo!
- 3** Antes de comenzar, asegúrate de separar tus Monstruos de Fusión (púrpura), Monstruos de Sincronía (blanco), Monstruos Xyz (negro), y tus Monstruos de Enlace (azul oscuro) del resto de las cartas en tu Deck. Ponlos boca abajo en la zona marcada "Deck Extra".
- 4** Después, baraja muy bien tu Deck de 40 cartas. Cuando ambos jugadores estén listos, deben decidir quién jugará primero (por ejemplo, lanzando una moneda). El que gane elegirá si quiere jugar primero o segundo. Sin embargo, ¡quien vaya primero no puede robar ni atacar en su primer turno!
- 5** Ahora roba las 5 cartas de la parte superior de tu Deck - ésta es tu mano inicial. Cada jugador roba una carta al principio del turno, excepto por el primer turno del primer jugador.
- 6** Después de tu turno, es el turno de tu adversario. Y después te toca de nuevo. Sólo puedes jugar cartas desde tu mano durante tu turno (a menos que se especifique lo contrario), pero puedes usar algunas cartas en el Campo, como Trampas, ¡durante el turno de cualquier jugador!

CARTAS DE MONSTRUO

¡CONOCE TUS MONSTRUOS!

Nombre del monstruo

Atributo del monstruo
(éste es un monstruo de TIERRA)



Nivel del monstruo =
Número de
estrellas (éste
es un monstruo
Nivel 5)

Tipo de
monstruo (éste
es un Monstruo
de Tipo Ciberso
y un Monstruo
de Efecto)

Puntos de
Ataque (ATK)
y de Defensa
(DEF) del
monstruo

El texto del monstruo

Los Monstruos Normales Amarillos sólo tienen una descripción del monstruo. Esta descripción está de adorno, y no afecta al juego. Los Monstruos Normales Naranjas tienen habilidades especiales descritas aquí, ¡y estos poderes son de gran ayuda durante el juego!

JUEGA TUS MONSTRUOS

Durante tu turno puedes Invocar de Modo Normal o Colocar sólo UN monstruo desde tu mano.

INVOCACIÓN NORMAL



Cuando Invoques de Modo Normal, posiciona al monstruo boca arriba en el Campo, como aquí.

**VERTICAL =
POSICIÓN DE ATAQUE**

¡Sólo los monstruos en Posición de Ataque pueden atacar!



COLOCAR



Cuando Colocas, posiciona al monstruo boca abajo y en horizontal, como aquí.

**HORIZONTAL =
POSICIÓN DE DEFENSA**



¡Los monstruos en Posición de Defensa protegen tus LP de los ataques!

INVOCACIÓN O COLOCACIÓN POR SACRIFICIO

Los monstruos de Nivel 5 o mayor son más fuertes, así que debes Sacrificar otros monstruos para Invocarlos de Modo Normal, o Colocarlos.

SACRIFICAS MANDANDO AL CEMENTERIO UN MONSTRUO QUE TIENES EN EL CAMPO.



- Si un monstruo es Nivel 5 ó 6 (cuenta las estrellas) necesita 1 Sacrificio.
- Si un monstruo es Nivel 7 o mayor necesita 2 Sacrificios.

INVOCACIÓN ESPECIAL

Una Invocación Especial utiliza el efecto de una Carta Mágica, de Trampa o de Monstruo de Efecto para Invocar a un Monstruo.

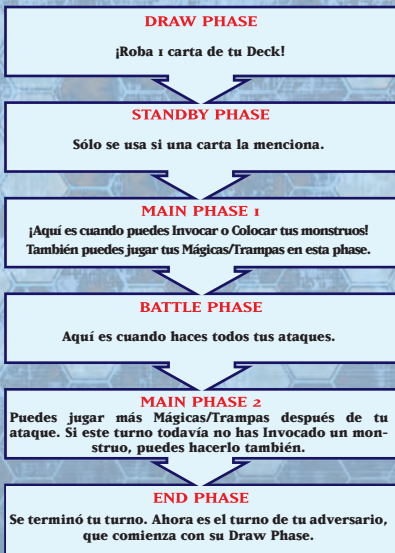
- No hay límite a la cantidad de monstruos que puedes Invocar de Modo Especial en un turno.
- Aún si Invocas de Modo Especial a un monstruo, todavía puedes Invocar de Modo Normal, o Colocar, en ese turno. ¡Así que las Invocaciones Especiales son como un bonus!
- Si el efecto de una carta no te dice en qué posición de batalla debes Invocar de Modo Especial al monstruo, puedes elegir Posición de Ataque boca arriba, o Posición de Defensa boca arriba.
- Cuando Invocas de Modo Especial, puedes ignorar las reglas de Invocación por Sacrificio de la página 5. En su lugar, sigue las instrucciones de la carta que te deja Invocar de Modo Especial.

A continuación se encuentran ejemplos de algunas cartas en este Deck que te permiten realizar Invocaciones Especiales bajo las condiciones adecuadas.



CÓMO FUNCIONA UN TURNO

Durante un Duelo, alternas tus turnos con los de tu adversario. Cada turno tiene 6 Phases (fases):



- El jugador que juega primero no puede realizar su Battle Phase en su primer turno.
- El jugador que juega primero no puede robar durante la Draw Phase de su primer turno.

BATALLA CON TUS MONSTRUOS

Atacar es la forma principal de destruir los monstruos de tu adversario y bajar sus LP.

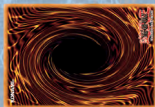
Cada uno de tus monstruos en Posición de Ataque puede atacar una vez en cada uno de tus turnos.



Puede Atacar Una Vez



Puede Atacar Una Vez



No Puede Atacar

Atacas con tus Monstruos de uno en uno, no con todos a la vez.

1. Elige 1 Monstruo con el cual atacar y
2. Úsalo para atacar a un monstruo de tu adversario (de tu elección).

Si atacas a un monstruo boca abajo, voltéalo boca arriba.



Si atacas y tu adversario tiene monstruos en el Campo, tienes que atacar a uno de esos monstruos.

Si tu adversario no tiene ningún monstruo, ¡puedes atacarlo directamente! Tu adversario recibe daño igual al ATK de tu monstruo atacante.

POSICIÓN DE ATAQUE POSICIÓN DE ATAQUE

Compara el ATK del atacante con el ATK del otro monstruo. El monstruo más débil es destruido. El jugador cuyo monstruo fue destruido recibe daño igual a la diferencia entre los Puntos de Ataque.

Un monstruo destruido se coloca boca arriba en el Cementerio de su dueño.

Si tu ATK es mayor

- Destruye al otro monstruo
- Tu adversario recibe daño



ATACANTE

1800 ATK > 200 ATK
1800-200=1600
Se pierden 1600 LP



OBJETIVO

Si tu ATK es menor

- Destruye al atacante
- Tú recibes daño



ATACANTE

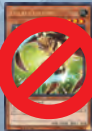
1000 ATK < 3000 ATK
3000-1000=2000
Se pierden 2000 LP



OBJETIVO

Si ambos monstruos tienen el mismo ATK

- Destruye ambos monstruos
- Nadie recibe daño



ATACANTE

2000 ATK = 2000 ATK
No se pierden LP



OBJETIVO

POSICIÓN DE ATAQUE vs. POSICIÓN DE DEFENSA

Compara el ATK del atacante con la DEF del otro monstruo. Tu adversario no recibirá daño cuando ataques a sus monstruos en Posición de Defensa.

Si tu ATK es mayor

- Destruye al otro monstruo
- Nadie recibe daño



ATACANTE



OBJETIVO

2100 ATK > 400 DEF
No se pierden LP

Si tu ATK es menor

- Ambos monstruos sobreviven
- Tú recibes daño igual a la diferencia entre tu ATK y su DEF



ATACANTE



OBJETIVO

1400 ATK < 1900 DEF
1900-1400=500
Se pierden 500 LP

Si el ATK es igual a la DEF

- Ambos monstruos sobreviven
- Nadie recibe daño



ATACANTE



OBJETIVO

2000 ATK = 2000 DEF
No se pierden LP

CAMBIOS EN LA POSICIÓN DE BATALLA

A veces querrás cambiar la posición de batalla de tus monstruos.

Puedes cambiar la posición de batalla de tus monstruos durante tu Main Phase 1 ó 2.



POSICIÓN DE ATAQUE



POSICIÓN DE DEFENSA



POSICIÓN DE DEFENSA



POSICIÓN DE ATAQUE

Hay 3 momentos en los que NO PUEDES cambiar la posición de batalla de un monstruo.

1. No puedes cambiarla si ese monstruo fue Invocado o Colocado en este turno.
2. No puedes cambiarla si ya has cambiado la posición de esa misma carta en este turno.
3. No puedes cambiarla si ese monstruo ya ha atacado en este turno.

INVOCACIÓN POR VOLTEO

Si tu monstruo está en Posición de Defensa boca abajo, puedes cambiar su posición de batalla a Posición de Ataque boca arriba. Esto recibe un nombre especial: Invocación por Volteo (puedes hacer cualquier cantidad de Invocaciones por Volteo en un turno, además de tu Invocación Normal, o de Colocar).

Si un monstruo tiene un efecto que dice "VOLTEO", usas ese efecto cuando el monstruo es volteado boca arriba (ya sea con una Invocación por Volteo, o porque fue atacado mientras estaba boca abajo).



CARTAS MÁGICAS Y DE TRAMPA

¡Para ganar un Duelo no te alcanzará sólo con los Monstruos! Necesitas dominar el uso de las Cartas Mágicas y de Trampa. Éstas tienen poderosos efectos que ayudan a tus monstruos y detienen a tu adversario.



CÓMO JUGAR UNA MÁGICA:

1. Pon la Carta Mágica de tu mano en tu Zona de Magia y Trampas.
2. Sigue las instrucciones de la carta.
3. Pon la carta en el Cementerio después de usarla.

Recuerda que algunas Cartas Mágicas se quedan en el Campo después de usarlas (mira los Iconos de Cartas Mágicas y de Trampa en la Página 15).

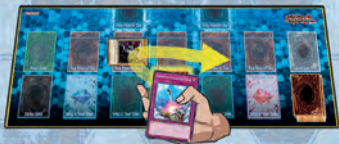


Durante tu turno puedes jugar cuantas Cartas Mágicas quieras.



CÓMO JUGAR UNA TRAMPA:

1. Coloca las Cartas de Trampa boca abajo en tu Zona de Magia y Trampas.
2. Después de eso, voltéala boca arriba en cualquier momento. ¡INCLUSO en el turno de tu adversario!
3. Pon la carta en el Cementerio después de usarla.



Recuerda que algunas Cartas de Trampa quedan en el Campo después de usarlas (fíjate en los íconos de Cartas Mágicas y de Trampa en la Página 15).

Cartas Mágicas	Cartas de Trampa
Puedes jugarlas desde tu mano.	Tienes que Colocarlas boca abajo antes de utilizarlas.
Sólo puedes utilizarlas durante la Main Phase de tu propio turno.	Puedes utilizarlas en cualquier momento y turno, pero ¡no en el turno en que las Colocaste!
Sigue las instrucciones en la carta.	Sigue las instrucciones en la carta.
Ponla en el Cementerio después de usarla.	Ponla en el Cementerio después de usarla.

Durante tu turno, puedes Colocar cuantas Cartas de Trampa quieras.

ICONOS DE LAS CARTAS MÁGICAS Y DE TRAMPA

No todas las Cartas Mágicas y de Trampa funcionan de la misma manera. Algunas tienen Iconos que les dan ciertos poderes. Para ser un maestro Duelista necesitarás poder identificar estos Iconos.

[CARTA MÁGICA ☠]

[CARTA DE TRAMPA ⚡]

Continua — Estas Cartas Mágicas y de Trampa se quedan en el Campo después de que las juegues. Sus efectos siguen funcionando mientras estén en el Campo.

[CARTA MÁGICA ⚔]

Equipo — Cuando juegues una Carta de Equipo, elige un monstruo boca arriba. ¡La Carta de Equipo se queda en el Campo para darle más poder! Si el monstruo que elegiste se va, también se va la Mágica de Equipo.

[CARTA MÁGICA ⚔]

Juego Rápido — Puedes jugar estas Cartas Mágicas desde tu mano durante cualquier Phase de tu turno. También puedes Colocarlas y usarlas como Cartas de Trampa.

[CARTA MÁGICA ⚔]

Campo — Estas Mágicas se ponen en tu Zona de Campo y allí se quedan. Cada jugador puede tener 1 Carta Mágica de Campo en su propio lado del Campo. Para usar otra Mágica de Campo, manda al Cementerio la que tenías previamente. Muchos efectos de Mágicas de Campo afectan a AMBOS jugadores.

[CARTA DE TRAMPA ⚡]

Contraefecto — Estas Trampas niegan los efectos de otras cartas cuando se usan inmediatamente.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué pasa después de que haya jugado todas las cartas en mi mano?

No sucede nada especial. Sigues robando sólo 1 carta al comienzo de tu Draw Phase, como es habitual, así que es importante que te regules durante el Duelo!

¿Qué significa "Activar"?

Activar una Carta Mágica/de Trampa significa ponerla boca arriba en el Campo, o voltearla boca arriba si estaba Colocada. Esto significa que estás usando el efecto de esa carta. Activar un efecto de monstruo es cuando declaras que estás usando la habilidad especial de uno de tus monstruos. Normalmente, el monstruo debe estar en el Campo para que se active su efecto, pero algunos monstruos especiales pueden decir que puedes activarlos mientras estén en tu mano o Cementerio. Los efectos de monstruos que se activan tienen un ":" o ";" en su texto, o a veces ambos.



EL TABLERO DE JUEGO

El Tablero de Juego te ayuda a organizar tus cartas durante un Duelo. Cuando utilizas tus cartas colócalas sobre el Tablero de Juego. Los diferentes tipos de carta son colocados en las diferentes Zonas.

Cada Duelista tiene su propio Tablero de Juego; colócalos juntos durante el Duelo. Este espacio combinado recibe el nombre de "Campo". El Tablero de Juego incluido en este producto es solamente para tu mitad del Campo. Las cartas que tú "controlas" son las cartas de tu lado del Campo.

También puedes tener un Duelo sin Tablero de Juego siempre y cuando recuerdes dónde colocar las cartas.

1

**Zona de
Monstruos
Principal**

Aquí es donde pones tus monstruos al jugarlos.

Puedes tener hasta 5 Cartas aquí. Hay 3 formas de poner tus Cartas de Monstruo: Posición de Ataque boca arriba, Posición de Defensa boca arriba y Posición de Defensa boca abajo. Pon la carta en forma vertical si está en Posición de Ataque y en forma horizontal si está en Posición de Defensa.

2

**Zona de Magia
y Trampas
Zona del Péndulo**

Aquí es donde pones tus Cartas Mágicas y de Trampa. Puedes tener hasta 5 cartas aquí. Colócalas boca abajo para activarlas, o boca arriba. Las Cartas de Monstruo de Péndulo pueden ser activadas en las zonas de la extrema izquierda y derecha como si fueran Mágicas. Esto hace que la zona que usas también se convierta en una Zona del Péndulo por el tiempo que la Carta de Monstruo de Péndulo esté allí. (Mira la página 23 para más detalles sobre las Cartas de Monstruos de Péndulo).

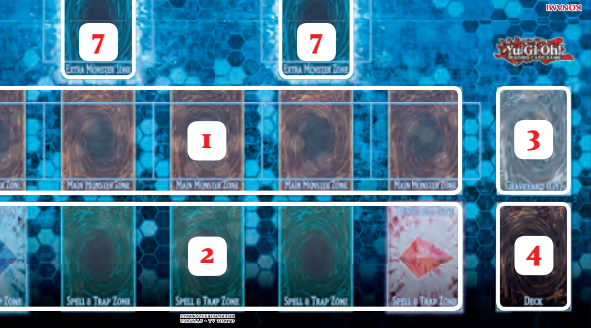
3

Cementerio

Quando las Cartas de Monstruos son destruidas, y cuando las Cartas Mágicas y de Trampa son usadas, son mandadas boca arriba a este espacio. El contenido de los Cementerios de ambos jugadores es de conocimiento público y tu adversario puede mirar el tuyo en cualquier momento del Duelo. El orden de las cartas en el Cementerio no se debe cambiar.

KONAMI





4

Deck

Tu Deck se pone boca abajo en este espacio. De aquí robas cartas para añadir a tu mano. Si el efecto de una carta requiere que reveles cartas de tu Deck, o que lo revises, baraja el Deck y ponlo de vuelta en este espacio después.

5

Zona
del Campo

Las Cartas Mágicas especiales llamadas "Cartas Mágicas de Campo" se juegan aquí. Cada jugador puede tener 1 Carta Mágica de Campo en su lado del Campo. Para usar otra Mágica de Campo, manda al Cementerio la que tenías previamente. Las Cartas Mágicas de Campo no cuentan para el límite de 5 cartas de tu Zona de Magia y Trampas.

6

Deck Extra

Coloca tu Deck Extra boca abajo en este espacio. Puedes mirar las cartas de tu propio Deck Extra durante el juego. Durante un Duelo, los monstruos en el Deck Extra pueden ser Invocados al Campo usando métodos especiales. Las Cartas de Monstruos de Péndulo que fueran a ser mandadas del Campo al Cementerio se colocan aquí, boca arriba.

7

Zona de
Monstruo Extra

Aquí es donde pones tus monstruos que hayan sido Invocados al Campo desde el Deck Extra con métodos especiales, como los Monstruos de Enlace y los Monstruos de Fusión. Normalmente, cada jugador sólo puede usar 1 de estas zonas. Un monstruo que esté en esta zona no cuenta para el límite de 5 monstruos en tu Zona de Monstruos Principal.

MONSTRUOS DE ENLACE



Un Monstruo de Enlace es una nueva clase de monstruo con la habilidad de aumentar la cantidad de monstruos que puedes Invocar desde tu Deck Extra. Además de la Zona de Monstruos Extra que puedes usar habitualmente, también puedes Invocar monstruos desde el Deck Extra a cualquiera de tus Zonas de Monstruos Principales que tenga una flecha roja de un Monstruo de Enlace apuntando a ella.

Flechas de Enlace - Un Monstruo de Enlace puede aplicar sus efectos a cartas o zonas a las que apunten sus Flechas de Enlace (rojas). Cuando la flecha roja de un Monstruo de Enlace apunta a un monstruo, esos monstruos están "enlazados". Cuando dos Monstruos de Enlace tienen flechas rojas que se apuntan mutuamente, están "co-enlazados".

Materiales de Enlace - Estos son los Materiales de Enlace que necesitas para Invocar a este Monstruo. Usa esta "receta" impresa aquí para realizar una Invocación de Enlace de este monstruo.

Rating de ENLACE - Esta es la cantidad de Flechas de Enlace que tiene un monstruo. Cuanto más alto sea este número, más fuerte es el monstruo.



CÓMO REALIZAR UNA INVOCACIÓN DE ENLACE

- 1** Revisa los materiales del Monstruo de Enlace que quieras Invocar.
- 2** Durante tu Main Phase declara que estás Invocando por Enlace, mandando al Cementerio una cantidad de monstruos boca arriba en tu Campo igual al Rating de Enlace de ese Monstruo de Enlace. Estos monstruos deben, además, cumplir los requisitos materiales listados en la "receta" del monstruo impresa en la carta.
- 3** Mueve el Monstruo de Enlace desde tu Deck Extra a tu Zona de Monstruos Extra, o a una de tus Zonas de Monstruo Principales a la que apunte otro Monstruo de Enlace.



Si hay 2 Zonas de Monstruo Extra disponibles, puedes elegir cualquier de las dos para Invocar tu monstruo.

Si ya hay un Monstruo de Enlace en el Campo, puedes realizar una Invocación de Enlace en una de las zonas a las que apunte.

BONUS DE LOS MONSTRUOS DE ENLACE

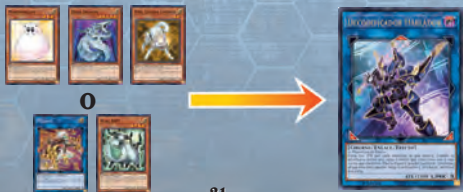
Invoca de Modo Especial a las Zonas de Monstruos Principales

Normalmente, los Monstruos Invocados desde el Deck Extra deben ir en la Zona de Monstruos Extra. Pero los Monstruos de Enlace abren más zonas para que uses, porque cada Zona de Monstruos Principal a la que apunte un Monstruo de Enlace también puede ser usada para Invocar monstruos desde tu Deck Extra. Los monstruos que comenzaron en el Deck Extra, pero más tarde terminan en el Cementerio (o son desterrados) y son Invocados desde allí, también van a las Zonas de Monstruos Principales (y no necesitan un Monstruo de Enlace que las apunte).



¡Los Monstruos de Enlace que ya están en el Campo son grandes materiales!

Normalmente, 1 monstruo es igual a 1 Material de Enlace. Pero cuando usas un Monstruo de Enlace como material para otra Invocación de Enlace, puedes contarlos como 1 monstruo, o como una cantidad de monstruos igual a su Rating de Enlace. Por ejemplo, si quieres Invocar un Monstruo de Enlace 3 que requiere 2 o más materiales en su "receta", puedes usar 3 monstruos (cada uno cuenta como 1 material) o si no un Monstruo de Enlace de Enlace 2 (que cuenta como 1 ó 2 materiales) y un segundo monstruo (cuenta como 1 material).



MÁS SOBRE LOS MONSTRUOS DE ENLACE

Los Monstruos de Enlace no tienen DEF y no pueden nunca estar en Posición de Defensa. No pueden ser cambiados a Posición de Defensa por efecto de una carta. Ni siquiera pueden ser volteados a Posición de Defensa boca abajo.

Si tu adversario tiene un monstruo en la Zona de Monstruos Extra, todavía es un monstruo en su control, por lo que no puedes atacar a tu adversario directamente. Tiene que batallar y destruir a todos sus monstruos primero, incluyendo al que está en la Zona de Monstruos Extra.

Si tomas el control de un monstruo de tu adversario en la Zona de Monstruos Extra, éste se mueve a tu Zona de Monstruos Principal. Cuando vuelve a tu adversario, vuelve a su Zona de Monstruos Principal, no su Zona de Monstruos Extra.

Mientras los materiales cumplan los requerimientos del Monstruo de Enlace al que quieres Invocar, puedes usar como el Material de Enlace a una Ficha o una Carta de Trampa que se trate como monstruo.

Recuerda que para una Invocación de Enlace debes cumplir estos 3 objetivos:

- La cantidad de materiales que uses debe ser igual al Rating de Enlace (los Monstruos de Enlace cuentan como 1 material O como su propio Ranking de Enlace).
- La cantidad de materiales que uses debe ser igual a la cantidad especificada en la línea de materiales, o "receta".
- Los materiales cumplen cualquier otro requerimiento en la línea de materiales (como por ejemplo sólo Monstruos de Efecto, o sólo un Tipo específico de monstruo).

CARTAS DE MONSTRUOS DE PÉNDULO



¡Las Cartas de Monstruos de Péndulo son un único tipo de carta que borra el límite entre Monstruos y Magia! Pueden ser Invocadas como monstruos para atacar o defender, ¡o puedes activarlas como Cartas Mágicas en tus Zonas de Péndulo para activar habilidades especiales y permitirte Invocar por Péndulo!

Efecto de Péndulo - Cuando juegas esta carta como una Carta Mágica en tu Zona de Péndulo, éste es su efecto. Algunas Cartas de Monstruo de Péndulo puede que no tengan Efectos de Péndulo.

Escala de Péndulo - La Escala de Péndulo es un número que determina cuáles monstruos puedes Invocar de Modo Especial durante una Invocación por Péndulo. La Escala de Péndulo de esta carta es 1.

Efecto de Monstruo - Cuando juegas esta carta como una Carta de Monstruo normal, éste es su efecto. Algunas Cartas de Monstruo de Péndulo puede que no tengan efectos de monstruo.



Cómo Invocar por Péndulo

1

Durante tu Main Phase, puedes activar Cartas de Monstruo de Péndulo como Cartas Mágicas en tus Zonas de Magia y Trampas de extrema izquierda y extrema derecha. Estas Zonas de Magia y Trampas se convierten también en Zonas de Péndulo.

2

Después de que tengas una en cada Zona del Péndulo, una vez por turno, durante tu Main Phase, declara que estás Invocando por Péndulo.

3

Revisa las Escalas de Péndulo en los lados de tus 2 Cartas de Monstruo de Péndulo, después Invoca de Modo Especial cuantos monstruos quieras desde tu mano y cuantos Monstruos de Péndulo boca arriba desde tu Deck Extra, cuyos Niveles estén entre esas Escalas de Péndulo.



Cada vez que una de tus Cartas de Monstruo de Péndulo en el Campo (sin importar en qué Zona se encuentre, o siquiera si es un monstruo o no) fuera a ser mandada al Cementerio, en su lugar, ponla boca arriba en tu Deck Extra. ¡Más adelante, podrás Invocarla por Péndulo de vuelta al Campo!

Los Monstruos de Péndulo Invocados desde el Deck Extra deben ser Invocados a la Zona de Monstruos Extra o a una de tus Zonas de Monstruos Principales a la que apunte un Monstruo de Enlace.

MONSTRUOS XYZ



¡Los Monstruos Xyz son una poderosa clase de monstruo! Puedes Invocar un Monstruo Xyz en cualquier momento en que controles monstruos que sean del mismo Nivel. Los Monstruos Xyz comienzan en tu Deck Extra, no en tu Deck Principal, y esperan a que los llames a la acción.

■ Materiales necesarios para una Invocación Xyz ■

Rango de Monstruo Xyz -
Éste es el Rango de tu Monstruo Xyz. Los Monstruos Xyz tienen Rangos en lugar de Niveles. Los Monstruos Xyz más fuertes tienen Rangos más altos. Éste es un Monstruo Xyz de Rango 4.

Materiales Xyz -
Éstos son los Materiales Xyz que necesitas para Invocar a este monstruo. Usas 2 Monstruos de Nivel 4 como los Materiales Xyz de la Invocación de este monstruo. Los Materiales Xyz deben estar boca arriba para que puedas usarlos.



CÓMO HACER UNA INVOCACIÓN XYZ

La Invocación Xyz es una forma genial y fácil de Invocar monstruos de Modo Especial desde tu Deck Extra. Así es como se hace:

- 1** Elige un Monstruo Xyz en tu Deck Extra para el que tengas los Materiales Xyz correctos. Los Materiales Xyz deben estar boca arriba en tu Campo.
- 2** Durante tu Main Phase, declara que estás Invocando Xyz y apila los Materiales Xyz uno arriba del otro.
- 3** Toma el Monstruo Xyz de tu Deck Extra y ponlo encima de los Materiales Xyz apilados en la Zona de Monstruos Extra, en Posición de Ataque o Defensa boca arriba.

Si hay un Monstruo de Enlace en el Campo, puedes Invocar Xyz un monstruo en una de tus zonas a la que éste apunte.



Cuando un Monstruo Xyz te dice que “desacoples” un material, toma una de las cartas Material Xyz apiladas debajo de tu Monstruo Xyz y ponla en el Cementerio.

MONSTRUOS DE SINCRONÍA



Los Monstruos de Sincronía se colocan en el Deck Extra, separados del Deck Principal. Puedes Invocar de Modo Especial al Campo, en un instante, un poderoso Monstruo de Sincronía sólo utilizando los Niveles de tus monstruos. Pueden ser Invocados por Sincronía desde el Deck Extra mandando 1 monstruo Cantante boca arriba y cualquier número de monstruos que no sean Cantantes boca arriba desde tu Campo al Cementerio, siempre que la suma de todos sus Niveles sea exactamente igual al Nivel del Monstruo de Sincronía.

MONSTRUOS CANTANTES PARA INVOCACIÓN POR SINCRONÍA



Para Invocar por Sincronía a un Monstruo de Sincronía, necesitas 1 Cantante (fíjate que tenga "Cantante" al lado de su Tipo). El monstruo Cantante y otros monstruos boca arriba que utilices para la Invocación por Sincronía se llaman Materiales de Sincronía. La suma de sus Niveles es el Nivel del Monstruo de Sincronía que puedes Invocar.

CÓMO INVOCAR POR SINCRONÍA

1 Durante tu Main Phase, puedes declarar una Invocación por Sincronía cuando la suma total de los Niveles de un monstruo Cantante boca arriba y cualquier número de otros monstruos boca arriba que controles sea igual al Nivel del Monstruo de Sincronía que quieres Invocar por Sincronía.

2 Después de comprobar el Nivel del Monstruo de Sincronía que quieres, manda al Cementerio, desde tu Campo, a los Materiales de Sincronía boca arriba.

3 Después de mandar los Materiales de Sincronía del Campo al Cementerio, toma el Monstruo de Sincronía de tu Deck Extra y ponlo en el Campo en Posición de Ataque o Posición de Defensa boca arriba.

Si hay un Monstruo de Enlace en el Campo, puedes Invocar por Sincronía un monstruo en una de tus zonas a la que éste apunte.

Nivel 3

Nivel 2

Nivel 5



Cantante



Monstruo No-Cantante



¡Invocar por Sincronía!

MONSTRUOS DE FUSIÓN



Los Monstruos de Fusión también se ponen en tu Deck Extra (no en tu Deck Principal). Son Invocados utilizando los monstruos específicos nombrados en la carta (llamados Materiales de Fusión) combinados con una carta de Invocación como "Polimerización". Normalmente tienen habilidades especiales y Puntos de Ataque muy altos. Ya que las Invocaciones por Fusión requieren cartas específicas, asegúrate de incluir esas cartas necesarias en tu Deck Principal.

CÓMO INVOCAR POR FUSIÓN

- 1** Si tienes todos los Materiales de Fusión listados en la Carta Monstruo de Fusión, en los lugares especificados en tu carta de Invocación, puedes activar tu carta de Invocación colocándola en tu Zona de Magia y Trampas.
- 2** Manda los Materiales de Fusión al Cementerio, y después toma el Monstruo de Fusión apropiado de tu Deck Extra y júégalo en la Zona de Monstruos Extra ya sea en Posición de Ataque o Defensa boca arriba.
- 3** Finalmente, pon tu carta de Invocación en el Cementerio. (Si el efecto de otra carta hace que tus Materiales de Fusión sean mandados a otro lugar que no sea el Cementerio cuando tu carta de Invocación se resuelve, mándalos a ese otro lugar, pero la Invocación por Fusión sucede igualmente).



Polimerización

MONSTRUOS DE RITUAL



Los Monstruos de Ritual son monstruos especiales que son Invocados de Modo Especial con una Carta Mágica de Ritual específica, además de un Sacrificio requerido. Las Cartas de Monstruos de Ritual se colocan en el Deck Principal y no pueden ser Invocadas a menos que tengas todas las cartas apropiadas juntas en tu mano o en el Campo. Los Monstruos de Ritual generalmente tienen elevado ATK y DEF y algunos tienen habilidades especiales, al igual que los Monstruos de Fusión.

CÓMO INVOCAR POR RITUAL

1 Cuando tienes una Carta Mágica de Ritual, además de la Carta de Monstruo de Ritual correspondiente en tu mano, y el Sacrificio requerido (listado en la Carta Mágica de Ritual), puedes activar la Carta Mágica de Ritual colocándola en la Zona de Magia y Trampas.

2 Si la activación de la Carta Mágica de Ritual tiene éxito, Sacrifica los monstruos mandándolos de tu mano o el Campo al Cementerio. La Carta Mágica de Ritual te mostrará la cantidad necesaria que Sacrificar.

3 Después de mandar al Cementerio los monstruos Sacrificados, juega la Carta de Monstruo de Ritual en tu Zona de Monstruos Principal, en Posición de Ataque o de Defensa boca arriba. Finalmente, pon la Carta Mágica de Ritual en el Cementerio.



Carta Mágica de Ritual

**PARA MÁS INFORMACIÓN
ACERCA DE YU-GI-OH!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
POR FAVOR, VISITA LA PÁGINA
www.yugioh-card.com**

**PARA VER EL TUTORIAL DE LA
INVOCACIÓN DE ENLACE, VISITA
WWW.YUGIOH-CARD.COM/SP/LINKSUMMON**

**POR CONSULTAS POR FAVOR ESCRIBENOS A:
yugioh@konami-europe.net**

**PARA UNA GUÍA DEL PRINCIPIANTE
COMPLETA, VISITA EL URL
WWW.YUGIOH-CARD.COM/ES/RULEBOOK**

Contenido sujeto a cambios. La existencia de una carta de rareza específica no está garantizada en paquetes, cajas o cartones individuales, a menos que se indique lo contrario. Fabricado y distribuido por Konami Digital Entertainment, Inc. (2381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245, USA) y Konami Digital Entertainment BV (Leworth House, 14-16 Sheet Street, Windsor, Berkshire, SL4 1BG, UK). Fabricado en Bélgica.

Si tienes alguna pregunta por favor escríbenos a: yugioh@konami-europe.net