



SPEED DUEL

Il tuo Starter Deck Speed Duel contiene 3 Deck Speed Duel. Puoi giocare questi Deck così come sono, oppure combinare carte da ognuno di essi per costruire il tuo Deck personale come vuoi. Se questa è la prima volta che giochi a Yu-Gi-Oh! GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI, questa Guida del Duellante ti insegnerà le basi. Puoi anche trovare il libro delle regole completo online all'indirizzo <https://www.yugioh-card.com/it/rulebook/>

MAESTRI DEL DESTINO



YAMI YUGI



MAXIMILLION PEGASUS



ISHIZU ISHTAR

DUELLANTI DI DOMANI



SETO KAIBA



JOEY WHEELER



MAI VALENTINE

TAPPETINO DA GIOCO



REGOLE GENERALI PER GLI SPEED DUEL!

- Ogni giocatore inizia con 4000 LP (Life Point). Se arrivi a zero LP, hai perso!
- Se hai Mostri Fusione (carte viola) come **Drago Millenario**, mettile nella zona Extra Deck.
- Il tuo Deck deve contenere tra 20 e 30 carte. Il tuo Extra Deck, se hai Mostri Fusione, può avere tra 0 e 5 carte.
- Mischia tutte le carte del tuo Deck prima del Duello (ma non quelle del tuo Extra Deck).
- Non puoi avere più di 3 copie della stessa carta nel tuo Deck.
- Ogni giocatore sceglie 1 Carta Abilità prima del Duello, e la mette coperta davanti a sé.
- Lancia una moneta all'inizio. Il vincitore sceglie se iniziare o andare per secondo. Se inizi tu, non pescare una carta nel tuo primo turno.
- Ogni giocatore pesca le prime 4 carte del suo Deck come mano iniziale.

Il Duello si gioca a turni. All'inizio del tuo turno, pesca una carta. Poi puoi Posizionare Trappole, giocare Magie e Evocare un mostro, in qualsiasi ordine. Dopo aver fatto quello, puoi attaccare. Quando hai finito di attaccare, il tuo turno finisce, e tocca al tuo avversario.

Durante il tuo turno, puoi Evocare Normalmente 1 mostro dalla tua mano, in Posizione di Attacco (dritto), oppure Posizionare 1 mostro coperto in Posizione di Difesa (di traverso). Conta le Stelle di Livello del mostro quando lo Evochi. Se ha 4 Stelle di Livello o meno, puoi semplicemente Evocarlo o Posizionarlo. Se ha più di 4 Stelle, devi prima offrire come Tributo un mostro che hai già in gioco, mandandolo al Cimitero. Hai bisogno di offrire come Tributo 1 mostro per Evocare o Posizionare un mostro di Livello 5 o 6, oppure offrire come Tributo 2 mostri per Evocare o Posizionare un mostro di Livello 7 o superiore. Se l'effetto di una carta dice di Evocare Specialmente un mostro, non hai bisogno di offrire Tributi a meno che la carta non lo indichi. Inoltre, le Evocazioni Speciali sono "gratis", quindi non consumano la tua possibilità di Evocare Normalmente/Posizionare 1 volta durante il tuo turno, e possono a volte persino avvenire nel turno del tuo avversario!

I mostri con bordi gialli non hanno capacità speciali, ma vanno bene per combattere. I mostri con bordi arancioni hanno capacità speciali - segui quello che è scritto sulla carta. I mostri con bordi blu, come **Abbandono**, non possono essere Evocati, se non utilizzando la Magia indicata sul mostro.

Puoi giocare le Magie direttamente dalla tua mano nella Zona Magie & Trappole. Segui semplicemente le istruzioni della carta. Se è una Magia Terreno Ⓜ, mettila nella Zona Terreno. Se una Magia o Trappola ha un simbolo Equipaggiamento Ⓢ o Continua Ⓞ rimane in gioco nella Zona Magie & Trappole. Tutte le altre Magie vanno al Cimitero dopo aver fatto quello che dice la carta.

Le Trappole non vengono giocate scoperte durante il tuo turno. Invece, Posizioni le Trappole coperte nel tuo turno. Poi, in qualsiasi turno successivo (tuo OPPURE dell'avversario), puoi scoprirle e utilizzare il loro effetto, poi mandarle al Cimitero. Questo ti permette di fare una mossa a sorpresa!

Ogni mostro in Posizione di Attacco può attaccare una volta per turno. Scegli un mostro da attaccare oppure, se l'avversario non ha mostri, puoi attaccare direttamente i suoi LP. Sottrai i punti di ATK del tuo mostro dai LP del tuo avversario. Se combatti con un mostro dell'avversario, controlla la tabella sulla destra per vedere cosa succede! Se attacchi un mostro coperto, scoprillo e, se sopravvive alla battaglia, rimane scoperto.

Queste sono solo le basi. Puoi scoprire altre mosse fantastiche, e imparare regole avanzate come le Magie Rapide Ⓡ leggendo il regolamento completo online su <https://www.yugioh-card.com/it/rulebook/>

POSIZIONE D'ATTACCO CONTRO POSIZIONE D'ATTACCO

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

Un mostro distrutto viene messo scoperto nel Cimitero del suo proprietario.

- Se il tuo ATK è maggiore
- Distruggi l'altro mostro
 - L'avversario subisce il danno



ATTACCANTE 2000 ATK > 1200 ATK
BERSAGLIO 2000-1200=800
800 LP Persi

- Se il tuo ATK è minore
- Distruggi l'attaccante
 - Tu subisci il danno



ATTACCANTE 2000 ATK < 3000 ATK
BERSAGLIO 3000-2000=1000
1000 LP Persi

- Se entrambi i mostri hanno lo stesso ATK
- Distruggi entrambi i mostri
 - Nessuno subisce danni



ATTACCANTE 2000 ATK = 2000 ATK
BERSAGLIO 2000 ATK
Nessun LP perso

POSIZIONE D'ATTACCO CONTRO POSIZIONE DI DIFESA

Confronta l'ATK dell'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 2000 ATK > 700 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 2000 ATK < 2500 DEF
BERSAGLIO 2500-2000=500
500 LP Persi

- Se l'ATK è pari al DEF
- Entrambi i mostri sopravvivono
 - Nessuno subisce danni



ATTACCANTE 2000 ATK = 2000 DEF
BERSAGLIO 2000 DEF
Nessun LP perso

SCEGLI LA TUA ABILITÀ CON SAGGEZZA, AVRÀ UN IMPATTO IMPORTANTE SUL DUELLO!

Le Carte Abilità vengono scelte prima dell'inizio del Duello. Tu scegli 1 Carta Abilità e la metti coperta prima di iniziare il Duello (in modo che si veda il nome del personaggio). Potrebbe dirti di scoprirla all'inizio del Duello. Se non lo fa, allora le istruzioni sul lato nascosto della carta ti diranno quando potrai attivarla scoprendola. Quando lo farai, segui semplicemente le istruzioni sulla carta.



Scopri la tua Abilità per attivarla.



Le Carte Abilità dovrebbero rimanere un segreto per il tuo avversario fino a quando le usi, quindi non lasciargli vedere che carta è quando prepari l'inizio del Duello!

CARTE LEGALI PER GLI SPEED DUEL

Gli Speed Duel si giocano con una selezione di carte particolari. Per gli Speed Duel, dovresti utilizzare solo carte con il simbolo Speed Duel.



Puoi utilizzare tutte le tue carte Speed Duel quando giochi la versione completa di Yu-Gi-Oh! GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI, e metterle nei tuoi Deck, eccetto le Carte Abilità. Esse possono essere utilizzate solamente negli Speed Duel!