

Yu-Gi-Oh! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

Textos de Carta Actualizados

Última actualización: 09/05/2017

Nombre Anterior de la Carta	Nombre Actualizado de la Carta	Texto Actualizado de la Carta
Sable Luminoso	Espada Luminosa	Sólo puedes equipar esta carta a un monstruo "Luminoso/a". Éste gana 700 ATK. Cuando esta carta es mandada al Cementerio desde tu Deck: puedes seleccionar 1 monstruo "Luminoso/a" que controles; equipa esta carta a ese objetivo.
Guardián Celta Convertido	Guardia Celta Convertido	No puede ser destruida en batalla por un monstruo que tenga 1900 ATK o más.
Gazelle el Rey de las Bestias Míticas		Este monstruo se mueve tan deprisa que parece una ilusión a los ojos mortales. (Esta carta se trata siempre como una carta "Bestia Fantasma").
Quimera, la Bestia Voladora Mítica		"Gazelle el Rey de las Bestias Míticas" + "Berfomet" (Esta carta se trata siempre como una carta "Bestia Fantasma"). Cuando esta carta es destruida: puedes seleccionar 1 "Berfomet" o 1 "Gazelle el Rey de las Bestias Míticas" en tu Cementerio; Invoca ese objetivo de Modo Especial.
Soldado Cinético	Soldado Cifrado	Durante el cálculo de daño, si esta carta batalla con un monstruo de Tipo Guerrero: esta carta gana 2000 ATK y DEF, sólo durante el cálculo de daño.
Cría B. de Ojos Rojos	Cría de Dragón Negro	Puedes mandar al Cementerio a esta carta boca arriba que controles; Invoca de Modo Especial, desde tu mano, 1 "Dragón Negro de Ojos Rojos".
Rana de Intercambio	RANA de Intercambio	Puedes descartar 1 monstruo de AGUA para Invocar esta carta de Modo Especial desde tu mano. Cuando Invocas esta carta puedes seleccionar y mandar al Cementerio, desde tu Deck o tu lado del Campo, 1 monstruo de AGUA de Tipo Agua de Nivel 2 o menor. Una vez por turno puedes devolver a tu mano 1 monstruo que controles para Invocar de Modo Normal 1 monstruo "Rana", excepto "Rana de Intercambio", además de tu Invocación Normal o Colocación de este turno.
Rana Submarina	RANA Submarina	Durante una batalla entre esta carta atacante y un monstruo en Posición de Defensa cuya DEF es menor que el ATK de esta carta, inflige la diferencia como daño de batalla a tu adversario.
Rana al Revés	RANA al Revés	Una vez por turno, puedes voltear esta carta a Posición de Defensa boca abajo. Cuando esta carta es volteada boca arriba, puedes devolver a su mano una cantidad de monstruos que controle tu adversario igual a la cantidad de monstruos "RANA" que controles.

Rana Falsa	RANA Falsa	El nombre de esta carta se trata como "Des Rana" mientras esté boca arriba en el Campo. Tu adversario no puede seleccionar a otro monstruo como objetivo de un ataque. Cuando esta carta es mandada del Campo al Cementerio, puedes añadir a tu mano, desde tu Deck o Cementerio, 1 monstruo "Rana", exceptuando "Rana Falsa".
Unirana	UniRANA	Esta carta puede atacar directamente a tu adversario. Cuando esta carta ataca directamente con éxito, si controlas un monstruo "RANA" que no sea "UniRANA", puedes destruir 1 Carta Mágica o de Trampa que controle tu adversario.
Rana D.3.S.	RANA D.3.S.	"Des RANA" + "Des RANA" + "Des RANA" Una Invocación de Fusión de esta carta sólo se puede realizar con los Monstruos Material de Fusión nombrados arriba. Aumenta el ATK de esta carta en 500 puntos por cada "RANA Arbórea" en tu Cementerio.
Rana Beelze	RANA Beelze	Aumenta el ATK de esta carta en 300 puntos por cada "T.A.D.P.O.L.E." en tu Cementerio.
Rana Arbórea	RANA Arbórea	Durante tu Standby Phase, si esta carta está en tu Cementerio y tú no controlas una "RANA Arbórea": puedes Invocar esta carta de Modo Especial. No debes controlar Cartas Mágicas/de Trampa para activar y resolver este efecto.
Rana del Robo Venenoso	RANA del Robo Tóxica	Cuando esta carta boca arriba en el Campo es mandada al Cementerio (a menos que fuera atacada mientras estaba boca abajo y destruida como resultado de una batalla), puedes robar 1 carta de tu Deck.
Des Rana	Des RANA	Cuando esta carta es Invocada con éxito mediante una Invocación de Sacrificio, puedes Invocar mediante una Invocación Especial "Des RANA"/s de tu mano o Deck hasta el mismo número de "T.A.D.P.O.L.E."/s en tu Cementerio.
Sapín Ronin		El nombre de esta carta se trata como "Des RANA" mientras esté boca arriba en el Campo. Puede retirar del juego un monstruo "RANA" en tu Cementerio para Invocar esta carta de Modo Especial desde tu Cementerio. Esta carta no puede ser usada como Monstruo Material de Sincronía.
Des Croar		Sólo puedes activar esta carta cuando hayan 3 "Des RANA" boca arriba en tu Campo. Destruye todas las cartas en el Campo de tu adversario.
Cambiosapo		Una vez por turno, puedes Sacrificar 1 monstruo de Tipo Aqua para seleccionar 1 monstruo "RANA" en tu Cementerio. Invoca a ese monstruo de Modo Especial, desde tu Cementerio.
Campo de Fuerza Ranil		Sólo puedes activar esta carta cuando un monstruo boca arriba "RANA" que controlas es seleccionado como objetivo de un ataque. Destruye todos los monstruos en Posición de Ataque que controle tu adversario.
Sapo Sustituto		Puedes Sacrificar 1 monstruo para Invocar de Modo Especial 1 monstruo "RANA" de tu Deck. Los monstruos "RANA" no pueden ser destruidos en batalla.

Dragón Cifrado de Ojos de Galaxia	Dragón Cifrado de Ojos Galácticos	2 monstruos de Nivel 8 Una vez por turno: puedes desacoplar de esta carta 1 Material Xyz, y después seleccionar 1 monstruo boca arriba que controle tu adversario; por el resto de este turno los monstruos que controlas no pueden atacar directamente a tu adversario, excepto esta carta, y además toma el control del monstruo seleccionado hasta la End Phase, pero mientras se aplica este efecto, tiene sus efectos negados, su ATK se convierte en 3000, y además su nombre se convierte en "Dragón Cifrado de Ojos Galácticos".
Número 107: Dragón Taquiónico de Ojos de Galaxia	Número 107: Dragón Taquiónico de Ojos Galácticos	2 monstruos de Nivel 8 Una vez por Battle Phase, al comienzo de tu Battle Phase: puedes desacoplar de esta carta 1 Material Xyz; niega los efectos de todos los demás monstruos boca arriba en el Campo en este momento, también sus ATK y DEF se convierten en sus ATK y DEF originales y, si haces cualquiera de estas cosas, durante la Battle Phase de este turno, cada vez que se resuelve el efecto de una carta de tu adversario, esta carta gana 1000 ATK hasta el final de la Battle Phase, y además este turno puede hacer un segundo ataque durante cada Battle Phase.
Transmigración Taquiónica		Si controlas un monstruo "Ojos Galácticos": niega las activaciones de las Cartas de Magia/Trampa y los efectos de monstruos de tu adversario activados antes que esta carta en esta Cadena y, si lo haces, baraja al Deck las cartas negadas en el Campo. Si controlas un monstruo "Dragón Taquiónico de Ojos Galácticos", puedes activar esta carta desde tu mano.
Número C107: Neo Dragón Taquiónico de Ojos Galácticos		3 monstruos de Nivel 9 Una vez por turno: puedes desacoplar de esta carta 1 Material Xyz; hasta el final de este turno, niega los efectos de todas las demás cartas boca arriba en el Campo en este momento y, además, tu adversario no puede activar cartas o efectos en el Campo. Si esta carta tiene a "Número 107: Dragón Taquiónico de Ojos Galácticos" como Material Xyz, gana este efecto. ●Puedes Sacrificar 2 monstruos; este turno, esta carta puede realizar hasta 3 ataques a monstruos durante cada Battle Phase.
Transmigración Taquiónica		Si controlas un monstruo "Ojos Galácticos": niega las activaciones de las Cartas de Magia/Trampa y los efectos de monstruos de tu adversario activados antes que esta carta en esta Cadena y, si lo haces, baraja al Deck las cartas negadas en el Campo. Si controlas un monstruo "Dragón Taquiónico de Ojos Galácticos", puedes activar esta carta desde tu mano.
Enfermera Reficule, la Caída	Señoroscuro Enfermera Reficule	Cualquier efecto que fuera a hacer que tu adversario gane LP, en su lugar le inflige esa cantidad de daño.
Marie la Caída	Señoroscuro Marie	
St.Joan		"La Doncella Compasiva" + "Señoroscuro Marie"
Rana la Poltiglia	Sapo Viscoso	Un cieno con cabeza de rana, ataca croando terriblemente.
Caballero del Viento Oscuro de Gaia	Gaia el Caballero Feroz Rápido	Si ésta es la única carta en tu mano, puedes Invocarla de Modo Normal sin Sacrificio.

El Vacío de la Vanidad	La Futilidad de la Vanidad	Ningún jugador puede Invocar monstruos de Modo Especial. Si una carta en el Deck o el Campo es mandada a tu Cementerio: destruye esta carta.
Golpe de Lanza en Espiral		Si "Gaia el Caballero Feroz", "Gaia el Caballero Feroz Rápido", o "Gaia el Campeón Dragón" que controlas ataca a un monstruo en Posición de Defensa, inflige daño de batalla de penetración a tu adversario. Si "Gaia el Campeón Dragón" inflige daño de batalla con este efecto: roba 2 cartas, y después descarta 1 carta.
Movimiento de Difusión de Olas		(Esta carta no se trata como una carta de "Fusión"). Paga 1000 LP, y después selecciona 1 monstruo de Tipo Lanzador de Conjuros Nivel 7 o mayor que controles; este turno, sólo ese monstruo puede atacar, y debe atacar a todos los monstruos que controle tu adversario, una vez a cada uno. Los efectos de los Monstruos de Efecto destruidos por estos ataques no se activan y son negados.
Fusión de Caballeros-Gema	Fusión de Caballero-Gema	
Gema-Tortuga		VOLTEO: Puedes añadir a tu mano, desde tu Deck, 1 "Fusión de Caballero-Gema".
Asaltante del Cuidador de Tumba	Asaltante del Cuidador de Tumbas	Cuando esta carta declara un ataque, mientras "Necrovalle" está en el Campo: puedes seleccionar 1 monstruo boca arriba que controle tu adversario; cambia la posición de batalla del objetivo.
Gran Núcleo	B.E.S. Núcleo Grande	Cuando Invocas mediante una Invocación Normal esta carta, ponle 3 contadores. Esta carta no es destruida como resultado de una batalla. Si esta carta lucha, retira 1 contador de esta carta al final del Damage Step. Si esta carta lucha sin un contador, destruye esta carta al final del Damage Step.
Duston Rojo	Particulines Rojos	No puede ser usado como Material de Fusión, Sincronía o Xyz. Mientras esta carta esté boca arriba en el Campo, no puede ser Sacrificada. Cuando esta carta en el Campo es destruida: el controlador recibe 500 puntos de daño. Sólo puedes controlar 1 "Duston Rojo" boca arriba.
Forja del Draco Verdadero	Forja del Verdadero Draco	Si un monstruo "Dracoasesino" que no sea un Monstruo de Péndulo y un monstruo "Dracoseñor" están en el Campo: baraja al Deck tantas cartas en el Campo como sea posible, y después puedes Invocar de Modo Especial, desde tu Deck, 1 monstruo "Dracoasesino" o "Dracoseñor", ignorando sus condiciones de Invocación.