

KONAMI

ENGLISH EDITION



OFFICIAL RULEBOOK

Version 6.0

- Oyun hakkında 1

1 Hazırlık

- Düello yapmanız için gereken şeyler 2

2 Oyun kartları

- Canavar kartları 6
- Canavar kartlarını çağırma 14
- Büyü ve tuzak kartları 16

3 Nasıl oynanır?

- Nasıl düello yapılır ve nasıl kazanılır? 22
- Düelloya hazırlanma 23
- Turun işleyişi 24

4 Savaşlar ve zincirler

- Canavar savaşı kuralları 32
- Zincirler ve kart hızı 35

5 Diğer kurallar

- Diğer kurallar 40
- Sözlük 42

Yu-Gi-Oh! Kart Oyunu nedir?

Yu-Gi-Oh! Kart Oyunu “Yu-Gi-Oh!” and “Yu-Gi-Oh! GX”: isimli televizyon programlarında oynanan kart oyununun üzerine kurulmuştur.

İki oyuncu canavar, büyü, ve tuzak kartlarını kullanarak rakiplerinin can puanını 0'a indirmeye ve rakiplerini yenmeye çalışırlar.

Bu oyunu oynayabilmek için bir desteye ihtiyacımız vardır. Binlerce kart arasından istediklerinizi seçerek güçlü bir deste yapmaya çalışırsınız. Destenize güçlü kartları koymanız kazanma şansınızı artırır.

Bu, resmi Yu-Gi-Oh! Kart Oyunu kural kitapçığının www.yugiohturk.com sitesi tarafından Türkçe'ye çevrilmiş hâlidir. Oyunu doğru bir şekilde oynamak önemlidir, bu nedenle bu oyuna yeni başladıysanız kural kitapçığını mutlaka okumalısınız.

OYUN HAKKINDA

DESTENİZİ KURUN

Binlerce kart arasından en beğendiklerinizi seçerek kendinize güzel bir deste yapabilirsiniz. Her düellocunun diğer düelloculardan farklı, kendine özgü bir destesi vardır ve bu oyunu zevkli kılar.

İNANILMAZ CANAVARLARLA VE STRATEJİLERLE SAVAŞIN

Bir kart tek başına yeterli güce sahip olmasa bile başka kartların yardımıyla güçlenebilir. Çok sayıda farklı kart toplayarak ve onları stratejilerinizle güçlendirerek düelloları kazanmak oldukça eğlencelidir.



DESTENİZİ KART PAKETLERİYLE GÜÇLENDİRİN

Destenizi güçlendirebilmeniz için zaman zaman yeni kart paketleri çıkarılır. Bu kart paketlerinden çıkan kartlarla destenize yeni kartlar ve stratejiler kazandırabilirsiniz. Her kart paketi düelloları değiştirerek oyunu zevkli tutar.



Düello yapmak için ihtiyacınız olan şeyler

■ Deste (en az 40 kart)

Kartlarınızı destenize aşağıdaki kurallara göre koyun:

- Destede en az 40 kart olması gerekir.
- Destenizde aynı karttan en fazla 3 tane bulunabilir.

Ayrıca resmî turnuvalarda bazı kartlar yasaklı veya sınırlıdır. (Daha fazla bilgi için sayfa 40'a bakınız.)

Destenizdeki kart sayısını 40'a yakın tutmaya çalışın. Çok fazla karttan oluşan bir deste istediğiniz kartları çekmenizi zorlaştırır.

■ Yan deste (15 kart)

Destenizi değiştirmek için kullanacağınız kart topluluğudur. Her düellonuzun arasında destenizdeki kartlardan bazılarıyla yan destenizdeki kartlardan bazıları değiştirilerek rakibinize karşı farklı bir strateji kullanabilirsiniz. Yan deste kuralları şunlardır:

- Yan destede tam 15 kart bulunması gereklidir.
- Ana destenizin ve yan destenizin toplamında aynı karttan en fazla 3 tane bulundurulabilir.

■ Gerek duyabileceğiniz diğer şeyler

Para

Bazı kartlar yazı-tura atmanızı gerektirir. Eğer o kartlardan kullanıyorsanız yanınızda bir metal para bulunmasında fayda var.

Zar

Para olayında olduğu gibi bazı kartlar da zar atmanızı gerektirir. O kartlardan kullanıyorsanız yanınızda üzerinde 1'den 6'ya kadar sayılar bulunan bir zar bulundurun.

İşaretler

Bazı kartlar geçen tur sayısı, canavarın güç seviyesi gibi şeylerden takip edilebilmesi için işaret denen simgelerin kullanılmasını gerektirir. İşaret olarak boncuk, kâğıt parçası metal para gibi ufak eşyaları kartın üzerine koyabilirsiniz.

■ Düellolarınızda size yardımcı olabilecek eşyalar

Hesap makinesi

Düello sırasında can puanları çok çabuk değişebilir. Can puanlarını takip etmek için hesap makinesi kullanmak işinizi oldukça kolaylaştıracaktır. Önemli düellolarınız sırasında hata yapmamak için can puanınızı kâğıda yazarak takip etmelisiniz.

Kart Korumucular

Plastik koruyucuların kullanılması kartınızı yıpranmalardan ve çizilmelerden koruyacaktır. Kart koruyucu kullanırsanız kartlarınızın kapalıyken ayırt edilememesi için koruyucularımızın hepsinin birbirinin aynı olması şarttır.

Oyun sahası

Kullandığınız tüm kartlar oyun sahasına konulurlar. Her kartın oyun sahasında konulduğu özel bir yer vardır.

Düello yapmak için iki oyuncunun da sahaya ihtiyacı vardır.

Oyun sahası olmadan da düello yapabilirsiniz ancak kartların konulduğu yerleri hatırlamanız gereklidir.



1

Canavar yeri

Canavarlarınızı oynayınca buraya koyarsınız. Buraya en fazla 5 canavar konulabilir. Kartı saldırı konumu için dikey, savunma konumu için yatay koyarsınız.

2

Büyü ve tuzak yeri

Büyü ve tuzak kartlarınızı çalıştırınca buraya koyarsınız. Onları buraya kapalı da koyabilirsiniz. Burada en fazla 5 kart bulunabilir. Bir büyük kartı çalıştırıldığında buraya konulduğu için 5 alanın hepsi dolu ise burada daha fazla büyü kartı kullanılamaz.

3

Mezarlık

Canavar kartları yok edilince ve büyü/tuzak kartları kullanılıncaya bu bölgeye açık konurlar. Mezarlıktaki kartların içeriği oyunculara açıktır ve rakibiniz düello sırasında istediği zaman mezarlığınıza bakabilir. Mezarlıktaki kartların sırası değiştirilemez.

4

Deste yeri

Desteniz buraya kapalı konur. Oyuncular buradan ellerine kart çekerler. Normalde, destenin içindeki kartlar bir kart efekti ile oyuncuya gösterilirse efekt kullandıktan sonra desteyi karıştırıp buraya geri koyun.

5

Alan kartı yeri

“Alan büyü kartı” denen özel büyü kartları buraya konur. Buraya konulan kartlar büyü ve tuzak yerine kart koyma hakkınızı kullanmaz. Ancak oyun sırasında yalnızca 1 alan kartı çalışabilir ve yeni bir alan kartı çalıştırıldığında önceki çalışan alan kartı otomatik olarak yok edilir.

6

Birleşim destesi yeri

Tüm birleşim canavarlarınızı ayrı bir deste hâlinde tutulur. Birleşim destenizi buraya kapalı koyun. Birleşim destenizde aynı karttan en fazla 3 tane bulunabilir ama birleşim destenize koyabileceğiniz kart sayısının sınırı yoktur.

2 Oyun kartları

Canavar kartları

KART NASIL OKUNUR?

1 Kartın adı

ELEMENTAL HERO AVIAN

3 Element

2 Seviye

7 Kartın açıklaması

[ELEMANTAL]
A winged Elemental Hero who whisks through the sky and transfigures the wind. His equator moves, featherless, gives villagers a blast from sky itself.

5 Kart numarası

4 Tip

6 ATK (Saldırı puanı)
DEF (Savunma puanı)

ATK/1000 DEF/1000

1 Kartın adı

Burada kartın adı yazar. Aynı isme sahip tüm kartlar resimleri farklı olsa bile aynı kart sayılırlar.

2 Seviye

Canavarın seviyesini öğrenmek için kartın üzerindeki yıldızları sayın. 5. Seviye ve üstündeki canavarları normal çağırarak için en az 1 canavar feda etmeniz gerekir.

3 Element

Canavarların sahip olabileceği 6 farklı element vardır. Canavarın elementi bazen kart efektleri için önemlidir.



4 Tip

20 farklı tipte canavar vardır. Bazı canavarların tipinin yanında başka bilgiler de yazar.

Ejder	İblis	Makine
Büyücü	Peri	Elektrik
Zombi	Böcek	Su canlısı
Savaşçı	Dinozor	Alev
Savaşçı Hayvan	Sürünge	Kaya
Hayvan	Balık	Bitki
Kanatlı Hayvan	Deniz yılanı	

5 Kart numarası

Burada kartın içinden çıktığı kart paketi ve kartın tanımlama numarası belirtilir. Bu numara kartların sınıflandırmasını kolaylaştırır.

6 ATK (Saldırı puanı) / DEF (Savunma puanı)

ATK bir canavarın saldırı puanını, DEF ise savunma puanını gösterir. Yüksek saldırı ve savunma puanlarına sahip olmak iyidir.

7 Kartın açıklaması

Canavar normale burada oyuna etki etmeyen bir açıklama bulunur. Diğer canavarların nasıl kullanıldığı ve efekti burada bulunur. Normalde efekt canavarlarının özel yetenekleri canavar sahada kapalıyken kullanılamaz.

CANAVAR KARTI NEDİR ?

Rakibinizle savaşmak için kullandığınız temel kart canavar kartıdır. Bu canavarlar arasındaki savaşlar her düellonun temelini oluşturur. Pek çok canavar kartı çeşidi vardır. Oyunu kazanmanız için sadece yüksek saldırı ve savunma puanlarına sahip canavarları kullanmanız yeterli olmayacaktır. Bazı canavarlar saldırı ve savunma puanlarına sahip olmamakla beraber güçlü özel yeteneklere sahiptirler. Bu yüzden bir düelloda başarınız farklı türde kartları ne derece başarılı kullandığınıza bağlıdır. Şimdi farklı canavar türlerini inceleyelim.



« Normal canavarlar

Bu canavarların özel yeteneği yoktur. Pek çok normal canavar efekt canavarlarından daha yüksek saldırı ve savunma puanına sahiptir. Bu canavar kartlarının rengi sarıdır. Çağırılmaları kolay olduğu için normal canavarları kolaylıkla kullanabilirsiniz.



« Birleşim canavarları

Birleşim canavarları sizin “birleşim desteniz”e (ana destenize değil) konulan özel canavarlardır. Bu canavarlar “Polymerization” isimli büyü kartıyla bazı canavarların birleştirilmesiyle çağırılırlar. Saldırı puanları genelde yüksektir ve bazılarının özel yetenekleri de vardır.

.....Nasıl birleşim çağırısı yapılır?.....

Sahanızda veya elinizde birleşecek canavarların hepsi var ise “Polymerization” kartını büyü ve tuzak alanına koyarak çağıştırın.

Birleşim canavarlarınızı mezarlığınızda gönderdikten sonra birleşim destenizden uygun birleşim canavarını seçin ve savunma veya saldırı konumunda boş bir canavar alanına koyun. Son olarak “Polymerization” kartını mezarlığınızda koyun. Birleşim çağırınız tamamlanmıştır.

Düelloda bir birleşim canavarını kullanabilmek için düellodan önce birleşim destenizi kurup birleşim destesi yerine kapalı koymamız gerekir. Ana destenize canavarınızı çağırarak için gereken kartları koymayı unutmayın.



« Ayin canavarları



Ayin canavarları özel ayin büyü kartlarıyla ve gerekli fedayla çağırılan özel canavarlardır. Ayin canavarları ana desteye konur ve çağırılmak için elinizde veya sahanızda gerekli tüm kartlar yoksa çağırılmazlar. Birleşim canavarları gibi ayin canavarlarının da yüksek saldırı ve savunma puanları ve bazılarının özel yetenekleri vardır.

Nasıl ayin çağırısı yapılır?

1 Gereken ayin büyüünüz, ayin canavarınız ve ayin için yapacağınız fedanız varken ayin büyü kartınızı büyü ve tuzak alanınıza koyarak çalıştırabilirsiniz.

2 Ayin büyü kartınızı başarıyla çalıştırırsanız feda edeceğimiz canavar(lar)ı elinizden veya sahanızdan mezarlığa gönderin. Ayin büyü kartında yazan fedaya gereken feda miktarı belirtilir.

3 Canavarlarınızı feda edip mezarlığa gönderdikten sonra ayin canavarını sahaya açık saldırı veya savunma konumunda koyun. Son olarak ayin büyü kartını mezarlığa koyun ve ayin çağırmanız sona ersin.



Ayin büyü kartı

« Efekt canavarları



Özel yeteneği olan canavarlara efekt canavarı denir. Bu canavarların 5 çeşit efekti vardır:

- Çevirme efekti
- Sürekli efekt
- Seçme efekti
- Tetikleme efekti
- Çoklu tetikleme efekti

■■■■ Çevirme efekti ■■■■

Bu kapalı bir kart açıldığında çalışan bir efekttir. Bu durum canavar çevrilerek çağırıldığında, kapalıyken saldırıya uğradığında ve kart efektiyle açıldığında gerçekleşebilir. Bu efektlerin açıklaması kartın önündeki “ÇEVİRME:” kelimesiyle başlar.

Sizin kapalı bir canavarınız varken rakibiniz canavarın çevirme efekti olup olmadığını bilmediği için dikkatli olmalıdır.

Örnek

ÇEVİRME: Rakibinizin sahasındaki canavarlardan birisini yok edin.

Sürekli efekt

Bu efekt yalnızca efekt canavarı sahada açık duruyorken çalışır. Efekt canavar sahaya açık konumda durmaya başlar başlamaz çalışır ve canavar sahadan kalktığında veya kapandığında sona erir. Bu efektin çalışması tetiklenmez. Bu canavarları korumak için bir strateji hazırlamalısınız.

Örnek

Bu kart sahada açık olarak durduğu sürece...

Seçme efekti

Bu tür efektleri yalnızca kullandığımızı belirterek çalıştırabilirsiniz.. Böyle bir efekti yalnızca ana aşamalarınızda kullanabilirsiniz. (turun işlenişine bakınız, sayfa 24) Bazı seçme efektlerinin elinizden kart atma ve canavar feda etme gibi ücretleri vardır. Bu efektlerin ne zaman çalışacağını siz seçebildiğiniz için bunlarla strateji oluşturmak oldukça kolaydır.

Örnek

Sahanızdaki canavarlardan bir tanesini feda ederek...

Tetikleme efekti

Bu efektler yalnızca “ek aşama sırasında” veya “canavar yok edilince” gibi şekillerde belirtilen özel vakitlerde çalıştırılabilirler. Bu kartlarla güzel stratejiler oluşturulabilir ancak rakibiniz sizin ne yapacağımızı kolaylıkla tahmin edebilir ve sizi engellemeye çalışabilir.

Örnek

Rakibinizin can puanına savaş hasarı verdiğinizde...

Çoklu tetikleme efekti

Bu özel canavar efektlerini uygun koşullar sağlandığı sürece rakibinizin turunda bile kullanabilirsiniz. Bu tür efektlerin kart hızı 2’dir ve diğer canavar efektlerinin hepsinin kart hızı 1’dir. (kart hızı hakkında daha fazla bilgi için sayfa 35’e bakınız.) Bu kartlar, tahmin edilmeleri zor olduğu için, bu kartlar rakibinizi şaşırtabilir.

Örnek

Bu efekt rakibinizin turunda bile çalıştırılabilir.

Canavar kartlarını çağırma

Sahaya canavarlarınızı çağırmanın birden fazla yolu vardır. Bu yollar 2'ye ayrılır: Turunuzda yalnızca bir defa yapabildiğiniz çağrılar ve turunuzda birden fazla defa yapabildiğiniz çağrılar.

■ Normal çağırma (ve feda çağırısı)

Bu en çok kullanılan canavar çağırma yöntemidir. Bir canavarı normal çağırma için yalnızca canavar kartını elinizden sahaya açık saldırı konumunda koyun. Tüm normal canavarlar ve çoğu efekt canavarı bu şekilde çağırılabilirler.

Ancak 5. Seviye ve yukarıdaki canavarları normal çağırmadan önce sahanızdaki canavarlardan en az bir tanesini feda etmeniz gerekir.. Buna “feda çağırısı” denir. 5. ve 6. seviyedeki canavarları çağırma için 1, 7. ve daha yüksek seviyedeki canavarları çağırma için de 2 canavar feda etmek gerekir.

5. ve 6. seviye	7. seviye ve yukarısı
1 feda	2 feda

■ Kapalı koyma

Elinizdeki bir canavarı sahaya kapalı savunma konumunda koymaya kapalı koyma denir. 5. Seviye ve yukarısındaki canavarları kapalı koyabilmeniz için canavar feda etmeniz gerekir.

Bir canavarı sahaya kapalı savunma pozisyonunda koymanız durumunda canavar çağırış sayılmazsınız. Onun yerine canavarı çevirerek çağırabilirsiniz. Ancak canavarı kapalı koymanız tur başına bir kere canavar çağırma hakkınızı harcar. (Not: Elinizdeki canavarı sahaya açık savunma konumunda koyamazsınız.)

■ Çevirerek çağırma

Kapalı savunma konumundaki bir canavarı kart efekti kullanmadan açık saldırı konumuna getirmeye “çevirerek çağırma” denir. Bir canavarı çevirerek çağırdığınız tur onu açık savunma konumuna getiremezsiniz. Bir canavar kartı sahaya kapalı konulduğu tur çevirerek çağırılmaz. Bir canavarın etkisini canavar açık değilken kullanamazsınız.

■ Özel çağırma

Bir canavarı özel bir yöntemle sahaya koymaya “özel çağırma” denir. Birleşim canavarları, ayin canavarları ve bazı efekt canavarları gibi sahaya çağırılmak için özel gereksinimlere sahip olan canavarlara “özel çağırılan canavar” denir. Tersi belirtilmediği sürece özel çağırdığınız canavarın sahada açık saldırı konumunda ya da açık savunma konumunda duracağı sizin seçiminize kalır.

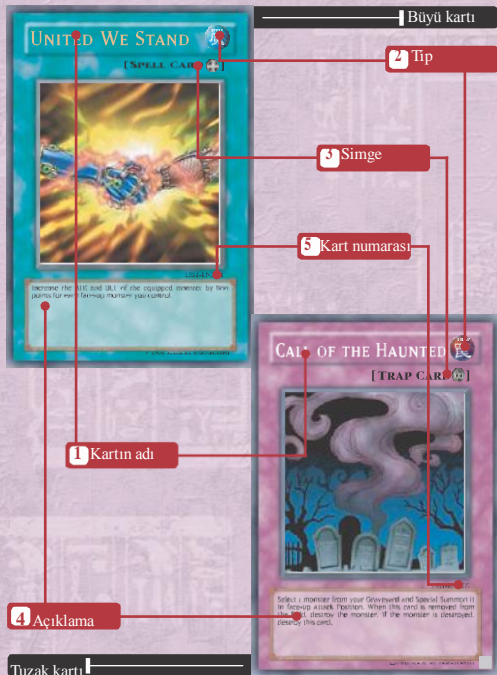
■ Kart efektiyle özel çağırma

Canavarlar başka bir kartın efektiyle de özel çağırılabilirler. Canavarların bu şekilde özel çağırılması ayin ve birleşim canavarları gibi “özel çağırılan canavarlar”dan farklıdır.

Bir “özel çağırılan canavar”ı o canavar daha önce düzgün bir şekilde özel çağırılmadıysa onu başka bir kart efektiyle elinizden, destenizden ve mezarlığınızdan özel çağıramazsınız. (Örneğin, bir ayin canavar kartı sizin elinizden mezarlığınıza ayin büyü kartıyla özel çağırılmadan gönderildiyse, bir büyü kartı kullanarak onu mezarlığınızdan özel çağıramazsınız. Çünkü ayin canavarları “özel çağırılan canavar”dırlar ve daha önce düzgün bir şekilde çağırılmaları gerekir.)

Büyü ve tuzak kartları

KART NASIL OKUNUR?



1 Kartın adı

Canavar kartları gibi büyü ve tuzak kartları da aynı adı taşıyorlarsa aynı kart sayılırlar. Ana destenizin ve yan destenizin toplamında aynı karttan en fazla 3 tane bulundurabilirsiniz.

2 Simge

Büyü ve tuzak kartlarının sahip olabileceği kartın özelliklerini belirten 6 çeşit simge vardır. Simgesiz büyü ve tuzak kartlarına “normal büyü kartı” ve “normal tuzak kartı” denir.



Ekleme



Alan



Hızlı



Ayin



Sürekli



Karşı

4 Kart açıklaması

Her kartın çalıştırılma şartları ve efektleri burada yazar. Kart açıklamasını dikkatle okuyun ve talimatları uygulayın.

5 Kart numarası

Bir kartın içinden çıktığı pakete göre numarası burada yazar. Bu numara kartlarınızı dizmenize ve kategorilemenize yardımcı olur.

BRAIN CONTROL

[SPELL CARD]



Play Area Effect (Normal, Select): Increase monster ATK until opponent's side of the field. Toss control of the selected card into the end of this turn.

« Büyü kartları

Büyü kartları normalde yalnızca ana aşamalarınızda çalıştırılabilir (hızlı büyü kartları hariç) ve farklı efektleriyle size yardımcı olurlar. Büyü kartlarının canavar yok etmek ve canavarları güçlendirmek gibi güçlü efektleri vardır. Bu kartları kendilerinden en iyi sonuçları alacağınız zamana saklayın.

Normal büyü kartları

Normal büyü kartlarının tek kullanımlık efektleri vardır. Bir normal büyü kartını kullanmak için onu çalıştırdığımızı belirtin ve sahaya açık bir şekilde koyun. Başarıyla çalıştırabilirseniz kartın üzerindeki yazılı efekti uygularsınız. Kart efekti kullanıldıktan sonra yok edilir ve mezarlığa gönderilir.

Ayin büyü kartları

Bu büyü kartları ayin çağırısı yapmak için kullanılırlar. Bu kartları normal büyü kartlarını kullandığınız gibi kullanınız.

Sürekli büyü kartları

Bu kartlar çalıştırdıktan sonra sahada kalırlar ve efektleri kart sahada açık durduğu sürece devam eder. Sürekli büyü kartlarını kullanarak tek bir katm efektinden uzun süre faydalanabilirsiniz. Ancak kart sahadan ayrılınca efektinden faydalanamayabilirsiniz.

Ekleme büyü kartları

Bu kartlar kendinizin veya rakibinizin bir canavarına fazladan bir efekt verebilmenizi sağlar. Bunlar, çalıştırdıktan sonra sahada kalırlar. Ekleme büyü kartları da sahada büyü ve tuzak yerine konulurlar. Eklenen canavar yok edildiğinde, kapatıldığında ve sahadan kaldırıldığında ona eklenen ekleme büyü kartları yok edilir.

Alan büyü kartları

Bu kartlar alan kartı yerine konur ve çalıştırdıktan sonra sahada kalırlar. Sahada ancak 1 açık alan büyü kartı bulunabilir. Yeni bir alan büyü kartı çalıştırıldığında eskisi otomatik olarak yok olur. Bu kartlar alan kartı yerine kapalı konulabilir ancak açılana kadar çalışmazlar.

Hızlı büyü kartları

Bu özel büyü kartları turunuzun yalnızca ana aşamasında değil, diğer aşamalarında da çalıştırılabilir. Ayrıca bu kartlar sahadan kapalı bulunduğu sürece rakibinizin turunda da çalıştırabilirsiniz. Ancak kartı kapalı koduğunuz turda çalıştıramazsınız.

« Tuzak kartları



Büyü kartları gibi tuzak kartları da size sahip oldukları birbirinden farklı etkiler ile yardımcı olurlar. Aralarındaki büyük fark ise tuzak kartlarının rakibinizin turunda kullanılabilmesidir. Pek çok büyü kartı saldırılarınızda size yardımcı olacak efektlere sahiptirler ama tuzak kartları da rakibinizi şaşırtıp saldırı ve stratejilerini bozabilir.

Normal tuzak kartları

Bir tuzak kartını çalıştırmadan önce sahanıza kapalı koymak zorundasınız. Tuzağınızı kapalı koyduğunuz tur çalıştıramazsınız ama bir sonraki turun başlangıcından itibaren istediğiniz zaman çalıştırabilirsiniz.

Normal tuzak kartları tek kullanımlık efektlere sahiptirler. Efektleri kullanılan normal tuzak kartları, normal büyü kartları gibi yok edilir ve mezarlığa gönderilir. Normal büyü kartları gibi normal tuzak kartlarının da kart çalıştırdıktan sonra engellenmesi zordur. Ancak rakibiniz siz kartı çalıştırmadan önce yok edebilir. Bu nedenle tuzak kartlarını zekice kullanmalısınız.

Sürekli tuzak kartları



Sürekli büyü kartları gibi sürekli tuzak kartları da çalıştırıldıktan sonra sahada kalırlar ve etkileri çalışmaya devam eder. Bazı sürekli tuzak kartlarının etkileri canavar kartlarındaki tetikleme ve seçme efektine benzer.

Sürekli tuzak kartları rakibinizin seçeneklerini sınırlayan veya rakibinizin can puanını yavaşça azaltan efektlere sahip olabilirler.

Karşı tuzak kartları



Bu kartlar genelde diğer kartların çalıştırılmasına karşılık vermek için çalıştırılabilir. Karşı tuzak kartları o kartların etkilerini engelleyebilmek gibi özelliklere sahip olabilirler. Bu tuzak çeşidi durdurulması zor olan normal büyü kartları ve normal tuzak kartlarına karşı etkilidir. Ancak pek çok karşı tuzak kartının çalıştırılabilmesi için bir ücret ödemeniz gerekir.

■ Kapalı büyü kartları ile kapalı tuzak kartları arasındaki fark Büyü kartları da tuzak kartları gibi sahaya kapalı konulabilirler. Ancak bu iki kart çeşidi için farklı kurallar vardır.

Büyü kartları ana aşamamızda kapalı koyduğunuz turda bile çalıştırabilirsiniz (hızlı büyü kartı hariç). Onları kapalı koymak size kartı rakibinizin turunda kullanma hakkı vermez, büyüler hâlâ sizin ana aşamamızda çalıştırılmak zorundadır.

Rakibiniz sizin güçlü bir tuzağımız olduğunu zannetsin diye bir büyü kartını sahanıza kapalı koyabilirsiniz.

3

Nasıl oynanır?

Düello başlasın!

■ Nasıl düello yapılır ve nasıl kazanılır?

Tek bir oyuna “düello” denir ve düello oyunu bir oyuncu kazandığında veya oyun berabere bittiğine sona erir. 3 düelloluk setler hâlinde oynanan oyunlara “maç” denir ve 3 düellodan ikisini alan oyuncu maçı kazanır.

■ Düelloyu kazanmak

Her oyuncu bir düelloya 8000 can puanı ile başlar. Rakibinizin can puanını 0'a indirirseniz, rakibiniz kart çekemezse veya bir kart efekti size kazandığımızı söylüyor ise düelloyu kazanırsınız. Hem sizin, hem de rakibinizin can puanı aynı anda 0'a inerse oyun berabere biter.

Düello kazanma yöntemleri

- Rakibinizin can puanını 0'a indirin.
- Rakibiniz kart çekmesi gerekirken kart çekemez.
- Bir kartın özel efektiyle kazanın.

Düelloya hazırlanma

Bir düelloya başlamadan önce aşağıdaki 4 adımda yazılanları sırasıyla takip edin. Ayrıca destenizin gerek duyabileceği para, zar, işaret gibi eşyalara sahip olduğunuzdan emin olun.

1

Rakibinize başarılar diledikten sonra destenizi karıştırın. Ardından rakibinizin destesini kesebilirsiniz (rakibinizin kartlarına dokunurken dikkatli olun).

2

Kestikten sonra desteleri sahadaki uygun deste yerlerine koyun. Eğer birleşim canavarlarını da birleşim destesi yerine kapalı koyun.

3

Yan deste kullanılıyorsa iki oyuncu da birbirlerine 15 karttan oluşan yan destelerini gösterir (kartlara kapalıyken bakılır). Düellolar arasında ana desteniz ile yan desteniz arasında değişiklik yaptıysanız yan destenizi rakibinize hâlâ 15 karttan oluştuğunu görmesi için gösteriniz.

4

Taş-kâğıt-makas oynayın veya para atın. Kazanan düelloya ilk veya ikinci başlamaya karar verir. İleriki düellolarda ise önceki düelloyu kaybeden oyuncu kimin önce başlayacağına karar verir. Önceki düello berabere bitti ise kimin önce başlayacağına yine para atışı vs. ile karar verir. Son olarak destenizin üzerinden 5 kart çekin. Bu sizin başlangıç elinizdir.

İlk oyuncunun başlangıcından itibaren, şimdi düello zamanı!

Turun işlenişi

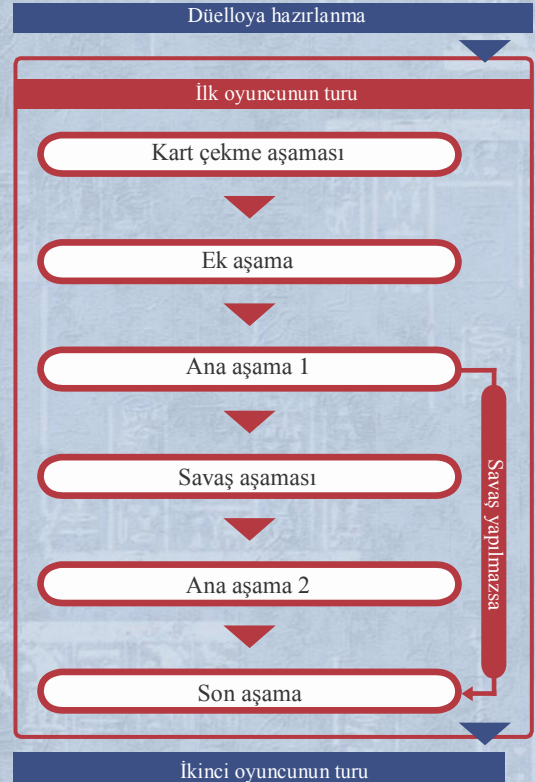
Bir düello “tur” adı verilen diziler hâlinde işlenir. Turlar da “aşama”lara bölünmüştür.

■ Turlar

Bir düelloda oyuncular sırasıyla turlarını değiştirerek oynarlar. Her oyuncunun turu normalde 6 aşamadan oluşur.

■ Aşamalar

Sağ tarafta gösterilen sıra ile turunuzu aşamalar hâlinde işlersiniz. Her aşamada yapabileceğiniz belirli şeyler vardır. İleriki sayfalarda hangi aşamada ne yapabileceğiniz ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır.



Kart çekme aşaması

Bu ilk aşamadır. Tur oyuncusu destesinin üzerinden 1 kart çeker. Destesinde kartı kalmayan ve bu nedenle kart çekemeyen bir oyuncu düelloyu kaybeder. Kart çektikten sonra, ek aşamaya geçilmeden önce tuzak kartları ve hızlı büyü kartları çalıştırılabilir.

Bu aşamada yapılan iş	1 kart çekin
Yapılabilecek diğer işler	Tuzak kartı, hızlı büyü kartı vs. çalıştırın

Ek aşama

Bir kartın üzerinde ek aşamada yapmanız gereken şeyler olduğu belirtiliyorsa yazan şeyleri şimdi yapın.

Bu aşamada yapılan iş	Bu aşamada çalışan kart etkilerini uygulayın
Yapılabilecek diğer işler	Tuzak kartı, hızlı büyü kartı vs. çalıştırın

Ana aşama 1

Kartlarınızın çoğunu genelde bu aşamada kullanırız: Bir canavarı normal çağırabilir, kapalı koyabilir, canavarın savaş konumunu değiştirebilir, kart efekti çalıştırabilir ve tuzak ve büyü kartlarını kapalı koyabilirsiniz. Bu işleri istediğiniz sırada yapabilirsiniz ancak bazılarının sınırlamaları vardır.

Bu aşamada yapılabilecek işler

Canavar çağırın veya kapalı koyun

Kaç kere özel çağrı ve çevirme çağrısı yapabileceğinizin bir sınırı yoktur ama turunuzda yalnızca 1 kere (ana aşama 2 de dahil) bir canavarı normal çağırabilir veya kapalı koyabilirsiniz (feda çağrısı dahil).

Canavarınızın savaş konumunu değiştirin

Bu, bir canavarı çevirerek çağırılmayı ve açık bir saldırı veya savunma konumundaki canavarın savaş konumunu değiştirmeyi içerir. Bunu sahadaki her canavara bir kere yapabilirsiniz. Ancak, sahaya bu tur koyduğunuz bir canavarın savaş konumunu değiştiremezsiniz. Ayrıca, canavar savaş aşamasında saldırı ise ana aşama 2'de onun savaş konumunu değiştiremezsiniz.

Kart efekti çalıştırın

Bu aşamada gerekli ücretleri ödeyebildiğiniz sürece büyü kartları ve tuzak kartları çalıştırabilir veya büyü, tuzak, efekt canavar kartlarının etkilerini istediğiniz kadar kullanabilirsiniz.

Büyü ve tuzak kartlarınızı kapalı koyun

Bu aşamada büyü ve tuzak kartlarınızı kapalı koyabilirsiniz. Oyun sahasında açık ve kapalı kartlar da dahil olmak üzere en fazla 5 tane büyü ve tuzak kartınız bulunabilir. (Alan kartı yerindeki kartınız bu kurala dahil değildir.)

Savaş aşaması

Şimdi canavarlarınızın savaşıma zamanı! Bu aşama “adım”lara bölünmüştür.

Her tur savaş aşamasına geçmek zorunda değilsiniz. Sahanızda bir canavar olsa bile içinde bulunduğunuz duruma göre savaş aşamasına geçmeyi veya bu aşamayı atlayıp son aşamaya geçmeyi seçebilirsiniz.

Bu aşamada yapılabilecekler

Canavarlarla savaşın
Tuzak kartı, hızlı büyü kartı
vs. çalıştırın

1 Başlangıç adımı

Savaş aşamasının işlenişi

2 Savaş adımı

3 Hasar adımı

4 Son adım

Savaş aşaması şekilde gösterilen 4 adıma bölünmüştür. Savaş adımını ve hasar adımını ihtiyaç duyduğunuz kadar tekrar edebilirsiniz.

1 Başlangıç adımı

Bu adım savaş aşamasını başlatır. Tur oyuncusu “Savaş aşamasına geçiyorum” diyerek bunu belirtmelidir.

ÖNEMLİ: Düelloya ilk başlayan oyuncu ilk turunda savaş aşamasına geçemez.

2 Savaş adımı

Saldırmak için sahanızdaki bir canavarı seçin, rakibinizin sahasında saldırıya hedef olacak canavarı seçin ve ardından saldırınızı belirtin. Rakibinizin sahasında canavar yok ise direk saldırabilirsiniz. Ardından hasar adımına geçilir. Daha sonra saldıran oyuncu tekrar saldırmak için hasar adımına geri döner. Normalde her açık saldırı konumundaki bir canavar tur başına bir kere saldırabilir. İstemiyorsanız, canavarlarınız saldırmak zorunda değildir.

3 Hasar adımı

Bu adımda oyuncular savaşın sonucunu ve verilen hasarı hesaplar. (Sayfa 32’ye bakınız) Hasar adımından sonra savaş adımına dönün.

4 Son adım

Savaş ve hasar adımlarını tekrarlayarak tüm savaşlarınızı sona erdirdikten sonra ve saldırmasını istediğiniz canavarınız kalmayınca rakibinize savaş aşamasını sona erdirdiğinizi bildiriniz.

■ Savaş adımındaki tekrar kuralları

Saldırmak için kullandığımız canavarı ve saldırınıza hedef olacak canavarı savaş adımı belirlendikten sonra bir kart efektinden dolayı saldırı hedefi sahadan kaldırılabilir veya rakibinizin sahasına hasar adımıdan önce yeni bir canavar konulabilir. Bu durum bir “tekrar”a neden olur. Bu gerçekleşince aynı canavarla tekrar saldırıyı, başka bir canavarla saldırıyı veya saldırıyı seçebilirsiniz. Unutmayın ki farklı bir canavarla saldırı yapmış hâlâ saldırı yapmış sayılır ve bu tur tekrar saldıramaz.

Saldıran canavarınızı ve saldırı hedefinizi belirtin.

Rakibinizin sahasındaki canavar sayısı hasar adımıdan önce değişir.

Tekrar gerçekleşir!
Hedef canavarı tekrar seçin.

Ana aşama 2

Savaş aşamanızı tamamladıktan sonra ana aşama 2’ye geçersiniz. Bir oyuncunun bu aşamada yapabilecekleri işler ana aşama 1’de yapabilecekleri ile aynıdır. Ancak, oyuncu ana aşama 1’de kaç kere yapabileceği sınırlı olan işlerden birisini yaptı ise aynı işi ana aşama 2’de tekrar yapamaz. Savaş aşamasından sonraki durumunuza göre büyü ve tuzak kartları çalıştırabilir, canavar çağırabilir veya kapalı koyabilirsiniz (ana aşama 1’de yapmadıysanız). Bu aşamayı rakibinizin turuna hazırlanmak için kullanın.

Bu aşamada yapılabilecek işler

Canavar çağırın veya kapalı koyun
Canavarınızın savaş konumunu değiştirin
Kart efekti çalıştırın
Büyü ve tuzak kartlarını kapalı koyun

Son aşama

Turunuzu sona erdirdiğinizi söyleyin ve sahada üzerinde “...son aşamada...” yazan bir kart varsa onun efektini bu aşamada uygulayın. Bu aşamadayken elinizde 6’dan fazla kart var ise elinizde 6 kart kalana kadar elinizdeki kartları seçip mezarlığa gönderin.

Bu aşamada yapılan işler

Bu aşamada çalışan kart efektlerini uygulayın
Elinizde 6’dan fazla kart var ise mezarlığınıza kart atın

Bu aşamada yapılabilecek diğer işler

Tuzak kartı, hızlı büyü kartı vs. çalıştırın

4

Savaşlar ve zincirler

Canavar savaşı kuralları

HASAR ADIMI KURALLARI

Hasar adımı sırasında çalıştırabileceğiniz kartların bir sınırı vardır. Ayrıca hasar adımıyla çevirme efektleri normalden biraz daha farklı bir şekilde çalışır.

■ Çalıştırılacak kartların sınırları

Hasar adımı sırasında yalnızca karşı tuzak kartları ve bir canavarın saldırı ve savunmasını doğrudan değiştirebilen efektte sahip kartlar çalıştırabilirsiniz. Ayrıca bu kartlar yalnızca hasar hesabının başlangıcına kadar çalıştırılabilirler.

■ Kapalı bir karta saldırma

Kapalı bir savunma konumundaki canavara saldırırsanız hasar adımıyla kartı açık savunma konumuna çevirin. Artık canavarın savunma puanını görebilir ve hasarı hesaplayabilirsiniz.

■ Çevirme efektinin çalıştırılması

Saldırıya uğrayan canavar kartı açıldığında canavarın sahip olduğu çevirme efektleri çalışır ve hasar hesabının ardından uygulanır. Gerekirse üzerinde çevirme efektini uygulayacağımız bir canavar seçin. Hasar hesabında daha önce yok edilmiş bir canavarı çevirme efektini uygulamak için seçemezsiniz.

HASARI BELİRLEME

Savaş hasarını saldırdığınız canavarın savaş konumuna göre hesaplırsınız. Saldırı konumundaki bir canavara saldırırsanız ATK değerlerini birbiriyle kıyaslayınız. Savunma konumundaki bir canavara saldırırsanız sizin canavarınızın ATK değeri ile saldırdığınız canavarın DEF değerini kıyaslayınız.

Saldırı konumundaki bir canavara saldırınca

Saldıran canavarın
ATK değeri **VE** Rakibinizin canavarının
ATK değeri

YENİ

Sizin saldıran canavarınızın ATK değeri rakibinizin canavarının ATK değerinden yüksek ise, saldıran canavar rakibinizin canavarını yok eder ve mezarlığa gönderir.

Saldıran canavarınızın ATK değeri ile rakibinizin canavarının ATK değeri arasındaki fark rakibinizin can puanından savaş hasarı olarak çıkarılır.

BERABERLİK

Sizin saldıran canavarınızın ATK değeri rakibinizin canavarının ATK değerine eşit ise sonuç beraberlik sayılır ve iki canavar da yok olur.

İki oyuncu da savaş hasarı almaz.

YENİLGİ

Sizin saldıran canavarınızın ATK değeri rakibinizin canavarının ATK değerinden düşük ise, saldıran canavar yok edilir ve mezarlığa gönderir.

Rakibinizin canavarının ATK değeri ile saldıran canavarınızın ATK değeri arasındaki fark sizin can puanınızdan savaş hasarı olarak çıkarılır.

Savunma konumundaki bir canavara saldırınca

Saldıran canavarın
ATK değeri **VE** Rakibinizin canavarının
DEF değeri

WIN

Sizin saldırın canavarınızın ATK değeri rakibinizin canavarının DEF değerinden yüksek ise, saldırın canavar rakibinizin canavarını yok eder ve mezarlığa gönderir. İki oyuncu da savaş hasarı almaz.

TIE

Sizin saldırın canavarınızın ATK değeri rakibinizin canavarının DEF değerine eşit ise iki canavar da yok edilmez. İki oyuncu da savaş hasarı almaz.

LOSE

Sizin saldırın canavarınızın ATK değeri rakibinizin canavarının DEF değerinden düşük ise iki canavar da yok edilmez. Rakibinizin canavarının DEF değeri ile saldırın canavarınızın ATK değeri arasındaki fark sizin can puanınızdan savaş hasarı olarak çıkarılır.

Rakibinizin canavarı yoksa

Rakibinizin sahasında hiç canavar yok ise direk saldırabilirsiniz. Rakibinizin can puanına sizin saldırın canavarınızın ATK değerine eşit miktarda savaş hasarı verilir.

Zincirler ve kart hızı

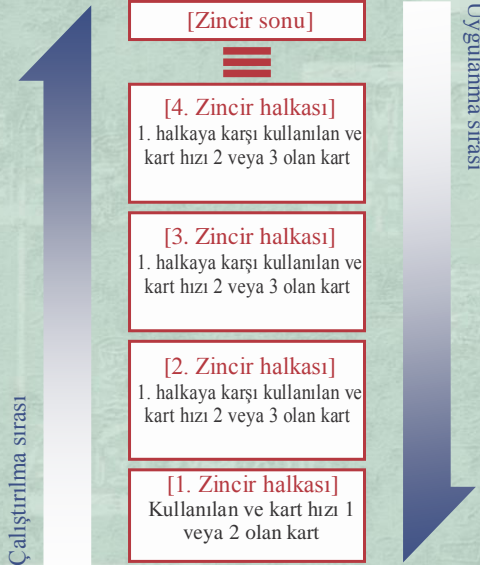
ZİNCİR NEDİR?

Bir “zincir”, oyuncuların birden fazla kart efektini çalıştırma ve uygulama şekline denir. Zincir terimi ayrıca bir kartın çalıştırılmasına yanıt olarak başka bir kartın çalıştırılmasını da belirtir. Siz bir kart efekti çalıştırdığınızda rakibiniz her zaman kendi kartlarından birisini çalıştırarak buna yanıt verme hakkına sahiptir. Bu durum bir zincir oluşturur. Kartlarınızın efektlerini uygulamadan önce mutlaka rakibinize zincirlemek isteyip istemediklerini sormalısınız. Rakibiniz bir zincir kurarsa siz de bu zincire ilave olarak bir kart oynayabilirsiniz. Rakibiniz zincir oluşturmaz ise kendi kartınıza zincirleme yapabilirsiniz. İki oyuncu da zincire eklemek istedikleri bir şey kalmayana kadar zincire efekt ekleyebilirler. Zincir tamamlandıktan sonra kartların efektleri zincire eklenen son karttan başlayarak uygulanır.

KART HIZI

Kart hızı bir kartın efektinin hızını belirtir. Bir zincirdeki bir kart efektine yanıt vermek isterseniz o efekte daha düşük hızdaki bir kart ile yanıt veremezsiniz. Her kart türünün hızları hakkında bilgi edinmek için lütfen sayfa 37'ye bakınız. Genelde kart hızları hızdan yavaşa doğru şu şekildedir: Karşı tuzak \rightarrow Hızlı büyü kartı/tuzak kartı \rightarrow Efekt canavarı/büyü kartı

Bir zincir nasıl çalışır?



Yukarıdaki şemada gösterildiği üzere ilk çalıştırılan kart birinci zincir halkasını oluşturur. Bir sonraki kart ise zincirin 2. Halkasıdır ve bu böyle devam eder. Zincire her halka eklenişinde zincirler kartların çalıştırılma sırasına göre dizilirler. Zincir tamamlandıktan sonra son çalıştırılan karttan ilk çalıştırılan karta doğru efektleri uygulanmaya başlanır.

Kart hızları

Büyü, tuzak ve efekt canavarı kartlarının farklı hızları vardır. 1'den 3'e kadar kart hızı vardır. Unutmayın ki bir karta yalnızca aynı veya daha yüksek hızdaki bir kartla karşılık verebilirsiniz.

■ Kart hızı 1

Normal büyü, sürekli büyü, ekleme büyüsü, alan büyüsü, efekt canavarı (sürekli, seçme, tetikleme, ve çevirme)

Bu en yavaş kart hızıdır. Bu kartlar diğer kartlara zincirlenemezler. Böylelikle normalde zincirin 2. veya daha yüksek bir halkasını oluşturamazlar.

■ Kart hızı 2

Hızlı büyü, normal tuzak, efekt canavarı (Çoklu tetikleme)

Bu kartlar kart hızı 1 veya 2 olan kartlara karşı kullanılabilir ve herhangi bir vakitte çalıştırılabilir.

■ Kart hızı 3

Karşı tuzak

Bu en hızlı kart hızıdır ve tüm kart hızındaki tüm kartlara zincirlenebilir. Yalnızca kart hızı 3 olan kartlar bu kartlara karşılık vermek için kullanılabilir.

ÖRNEK BİR ZİNCİR

Oyuncu A “Dark Hole” oynar ve oyuncu B kapalı “Magic Jammer” kartını çalıştırarak buna karşılık verir. Ardından oyuncu A da rakibine “Seven Tools of the Bandit” çalıştırarak karşılık verir.

Bu durumda zincir halkaları aşağıdaki gibi dizilirler.

Zincir halkası	“Seven Tools of the Bandit”	Kart hızı 3
3	“Magic Jammer”ın etkisini engeller.	

Zincir halkası	“Magic Jammer”	Kart hızı 3
2	“Dark Hole”un etkisini engeller.	

Zincir halkası	“Dark Hole”	Kart hızı 1
1	Sahadaki tüm canavarları yok eder.	

”Seven Tools of the Bandit” (zincir halkası 3) ilk uygulanır ve “Magic Jammer”ın çalışmasını engeller.

“Magic Jammer” (zincir halkası 2) daha sonra uygulanır ama “Seven Tools of the Bandit” tarafından engellenir.

Böylelikle efekti “Magic Jammer” tarafından engellenecek olan “Dark Hole” (zincir halkası 1) başarıyla uygulanır ve en başta planlandığı gibi sahadaki tüm canavarlar yok edilir.

TUR OYUNCUSUNUN ÖNCELİĞİ

Tur oyuncusu turunun her aşamasında ve adımında bir kartı ilk çalıştırma önceliğine sahiptir. Buna tur oyuncusunun “önceliği” denir.

Tur oyuncusu önceliğe sahip olduğu sürece rakip oyuncu kartları önce çalıştıramaz (otomatik olarak çalışan tetikleme ve çevirme gibi etkiler hariç). Tur oyuncusu “kart çalıştırma önceliğini kullandığında” veya önceliğini “rakibine devrettiğinde” öncelik otomatik olarak rakibine geçer. Bir oyuncu bir sonraki aşamaya veya adıma geçmeden önce önceliğini devretmek zorundadır.

Buna çok sıkı bir şekilde uyarmanız her zaman her aşamanızın ve adımınızın sonundan önce önceliğinizi devrettiğinizi belirtir ve rakibinize kart oynamak isteyip istemediğini sorarsınız. Ancak kolaylık için aşamalarınızı ve adımlarınızı sona erdirdiğinizi belirtmeniz, önceliğinizi rakibinize devrettiğinizin işareti olarak kabul edilir. Böylelikle siz bir aşamanızın sonunu belirttiğinizde rakibiniz “Aşamanın sonundan önce ben bu kartı çalıştırıyorum.” diyip bir kart kullanabilir. Bu, rakibinizin sizin (dolaylı yoldan) devrettiğiniz önceliği kullandığı anlamına gelir.

- Tur oyuncusu bir kart veya efekti ilk çalıştırma önceliğine sahiptir.
- Bir kartın çalıştırılmasından sonra ve her aşamanın ve adımın sonunda öncelik rakibe geçer.

■ Sınırlı kartlar

Normalde destenizde aynı isme sahip bir karttan en fazla 3'er tane bulunabilir. Ancak resmî kurallara göre bazı kartlardan destede kaç tane bulunabileceğinin farklı bir sınırı vardır.

3 farklı sınırlama şekli vardır. Sınırlı kartlardan destede en fazla 1'er tane bulunabilir. Yarı sınırlı kartlardan ise destede en fazla 2'şer tane bulunabilir. Yasaklı kartların ise hiçbirini kullanamazsınız. Yasaklı ve sınırlı kartların listesini www.yugiohturk.com sitesinden öğrenebilirsiniz.

Bu liste turnuvalarda kullanılmaktadır. Bu nedenle lütfen bir turnuvaya katılmadan önce www.yugiohturk.com sitesini ziyaret edip listeye bakınız.

■ Canavar göstergeleri

Canavar göstergeleri bir kart efekti sonucunda sahada beliren canavarlardır. Bunlar normal canavarlar olmadıkları için destelere konulmazlar ve yok edildiklerinde mezara gitmek yerine sahadan kaldırılırlar.

Sahaya konulduklarında canavar göstergesi olarak metal para, kâğıt parçası veya benzeri (saldırı ve savunma konumunu gösterebilen) bir gösterge kullanın ve sahadaki canavar yerine koyun. Canavar göstergeleri 5 canavar kartı sınırına dâhildir. Savaş konumları açık saldırı konumunda ve açık savunma konumunda olabilir.

■ Açık bilgi

Oyuncunun elindeki kart sayısı, mezarlıktaki kartlar ve her oyuncunun mevcut can puanı açık bilgilerdir ve oyuncular istediklerinde bunları öğrenme hakkına sahiptir. Rakibiniz sizden bu bilgileri istediğinde kendisine doğru yanıt vermek zorundasınız.

Rakibinizin mezarlığındaki kartları alıp onlara bakma hakkına sahipsiniz ama önce kendilerinden izin istemeniz gerekir. Ayrıca mezarlıklardaki kartlara bakarken onların sırasını değiştiremezsiniz.

■ İki oyuncu da aynı anda iş yapınca

“İki oyuncu da bir kart çeker” benzeri iki oyuncunun da bir efekti aynı anda uyguladığı durumlarda tur oyuncusu efekti önce uygular. Mesela bu örnekte, tur oyuncusu bir kart çeker ve ardından diğer oyuncu kart çeker.

■ Aynı anda birden fazla kart çalıştırıldığında

Kart hızı 1 olan kartların efektleri (tetikleme efekti gibi) aynı anda çalıştığında bu efektler özel bir zincir içinde uygulanırlar.

Bu zincir tur oyuncusunun efektleriyle başlar. Tur oyuncusunun yalnızca 1 efekti var ise o zincirin 1. halkasını oluşturur. 2 veya daha fazla efekti var ise tur oyuncusu o efektleri istediği sırada dizerek bir zincir oluşturur. Ardından rakip kendi efektlerini zincire katar. Böylelikle efektler rakibinkilerden başlanarak uygulanır.

■ Büyü işaretleri

Bazı özel kart efektlerinden dolayı bunlara gerek duyabilirsiniz. Kart efekti size izin vermediği sürece kartlara işaret koyamazsınız.

■ Kurallarla çelişen kart efektleri

Bir kartın efekti ile oyunun temel kurallarından birisi çelişiyorsa kart efektinin belirttiği uygulanır. Örneğin bir canavar turda yalnızca bir kere saldırabilir ama kart efektiyle iki defa saldırması mümkündür.

■ Zincirlenemeyen işler

Yalnızca bir kartın ve etkinin çalıştırılmasına zincirleyebilirsiniz. Canavar çağırma, feda etme ve ücret ödeme kart çalıştırılması değildir ve dolayısıyla bu işlere zincir oluşturarak yanıt verilemez.

Sözlük

●Çekme sayısı

“Her kart(lar) çekişinizde” benzeri kart efektlerinde çekme sayısı efekt başına 1 olarak kabul edilir. Örneğin “iki kart çekiniz” şeklindeki bir efekt 1 çekme sayılır. Çekme sayısı çektiğiniz kart sayısı değildir. Aynı sayma yöntemi “kart(lar) attığınızda” ve “her hasar alışınızda” gibi efektler için de kullanılır.

●Direk saldırı

Direk saldırı bir oyuncunun canavara saldırmak yerine oyuncuya doğrudan saldırdığını belirtir. Bu durumda oyuncuya verilen hasar canavarın ATK değerine eşittir.

●Ekleme kartı

Genelde ekleme kartı ifadesi ekleme büyü kartlarını belirtir. Ancak bazı durumlarda tuzak kartları ve canavar kartları da ekleme büyü kartı sayılır ve “ekleme kartı” terimi onlar için de geçerlidir.

●Ekli canavar

Kendisine ekleme kartı eklenmiş olan bir canavar ekli canavardır. Canavar yok edildiğinde ekleme kartı hedefini kaybeder ve yok edilip mezara gönderilir.

●Feda

Bir canavanın feda etmek yeni bir canavar çağırmanın veya bir efekti çalıştırmanın olası bir ücretidir. Normalde sahadaki canavar kartını mezara gönderme şeklindedir. Canavarı feda etme feda isteyen kartın çalıştırılmasından önce yapılır. Feda sonucu mezara gönderilen bir kart “yok edilmiş” sayılmaz.

●Hedef alma

Bir kartı hedef alan bir efekti kullanmak için siz istediğiniz hedefi seçersiniz ve ardından efekti çalıştırırız. Kartları genel olarak etkileyen veya efekti uygularken hedefini seçtiğiniz kartlar bir kartı hedef alan efekte sahip değildirler.

●Karıştırma

Kartları nasıl karıştıracağımızın belirli kuralları yoktur ama karıştırma sırasında karıştırmakta olduğunuz kartlara bakamazsınız ve karıştırmadan önce kartları dizemezsiniz.

●Kart efektleri

Bir kartın efekti (büyü, tuzak ve efekt canavarlarındaki gibi) kartın üzerinde yazan özel yeteneğe denir. Ücret ödemek ve bir canavanın savaş sonucu yok etmek bir kart efekti değildir.

●Kartlara bakma

Bir karta bakmak, genelde kapalı olan bir karta bakmaya denir. Bir karta baktığımızda çevirme vb. efektler çalışmaz. Genelde karta baktıktan sonra kartı eski konumuna geri koyarsınız.

●Kontrol

Genelde sizin sahanızdaki kartlar sizin kontrolünüzdedir ve rakibiniz kartın kontrolünü bir efektle ele geçirirse kart rakibinizin sahasına taşınır. Ancak rakibinizin kontrolündeki kartınız mezara, ele veya desteye gönderilirse, sahibinin eline veya destesine döner.

●Mezarlığa atma

Mezarlığa kart atma, elinizdeki bir kartı kart efektinden dolayı veya son aşamada elinizdeki kart sayısını düzenlemek için mezarlığa koymaya denir.

●Mezarlığa gönderme

Bir kart mezarlığa çeşitli şekillerde gönderilebilir. Bir kartı yok etmek, elinizden mezarlığa kart atmak ve canavar feda etmek buna örnektir.

●Orijinal saldırı (veya savunma)

Orijinal saldırı ve savunma puanları kartın üzerindeki ATK ve DEF yazılarının yanında belirtilen sayılardır. Bu ekleme büyü kartı ve diğer kart efektlerinin neden olduğu değişikliği içermez. Kartın saldırı veya savunma değeri “?” olarak belirtilmiş ise orijinal saldırı veya savunma puanı sıfır olarak kabul edilir.

●Oyundan çıkarmak

Genelde kullanılan bir kart mezarlığa giderken, oyundan çıkarılan bir kart sahadan tamamen ayrılır. Oyundan çıkarılmış bir kartı genelde tekrar kullanamazsınız. Bir sonraki düelloda kullanmak için oyundan çıkarılan kartlarınızı destenize geri eklemeyi unutmayın.

●Rastgele

Bir kartı rastgele seçmenin belirli bir yolu yoktur. Bir kart efekti rastgele bir kartın seçilmesini söylediğinde (ki bunu yapmanın resmî bir yöntemi yoktur) rakibiniz kartları bilmeden kart(lar)ı seçer.

●Sahadaki kartlar

Bir kart metninde “sahadaki kartlar”dan bahsediliyorsa bu genelde mezarlık, deste ve birleşim destesi hariç üzerinde oyun oynadığınız tüm alanı kapsar.

●Savaş hasarı

Savaş hasarı bir canavarın savaş sonucunda bir oyuncuya veya canavara savaş aşamasında verdiği hasar anlamına gelir. Bu bir büyü, tuzak ve efekt canavarı kartının efektinin verdiği hasardan farklıdır.

●Ücret ödeme

Ücret ödemek, bir canavar çağırmak veya bir efekt çalıştırmak için mezara kart atmak veya göndermek ve can puanı ödemek gibi eylemlerde bulunmaya denir. Kartınızın çalıştırılması engellense bile ödediğiniz ücreti geri alamazsınız.

●Yok etme

Bir kart canavarlar arası bir savaştan dolayı veya kart yok edebilen bir efekt ile yok edilir. Sahadaki bir kartın desteye veya ele dönmesi veya bir kartı mezara ücret veya feda ile göndermek “yok etmek” sayılmaz.

NOTLAR

Yu-Gi-Oh! KART OYUNU HAKKINDA
DAHA FAZLA BİLGİ ELDE ETMEK İÇİN
LÜTFEN AŞAĞIDAKİ ADRESİ
ZİYARET EDİNİZ:
www.yugiohturk.com

KONAMI



www.yugiohturk.com bir hayran sitesidir. Konami, Upperdeck Entertainment veya başka bir şirket ile bağlantısı yoktur.

Bu resmî kural kitapçığı www.yugiohturk.com sitesi tarafından Türkçeye çevrilmiştir.

