

GAME BOY ADVANCE

KONAMI

AGB-BYWE-USA



Livret d'instruction

MISE EN GARDE : VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LE LIVRET DES PRÉCAUTIONS INCLUS AVEC LE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE MATÉRIEL NINTENDO®, L'ENSEMBLE DE JEU OU L'ACCESSOIRE. CE LIVRET CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS DE SÉCURITÉ IMPORTANTS - LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AUX JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENTS - Crises épileptiques

Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent souffrir de crises épileptiques lorsqu'elles sont exposées à certains modes de lumière ou de lumières clignotantes, comme en regardant la télévision ou en jouant aux jeux vidéo, même si ces crises n'ont jamais été décelées auparavant.

Si quelqu'un a déjà éprouvé une condition épileptique, il devrait consulter son médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller lorsque leurs enfants jouent aux jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant éprouvez les symptômes suivants:

Convulsions

Vision altérée

Mouvement rapide de l'œil ou d'un muscle

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise épileptique lorsque vous jouez aux jeux vidéos:

1. Asseyez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez aux jeux vidéo sur un écran de télévision le plus petit possible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Prenez des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT - Blessures répétitives de mouvements

En jouant aux jeux vidéo, vos muscles, jointures ou peau peuvent être endoloris après quelques heures. Suivez ces instructions pour éviter des problèmes de tendons, syndrome du canal carpien ou irritation de la peau:

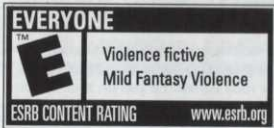
- Prenez des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous pensez ne pas en avoir besoin.
- Si vos mains, vos poignets ou bras sont fatigués ou endoloris lorsque vous jouez, arrêtez et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si vous avez toujours les mains, les poignets ou les bras endoloris durant ou après le jeu, arrêtez de jouer et consultez un médecin..

AVERTISSEMENT - Fuite des piles

Les fuites d'acide des piles peuvent causer des blessures et endommager votre Game Boy. Si une fuite de pile se produit, lavez à fond la peau et les vêtements affectés. Gardez l'acide des piles loin des yeux et de la bouche. Les piles présentant des fuites peuvent faire des bruits d'explosion.

Pour éviter les fuites:

- Ne mélangez pas les piles neuves et les piles usées (remplacez toutes les piles en même temps).
- Ne mélangez pas les piles alcalines et celles au carbone zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- Ne laissez pas des piles usées dans le Game Boy. Lorsque les piles perdent leur charge, le témoin lumineux peut perdre son intensité, le son peut s'affaiblir et l'écran d'affichage peut devenir vierge. Si cela se produit, remplacez promptement toutes les piles usées par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans le Game Boy ou un accessoire pendant de longues périodes de non-utilisation.
- Ne laissez pas l'interrupteur de courant en marche après que les piles ont perdu leur charge. Lorsque vous finissez d'utiliser le Game Boy, glissez toujours l'interrupteur sur la position d'ARRÊT.
- Ne rechargez pas les piles.
- Ne mettez pas les piles à l'envers. Assurez-vous que les extrémités positive (+) et négative (-) sont dirigées dans le bon sens. Insérez l'extrémité négative en premier. Lorsque vous enlevez les piles, retirez l'extrémité positive en premier.
- Ne jetez pas les piles dans le feu.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ ÉVALUÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR DES RENSEIGNEMENTS CONCERNANT L'ÉVALUATION DE L'ESRB OU DES COMMENTAIRES QUANT À L'ÉVALUATION, VEUILLEZ COMMUNIQUER AVEC L'ESRB AU 1 800 771-3772 OU VISITEZ LE SITE WWW.ESRB.ORG.

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

KONAMI® et World Championship Tournament 2004MC sont des marques déposées ou des marques de commerce de KONAMI CORPORATION. Tous droits réservés.

Brevet É.-U. . RE37,957. Utilisé sous licence de Wizards of the Coast, Inc.

SOUS LICENCE DE / LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



CE SCEAU OFFICIEL EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A REVU CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME À NOS NORMES EN CE QUI CONCERNE L'EXCELLENCE DANS LA FABRICATION, LA FIABILITÉ ET LA VALEUR DE DIVERTISSEMENT. RECHERCHÉZ TOUJOURS CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR VOUS ASSURER DE LA COMPATIBILITÉ COMPLÈTE NINTENDO. TOUS LES PRODUITS NINTENDO SONT SOUS LICENCE PAR LA VENTE AVEC L'UTILISATION SEULEMENT D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



Ce GAME PAK COMPREND UN MODE À JOUEURS MULTIPLES QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY® ADVANCE GAME LINK®.

CE GAME PAK FONCTIONNERA SEULEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEU VIDÉO GAME BOY® ADVANCE.

SOMMAIRE

JEU

Cette section fournit une vue d'ensemble des écrans de jeu et des commandes.

COMMANDES DU JEU	02
COMMENCER À JOUER	03
NOUVEAU JEU CONTINUER	05
MENU PRINCIPAL	06
ÉCRAN DU MENU PRINCIPAL	06
CAMPAGNE	07
ÉDITER LE DECK	08
DUELS EN LIAISON	13
OPTIONS	16
DUELS	19
ÉCRAN DE DUEL	19
JEU DU DUEL	24

RÈGLES

Il est recommandé aux joueurs débutants de lire cette présentation des règles du jeu avant de jouer.

COMMENT SE BATTRE EN DUEL	26
DUELS BASIQUES	26
COMBAT DE CARTES	28
CRÉER DES DECKS	28
CONDITIONS DE LA VICTOIRE	30
DÉROULEMENT DU DUEL	31
DÉROULEMENT DES PHASES	36
TYPE DE CARTES	38
CARTES MONSTRE	39
CARTES MAGIE	42
CARTES PIÈGE	43
RÈGLES DU DUEL	44
DÉTERMINER LES DÉGÂTS	44
INVOQUER LES MONSTRES	46
MAGIE ET MONSTRES EFFET	50
DESTINATIONS DES CARTES	52
CHAÎNES	53
PRÉSENTATION DES CHAÎNES	53
VITESSES DE MAGIE, PIÈGE & EFFET	55
EXEMPLE D'UNE CHAÎNE	57

Le dessin suivant illustre les commandes de base du Jeu. Reportez-vous aux pages décrivant les commandes spécifiques pour plus de détails.

Bouton L

- Retirer les cartes d'un Deck sur l'écran Personnaliser Deck

Bouton R

- Ajouter des cartes à un Deck sur l'écran Personnaliser Deck

Manette

- Déplacer le curseur pour sélectionner menus, commandes et cartes.

Bouton A

- Sélectionner les menus, commandes ou cartes et afficher les messages continus.

SELECT

- Modifier les Decks sur l'écran Personnaliser Deck

Bouton B

- Annuler les commandes ou revenir aux écrans précédents.
- Changer de phase pendant un duel.

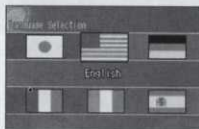


Insérez la Cartouche de Jeu dans la Game Boy Advance™ et mettez la sous-tension. Sélectionnez "Nouvelle partie" la première fois que vous jouez ou si vous voulez recommencer un Nouveau Jeu depuis le début. Sélectionnez "Continuer" pour commencer à jouer là où vous aviez arrêté le jeu à la partie précédente. À l'écran Titre, appuyez sur GAUCHE/DROITE sur la manette pour sélectionner une rubrique du menu puis appuyez sur le Bouton A pour valider votre sélection.



Sélection de la langue

L'écran de Sélection de la langue s'affiche la première fois que vous jouez. Utilisez la Manette pour sélectionner une langue dans le menu, puis appuyez sur le Bouton A pour valider votre sélection.



Écran de Sélection de la langue → P.20 "Sélection de la langue"

NOUVEAU JEU

Commencez un nouveau jeu depuis le début. Vous recevez 3 Decks différents au début du jeu. Vous pouvez personnaliser ces Decks sur l'écran Éditer le Deck.



Personnaliser les Decks → P.20 "Éditer le Deck"

! Initialisation des données

L'écran illustré à droite s'affichera si vous disposez de données sauvegardées à partir d'un jeu précédent. Sélectionnez "Nouvelle partie". Si vous appuyez sur DÉMARRER lorsque vous voyez cet écran, le jeu effacera toutes vos précédentes données et vous devrez jouer en recommençant depuis le début. Pour garder vos données sauvegardées, appuyez sur le Bouton B. Vous reviendrez alors à l'Écran Titre.

A screenshot of a video game screen with a dark background. At the top, there is a small icon of a person with a question mark. Below it, the text reads: "Are you sure you want to delete all saved data from this Game Pak? Press START to delete all data and begin a new game, or press the B-Button to go back to the previous screen."

Are you sure you want to delete all saved data from this Game Pak? Press START to delete all data and begin a new game, or press the B-Button to go back to the previous screen.

CONTINUER

Continuez à jouer au jeu précédent.

Sauvegarder/Charger

Le système du jeu sauvegarde et charge automatiquement votre statut de jeu. Quand vous jouez, le système met constamment à jour les données sauvegardées.

Après la mise sous-tension, les données sauvegardées sont automatiquement chargées, afin que vous puissiez continuer à jouer là où vous aviez quitté le jeu.

L'écran du Menu Principal s'affiche après l'introduction du jeu lors de la sélection de "NOUVELLE PARTIE" ou bien juste après la sélection de "Continuer". Vous pouvez avancer vers d'autres écrans de jeu à partir de ce menu.



L'écran du Menu Principal est l'écran de jeu de base. À partir de ce dernier, vous pouvez vous déplacer vers les écrans "Campagne", "Éditer le Deck", "Duels en liaison" et "Options".

ÉCRAN DU MENU PRINCIPAL

■ Campagne

Utiliser pour vous battre en duel contre un adversaire contrôlé par ordinateur. Sélectionnez le personnage que vous souhaitez défier.

■ Éditer le Deck

Utiliser pour personnaliser les 3 Decks différents.

■ Duels en liaison

Utiliser pour vous battre en duel avec vos amis dans un jeu Un-Contre-Un.

■ Options

Utiliser pour échanger des cartes ou sélectionner la langue du jeu.

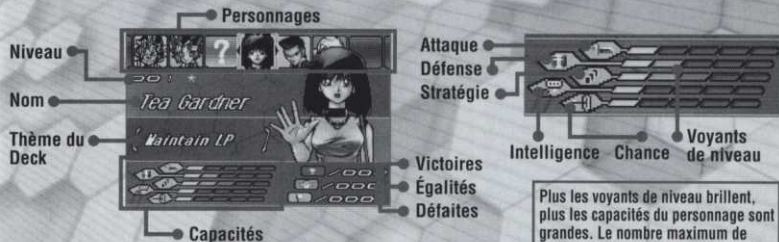
■ Changer de Deck

Appuyez sur SÉLECTIONNER sur l'écran du Menu Principal pour commuter entre les 3 différents Decks. Pour voir quel Deck vous utilisez actuellement, vérifiez la couleur du Deck indiqué sur le coin gauche supérieur de l'écran. DECK 1 est rouge, DECK 2 est bleu et DECK 3 est vert.



CAMPAGNE

Affrontez l'adversaire de votre choix contrôlé par ordinateur. À mesure que vous remportez des duels, plus de personnages à sélectionner comme adversaires deviennent disponibles. Essayez de tous les écraser !



Plus les voyants de niveau brillent, plus les capacités du personnage sont grandes. Le nombre maximum de voyants de niveau brillant est de 5.

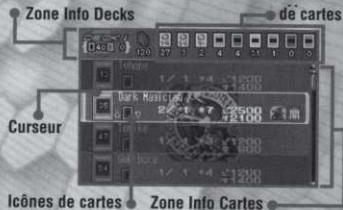
■ Sélectionnez un personnage

Utilisez la Manette pour sélectionner le personnage que vous souhaitez affronter en duel puis appuyez sur le Bouton A pour valider votre sélection. Sélectionnez  dans la liste de personnages, pour qu'un personnage soit sélectionné au hasard.

ÉDITER LE DECK

Personnalisez l'un des 3 différents Decks en votre possession. Les Decks doivent comprendre entre 40 et 60 cartes. Les Decks comprenant plus de 60 cartes ne sont pas utilisables dans les duels.

■ Écran Éditer le Deck



Utilisez la Manette pour sélectionner un type de cartes puis appuyez sur le Bouton A pour valider votre sélection. Seules les cartes appartenant au type de cartes sélectionné par vos soins s'affichent dans la Zone Info Cartes. Appuyez sur SÉLECTIONNER n'importe où sur la Zone Info Decks pour changer de Deck. Vous pouvez personnaliser 3 Decks différents en tout.



Lorsque la Zone Info Cartes est sélectionnée



Lorsque la Zone Info Decks est sélectionnée



● Nombre de cartes dans le Deck actuellement sélectionné

Le chiffre affiché en dessous du type de cartes indique la quantité de ce type de cartes dans le Deck sélectionné.

► Ajouter des Cartes à un Deck

Les cartes appartenant au type de cartes sélectionné s'affichent dans la Zone Info Cartes. Appuyez sur le Bouton R pour ajouter une carte au Deck. L'icône de la carte s'affiche lorsque la carte est ajoutée au Deck. Chaque Deck peut avoir un maximum de 3 copies de la même carte.

Créer un Deck → P.30 "Créer des Decks"

► Retirer des cartes d'un Deck

Appuyez sur le Bouton L pour retirer une carte du Deck. L'icône de la carte disparaît indiquant par là que la carte a été retirée du Deck.

● Nombre de cartes dans le Deck

● Nombre de cartes



Avant que les cartes aient été ajoutées au Deck



Après que les cartes ont été ajoutées au Deck

MENU PRINCIPAL

► Informations sur les cartes

Voici comment lire les informations affichées dans le curseur de carte.

Classes de carte

Monstre
 Normal Fusion Rituel Effet

Magie **Piège**

Nom de carte

228 Dark Titan of Terror

Niveau

3 / 3

Attaque

1300

Défense

1100

Beautiful Headhress

Monstre/Attribut

TERRE EAU FEU

VENT LUMIÈRE TÉNÉBRES

Monstre/Classe

FUSION RITUEL EFFET

MAGIE

PIÈGE

Icônes

Monstre/Type

DRAGON	BÊTE GUERRIER	FÉE	POISSON	AQUA
ENCHANT- EUR	BÊTE	INSECTE	SERPENT DE MER	PYRO
ZOMBIE	BÊTE AILÉE	DINOSAURE	MACHINE	ROCHER
GUERRIER	DÉMON	REPTILE	TONNERRE	PLANTE

Magie & Piège/ Par Effet

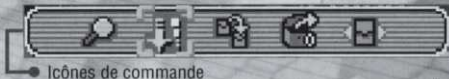
ÉQUIPE JEU
RAPIDE

CONTINU RITUEL

TERRAIN CONTRE

► Icônes de commande

Appuyez sur le Bouton A dans la Zone Info Cartes sur l'écran de Personnalisation des Decks pour afficher les icônes de commande. Sélectionner un menu avec la Manette puis appuyez sur le Bouton A pour valider votre sélection.



Détail

Consultez les informations détaillées sur la carte sélectionnée.

Consulter les Détails → P.40 "Type de cartes"



Tri

Cherchez et trie les cartes sélectionnées par type.



Attaque



Défense



Nom de la carte



Numéro de la carte



Attribut



Type



Catégorie



Niveau



MENU PRINCIPAL



Copier

Copiez le contenu du deck sélectionné sur un autre Deck.



Effacer

Effacez le contenu du deck sélectionné afin de vider le Deck.



Modifier

Modifiez le Deck que vous êtes en train de personnaliser.

Appuyez sur le Bouton B pour revenir à l'écran Personnaliser Deck

► Info sur le Deck

Cette section couvre les informations dans la Zone Info Decks.



Les Decks peuvent également être identifiés par la couleur.

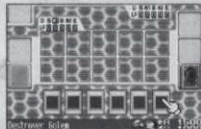
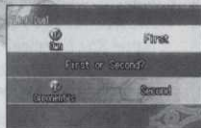


Consulter le Type de cartes → P.40 "Type de cartes"

DUELS EN LIAISON

Vous pouvez jouer contre des amis en raccordant 2 Game Boy Advance™ avec un câble Game Boy Advance™ Game Link™. À la différence des jeux individuels contre l'ordinateur, le vainqueur ne reçoit pas de paquet de cartes.

- 1 Raccordez les Game Boy Advance™ et mettez-les sous tension pour commencer à jouer. Sélectionnez "Duel en liaison" dans le Menu Principal puis appuyez sur le Bouton A.
- 2 L'écran de sélection de l'ordre d'attaque s'affiche uniquement pour le Joueur 1. Appuyez sur HAUT/BAS sur la Manette pour sélectionner l'ordre d'attaque puis appuyez sur le Bouton A pour valider votre sélection.
- 3 5 cartes sont automatiquement tirées de votre Deck vers votre jeu et le Duel commence.



Raccorder le câble Game Boy Advance™ Game Link™

Suivez les instructions ci-dessous lors du raccordement de deux Game Boy Advance™ avec le câble Game Boy Advance™ Game Link™.

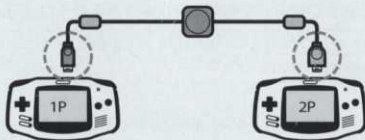
► Ce dont vous aurez besoin

- Game Boy Advance™ ou Game Boy Advance™ SP.....2
- Cartouche "Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004"2
- Câble Game Boy Advance™ Game Link™1

► Raccordement des Game Boy Advance™

1. Assurez-vous que les deux GBA sont hors-tension et insérez une cartouche dans chaque Game Boy Advance™.
2. Raccordez le câble Game Link dans le connecteur d'extension externe (EXT) en haut des Game Boy Advance™.
3. Mettez le bouton d'alimentation de chaque GBA sur ON.
4. Reportez-vous aux pages 15 et 18 pour les directions disponibles après avoir terminé les étapes suivantes.

* La GBA avec la fiche de connexion la plus petite accueille le Joueur 1.



► Remarques sur les Duels en liaisons

Les problèmes dans les Duels en liaisons peuvent être dus aux points suivants:

- Les consoles sont reliées par un autre câble que le câble Game Boy Advance™ Game Link™.
- Le câble Game Boy Advance™ Game Link™ n'est pas complètement enfoncé dans le connecteur.
- Le câble Game Boy Advance™ Game Link™ a été débranché pendant le jeu.
- Le câble Game Boy Advance™ Game Link™ est raccordé à la Boîte de Connexion.
- Plus de 3 consoles sont raccordées.

OPTIONS

■ Troc de cartes

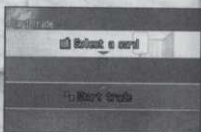
Si vous raccordez 2 Game Boy Advance™ avec le câble Game Boy Advance™ Game Link™, vous pouvez échanger des cartes avec un ami. Chaque joueur sélectionne une carte à échanger.

Remarques sur le raccordement des GBA et les duels en liaisons _ P.14 "Raccorder le câble Game Boy Advance™ Game Link™"

- ❶ Y Raccordez les Game Boy Advance™ et mettez les sous-tension pour commencer le jeu. Sélectionnez "Troc de cartes" dans le menu Options puis appuyez sur le Bouton A.



- ❷ A Lorsque l'écran de Troc s'affiche, sélectionnez "Sélectionner une carte" puis appuyez sur le Bouton A.



- ③ Sélectionnez une carte après apparition de l'écran du Coffre. Déplacez le curseur sur une carte avec la Manette et appuyez sur le Bouton A pour afficher les icônes de commande. Utilisez la commande "Détail" pour consulter les données sur la carte. Utilisez la commande "Trier" pour trier les cartes par Attaque, par Nom de carte ou selon un autre critère. Lorsque vous vous êtes décidé pour une carte, appuyez sur "OK" pour valider votre sélection et revenir à l'écran de Troc. Pour sélectionner une carte différente, appuyez sur le Bouton B.
- ④ Une fois que les deux joueurs ont sélectionné une carte, sélectionnez "Commencer le troc" puis appuyez sur le Bouton A. Les cartes sélectionnées sont échangées.
- ⑤ Les cartes échangées sont affichées si l'échange est effectué avec succès.

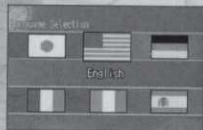


Remarque sur les trocs

Les joueurs ne peuvent pas échanger de cartes qui font partie d'un Deck, uniquement les cartes dans le Coffre peuvent être échangées.

■ Sélection de la langue

Sélectionnez "Sélection de la langue" puis appuyez sur le Bouton A pour afficher l'écran de Sélection de la langue. La langue des messages et textes du jeu peut être modifiée pour une des 6 langues disponibles (Toutefois certaines portions de texte utilisées dans le jeu ne sont disponibles qu'en anglais). Sélectionnez une langue avec la Manette puis appuyez sur le Bouton A pour valider votre sélection. Appuyez sur le Bouton B pour revenir à l'écran Options sans sélectionner de langue.



Le chapitre suivant donne un aperçu sur l'écran de Duel et les commandes du duel. Les règles du duel reposent sur "Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME".

Règles du duel → P.28 "Comment se battre en Duel"

ÉCRAN DE DUEL

■ Écran de duel

Déplacez le curseur avec la Manette sur une rubrique à l'écran pour afficher les informations la concernant au bas de l'écran. Déplacez le curseur sur une carte et appuyez sur le Bouton A pour afficher les icônes de commande. Déplacez le curseur sur le Cimetière, Zone Deck Fusion, etc. et appuyez sur le Bouton A pour y afficher une liste des cartes.

Sélection de la langue → P.20 "Sélection de la langue"



► Icônes de commande

Les différentes commandes s'affichent selon la zone sur laquelle repose le curseur, le statut de la carte et les conditions de duel. Appuyez sur GAUCHE/DROITE sur la Manette pour sélectionner une icône de commande et appuyez sur le Bouton A pour exécuter la commande. Appuyez sur le Bouton B pour revenir à la sélection de la carte.



Card View (Voir Carte)

Voir données détaillées sur une carte ou informations détaillées sur une rubrique indiquée par le curseur.



Summon (Invoquer)

Prendre une carte Monstre de votre jeu et la mettre sur le terrain en position d'attaque face retournée.



Activate (Activer)

Activer les effets des Cartes Monstre Effet et Magie/Piège.



Set (Placer)

Prendre une Carte Monstre dans votre jeu et la mettre sur le terrain en position de défense face cachée ou une Carte Magie/Piège dans votre jeu et la mettre en position face cachée.



Flip Summon (Invocation Retournement)

Tourner une Carte Monstre en position de défense face cachée sur le terrain à une position d'attaque face retournée.



Atk Pos. (Pos Atk)

Changer un Monstre sur le terrain de la position Défense à la position Attaque.

**Def Pos. (Pos Déf)**

Changer un Monstre sur le terrain de la position Attaque à la position Défense.

**Fusion**

Effectuer une fusion pendant que la "Porte de fusion" est activée.

**Attack (Attaque)**

Dire à un Monstre sur le terrain en position d'attaque d'attaquer.

**Surrender (Abandonner)**

Capituler pendant un duel et accepter la défaite.

→ P.25 "Abandonner"

→ P.27 "Commandes spéciales"

► Fenêtre d'informations

Les LP (points de vie) du joueur et la phase actuelle sont affichés dans cette fenêtre. La fenêtre dans le coin supérieur gauche de l'écran indique vos informations et celle dans le coin supérieur droit celles de votre adversaire. La phase actuelle est colorée en noir.



● Phase actuelle

◆ Affichage de la phase ◆

D : Phase de tirage

S : Phase d'attente

M1 : Phase Principale 1

B : Phase de combat

M2 : Phase Principale

E : Terminer Phase

■ Affichage des Listes de cartes

► Cimetière - Zone de carte écartée - Deck Fusion

Déplacez le curseur sur le Cimetière ou la Zone de carte écartée et appuyez sur le Bouton A pour y afficher une liste des cartes. Sélectionnez une carte dans la liste avec le curseur et appuyez sur le Bouton A pour afficher les icônes de commande. Utilisez les icônes de commande pour consulter les détails de carte ou trier les cartes dans la liste. Utilisez "Quitter" pour revenir sur le terrain. S'il y a une carte que vous pouvez sélectionner, utilisez "OK" pour la sélectionner.



Duel Rules → P.28 "How to Duel"

► Liste de Monstres pour Invocation Spéciale

Lorsqu'on fait une Invocation Spéciale, que ce soit avec des Cartes Magie/Piège comme "Monstre rené" ou "Enterrement prématuré" ou avec l'effet d'un Monstre Effet, une liste de cartes de Monstres pour l'Invocation Spéciale s'affiche. Naviguez dans cette liste de la même manière que pour les autres listes. Sélectionnez une carte à invoquer, puis sélectionnez la commande "OK" et appuyez sur le Bouton A pour invoquer le monstre.

L'icône affichée en haut à droite de l'écran liste indique le statut de la carte.



La carte ne peut pas être ramenée sur le terrain avec les effets tels que "Monstre rené"



La carte dite Matériel de Fusion



La carte cible dite "Épée légère"



Le schéma sur le côté indique le terrain et la position des cartes.

- La position des cartes sélectionnées est mise en surbrillance en jaune.

■ Abandonner

Vous pouvez choisir de capituler au cours d'un duel, mais vous perdrez le duel. Déplacez le curseur sur le Deck et appuyez sur le Bouton A pour afficher l'icône "Abandonner". Appuyer à nouveau sur le Bouton A permet d'afficher le message de confirmation. Sélectionnez "Oui" et appuyez sur le Bouton A pour capituler. Vous ne pouvez capituler que pendant les parties à 1 joueur. La commande "Abandonner" n'est pas disponible dans les duels en liaison un-contre-un.



JEU DU DUEL

Ce chapitre donne un aperçu du déroulement du jeu de duel et des commandes du Jeu.

■ Déroulement du duel

① Phase de tirage

Une carte est automatiquement ajoutée à votre jeu.

② Phase d'attente

S'il y a des Cartes Magie ou des cartes avec effets en jeu sur le terrain qui ont été activées durant cette phase, suivez les instructions à l'écran pour ces cartes.

③ Phase principale 1

Placez ou jouez des cartes Monstre ou Magie/ Piège sur le terrain.

Déplacez le curseur sur la carte et appuyez sur le Bouton A pour afficher les icônes de commandes et donner des instructions aux cartes. Suivez les instructions à l'écran qui s'affichent lorsque Magie et Effets sont activés et lors de l'invocation de Monstres de haut niveau. Appuyez sur le Bouton B pour afficher le Menu Terminer Phase. Sélectionnez une commande et appuyez sur le Bouton A pour exécuter



④ Phase combat

Déplacez le curseur sur un Monstre et appuyez sur le Bouton A pour afficher l'icône "Attaque". Appuyez sur le Bouton A à nouveau pour commander au Monstre d'attaquer. Désignez un des monstres de votre adversaire comme cible d'attaque avec le curseur et appuyez à nouveau sur le Bouton A pour exécuter l'attaque. Appuyez sur le Bouton B pour afficher le Menu Terminer phase. Sélectionnez une commande et appuyez sur le Bouton A pour exécuter.

⑤ Phase principale 2

Placez ou jouez des cartes Magie/Piège sur le terrain. Si vous n'avez pas invoqué de monstre pendant la Phase principale 1, vous pouvez également invoquer un monstre. Les Commandes du jeu sont identiques à celles de la Phase principale 1 présentées au 3. Appuyez sur le Bouton B pour afficher le Menu Terminer phase. Vous pouvez aussi décider d'arrêter votre tour.

⑥ Terminer phase

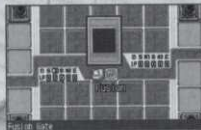
Après avoir achevé toutes les actions pour la Phase principale 1, Phase principale 2 et Phase combat, appuyez sur le Bouton B pour afficher le menu Terminer phase et terminez votre tour.

Les joueurs répètent les étapes 1 à 6 en alternance jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré et que le duel prenne fin.

■ Commandes spéciales

► Fusion avec "Porte de fusion"

Il est possible de placer une Carte Monstre Fusion sur le terrain sans utiliser la carte Magie "Polymérisation" lorsque la Carte Magie de Terrain "Porte de fusion" est activée. Les étapes suivantes expliquent comment effectuer ce type de fusion. Déplacez le curseur sur la carte Magie de Terrain et appuyez sur le Bouton A pour afficher l'icône "Fusion". Sélectionnez l'icône et appuyez sur le Bouton A. Suivez la procédure normale pour effectuer une fusion et achever le processus.



RÈGLES_01

COMMENT SE BATTRE EN DUEL

Le jeu et les règles reposent sur le "Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME".

DUELS BASIQUES

■ Cartes

Le jeu contient plus de 1000 cartes différentes. Ces cartes peuvent être séparées en 3 grandes catégories selon leur usage.



Cartes Monstre

Les Cartes Monstre sont utilisées pour attaquer l'adversaire. Ce sont des cartes extrêmement puissantes qui doivent être invoquées d'une façon spéciale et certaines ont des effets spéciaux.

Cartes Magie

Les Cartes Magie ont de nombreux effets différents comme de renforcer les capacités des monstres et modifier le terrain. L'utilisation de ces cartes influe fortement sur l'issue d'un duel.

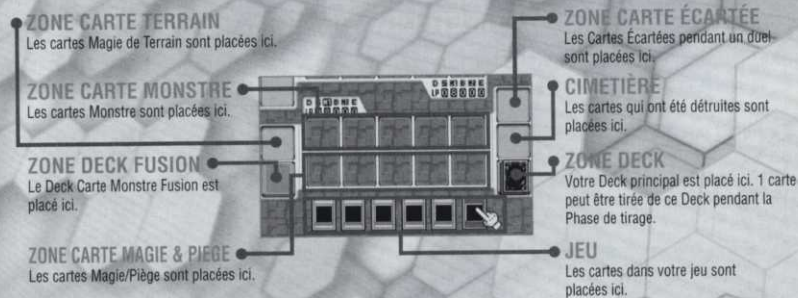


Cartes Piège

Placez les Cartes Piège sur le terrain pour les utiliser. Elles sont activées en réponse à l'attaque d'un monstre ou magie de l'adversaire et elles neutralisent les effets des attaques ou de la magie.

■ Terrain du duel

Le Terrain du duel est la zone où vous et votre adversaire placez et jetez les cartes pendant un duel. Chaque duelliste dispose d'un terrain comme celui illustré dans le dessin ci-dessous. Les deux terrains se font face et sont placés à l'opposé. Les cartes peuvent être placées dans les zones suivantes sur le terrain.



COMBAT DE CARTES

Chaque combat de cartes contre un adversaire dans lequel un duelliste gagne, perd ou fait match nul s'appelle un Duel.

CRÉER DES DECKS

- ❶ Les cartes utilisées dans les duels sont appelées Deck. Dans ce jeu, un Deck doit contenir au moins 40 mais pas plus de 60 Cartes Monstre non-Fusion. Le Deck Fusion ne peut pas contenir plus de 20 Cartes Monstre Fusion.
 - * Vous pouvez vous battre en duel sans un Deck Fusion
- ❷ Les cartes qui ne sont pas dans un Deck sont stockées dans le Coffre. Déplacez les cartes vers et à partir du Coffre pour créer un Deck.
- ❸ Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 copies de la même carte dans un Deck. Vous ne pouvez avoir qu'1 copie des cartes limitées et 2 copies des cartes à demi-limitées dans votre deck quelque soit le moment.

Cartes limitées

- | | | |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| ● Duo de délinquants | ● Confiscation | ● Violent Orage |
| ● Choix douloureux | ● La Sentinelle vigoureuse | ● Vol à l'arracher |
| ● Pot de cupidité | ● Changement de cœur | ● Monstre rené |
| ● Destruction de carte | ● Gobelin parvenu | ● Plumeau de harpie |
| ● Enterrement prématuré | ● Épée de révélation | ● Trou noir |
| ● Puissance de mage | ● Révocation de limitation | ● L'Union fait la force |
| ● Charité gracieuse | ● Forces Exilées | ● Gourmandise Inconsciente |
| ● Yata-Garasu | ● Raigeki | ● Sorcière de la Forêt noire |
| ● Cyberjarre | ● Jinzo | ● Guerrier d'ardoise |
| ● Jambe droite de l'Interdit | ● Jambe gauche de l'Interdit | ● Bras droit de l'Interdit |
| ● Bras gauche de l'Interdit | ● Exodia l'Interdit | ● Morphojarre |
| ● Ordre impérial | ● Force de miroir | ● Cessez-le-feu |
| ● Cloche de destruction | ● Cylindre magique | ● Appel de l'être hanté |
| ● Sangan | ● Serpent sinistre | ● Pot de Fibre |
| ● Mirage d'un Cauchemar | | |

Cartes à demi-limitées

- | | | |
|----------------------|-------------------|----------------------|
| ● Aristocrate croisé | ● Sphinx Gardien | ● Renfort de l'Armée |
| ● Soldat de réserve | ● Morphojarre n°2 | ● Riryoku |

CONDITIONS DE LA VICTOIRE

L'issue des duels est déterminée selon les règles suivantes.

- ❶ Chaque joueur commence un Duel avec 8000 points de vie (LP). Les points de vie sont soustraits lorsqu'un joueur ou un monstre du joueur est incapable de parer convenablement l'attaque d'un adversaire. Vous l'emportez si les points de vie de votre adversaire atteignent 0. Votre adversaire l'emporte, si vos points de vie atteignent 0.
- ❷ Si les Points de Vie des deux joueurs atteignent 0 au même moment, le Duel est considéré comme un nul.
- ❸ Si le Deck d'un joueur vient à manquer de cartes, le premier joueur incapable de tirer une carte perd le Duel.
- ❹ Si à un moment du duel, un joueur détient 5 des cartes de la "Série Exodia" dans son jeu, ce joueur remporte le duel. Si un joueur dispose de ces cartes suite au tirage initial au commencement du Duel, le joueur est déclaré vainqueur juste après le commencement du Duel.
- ❺ Si un joueur a sur son terrain le "Tableau de destinée" et les 4 "Messages spirituels", ce joueur remporte le Duel.

Séries Exodia

- Jambe droite de l'Interdit
- Jambe gauche de l'Interdit
- Bras droit de l'Interdit
- Bras gauche de l'Interdit
- Exodia l'Interdit



Tableau de destinée

- Tableau de destinée
- Message spirituel « I »
- Message spirituel « N »
- Message spirituel « A »
- Message spirituel « L »



DÉROULEMENT DU DUEL

En conformité avec les règles du jeu, les Duels sont joués dans l'ordre suivant.

1 Préparation du Deck

Organisez votre Deck avant le début du Duel. Assurez-vous que votre Deck contient au moins 40 et pas plus de 60 cartes.

2 Régler l'ordre d'attaque

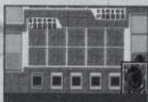
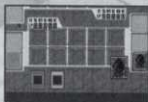
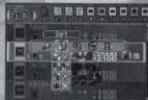
L'ordre d'attaque est déterminé au hasard dans les jeux à 1 joueur (1P).

3 Tirer un jeu

5 cartes sont automatiquement tirées du haut du Deck. Elles deviennent votre jeu initial au commencement du Duel.

4 Phase de tirage

Une carte est automatiquement tirée de votre Deck et ajoutée à votre jeu.



5 Phase d'attente

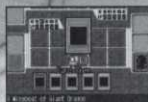
Les effets de certaines Cartes Monstre et Magie/Piège sont activés pendant cette phase. Suivez les instructions sur les cartes qui indiquent les actions à prendre durant cette phase

6 Phase Principale 1

Vous pouvez placer ou jouer des Cartes Monstre et Magie/Piège pendant cette phase. Chaque carte doit être placée dans la place appropriée sur le Terrain du duel. Chaque joueur ne peut avoir que 5 Cartes Monstre et Magie/Piège (sans inclure les Cartes Magie de Terrain) sur le terrain en une fois. Si vous avez 5 cartes sur le terrain vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte sur le terrain et la remplacer par une nouvelle carte. Vous devez trouver un moyen de détruire les cartes sur le terrain avant d'en placer de nouvelles.

► Cartes Monstre

invoquer est l'acte de placer une Carte Monstre de votre jeu sans l'utilisation de magie ou d'autres effets. Lorsque vous invoquez un monstre, vous devez aussi indiquer une position pour la carte. Placez la carte face retournée verticalement pour indiquer la position d'attaque ou face cachée horizontalement pour indiquer la position de défense. Pendant le tour où un monstre est invoqué, vous ne pourrez pas changer la position de la carte alors réfléchissez bien avant de choisir une position. Vous pouvez changer la position des Cartes Monstre déjà sur le terrain une seule fois pendant cette phase. À part dans certains cas très spéciaux, une fois que la position d'une carte est modifiée, vous ne pourrez pas la changer à nouveau pendant le même tour. Vous pouvez également activer les effets des Monstres Effet pendant cette phase.



► Cartes Magie/Piège

Les Cartes Magie peuvent être placées face retournée ou face cachée. Les Cartes Piège doivent être placées face cachée. Vous pouvez activer les effets présentés sur la carte en plaçant la carte face retournée. Les effets de Carte Magie sont généralement activés lorsque la carte est placée face retournée et ne durent qu'un tour. Après que la carte est activée, elle est détruite et envoyée au Cimetière. Les exceptions à cette règle comprennent les Cartes Équipe Magie qui renforcent les Monstres, Cartes Magie de Terrain et Cartes Magie Continue. Les Cartes Piège, si elles ne sont pas continues, sont aussi détruites après avoir été activées. Vous pouvez aussi effectuer des invocations rituelles et des Fusions de monstre pendant la Phase Principale.

7 Phase combat

Chaque monstre qui est face retournée et en position d'attaque sur le terrain peut être utilisé une fois pour attaquer votre adversaire. Au début d'un duel, le joueur qui commence peut placer des cartes sur le terrain pendant le premier tour, mais ne peut pas attaquer. Le joueur suivant peut attaquer au premier tour. Vous n'êtes pas obligé d'entrer en Phase combat. Vous pouvez passer directement de la Phase principale à Terminer phase et terminez votre tour.



► Cartes Monstre

Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de monstres sur le terrain participant à une attaque, du moment qu'ils sont en position d'attaque (changez les monstres de la position défense à la position d'attaque pendant la Phase principale avant d'attaquer). Attaquer les monstres visera les monstres de votre adversaire s'il y en a sur le terrain. (Les joueurs ne peuvent généralement pas être attaqués directement s'il y a des Monstres sur le terrain.)

Ce chapitre explique comment attaquer les monstres de votre adversaire. Quand vous entrez en Phase combat, vous (l'attaquant) devez sélectionner un monstre pour exécuter une attaque et désigner un des monstres de votre adversaire comme cible. S'il n'y a pas de monstre sur le terrain de votre adversaire, vos monstres viseront directement votre adversaire. Chaque monstre ne peut attaquer qu'une seule cible, soit l'un des monstres de votre adversaire, soit votre adversaire, et ne pourra attaquer qu'une seule fois pendant ce tour. Une fois l'attaque du premier monstre accomplie, vous pouvez commander à un autre monstre d'attaquer. Cette procédure peut être répétée pour tous les monstres sur le terrain en position d'attaque, mais rien ne vous y oblige. Vous devez décider quand et quels monstres utiliser dans une attaque en fonction de la situation.

Lorsque vous attaquez un monstre en position face cachée, la Carte Monstre est placée face retournée. Si ce monstre est un monstre Effet Retournement, son effet est activé dès que la carte est retournée. Une fois qu'un monstre a attaqué, il reste en position d'attaque. Ces monstres sont traités comme s'ils avaient été placés dans la position d'attaque et ne peuvent pas être mis en position de défense dans la Phase principale 2 de ce tour. Les monstres détruits dans une attaque ou par les effets d'une carte Magie/Piège sont envoyés au Cimetière.

► Cartes Magie/Piège

Vous pouvez utiliser les Cartes Magie Piège qui sont placées dans la Zone Carte Magie & Piège, mais généralement seuls les effets des Cartes Magie Jeu Rapide sont activés. Vous pouvez aussi jouer les Cartes Piège. Utilisez les cartes qui conviennent le mieux à la situation. Toutes les Cartes Magie Piège que vous utilisez sont envoyées au Cimetière.

8 Phase principale 2

Cette phase commence à la fin de la Phase combat. Tout comme dans la Phase principale 1, vous pouvez effectuer Fusion et Invocations Rituelles et aussi jouer des Cartes Magie Piège. Vous pouvez aussi invoquer un Monstre qui n'a pas été invoqué pendant la Phase principale 1. Vous pouvez changer la position des monstres s'ils n'ont pas changé de position dans la Phase principale 1 et s'ils n'ont pas attaqué pendant la Phase combat.

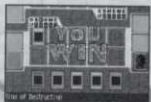
9 Terminer Phase

Annoncez la fin de votre tour pendant cette phase. Si votre jeu contient plus de 6 cartes à ce moment-là, vous devez envoyer des cartes au Cimetière jusqu'à ce que vous n'ayez plus que 6 cartes en main. Le tour de votre adversaire commence alors.



10 Fin du duel

Vous et votre adversaire alternez les tours en commençant par la Phase de tirage et continuez ainsi jusqu'à Terminer phase. Le Duel prend fin lorsque vous ou votre adversaire remplissez les conditions de la victoire



Conditions de la victoire → P.32 "Conditions de la victoire"

DÉROULEMENT DES PHASES

■ Déroulement des phases d'un Duel entier

Le dessin suivant illustre la progression des Duels.

- Créer Deck Principal
- Décider joueur qui commence
- Draw 5 Cards for Player Hand

Début du duel

Commencer tour du joueur

Phase de tirage

Phase d'attente

Phase principale 1

Phase Combat sautée

Phase combat

- [1] Etape primaire
- [2] Etape du combat
- [3] Etape dégât
- [4] Etape finale

Phase principale 2

Terminer phase

Tour du joueur suivant

Fin du Duel

Conditions de victoire remplies

■ Déroulement de la phase combat

La Phase combat est constituée des 4 étapes suivantes.

ÉTAPE PRIMAIRE

Entrez dans la Phase combat. Les deux joueurs peuvent utiliser les Cartes Magie et Piège Jeu Rapide.

ÉTAPE COMBAT

Vous sélectionnez un monstre pour exécuter une attaque et désignez un des monstres de votre adversaire comme cible. Les deux joueurs peuvent utiliser les Cartes Magie et Piège Jeu Rapide.

ÉTAPE DÉGÂT

Les attaques sont exécutées et les dégâts calculés. Les Effets Retournement des monstres sont révélés à la fin de cette étape. Néanmoins, les Effets Retournement ne touchent pas les monstres qui ont déjà été détruits à l'issue du calcul de dégât.

ÉTAPE FINALE

Vous répétez les étapes combat et dégâts. Lorsque vous ne pouvez plus entreprendre d'actions, le combat est terminé. Les deux joueurs peuvent utiliser les Cartes Magie et Piège Jeu Rapide.

RÈGLE_02

TYPE DE CARTES

Les cartes utilisées dans ce jeu peuvent être divisées en 3 catégories: Monstre, Magie et Piège. L'usage et les capacités de chaque carte varient grandement.

Utilisez l'icône "Voire Carte" pendant le jeu pour voir les informations détaillées sur une carte.

NIVEAU

Niveau des monstres. Carte Magies/Piège indiquent les icônes de classe. (☺ ou ☹).

ATTRIBUT

icône d'attribut du monstre. Carte Magies Piège identifient cartes comme (♣) (Magie) ou (♠) (Piège).

ILLUSTRATION DE CARTE



Blue-Eyes White Dragon

Dragon

This legendary dragon is a powerful engine of destruction. Virtually invincible, few have faced this awesome creature and lived to tell the tale.

TYPE

Type et classe de monstre (Rituel, Effet, etc.). Carte Magies Piège indiquent Type et Effet (Equiper, Continu, etc.).

CARTE DESCRIPTION

Description détaillée de la carte. Par exemple, les Cartes Monstre Fusion expliquent le matériel de Fusion, les cartes Monstres Effet et Magie Piège expliquent les détails de l'effet et comment il est activé.

ATTAQUE/DÉFENSE

Force d'ATTAQUE et DÉFENSE des monstres.

NOM DE CARTE

CARTES MONSTRE

Les cartes Monstre sont les cartes de base utilisées pour attaquer un adversaire.

Les cartes Monstre sont catégorisées par Type et Attribut. Il existe 20 Types différents et 6 Attributs différents. La différence entre Type et Attribut a une influence sur la manière dont les effets des Cartes Magie affectent le monstre. Le niveau (étoile) indique la force globale du monstre.

TYPE

DRAGON	BÊTE	DINOSAURE	TONNERRE
ENCHANTEUR	BÊTE AILÉE	REPTILE	AQUA
ZOMBIE	DÉMON	POISSON	PYRO
GUERRIER	FÉE	SERPENT DE MER	ROCHER
BÊTE-GUERRIER	INSECTE	MACHINE	PLANTE

ATTRIBUTE

TERRE	VENT
EAU	LUMIERE
FEU	TÉNÉBRES

Il existe différentes classes de Cartes Monstre. Les "Cartes Monstre Fusion" et les "Cartes Monstre Rituel" doivent être invoquées d'une façon spéciale et les "Cartes Monstre Effet" ont des effets uniques.

■ Cartes Monstre Normal

Un Monstre Normal peut être invoqué pendant la Phase Principale à chaque tour.

Les Monstres de niveau 5 ou plus ne peuvent être invoqués qu'en offrant 1 ou 2 autres Monstres comme sacrifices.

Invocation sacrifice → P.48 "Invocation sacrifice"



La couleur de la carte est JAUNE FONCÉ

■ Cartes Monstre Fusion

Les cartes Monstre Fusion sont des cartes spéciales qui sont invoquées avec 2 ou plus Monstres Matériel de Fusion et la Carte Magie "Polymérisation". Les capacités de base des Cartes Monstre Fusion ne diffèrent pas de celles des Cartes Monstre Normal, mais la méthode utilisée pour les invoquer sur le terrain est différente.

Processus de Fusion → P.49 "Fusion"

Comme les Monstres Fusion sont invoqués par une Invocation Spéciale, vous pouvez utiliser une Invocation Normale (ou Invocation Sacrifice) pour invoquer un autre monstre pendant le même tour. De plus, lorsque ces cartes sont contraintes de revenir à votre Deck Principal suite à un Effet Monstre, elles reviennent au Deck Fusion et pas dans votre jeu.

■ Cartes Monstre Rituel

Les cartes Monstre Rituel sont des cartes spéciales qui ne peuvent être invoquées que par la Carte Magie Rituelle pour un Monstre Rituel particulier, et suffisamment de monstres à offrir en sacrifice pour remplir un ensemble de conditions fixées. Les capacités de base des Monstres Rituels ne diffèrent pas de celles des Cartes Monstre Normal, mais la méthode utilisée pour les invoquer sur le terrain est différente. Lisez l'ensemble des conditions fixées puis suivez les instructions décrites sur chaque carte.

Processus du rituel → P.50 "Rituels"

Comme les Monstre Fusion, puisque les Monstres Rituels sont invoqués par une Invocation Spéciale, vous pouvez invoquer un autre monstre pendant le même tour avec une Invocation Normale.



La couleur de la carte est BLEU-VIOLET



La couleur de la carte est BLEU

■ Cartes Monstre Effet

Les cartes Monstre Effet sont des Cartes Monstre qui ont des effets spéciaux. Elles sont invoquées tout comme des Cartes Monstre Normal. Les effets peuvent se décomposer en 5 catégories principales, mais ils varient considérablement selon la carte. Pour plus de détails, lisez les informations détaillées de la carte.



La couleur de la
carte est
ORANGE

► Effets Retournement

L'effet du monstre est activé lorsque la carte est retournée de la face cachée à la face retournée.

L'effet est également activé si la carte est retournée en réponse à une attaque ou aux effets de magie.

Effets Retournement → P.53 "Effets Retournement"

► Effet Continu

Ce type d'effet reste actif aussi longtemps que la carte est face retournée sur le terrain. L'effet s'arrête aussitôt que la carte passe de la face retournée à la face cachée.

► Effet Coût

Ce type d'effet est activé en vous défaussant de votre jeu ou en payant des Points de Vie (LP). Les coûts associés varient avec chaque carte.

► Effet Déclenchement

Ce type d'effet est activé lorsqu'un dégât direct est infligé à votre adversaire ou lorsque des exigences spécifiques indiquées sur la carte sont satisfaites.

► Effet Multi-déclenchement

Ce type d'effet peut être activé pendant le tour de l'adversaire. Vous défausser de la carte en main pendant la Phase Combat active l'effet. "Kuriboh" est un exemple de ce type de carte.

CARTES MAGIE

Il existe différents types de Cartes Magie. A l'exception des Cartes Magie Jeu Rapide, vous ne pouvez utiliser les Cartes Magie que pendant la Phase Principale de votre propre tour.

* Il y a des exceptions à cette règle; "Malédiction de démon" peut être utilisé pendant la Phase d'attente.

■ Magie Normale

Tant que la carte n'a pas une "Continu", elle est détruite immédiatement après être activée. "Raigeki" est un exemple de Carte Magie puissante, mais il y a beaucoup d'autres cartes puissantes.

* Il y a des exceptions à cette règle: "Épée de révélation" reste sur le terrain pendant 3 tours.

■ Magie Équipe

Utilisez ces cartes pour équiper les Monstres. Elles restent sur le terrain jusqu'à ce que le Monstre équipé par la carte soit détruit. Lorsque le monstre est détruit, la Carte Magie Équipe est également détruite. Il est possible d'équiper un monstre avec plus d'une Carte Magie Équipe.

■ Magie de Terrain

Ces cartes sont utilisées pour modifier le terrain. Le terrain influe sur les capacités des Monstres sur le terrain, modifiant les forces d' ATTAQUE et DÉFENSE.



La couleur de la
carte est VERT

Utiliser Magie Équipe → P.52 "Cartes Magie Équipe"

Utiliser la Magie de Terrain → P.52 "Cartes Magie de Terrain"

■ Magie Jeu Rapide

Ces Cartes Magie spéciales peuvent être jouées pendant toutes les phases. Tant que la carte est placée sur le terrain, vous pouvez l'activer pendant le tour de votre adversaire.

■ Polymérisation

Cette carte est nécessaire pour invoquer un Monstre Fusion.

Processus de fusion → P.49 "Fusion"

■ Magie Rituelle

Ces cartes sont nécessaires pour invoquer des Monstres Rituels. Chaque carte ne peut être utilisée que pour invoquer le monstre indiqué sur la carte.

Processus du rituel → P.50 "Rituels"

CARTES PIÈGE

Une fois placées sur le terrain, ces cartes peuvent être activées n'importe quand après le début du tour de votre adversaire.

■ Pièges Normaux

Tant que la carte n'a pas une "Continu", elle est détruite immédiatement après avoir été activée. Elle ne peut pas être jouée pendant le même tour que celui dans lequel elle a été placée.

■ Contre-Pièges

Ce type de piège est activé comme une contre-mesure à une invocation ou magie d'un adversaire et annule l'effet de l'invocation ou magie.



La couleur de
la carte est
POURPRE

DÉTERMINER LES DÉGÂTS

Les règles suivantes sont utilisées pour déterminer la somme de dégâts infligés à un monstre pendant un duel.

■ Le monstre de votre adversaire est en position d'attaque

Lorsque vous attaquez un monstre qui est en position d'attaque, le dégât est déterminé en comparant les Points ATK (Attaque) des deux monstres.

Vos Points ATK > Points ATK de l'adversaire

Lorsque les Points ATK de votre monstre sont supérieurs à ceux du monstre que vous attaquez, le monstre attaqué est détruit. La différence dans les Points ATK est soustraite des Points de Vie de votre adversaire.

Vos Points ATK = Points ATK de l'adversaire

Lorsque les Points ATK de votre monstre sont égaux à ceux du monstre que vous attaquez, les deux Monstres sont détruits. Il n'y a aucun effet sur vos Points de Vie ou ceux de votre adversaire.

Vos Points ATK < Points ATK de l'adversaire

Lorsque les Points ATK de votre monstre sont inférieurs à ceux du monstre que vous attaquez, votre monstre est détruit. La différence dans les Points ATK est soustraite des vos Points de Vie.

■ Le monstre de votre adversaire est en position de défense

Lorsque vous attaquez un monstre qui est en position de défense, le dégât est déterminé en comparant les Points ATK de votre monstre et les Points DEF (Défense) du monstre attaqué.

Vos Points ATK > Points DEF de l'adversaire

Lorsque les Points ATK de votre monstre sont supérieurs aux Points DEF du monstre que vous attaquez, celui-ci est détruit. Il n'y a aucun effet sur vos Points de Vie ou ceux de votre adversaire.

Vos Points ATK = Points DEF de l'adversaire

Lorsque les Points ATK de votre monstre sont égaux aux Points DEF du monstre que vous attaquez, aucun monstre n'est touché. Il n'y a aucun effet sur vos Points de Vie ou ceux de votre adversaire.

Vos Points ATK < Points DEF de l'adversaire

Lorsque les Points ATK de votre monstre sont inférieurs aux Points DEF du monstre que vous attaquez, aucun monstre n'est touché. Néanmoins, la différence entre les Points ATTAQUE et DEF est soustraite de vos Points de Vie.

■ L'adversaire n'a pas de monstre

Lorsque votre adversaire n'a aucun Monstre dans la Zone Carte Monstre, votre monstre attaque votre adversaire directement. Les Points ATK de votre monstre attaquant sont soustraits des Points de Vie de votre adversaire.

INVOQUER LES MONSTRES

L'Invocation Spéciale se rapporte à l'invocation de Monstres par des Cartes Magie comme "Monstre rené", Cartes Rituel ou Fusions avec la carte "Polymérisation" et ainsi que par des Monstres Effet.

■ Invocation Sacrifice

Afin d'invoquer un monstre qui est de niveau 5 ou plus, vous devez offrir (envoyer au Cimetière) au moins un Monstre sur le terrain. C'est ce qu'on appelle une Invocation sacrifice. Les Monstres de niveau 5 ou 6 requiert 1 offrande de monstre comme sacrifice. Les Monstres de niveau 7 ou supérieur requiert 2 offrandes de Monstres.

Une Invocation sacrifice est traitée comme une Invocation Normale, ainsi vous ne pouvez pas utiliser d'invocation sacrifice si vous avez déjà invoqué un monstre sur le terrain pendant un tour. Vous n'avez pas besoin d'offrir de Monstres pour faire revenir un monstre de niveau 5 ou supérieur avec "Monstre rené".

■ Invocation Spéciale

L'Invocation Spéciale se rapporte à l'invocation de Monstres par des Cartes Magie comme Fusion, Rituel et "Monstre rené" ainsi que par des Monstres Effet.

Tant que les conditions fixées pour un monstre défini sont remplies, vous pouvez utiliser l'Invocation Spéciale autant de fois que vous le voulez pendant le même tour. Une Invocation Spéciale n'est pas traitée de la même façon qu'une Invocation Normale, vous pouvez donc aussi utiliser une Invocation Normale (ou Invocation sacrifice) pendant le même tour.

► Fusion

La règle de Fusion vous permet d'invoquer un monstre à l'aide d'au moins 2 de vos Cartes Monstre et la Carte Magie "Polymérisation". La fusion est réussie si au moins 2 des Monstres Matériel de Fusion nécessaires sont sur le terrain ou dans votre jeu lorsque vous utilisez la "Polymérisation". Les Monstres nécessaires comme matériel de Fusion sont indiqués sur chaque Carte Monstre Fusion.



Les monstres Fusion viennent du Deck Fusion, vont au Cimetière une fois détruits et reviennent au Deck Fusion s'ils sont retournés dans votre jeu. Comme les Monstres Fusion sont invoqués par une Invocation Spéciale, les pièges comme "Trappe" n'ont aucun effet sur eux.

Les étapes suivantes expliquent comment exécuter la Fusion.

- ❶ Avec les Monstres Matériel de Fusion A et B sur le terrain ou dans votre jeu, jouer la Carte Magie "Polymérisation" dans la Zone Carte Magie & Piège.
- ❷ Le Monstre Fusion C, créé à partir des Monstres Matériel de Fusion A et B, est placé dans la Zone Carte Monstre du Deck Fusion. Le Deck Fusion, qui ne contient que des Monstres Fusion, est séparé du Deck Principal et est placé dans le Zone Deck Fusion sur le terrain.
- ❸ Les monstres A et B, ceux utilisés dans la fusion, et la Carte Magie "Polymérisation" sont tous envoyés au Cimetière.

► Rituels

A la différence de l'Invocation Normale utilisée pour invoquer les Monstres Normaux, les cartes Monstre Rituel sont invoquées par un processus spécial.

Pour invoquer un Monstre Rituel vous aurez besoin de la Carte Magie Rituel désignée pour ce monstre et des Monstres à offrir. La somme des étoiles (niveau) sur les Cartes Monstre que vous offrez en sacrifice doivent être égale au nombre d'étoiles sur la Carte Monstre Rituel.

Comme les Monstres Rituels sont invoqués par une Invocation Spéciale, les pièges comme "Trappe" n'ont aucun effet sur eux. Les étapes suivantes expliquent comment exécuter l'Invocation Rituelle avec "Dokurocavalier" (Niveau 6) comme exemple.

- ① Avec la carte "Dokurocavalier" en main et suffisamment de Monstres pour sacrifice sur le terrain ou dans votre jeu pour arriver à un total de 6 étoiles (voir ci-dessus), jouer la Carte Magie "Réveil de Dokurocavalier" dans la Zone Magie & Piège sur le terrain.
- ② Sacrifiez autant de Monstres sur le terrain ou dans votre jeu que nécessaire pour atteindre un total d'au moins 6 étoiles.
- ③ La carte "Réveil de Dokurocavalier" et les Monstres offerts sont tous envoyés au Cimetière et le "Dokurocavalier" est placé sur le terrain.

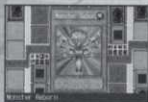


Sélection des Monstres pour les Sacrifices Rituels

Remarque: Vous ne pouvez pas sélectionner un monstre de niveau 1 puis de niveau 6 lors de la sélection des Monstres à offrir pour un Monstre Rituel de niveau 6. Pour le deuxième monstre offert, vous ne pouvez pas offrir un monstre qui a déjà suffisamment d'étoiles pour remplir les conditions.

► Invocation Spéciale du Cimetière

Les monstres dans le Cimetière peuvent être ramenés sur le terrain par les effets des Cartes Magie comme "Monstre rené" et "Enterrement prématuré". Comme ces Monstres sont invoqués par une Invocation Spéciale, les pièges comme "Trappe" n'ont aucun effet sur eux. Les Monstres Fusion et Rituels qui ont été envoyés directement de votre jeu ou de votre Deck Principal au Cimetière ne peuvent pas être invoqués avec les types de Cartes Magie mentionnées ci-dessus. Néanmoins, ceci ne s'applique pas aux Monstres Fusion et Rituels qui ont été correctement invoqués sur le terrain avant d'être envoyés au Cimetière après une attaque ou par quelques effets magiques. Ils peuvent être ramenés par une carte comme "Monstre rené".

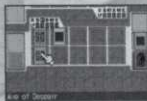


MAGIE ET MONSTRES EFFET

■ Cartes Magie Équipe

Les cartes Magie Équipe, qui rendent les Monstres plus forts, ne peuvent être utilisées qu'avec le monstre désigné sur la carte. Les cartes ne peuvent être utilisées que si le monstre est face retournée en position d'attaque. La carte reste sur le terrain après utilisation, mais si le monstre équipé par la carte est détruit, la Carte Magie Equipe est envoyée au Cimetière.

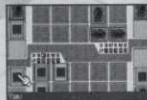
Déplacez le curseur sur la ou les Carte(s) Magie Équipe ou la Carte Monstre à équiper pour afficher l'équipement pour ce monstre.



■ Cartes Magie de Terrain

Ces cartes sont utilisées pour changer le terrain. Selon le type et l'attribut d'un monstre, le nouveau terrain peut mettre le monstre en situation avantageuse ou désavantageuse. Si le nouveau terrain est avantageux pour un monstre, vous remarquerez une augmentation des capacités du monstre, s'il est désavantageux, vous remarquerez une diminution de ces capacités. Il ne peut y avoir qu'une seule Carte Magie de Terrain en jeu sur le Terrain à tout moment.

Lorsqu'une autre Carte Magie de Terrain est jouée, son effet est activé immédiatement. La Carte Magie de Terrain précédente est envoyée au Cimetière.



■ Cartes Monstre Effet Retournement

Les monstres Effet sont des Monstres qui ont des effets de type magie. Il existe différents types d'effet, mais l'"Effet Retournement" ne peut être activé que sous certaines conditions.

Les effets d'un Monstre Effet Retournement sont activés quand une carte placée face cachée sur le terrain est mise face retournée par une action indirecte. Par exemple, un monstre est retourné s'il est attaqué ou suite à une magie ou d'autres effets (Les Effets Retournement seront activés par une carte comme "Épée de révélation", mais pas par "Raigeki" car la Carte Monstre est détruite sans être retournée).

Vous pouvez aussi activer les Effets Retournement de la façon suivante:

- ❶ Placez le Monstre Effet Retournement sur le terrain face cachée en position de défense.
- ❷ Puisque vous ne pouvez pas changer la position d'une carte dans le même tour où vous l'avez invoquée, exécutez une Invocation Retournement pendant votre prochain tour pour activer l'effet.

DESTINATIONS DES CARTE

Combats et effets de magie ou piège envoient les cartes vers différentes destinations pendant un duel. Le type de la carte et l'événement du duel influent sur la destination finale où la carte sera envoyée.

■ Cartes Monstre

Les cartes Monstre détruites au combat sont envoyées au Cimetière. Si elles sont envoyées à votre jeu ou Deck Principal, les cartes Monstre sont retournées à votre jeu ou Deck Principal respectivement. Quand les Cartes Monstre Fusion sont envoyées dans votre jeu, elles sont renvoyées au Deck Fusion et pas à votre jeu.

► Écartée du Duel

Lorsque les effets des Cartes Magie ou Piège écartent une Carte Monstre d'un duel, la carte est envoyée dans la Zone de Carte écartée et ne peut plus être utilisée dans le duel.

► Contrôlée par l'Adversaire

Si votre adversaire prend le contrôle d'une de vos Cartes Monstre avec "Monstre rené" ou "Changement de cœur" et qu'elle est détruite, la carte est envoyée à votre Cimetière. Si la carte est envoyée à votre jeu ou Deck Principal, elle est ramenée à votre jeu ou Deck Principal respectivement.

■ Cartes Magie/Piège

Si la carte n'est pas une carte continue, elle est envoyée au Cimetière après que son effet est activé. Si la carte est détruite par les effets d'une Carte Magie ou Piège, elle est envoyée au Cimetière. Si la carte est envoyée à votre jeu, elle est ramenée à votre jeu. Si elle est écartée du duel, elle est envoyée à la Zone de Carte écartée.

PRÉSENTATION DES CHAÎNES

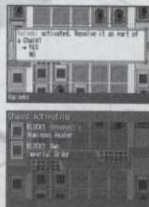
Il peut être très difficile de déterminer l'issue d'un combat compliqué lorsque plusieurs Cartes Magie ou Piège sont jouées. La règle de la Chaîne a été conçue pour faciliter l'issue de ce type de combats.

■ Jeu en chaîne

Imaginons que le duelliste 1 joue une Carte Magie. Cette magie est placée dans un BLOC appelé "CHAIN 1". Si le Duelliste 2 joue une Carte Magie ou Piège en réponse à la Magie initiale, elle est alors placée dans le BLOC CHAÎNE 2. A mesure que les duellistes réagissent aux jeux de leur adversaire, les BLOCS sont empilés les uns sur les autres. Lorsque les deux Duellistes ne peuvent plus jouer davantage de cartes, les effets des Cartes Magie et Piège sont triées en commençant par le BLOC supérieur ou la CHAÎNE finale.

Voici comment cela fonctionnerait dans une vraie partie.

- 1 Votre adversaire joue une Carte Magie. Celle-ci devient la " CHAÎNE 1" et est placée dans le BLOC 1.
- 2 Si vous avez une carte qui peut être jouée en réponse à la Carte Magie de votre adversaire, le message "Resolve it as part of a chain?" s'affiche sur l'écran. Sélectionnez "YES" pour commencer une CHAÎNE et jouez votre carte. Cette carte devient "CHAIN 2" et est placée dans le BLOC 2. La CHAÎNE est affichée sur l'écran de sorte que vous et votre adversaire puissiez voir les cartes dans la CHAÎNE.

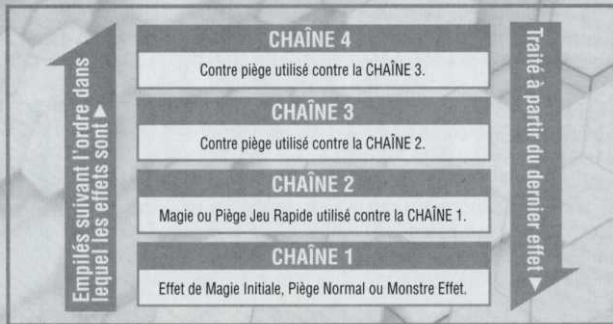


- ③ Vous et votre adversaire continuez à jouer en réponse aux cartes jouées par l'autre jusqu'à ce qu'aucun de vous ne puissiez continuer. Les effets des Cartes Magie et Piège sont alors traités commençant par la dernière carte jouée.

■ Structure de la chaîne

Les blocs sont empilés dans l'ordre dans lequel les effets sont activés. Le jeu traite les effets des cartes en commençant par ceux de la dernière carte jouée.

Les chaînes comprennent des BLOCS comme ceux présentés dans le dessin ci-dessous.



VITESSES DE MAGIE, PIÈGE & EFFET

Les Cartes Magie, Piège et Monstre Effet disposent toutes de réglages de vitesse. Pour créer ou continuer une Chaîne, la carte doit avoir un réglage vitesse supérieur à celui de la carte précédemment jouée.

■ Vitesse d'Incantation 1

Les cartes de Vitesse d'Incantation 1 sont les plus lentes. Ces cartes ne peuvent jamais être jouées dans le BLOC 2 d'une chaîne. Ce sont les seules cartes qui ne peuvent pas être jouées en réponse à une Carte Magie, Piège ou Monstre Effet de la même vitesse.

Cartes de Vitesse d'Incantation 1

- Magie Normale
- Magie Équipe
- Magie de Terrain
- Monstres Effet (Continu, Coût, Déclenchement, Retournement)

■ Vitesse d'Incantation 2

Les cartes de Vitesse d'Incantation 2 peuvent être jouées en réponse aux cartes de Vitesse d'Incantation 1 et 2.

Cartes de Vitesse d'Incantation 2

- Magie Jeu Rapide
- Piège Normal
- Monstres Effet (Déclenchement, Multi-Déclenchement)

■ Vitesse d'Incantation 3

Les cartes de Vitesse d'Incantation 3 peuvent être jouées en réponse aux cartes de n'importe quelle Vitesse d'Incantation. Les seules cartes qui peuvent être jouées en réponse à ces cartes sont d'autres cartes de Vitesse d'Incantation 3.

Cartes de Vitesse d'Incantation 3

- Contre-Piège

Les blocs dans une chaîne peuvent être empilés tant que les duellistes peuvent jouer des cartes avec la Vitesse d'Incantation nécessaire.

■ Exceptions à la chaîne

Deux copies des cartes suivantes ne peuvent pas être empilées ensemble dans une chaîne car leurs effets formeraient une boucle sans fin.

❗ Cartes qui ne peuvent pas être empilées en chaînes

- Réquisition forcée
- Défenseur de bave
- Approprié

EXEMPLE D'UNE CHAÎNE

Jetons un oeil à la façon dont l'issue d'une chaîne est actuellement déterminée.

■ Empilage et traitement de chaîne

Le duelliste A tente de détruire tous les monstres de son adversaire sur le terrain en jouant "Raigeki". En réponse, le duelliste B joue "Anti Raigeki". Le duelliste A contre alors en jouant "Sept Outils du bandit". Le résultat final de cette chaîne est que tous les monstres du duelliste B sur le terrain sont détruits. Voilà pourquoi. L'effet de "Sept Outils du bandit" neutralise les effets de "Anti Raigeki". Comme "Anti Raigeki" n'a jamais été activé, "Raigeki" est activé détruisant ainsi tous les Monstres du duelliste B sur le terrain.



GARANTIE

Konami Digital Entertainment – America garantit à l'acheteur original de ce produit de logiciel Konami que le médium sur lequel ce programme d'ordinateur est enregistré ne comporte pas de défautuosité dans le matériel et la fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, à compter de la date d'achat. Ce produit Konami est vendu «tel quel», sans garantie explicite ou implicite de quelque sorte que ce soit et Konami n'est pas responsable de toute perte ou dommage de quelque sorte que ce soit résultant de l'utilisation de ce programme. Konami convient pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de soit réparer, remplacer, à son choix, gratuitement, tout produit Konami, frais d'affranchissement payés avec une preuve de date d'achat, à son centre de service d'usine. Cette garantie n'est pas applicable à l'usure normale. Cette garantie ne sera pas applicable et sera nulle si la défautuosité du produit de logiciel Konami est survenue à la suite d'un usage abusif, d'une utilisation déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

CETTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE AUTRE REPRÉSENTATION OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU NE PLACERA KONAMI DANS QUELQUE OBLIGATION QUE CE SOIT EN CE QUI CONCERNE TOUTE GARANTIE IMPLICITE, APPLICABLE À CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER ET ELLE EST LIMITÉE À LA PÉRIODE DE QUATRE-INGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, KONAMI NE SERA RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE FORTUIT OU SECONDAIRE RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent pas de restrictions quant à la longueur d'une garantie implicite et/ou des exclusions ou restrictions quant aux dommages fortuits ou secondaires, si bien que les restrictions et/ou exclusions ci-dessus de responsabilité peuvent ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous donne des droits précis et vous pouvez avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous éprouvez des problèmes techniques avec votre jeu, veuillez appeler nos services de garantie au (650) 654-5687.

Konami Digital Entertainment – America
1400 Bridge Parkway, Redwood City, CA 94065

SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

Si vous avez l'impression d'être coincé dans une partie ou avez uniquement besoin d'un coup de pouce, ne vous inquiétez pas ! Vous pouvez appeler la ligne de conseils et d'indications de Konami pour obtenir de l'aide au sujet d'un grand nombre de jeux Konami.

Ligne de conseils et d'indications de Konami : 1-650-801-0465

Les conseils sont disponibles 24 heures sur 24. La disponibilité est sujette à changement.

Devenez un initié

KONAMI

Insider

Allez à www.konami.com/usa pour enregistrer vos jeux KONAMI et obtenez des nouvelles et des renseignements intéressants de KONAMI.

Lorsque vous enregistrez votre jeu, vous serez automatiquement inscrit à nos tirages mensuels pour gagner des jeux GRATUITS!

Konami Digital Entertainment, Inc. 1400 Bridge Parkway, Redwood City, CA 94065

KONAMI'S et World Championship Tournament 2004MC sont des marques déposées ou des marques de commerce de KONAMI CORPORATION. Tous droits réservés.
Brevet E.-U. RE37,957. Utilisé sous licence de Wizards of the Coast, Inc. L'icône signalétique de classification est une marque de commerce de l'Association
du logiciel numérique interactif (Interactive Digital Software Association).