

KONAMI

Yu-Gi-Oh!

유기왕

OFFICIAL CARD GAME

공식 룰 북

신 마스터 룰 대응 버전 1.0

유희왕 오피셜 카드게임이란?

이 게임은, 만화 “유희왕”에 등장하는 카드게임을 작품 속의 설정에 바탕을 두고 카드 게임화한 것입니다.

다양한 몬스터 카드와 마법 / 함정 카드를 구사하면서 상대 몬스터를 쓰러트리고, 상대의 라이프 포인트를 0으로 만들어서 승리하는 것이 이 게임의 목적입니다.

본 상품에 들어 있는 카드만으로도 게임이 충분히 가능하지만, 수많은 종류의 카드가 있기 때문에 전략에 따라 부스터 팩으로 카드를 보충하거나 친구들과 카드를 교환하면서 자신의 덱을 점차 진화시켜 갈 수 있습니다.

본 룰 북은 “유희왕 오피셜 카드게임” 공식 룰 북입니다. 공인 대회 등에서 적용되는 “신 마스터 룰”에 대해서 소개하고 있으니, 정확한 룰로 게임을 하고 싶은 분들이나, 이 카드게임에 처음으로 도전하는 분들은, 본 룰 북을 읽고 듀얼을 시작하실 것을 권합니다.

또한, 본 룰 북은 자신이 게임 방법에 대해 알고 있는 정도에 따라, 그 내용을 3개로 구분하고 있습니다. 처음으로 도전하는 분들은 먼저 초급편을 확인하면 됩니다.

※ 기존의 “유희왕 오피셜 카드게임” 시리즈와 모두 호환이 가능하므로 함께 사용하여 게임을 즐길 수 있습니다.

※ 본 룰 북에 게재되어 있는 카드의 이미지는 설명용이므로, 본 상품에 전부 들어 있는 것은 아닙니다.

게임의 특징

자신만의 덱을 만들자

많은 종류의 카드 중에서 자신이 고른 카드로 덱(게임에서 사용할 카드의 묶음)을 구성하고, 게임에서 사용할 수 있습니다. 이렇게 해서 만들어진 각 플레이어의 덱 구성은 그야말로 천차만별! 따라서 하나로 정해진 공략법은 존재하지 않기 때문에 플레이를 할 때마다 흥미진진한 게임 전개를 즐길 수 있습니다.

다양한 몬스터와 화려한 콤보로 배틀

단 한 장으로는 전력에 결점이 있는 카드라도, 다른 카드와 합쳐서 사용함으로써, 강력한 효과를 발휘할 수 있습니다. 수많은 카드 중에서 자신만의 콤보를 찾아내 그것을 실전에 활용하는 재미가 있습니다.



부스터 팩 시리즈로 덱 강화

정기적으로 발매되는 부스터 팩 시리즈는, 자신의 덱이나 콤보 아이디어에 새로운 가능성을 불어넣어 줍니다. 새로운 팩이 발매될 때마다 전투는 진화하고, 언제나 신선한 기분으로 플레이를 할 수 있습니다.



다음 페이지를 읽고 게임 방법을 익혀 보세요!

초급편 듀얼의 기본을 배우자

여기에서는 “유희왕 오피셜 카드게임”을 실제로 즐길 수 있는 룰을 설명하고 있습니다.

“유희왕 오피셜 카드게임”에는 많은 종류의 카드가 존재하고, 각각의 카드에는 사용 방법이 정해져 있습니다. 처음부터 그 카드들을 모두 기억하지 않아도 괜찮습니다. 우선은, 간단한 게임 방법을 익히고, 듀얼을 체험해 봅시다.

<보호자 분들께...>

본 룰 북에 들어 있는 상품으로 즉시 게임을 시작할 경우에는, 우선 이 초급편에 기재되어 있는 내용을 익히는 것만으로도 간단하게 게임을 즐길 수 있습니다.

자녀분들께서 게임 방법에 익숙해지고, 중급편, 상급편을 읽고 스텝업해 간다면, 보다 다양한 게임 방법을 찾아낼 수 있습니다.

~ 초급편 목차 ~

대전에 필요한 준비물	4
몬스터 카드의 종류와 사용 방법	7
몬스터의 소환	11
마법 / 함정 카드의 종류와 사용 방법	19
대전 방법과 듀얼의 준비	25
듀얼의 진행 방법	26
전투 데미지의 계산 방법	28
이것만은 꼭 기억하기! 듀얼리스트 매너	30
스피드 듀얼로 플레이해 봅시다	31

대전에 필요한 준비물

“유희왕 오피셜 카드게임”에서는, 1회 대전하고 승부가 정해지는 것을 “듀얼”이라고 부릅니다. 그 “듀얼”을 3회 실행하는 “매치”로 승자를 결정합니다.

자세한 내용은 상급편 · 63페이지 ▶

듀얼을 실행할 때에는 다음의 아이템을 준비합니다.

■덱..... (40장 이상 60장 이하)

“덱”이란, 자신이 듀얼에서 사용하는 카드의 묶음을 말합니다. 40장 이상 60장 이하의 매수로 준비합니다.

본 상품은 이대로 플레이할 수 있도록 덱이 구성되어 있습니다. 자신이 원하는 카드를 사용해서 자유롭게 덱을 만들 수 있습니다.

자세한 내용은 중급편 · 36페이지 ▶

■있으면 편리한 준비물.....

[계산기]

데미지 계산은, 계산기가 있으면 매우 편리합니다. 계산기가 없을 경우, 종이와 연필을 사용하여, 라이프 포인트의 변화를 메모해도 좋습니다.

[프로텍터]

구겨짐이나 손상으로부터 카드를 보호해 줍니다. 사용할 경우에는 뒷면으로 카드를 판별할 수 없도록 합니다. 프로텍터를 사용할 경우에는, 1개의 덱에 전부 동일한 것을 사용해 주세요.

[듀얼 필드]

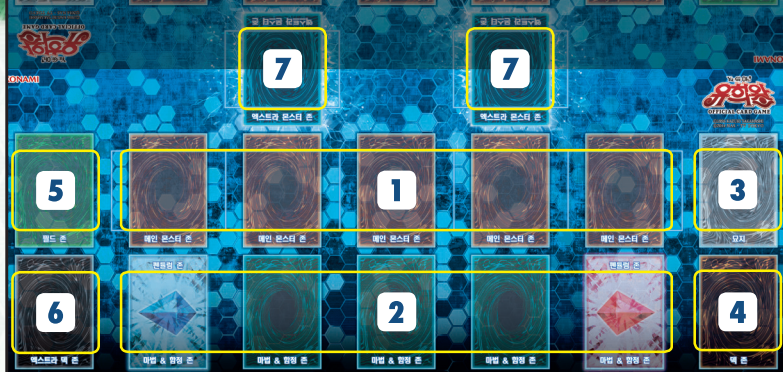
대전 중에 낸 카드나 사용한 카드를 놓기 위한 것입니다.

카드를 놓는 위치만 기억해 두면, 듀얼 필드를 사용하지 않아도 듀얼이 가능합니다.

자세한 내용은 다음 페이지 ▶

듀얼 필드

듀얼 필드에는, 각각의 카드를 놓는 장소와 명칭이 정해져 있습니다. 스타터 덱 등의 세트에 들어 있는 필드는, 자신 쪽의 필드만 보여주는 반쪽면 사양입니다. 실제로 플레이 할 경우에는, 상대의 필드와 마주 놓고 듀얼합니다.



1

메인
몬스터
존

몬스터 카드를 내는 장소입니다. 메인 몬스터 존에 낼 수 있는 몬스터는 최대 5장까지입니다.

몬스터를 내는 방법(=소환)에 대해서는 초급편 · 11페이지 ▶

2

마법 & 함정
존
(펜듈럼 존)

마법 카드와 함정 카드를 사용할 때에 놓는 장소입니다. 마법 & 함정 존에 놓을 수 있는 마법 / 함정 카드는 최대 5장까지입니다. 또한, 좌우 양쪽의 마법 & 함정 존은 펜듈럼 몬스터를 마법 카드로서 놓고 사용할 수 있는 “펜듈럼 존”으로도 취급되어, 펜듈럼 몬스터의 효과를 사용하거나, 펜듈럼 소환을 실행할 수 있습니다.

마법 / 함정 카드의 사용 방법에 대해서는 초급편 · 19페이지 ▶

펜듈럼 몬스터에 대해서는 중급편 · 43페이지 ▶

3

묘지

전투로 파괴된 몬스터 카드나, 사용이 끝난 마법 / 함정 카드를 앞면 표시로 놓는 장소입니다.

4

덱 존

자신의 덱을 뒷면 표시로 하여 놓아 두는 장소입니다. 플레이어는 이곳에서 카드를 가져와 자신의 패로 합니다.

5

필드 존

마법 카드 중에서 “필드 마법” 카드는 이곳에 놓여지게 됩니다. 필드 마법 카드는 마법 & 함정 존에 놓여지지 않고, 마법 & 함정 존의 5장 중에는 포함되지 않습니다.

자세한 내용은 초급편 · 22페이지 ▶

6

엑스트라
덱 존

특수한 방법으로 낼 수 있는 “링크 몬스터” “융합 몬스터” 등을 뒷면 표시로 하여 놓아 두는 장소입니다.

링크 몬스터에 대해서는 초급편 · 10페이지 ▶ 또한, 듀얼 도중 이곳에 “펜듈럼 몬스터”가 추가되거나, 놓여져 있는 몬스터가 몬스터 존으로 불려지는 경우가 있습니다.

융합 몬스터 / 펜듈럼 몬스터 등에 대해서는 중급편 · 43페이지 ▶

7

엑스트라
몬스터
존

“링크 몬스터” “융합 몬스터” 등의 엑스트라 덱에서 특수한 방법으로 내는 몬스터만을 놓는 존입니다. 좌우에 1개씩 있지만, 듀얼 중에는 기본적으로 양쪽 플레이어 각 1개씩 이 존을 사용합니다. 이 존의 몬스터는 메인 몬스터 존의 5장에는 포함되지 않습니다.

링크 몬스터에 대해서는 초급편 · 10페이지 ▶

링크 몬스터의 자세한 룰에 대해서는 중급편 · 38페이지 ▶

몬스터 카드의 종류와 사용 방법

카드를 보는 방법

1 카드명

킵스슬레이어

3 속 성



2 레벨



7 몬스터 정보



4 종 족

악마족 / 호위

5 카드 번호

ST17-KR01

(1) 자신 필드에 존재하지 않을 경우, 이 카드는 채에서 특수 소환할 수 있다. (2) 1턴에 1만, 2턴에 2만까지 버리고, 버린 수만큼 필드의 마법 / 함정 카드를 대상으로 하여 발동할 수 있다. 그 카드를 파괴한다.

6 공격력 수비력

ATK/2000 DEF/ 600

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

1 카드명

카드의 이름이 표시되어 있습니다. 룰 상에서는 일러스트가 달라도, 카드명이 같으면 같은 카드로 취급합니다.

2 레벨

몬스터의 레벨을 나타냅니다. 레벨이 높을수록 강력한 몬스터임을 나타냅니다.

3 속 성

몬스터는 주로 오른쪽과 같이 6종류의 속성으로 나뉘어져 있습니다. 카드 효과 중에는, 특정 속성에만 영향을 주는 것도 존재합니다.

4 종 족

몬스터는 많은 종족으로 나뉘어져 있습니다. 또한 특정 능력을 가진 몬스터는, 능력명이 이곳에 표시될 경우가 있습니다.

5 카드 번호

부스터 팩 시리즈와, 그 시리즈 내에서의 일련 번호가 적혀 있습니다. 카드 정리나 데이터 검색시에는 이곳을 확인하면 편리합니다.

7 몬스터 정보

일반 몬스터에는 그 몬스터의 성격이나 특징 등의 설명이, 그 밖의 몬스터에는 카드의 효과나 사용법이 적혀 있습니다. 이곳에 적혀 있는 효과 몬스터 등의 특수 능력은, 기본적으로 뒷면 표시로 필드에 놓여 있을 경우에는 효과를 발휘할 수 없으므로 주의하세요.



종족의 일부

마법사	악마	기계
드래곤	천사	물
엔데드	곤충	화염
전사	공룡	암석
야수	해룡	사이버스

6 공격력 / 수비력

ATK는 몬스터의 공격력, DEF는 수비력을 나타냅니다. 이 수치가 높을수록, 몬스터끼리의 전투에서 유리하게 됩니다.

몬스터 카드란?

몬스터 카드는 배틀에서, 상대 몬스터와의 공방이나 상대 플레이어에게 공격을 실행하는 카드입니다.

듀얼의 기본은, 이 카드를 사용한 몬스터 배틀에 있습니다.

그 종류는 상당히 많으며, 매우 다양한 카드가 존재하고 있습니다. 단순한 결투라면 공격력이나 수비력이 높은 카드가 강한 카드가 되겠지만, 공격력이나 수비력이 낮더라도 특수한 효과를 발휘하는 카드도 있으므로, 이러한 카드를 얼마나 잘 사용하느냐 하는 것도 승패의 열쇠가 됩니다.

초급편에서는 3종류의 몬스터 카드를 소개하겠습니다.

일반 몬스터

특별한 효과를 갖지 않은 기본 몬스터입니다. 효과를 갖지 않은 대신에, 공격력 / 수비력이 높은 몬스터가 많습니다.



효과 몬스터

몬스터이면서, 마법 카드와 같은 효과를 발휘할 수 있는 것이 효과 몬스터입니다.



링크 몬스터

링크 몬스터는, 카드 일러스트의 테두리에 마크("링크 마커"라고 부릅니다)가 붙어 있는 감색의 몬스터입니다. 사용할 때에는 메인덱이 아닌 엑스트라덱에 넣어, "링크 소환"에 의해 엑스트라 몬스터 존에 소환됩니다. 링크 마커가 가리키는 앞의 존이나 그 존에 있는 카드에 효과를 미치는 특수한 효과를 가집니다. 또한, 레벨과 수비력은 존재하지 않으며, 링크 마커의 수를 나타내는 숫자가 표시되어 있습니다.

링크 소환에 대해서는 초급편 · 13페이지 ▶

링크 몬스터의 자세한 룰에 대해서는 중급편 · 38페이지 ▶

LINK

그 몬스터가 가지는 링크 마커의 수를 나타내는 수치입니다. 이 수치가 높을수록, 강력한 몬스터임을 나타냅니다.

링크 마커

카드 일러스트의 테두리에 붙어 있는 마크입니다. 이 마커가 가리키는 앞의 존이나 그 존에 있는 카드에 미치는 효과를 가진 몬스터도 있습니다. 또한, 엑스트라 몬스터 존에서밖에 소환할 수 없는 특수한 몬스터를 이 마커가 가리키는 앞의 메인 몬스터 존으로도 소환할 수 있게 됩니다.

몬스터의 표시 형식에 대해서

몬스터에는, 세로 방향으로 놓는 공격 표시와, 가로 방향으로 놓는 수비 표시가 존재하며, 듀얼의 진행에 따라 표시 형식의 변경을 실행할 수 있습니다. 다만, 링크 몬스터는 예외로, 표시 형식은 앞면 공격 표시뿐입니다. 표시 형식의 변경은 실행할 수 없습니다.

표시 형식의 변경에 대해서는 중급편 · 37페이지 ▶

몬스터의 소환

몬스터를 내는 방법에는 다음의 종류가 있으며, 1턴에 1번뿐인 소환과 횟수 제한이 없는 소환으로 나뉘어집니다. 또한, 일반 소환 / 세트를 “통상 소환”이라고 부르는 반면, 카드의 효과나 정해진 순서에 의한 소환을 “특수 소환”이라고 불러 크게 구분하고 있습니다.

■ 일반 소환(어드밴스 소환)



앞면 공격 표시

패에서 메인 몬스터 존에 앞면 공격 표시로 내는, 가장 일반적인 소환 방법입니다. 일반 몬스터나, 특별히 소환 방법에 제한이 없는 효과 몬스터는 이 방법으로 소환합니다.



요지

요지도 보낸다

어드밴스 소환!

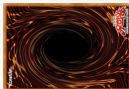


다만, 레벨 5 이상의 몬스터에 대해서는 일반 소환 전에, 자신 필드의 다른 몬스터를 “릴리스”(=요지로 보내는 것)해야 합니다. 이것을 “어드밴스 소환”이라고 부릅니다.

레벨 5 / 6의 몬스터는 1장, 레벨 7 이상의 몬스터는 2장을 릴리스할 필요가 있습니다.

레벨 5 / 6	레벨 7 이상
1장을 릴리스	2장을 릴리스

■ 세트



뒷면 수비 표시

일반 소환과 같은 요령으로, 패에서 메인 몬스터 존에 뒷면 수비 표시로 놓는 것을 세트라고 합니다. 레벨 5 이상의 몬스터는 세트할 경우에도, 일반 소환할 때와 마찬가지로 릴리스할 필요가 있습니다.

포인트

일반 소환(어드밴스 소환)과 세트는, 둘 중 하나만 1턴에 1번밖에 실행할 수 없습니다.

■ 반전 소환



자신 필드의 뒷면 수비 표시 몬스터를 플레이어 스스로가 앞면 공격 표시로 하는 것을 반전 소환이라고 합니다. 반전 소환에서는 앞면 수비 표시로 할 수 없습니다. 이처럼 뒷면 표시의 몬스터가 앞면 표시가 되는 것을 “리버스”라고 합니다.

리버스에 대해서는 상급편 · 86페이지 ▶

포인트

세트한 몬스터를 그 턴에 반전 소환할 수는 없습니다.

■ 특수 소환



앞면 공격 표시

특수한 순서를 밟아서 몬스터를 내는 것을 “특수 소환”이라고 합니다. 마법 / 함정 카드의 효과나, 효과 몬스터의 텍스트에 적혀 있는 순서로 소환되는 경우 등이 있습니다.

기본적으로 특수 소환할 몬스터는 메인 몬스터 존에 놓지만, 엑스트라덱에서 특수 소환할 몬스터는 엑스트라 몬스터 존에 놓게 됩니다.

자세한 내용은 상급편 · 71페이지 ▶



앞면 수비 표시

특수 소환은 조건을 만족시킨다면 1턴에 몇 번이라도 실행할 수 있습니다. 특수 소환은 카드에 특별한 기제가 없는 한, 앞면 공격 표시나 앞면 수비 표시로 필드에 넣습니다.

포인트

링크 몬스터는 특수 소환할 경우, 반드시 앞면 공격 표시로 필드에 넣습니다.

링크 소환



LINK

LINK-3

필요한 소재

효과 몬스터 2장 이상

<링크 소환에 필요한 것>

링크 소환을 실행할 경우에는, 링크 몬스터를 사전에 엑스트라 덱에 넣어 둡니다. 또한, 링크 소환을 실행할 때에는, 링크 몬스터에 기재되어 있는 LINK 수치(=링크 마커의 수)와 같은 수의 링크 소재를 갖출 필요가 있습니다. 링크 소재로 사용할 수 있는 몬스터는, 링크 몬스터 카드에 적혀 있습니다.

위의 카드의 경우, LINK 수치(=3)와 같은 수의 링크 소재가 필요하며, 그 소재는 2장 이상의 효과 몬스터로 필요한 수를 갖출 필요가 있음을 나타냅니다.(필요한 소재는 몬스터에 따라 달라집니다.) 메인 덱에는, 그 링크 몬스터의 소재가 될 수 있는 몬스터를 필요한 수만큼 넣어 둡니다.

[링크 소환의 순서]

1

자신 필드에, 링크 소환하고 싶은 링크 몬스터의 소재가 되는 몬스터를 갖추고 준비를 합니다.

(“디코드 토커”의 경우, 2장 이상의 효과 몬스터로 3개의 링크 소재를

1

갖추어야 하므로, 3장의 효과 몬스터가 갖추어져 있는 것이 필요합니다.) 소재가 되는 필드의 몬스터는 앞면 표시 몬스터라면 공격 표시든 수비 표시든 상관없습니다.

2

필요한 몬스터가 자신 필드에 갖추어졌다면, 자신 메인 페이스시에 “링크 소환”을 선언합니다. 소재로 사용할 몬스터를 묘지로 보냅니다.



3

묘지로 보낸 몬스터를 소재로 하는 링크 몬스터를 엑스트라 덱에서 꺼내어, 엑스트라 몬스터 존에 앞면 공격 표시로 냅니다. 이것으로 링크 소환 완료입니다.(링크 몬스터에는 수비 표시가 존재하지 않으므로, 반드시 앞면 공격 표시로 필드에 냅니다.)



〈링크 몬스터를 링크 소재로서 사용할 경우〉

링크 소환을 실행할 경우에 사용하는 링크 소재로서, 링크 몬스터를 사용할 수도 있습니다. 기본적으로 1장의 몬스터는 1개의 링크 소재로 세지만, 링크 몬스터는 예외입니다. 1장으로 링크 몬스터가 가지는 LINK 수치(링크 마커의 수)의 링크 소재로서 사용할 수도 있습니다.(LINK 수치의 링크 소재로서 사용하지 않고, 14페이지의 순서로 링크 소환을 실행할 때의 링크 소재로서 링크 몬스터를 사용할 수도 있습니다.) 그 경우에도, 링크 몬스터에 적혀 있는 링크 소재가 되는 몬스터의 조건은 만족시켜야 합니다.

“디코드 토커”를 링크 소환할 경우



“디코드 토커”는 LINK3 의 몬스터이므로, 3개의 링크 소재를 갖출 필요가 있습니다. 링크 소재에는 “효과 몬스터 2장 이상”을 사용할 필요가 있으므로, 그 링크 소재의 조건을 만족시킨 후에, 소재로 할 링크 몬스터를 LINK 수치의 링크 소재로 셀 것인지 아닌지를 고릅니다.

필요한 소재 효과 몬스터 2장 이상

LINK LINK-3

링크 소환할 수 있는 예

LINK2 의 효과 몬스터인 “히니봇”을 링크 소재 2개로서 사용하고, 또한, “RAM(램) 클라우더” 1장을 더하여, 합계 3개의 링크 소재로서 묘지로 보낸다



링크 소환할 수 있다

링크 소환할 수 없는 예

LINK3 의 효과 몬스터인 “디코드 토커” 1장만을 링크 소재 3개로서 사용하고 묘지로 보낸다



링크 소환할 수 없다

“효과 몬스터 2장 이상”이라는 링크 소재의 조건을 만족시키지 않은 상태에서는, 링크 몬스터를 LINK 수치의 링크 소재로 셀 수 없습니다.

〈엑스트라 몬스터 존에 대하여〉

필드에는 2곳의 엑스트라 몬스터 존이 존재하지만, 기본적으로, 각 플레이어는 1곳씩 엑스트라 몬스터 존을 사용합니다. 엑스트라 몬스터 존은, 몬스터가 놓여 있지 않은 동안에는 자신 필드 / 상대 필드 중 어느 쪽에도 포함되지 않는 존입니다. 듀얼 중, 먼저 엑스트라 몬스터 존에 몬스터를 특수 소환하는 플레이어자, 좌우 어느 쪽의 엑스트라 몬스터 존을 사용할 것인지를 고르고, 그 존에 몬스터를 특수 소환합니다.

그리고, 자신의 몬스터가 특수 소환되어 있는 엑스트라 몬스터 존은 자신 필드로서 취급합니다.(상대 플레이어는 자동적으로 다른 한쪽의 엑스트라 몬스터 존을 사용하게 됩니다.)

그 후, 상대가 엑스트라 몬스터 존에 몬스터를 특수 소환했을 경우에는, 그 엑스트라 몬스터 존은 상대 필드로서 취급합니다.



◀링크에 대하여▶

듀얼 중, 링크 몬스터의 링크 마커가 가리키는 앞의 몬스터 존에 몬스터가 존재하고 있는 상태가 될 경우가 있습니다.

이 2장의 몬스터의 상태를 “링크”라고 합니다.

링크 몬스터와, 그 링크 앞에 존재하는 몬스터는 어느 쪽이든 “링크 상태”가 됩니다. 몬스터 중에는 “링크 상태”의 때에만 적용되는 효과를 가지는 몬스터도 존재합니다.



또한, 이 “링크” 중에서도, 링크 몬스터끼리의 링크 마커가 서로를 가리키고 있는 상태를 특별히 “상호 링크”라고 합니다.



◀엑스트라 몬스터 존 이외의 특수 소환▶

링크 몬스터는 엑스트라 데크에 넣어 둔 몬스터이므로, 엑스트라 데크에서 특수 소환할 때에는, 기본적으로 엑스트라 몬스터 존에 특수 소환됩니다. 그렇지만, 필드에 링크 몬스터가 존재할 경우에는, 그 링크 마커가 가리키는 메인 몬스터 존에도 엑스트라 데크에서 몬스터를 특수 소환하는 것이 가능하게 됩니다.



융합 몬스터 / 펜들럼 몬스터 등에 대해서는 중급편 · 43페이지 ▶

이 링크 마커가 가리키는 메인 몬스터 존에는 링크 몬스터 이외에도, 융합 몬스터 등, 엑스트라 데크에서 특수 소환되는 다른 몬스터도 특수 소환할 수 있습니다.



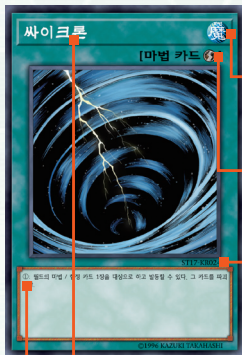
또한, 카드 중에는, 전투나 카드의 효과에 의해 파괴되어 묘지에서 보내진 몬스터를 묘지에서 특수 소환하는 효과를 가진 카드도 존재합니다. (“죽은 자의 소생” 등)

이처럼 효과에 의해 링크 몬스터 등을 묘지에서 특수 소환할 경우에는, 그 링크 몬스터는 메인 몬스터 존으로 특수 소환하게 됩니다. (엑스트라 몬스터 존에 특수 소환할 수는 없습니다.)

몬스터의 특수 소환에 대해서는 상급편 · 71페이지 ▶

마법 / 함정 카드의 종류와 사용 방법

카드를 보는 방법



마법 카드

2 카드의 종류

3 효과 아이콘

5 카드 번호

1 카드명

4 효과 설명



함정 카드

1 카드명

몬스터 카드와 마찬가지로, 상으로는 일러스트가 달라도 카드명이 같다면, 같은 카드로서 취급합니다.

2 카드의 종류

몬스터의 속성 아이콘 대신에, 마법 카드는 “마법”, 함정 카드는 “함정”, 각각의 종별 아이콘으로 표시하고 있습니다.

3 효과 아이콘

마법 / 함정 카드의 기본적인 효과를 6종류로 나누고 아이콘화해서 표시하고 있습니다. 종류가 풍부한 마법 / 함정 카드이지만, 이 아이콘을 보면 간단하게 그 효과를 판별할 수 있습니다. 아이콘이 붙어 있지 않은 카드는, “일반 마법” “일반 함정”이라고 부릅니다.



장착



필드



속공



의식



지속



카운터

4 효과 설명

각 카드의 발동 조건과 그 효과가 적혀 있습니다. 이곳을 잘 읽고, 마법 / 함정 카드를 올바르게 사용해 주세요.

5 카드 번호

부스터 팩 시리즈와, 그 시리즈 내에서의 일련 번호가 적혀 있습니다. 카드 정리나 데이터 검색시에는 이곳을 확인하면 편리합니다.



마법 카드

마법 카드는 기본적으로 자신 메인 페이즈에서 사용할 수 있는 카드로(속공 마법은 제외), 다양한 효과로 자신의 전투를 지원합니다. 카드의 파괴나 몬스터의 강화 등, 공격적이고 강력한 효과가 많고, 속공 마법 외에는 자신의 턴에서만 발동이 되지만, 자신이 타이밍을 계산하고 발동할 수 있는 것이 매력입니다.

[일반 마법]

일반 마법은, 발동하고 효과 처리가 끝나면 묘지로 보내지는 일회용 효과 마법입니다. 사용 순서는, 발동 선언과 동시에 그 카드를 마법 & 함정 존에 놓습니다. 발동에 성공하면, 효과의 처리를 실행합니다. 처리가 끝난 후에 마법 카드는 묘지로 보내집니다.



[의식 마법]

“의식 몬스터”라고 불리는 몬스터를 소환하기 위해서 필요한 전용 마법 카드입니다.

의식 마법에 대해서는, 중급편 · 51페이지 ▶



[지속 마법]

발동 후에도 필드에 남아 그 필드에서 벗어날 때까지 효과를 계속해서 발휘하는 마법 카드입니다.

1장의 카드로 장시간의 효과를 기대할 수 있는 점이 매력이지만, 필드에서 벗어나면 효과를 발휘하지 못하고 끝날 가능성이 가지고 있습니다.



[장착 마법]

1장의 몬스터에 효과를 주고, 발동 후에도 필드에 계속해서 남습니다. 앞면의 몬스터에 겹쳐지도록 놓지만, 자신의 마법 & 함정 존의 1장으로 세어줍니다.



[필드 마법]

전용의 필드 존에 놓이는 마법. 발동 후에도 필드에 계속해서 남습니다. 자신의 오래된 필드 마법을 묘지로 보내고, 새로운 필드 마법을 발동할 수도 있습니다.



[속공 마법]

상대 턴에도 발동할 수 있는 특수한 마법 카드입니다. 기본적으로 어떤 타이밍에도 발동이 가능하지만, 상대 턴에서 발동할 경우에는, 사전에 마법 & 함정 존에 세트해 놓아야 합니다. 다만, 세트한 턴에는 그 카드를 발동할 수 없습니다.



함정 카드

함정 카드는 마법 카드와 마찬가지로 다양한 효과로 전투를 서포트합니다. 하지만, 마법 카드와의 큰 차이점은, 상대 턴에 효과를 발동할 수 있다는 점입니다. 마법 카드가 공격적인 효과가 많은 반면, 함정 카드는 방해, 기습과 같은 효과가 많은 것이 특징입니다. 다만, 상대의 플레이에 맞추어 발동하므로, 사용이 까다로운 카드입니다.

[일반 함정]

함정 카드의 사용 순서는, 기본적으로 한 번 마법 & 함정 존에 뒤집어 놓아야 하고, 세트한 턴에 발동할 수 없습니다. 다음 턴 이후에는 어느 턴에나 발동할 수 있게 됩니다.

효과 사용이 끝난 일반 함정은, 일반 마법과 마찬가지로 효과의 처리가 끝나면 묘지로 보내집니다. 발동을 하면 효과를 방해하기 어려운 것도 동일합니다. 하지만 함정 카드에는, 세트한 턴이나 발동 조건이 갖추어지기 전에 상대에게 파괴될 가능성이 항상 있기 때문에, 사용을 하는 데 있어서 상대에 대한 전략적인 플레이가 중요합니다.



[지속 함정]

지속 마법과 마찬가지로, 발동 후에는 필드에 계속해서 남아 효과를 발휘하는 함정 카드입니다. 또한, 지속 함정 카드 중에는, 효과 몬스터의 효과와 같은 효과를 가진 카드도 있습니다.

상대의 행동을 방해하거나, 점차적으로 상대에게 데미지를 주는 효과가 많은 것이 이 카드의 특징입니다.



[카운터 함정]

카운터 함정은, 기본적으로 카드의 발동에 대하여 발동하는 함정 카드로, 그 카드의 발동 자체를 무효로 해버리는 효과 등을 가지고 있습니다.

일반 마법이나 일반 함정 등으로부터의 효과에 방해받지 않는 카드로도 유효하지만, 이 타입의 함정 카드는 발동을 위한 조건이 필요한 경우도 있습니다.

■마법과 함정의 세트 차이점

마법 카드도 함정 카드와 마찬가지로, 필드에 뒤집어서 낼 수 있습니다. 다만 그 이후의 카드 사용 방법에는 큰 차이가 있으므로 주의해 주세요.

속공 마법을 제외한 마법 카드는, 뒤집어서 낸 턴에도 메인 페이즈 동안이라면 발동할 수 있습니다. 그러나 상대 턴에는 발동할 수 없으며, 그 이후에도 자신 메인 페이즈 동안에만 발동이 가능합니다.

속공 마법에 대해서는 초급편 · 22페이지 ▶

대전 방법과 듀얼의 준비

상대와 대전하여 1회의 승부를 결정하는 “듀얼”에서는, 서로 8000의 라이프 포인트를 가지고 시작합니다. 상대의 라이프 포인트를 먼저 0으로 만들면 플레이어의 승리가 됩니다.(서로의 라이프 포인트가 동시에 0이 된 경우는 무승부입니다.)

그 밖의 승리 조건에 대해서는 상급편·63페이지 ▶

듀얼의 준비

1

대전 상대와 인사를 했다면, 자신의 덱을 잘 셔플하고 대전 상대에게 건넵니다. 서로 상대의 덱을 건네 받으면, 가볍게 섞습니다. 이 행동을 “컷”이라고 합니다.

2

컷을 마치면 서로 덱을 주인에게 돌려주고 필드의 덱 존에 놓습니다. 엑스트라 덱을 사용할 경우에는, 덱의 카드와는 별도로, 엑스트라 덱 존에 놓습니다.

3

가위 바위 보를 해서, 승자가 선공 / 후공을 선택합니다.

4

마지막으로 자신의 덱에서 카드를 5장 가져옵니다. 이것이 듀얼 시작시의 자신의 패가 됩니다.

선공 플레이어부터 스타트!

듀얼의 진행 방법

듀얼의 진행은, “턴”과 “페이즈”라는 구분에 따라 진행됩니다.

■ 턴

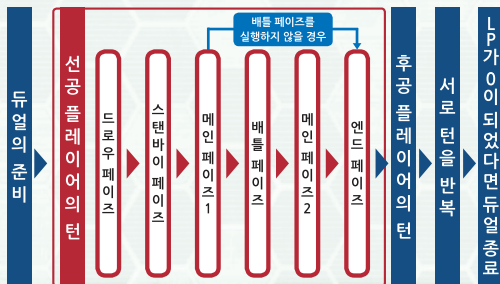
턴이란, 각 플레이어가 행동을 실행할 수 있는 순서를 뜻합니다. 이 순서는 듀얼의 준비를 마친 다음, 선공 플레이어부터 첫 번째 턴을 시작하고, 그 이후에는 후공 플레이어의 순으로 번갈아가며 실행합니다.

턴은, 기본적으로 6개의 페이즈로 구성되어 있습니다.

■ 페이즈

페이즈란, 플레이어가 그 턴에 실행할 순서를 명확하게 구분 짓는 것입니다. 자신의 턴에 아래와 같은 순서에 따라 페이즈를 진행해 가며, 각 페이즈에는 플레이어의 행동에 제한이 있습니다.

각 페이즈에 대해서는 다음 페이지 ▶



각 페이즈에서 할 수 있는 것

드로우 페이즈

덱에서 카드를 1장 드로우합니다.

※ 선공 플레이어의 첫 번째 턴에는 드로우를 할 수 없습니다.

스탠바이 페이즈

“스탠바이 페이즈에 ~한다”라고 쓰여 있는 카드의 효과 처리를 실행합니다.

메인 페이즈 1

몬스터의 일반 소환, 마법 / 합성 카드의 세트, 카드 효과의 발동 등, 가장 자유롭게 카드를 사용할 수 있습니다.

배틀 페이즈

몬스터 카드를 사용하여 전투를 실행합니다.
자신의 앞면 공격 표시의 몬스터를 고르고, 공격 대상을 고릅니다.
전투의 자세한 내용은 다음 페이지에서 설명하겠습니다.
※ 선공 플레이어의 첫 번째 턴에는 배틀 페이즈를 실행할 수 없습니다.

메인 페이즈 2

메인 페이즈 1 과 동일하지만, 횡수 제한이 있는 행동을 한 경우, 메인 페이즈 2 에서는 그 행동을 할 수 없습니다.
(예: 몬스터의 일반 소환은 1턴에 1번이므로, 메인 페이즈 1 에서 일반 소환을 실행한 경우, 메인 페이즈 2 에서는 일반 소환할 수 없습니다.)

엔드 페이즈

턴의 종료를 선언합니다.
패가 7장 이상인 경우, 6장이 되도록 버립니다.

배틀을 실행하지 않을 경우

전투 데미지의 계산 방법

전투 데미지의 계산 방법은, 공격 목표가 되는 상대 몬스터의 표시 형식에 따라 바뀝니다. 공격 표시일 경우에는 상대 몬스터의 공격력을, 수비 표시일 경우에는 수비력을 자신의 공격 몬스터의 공격력과 비교해서 판정합니다.

상대의 공격 표시 몬스터에 공격했을 경우

공격 몬스터의 공격력 VS 상대의 공격 표시 몬스터의 공격력

승

- 상대 몬스터의 공격력보다 자신 몬스터의 공격력이 높은 경우, 상대 몬스터를 파괴하고 묘지로 보냅니다.
- 초과한 공격력만큼의 수치를 데미지로써 상대의 라이프 포인트에서 뺍니다.

무

- 상대 몬스터의 공격력과 자신 몬스터의 공격력이 같은 경우, 비긴 것이 되어 양쪽 몬스터가 파괴됩니다.
- 양쪽 플레이어에게 데미지는 없습니다.

패

- 상대 몬스터의 공격력보다 자신 몬스터의 공격력이 낮은 경우, 자신 몬스터를 파괴하고 묘지로 보냅니다.
- 초과한 상대 몬스터의 공격력만큼의 수치가 데미지로써 자신의 라이프 포인트에서 빠집니다.

상대의 수비 표시 몬스터에 공격했을 경우

공격 몬스터의 공격력 VS 상대의 수비 표시 몬스터의 수비력

※ 뒷면 수비 표시의 몬스터를 공격했을 경우에는, 그 몬스터를 리버스하여, 앞면 수비 표시로 하고 나서 판정을 실행합니다.

승

- 상대 몬스터의 수비력보다 자신 몬스터의 공격력이 높은 경우, 상대 몬스터를 파괴하고 묘지로 보냅니다.
- 양쪽 플레이어에게 데미지는 없습니다.

무

- 상대 몬스터의 수비력과 자신 몬스터의 공격력이 같은 경우, 양쪽 몬스터 모두 파괴되지 않으며, 필드에 남습니다.
- 양쪽 플레이어에게 데미지는 없습니다.

패

- 상대 몬스터의 수비력보다 자신 몬스터의 공격력이 낮은 경우, 양쪽 몬스터 모두 파괴되지 않으며, 필드에 남습니다.
- 초과한 수비력만큼의 수치가 데미지로서 자신의 라이프 포인트에서 빠집니다.

상대 필드에 몬스터가 존재하지 않을 경우

상대 필드에 몬스터가 존재하지 않을 경우, 몬스터는 상대 플레이어를 직접 공격할 수 있습니다.

직접 공격에 성공했을 경우, 몬스터의 공격력이 그대로 데미지로써 상대의 라이프 포인트에서 빠집니다.

이것만은 꼭 기억하기!
듀얼리스트 매너

즐겁게 듀얼하기 위해 꼭 기억해야 하는 매너를 전수!

주위 사람들에게 피해를 주지 않도록
듀얼합니다!

카드는 정중하게 다루고,
대전 상대와 사이 좋게 듀얼합니다!

승부만이 듀얼의 전부가 아닙니다.
즐겁게 듀얼합니다!

효과의 처리나 선언은
잊지 말고 상대에게 전달합니다!

“스피드 듀얼”로 플레이해 봅시다

“유희왕 오피셜 카드게임”에는, 본 룰 북에서 소개하고 있는 “신 마스터 룰” 이외에, “스피드 룰”이라는 게임 방법이 있습니다. 기본적인 게임 방법은, “신 마스터 룰”과 동일하지만, 덱의 매수나 원래 라이프 포인트 등을 통상의 듀얼보다 적은 수로 실행하기 때문에, 처음 “유희왕 오피셜 카드게임”을 플레이하는 분이라도, 간단히 듀얼의 즐거움을 맛볼 수 있습니다.

“스피드 룰”로 대전(=듀얼)하는 것을
“스피드 듀얼”이라고 부릅니다.

여기에서는 “스피드 룰”로의 게임 방법에 대하여 설명합니다.

“신 마스터 룰”과 “스피드 룰”의 차이

	신 마스터 룰		스피드 룰
덱의 매수	... 40~60장	➡	20장
라이프 포인트	... 8000	➡	4000
시작시의 패	... 5장	➡	4장

■덱 / 엑스트라 덱에 대하여

스피드 룰의 덱은 다음의 룰을 지킨다면, 자신이 좋아하는 카드를 사용하여 자유롭게 덱을 만들 수 있습니다.

●덱의 카드 매수는 20장

몬스터 카드 / 마법 카드 / 함정 카드를 자유롭게 조합하여 만들어 봅시다.



몬스터 카드



마법 카드



함정 카드

●엑스트라 덱은 0장 이상 5장 이하

엑스트라 덱은 가지고 있지 않아도 듀얼할 수 있습니다.



융합 몬스터



싱크로 몬스터



엑시즈 몬스터



링크 몬스터

※ 어떤 카드든 같은 이름의 카드는 3장까지밖에 넣을 수 없으므로 주의하세요.

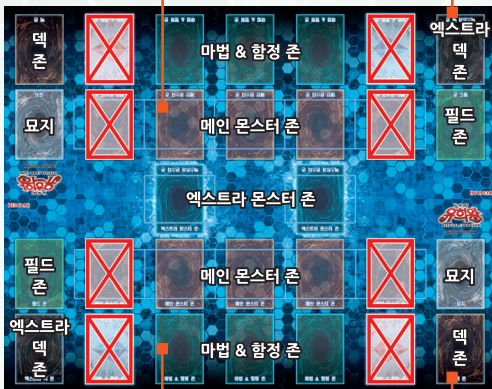
■ 듀얼 필드

스피드 듀얼은 그림과 같은 필드에서 실행합니다.

몬스터를 3장까지 놓을 수 있는 장소입니다.

상대를 공격하는 몬스터는 앞면 세로 표시로, 수비하는 몬스터는 뒷면 가로 표시로 놓습니다.

엑스트라 덱은 이 zone에 뒷면으로 놓습니다.



마법 / 함정 카드를 3장까지 놓을 수 있는 장소입니다.
마법은 자신의 턴에 사용할 수 있습니다. 함정 카드는 상대 턴에 사용하므로 뒤집어 놓습니다.

덱은 이 zone에 뒷면으로 놓습니다.

※ 인 zone은 스피드 듀얼에서는 사용하지 않습니다.

■ 스피드 듀얼의 진행 방법

서로 4000의 라이프 포인트를 가지고 시작합니다. 통상의 듀얼과 마찬가지로, 상대의 라이프 포인트를 0으로 만들면 플레이어의 승리가 됩니다.(서로의 라이프 포인트가 동시에 0이 되었을 경우에는 무승부입니다.)

가위 바위 보로 선공 / 후공을 정하고, 서로 자신의 덱에서 맨 처음의 패가 될 카드를 4장 가져와, 선공 플레이어부터 순서대로 자신의 턴과 상대의 턴을 서로 반복하며 진행해 갑니다. 각 턴에서는, 다음의 순서에 따라 페이즈를 진행해 갑니다.

드로우 페이즈

덱에서 카드를 1장 드로우합니다.

※ 선공 플레이어의 첫 번째 턴에는 드로우를 할 수 없습니다.

스탠바이 페이즈

"스탠바이 페이즈에 ~한다"라고 쓰여 있는 카드의 효과 처리를 실행합니다.

메인 페이즈

몬스터의 일반 소환, 마법 / 함정 카드의 세트, 카드 효과의 발동 등, 가장 자유롭게 카드를 사용할 수 있습니다.

배틀 페이즈

몬스터 카드를 사용하여 전투를 실행합니다.
자신의 앞면 공격 표시 몬스터를 고르고, 공격 대상을 고릅니다.
전투의 진행 방법은 통상의 듀얼과 같습니다.

※ 선공 플레이어의 첫 번째 턴에는 배틀 페이즈를 실행할 수 없습니다.

엔드 페이즈

턴 종료로 선언합니다.
패가 7장 이상인 경우, 6장이 되도록 버립니다.

상대 턴에

이것을 반복하여, 상대 라이프 포인트를 0으로 만들면 승리!

배틀을 실행하지 않을 경우

중급편 다양한 카드에 대하여 알아보기

“유희왕 오피셜 카드게임”을 즉시 즐길 수 있는 구축 완료 덱 이외에도, 정기적으로 발매되는 부스터 팩 등으로 입수하는, 다양한 카드가 등장합니다.

구축 완료 덱에 다양한 카드를 바꿔가며 자신만의 덱을 만드는 것도 큰 재미 중 하나입니다.

여기에서는 부스터 팩 등으로 입수하는 카드에 관한 룰이나 초급편에서 설명한 룰을 더욱 자세하게 확인할 수 있습니다.

<보호자 분들께>

본 룰 북이 들어 있는 상품 이외에도, 부스터 팩을 구입하는 등의 방법에 따라 다양한 카드를 입수할 수 있습니다. 여기에서는 초급편의 룰을 배운 다음의 스텝으로서, 기본 룰의 헛갈리는 부분도 포함하여 소개합니다.

(상급편은 보다 상급 전용의 내용으로 구성되어 있습니다.)

~ 중급편 목차 ~

덱을 만드는 방법	36
몬스터의 표시 형식에 대하여	37
링크 몬스터의 자세한 룰에 대하여	38
몬스터의 효과에 대하여	40
다양한 종류의 몬스터	43
배틀 페이지의 자세한 룰에 대하여	53
마법 / 함정 카드 등, 카드 효과의 사용 방법에 대하여	57
체인과 스펠 스피드	58

덱을 만드는 방법

덱은 다음의 룰을 지킨다면, 자신이 좋아하는 카드를 사용하여 자유롭게 덱을 만들 수 있습니다.

- 덱의 카드 매수는 40장 이상 60장 이하로 합니다.
- 같은 이름의 카드는 3장까지 넣을 수 있습니다.
- 공인 대회 등에서 사용하는 덱의 경우, 금지 / 제한 카드 등의 대회 규정에 따라 구축합니다.

금지 / 제한 카드에 대해서는 상급편 · 65페이지 ▶

<덱을 만들 때의 요령>

- 가능한 한 카드 매수를 40장 정도로 맞출 것!
매수가 많아질수록 덱에서 필요한 카드를 뽑기 어려워지고, 작전을 세우기가 어려워지기 때문입니다.
- 추천 비율은 몬스터 20장, 마법 10장, 함정 10장
처음에는 몬스터 / 마법 / 함정을 밸런스 좋게 넣은 덱을 만드는 것이 승리의 지름길입니다.(구축 완료 덱의 내용을 참고해 보는 것도 좋습니다.)
- 레벨 5 이상 몬스터의 매수에 주의합니다.
레벨 5 이상의 몬스터에는 강력한 카드도 많지만, 소환이 다소 어려운 카드도 많습니다. 비장의 카드가 될 몬스터를 정하고, 레벨 5 이상 몬스터의 매수를 가능한 적게 하면, 보다 쉽게 대전할 수 있게 됩니다.

◆엑스트라 덱

엑스트라 덱이란 메인 덱과는 별도로 준비하는, 특별한 방법으로 소환하는 “링크 몬스터” “융합 몬스터” “싱크로 몬스터” “엑시즈 몬스터”를 모은 덱입니다.

메인 덱과는 별도로 15장까지 준비하여, 듀얼에서 사용할 수 있습니다.(엑스트라 덱의 매수는, 메인 덱의 매수에는 카운트되지 않습니다.) 엑스트라 덱을 듀얼에서 사용할 경우에는, 듀얼의 준비시 엑스트라 덱 존에 뒷면 표시로 놓아 둡니다.

몬스터의 표시 형식에 대하여

몬스터의 표시 형식에는 크게 다음의 3종류가 있습니다.

앞면 공격 표시



몬스터를 일반 소환할 경우에는 이 형식이 됩니다. 상대 플레이어나 몬스터에 공격을 실행할 수 있습니다.

뒷면 수비 표시



몬스터를 세트할 경우에는 이 형식이 됩니다. 이 상태에서는, 기본적으로 몬스터의 효과는 사용할 수 없습니다.

앞면 수비 표시



뒷면 수비 표시의 몬스터가 상대 몬스터에 공격받았을 때, 리버스하고 이 표시 형식이 됩니다. 또한, 카드의 효과로 몬스터를 수비 표시로 특수 소환할 경우 등에도, 이 표시 형식이 됩니다.

<표시 형식의 변경>

자신 턴의 메인 페이즈에서는, 몬스터의 표시 형식을 변경할 수 있습니다. 표시 형식의 변경에는 다음의 룰이 있습니다.

- 표시 형식의 변경은 몬스터 1장당, 1턴 중에 1번까지입니다.
- 일반 소환 / 특수 소환한 몬스터는 그 턴에 표시 형식을 변경할 수 없습니다.
- 공격을 실행한 몬스터는 메인 페이즈 2 에서 표시 형식을 변경할 수 없습니다.

<표시 형식 변경의 예>



뒷면 수비 표시
or
앞면 수비 표시



앞면 공격 표시



앞면 공격 표시



앞면 수비 표시

링크 몬스터의 자세한 룰에 대하여

<링크 몬스터의 표시 형식에 대하여>

링크 몬스터는 수비 표시 / 뒷면 표시가 존재하지 않는 몬스터입니다.

링크 몬스터는 필드에 존재할 경우, 항상 앞면 공격 표시입니다. 따라서, 자신 턴의 메인 페이즈에, 링크 몬스터의 표시 형식의 변경을 실행할 수는 없습니다.



표시 형식의 변경은 할 수 없다

또한, “달의 서”나 “에너미 컨트롤러” 등, 일부 카드에는, 몬스터의 표시 형식을 변경하는 효과를 가지는 카드가 존재하지만, 그 카드들의 효과는 링크 몬스터에는 적용되지 않습니다.



“몬스터의 표시 형식을 변경한다”



“몬스터를 뒷면 수비 표시로 한다”



링크 몬스터에는 적용할 수 없다

〈링크 몬스터의 링크 마커에 대하여〉

링크 몬스터의 링크 마커는, 그 몬스터를 사용하고 있는 자신뿐만 아니라, 상대방에게 효과를 미칠 수도 있습니다.

●자신의 엑스트라 몬스터 존에 존재하는 몬스터의 링크 마커가 상대 메인 몬스터 존의 몬스터를 가리키고 있을 경우, 자신 몬스터는 그 상대 몬스터와 “링크”하고 있는 상태가 됩니다.(상대 몬스터가 링크 몬스터이고, 그 링크 마커가 서로를 가리키고 있는 상태라면, “상호 링크”하고 있는 상태가 됩니다.)



●자신의 엑스트라 몬스터 존에 존재하는 몬스터의 링크 마커가 상대 메인 몬스터 존을 가리키고 있어도, 자신은 상대 메인 몬스터 존에 몬스터를 특수 소환할 수는 없습니다. 다만, 상대 플레이어는 그 링크 몬스터의 링크 마커를 이용하여, 자신 메인 몬스터 존에 엑스트라 덱에서 몬스터를 특수 소환할 수 있습니다.



몬스터의 효과에 대하여

효과 몬스터의 카드에는 그 효과의 내용이나 사용법이 쓰여 있습니다.

효과는 그 처리 방법에 따라 크게 다음의 4가지 타입으로 나뉘어 지지만, 그 중에는 그 4가지의 타입 어느 쪽에도 포함되지 않는 특별한 효과를 가진 몬스터도 존재합니다.

- 지속 효과
- 기동 효과
- 유발 효과
- 유발 즉시 효과

■■■■ [지속 효과] ■■■■

그 몬스터가 필드에서 앞면 표시로 있는 한, 효과가 지속됩니다. 이 효과에는 발동 타이밍이 없고, 몬스터가 앞면 표시로 필드에 출현한 시점에서 효과는 적용되며, 존재하지 않게 된 시점에서 효과가 사라져 버리는 것이 특징입니다. 유용하게 활용하기 위해서는, 전투 등으로 이 카드가 금세 파괴되지 않도록 전략을 세워 두세요.

예

이 카드가 몬스터 존에 존재하는 한, ~한다.

■■■■ [기동 효과] ■■■■

발동을 선언하고 사용할 수 있는 효과입니다. 이 효과는 기본적으로 자신 메인 페이즈에만 발동할 수 있습니다. 효과를 발동할 때에, 패를 버린다, 릴리스한다 등의 과정을 실행해야만 하는 카드도 존재합니다.

자신이 발동 타이밍을 결정할 수 있기 때문에, 콤보 공격을 짜기 쉬운 효과입니다.

예

자신 메인 페이즈에 발동할 수 있다. ~한다.
이 카드를 릴리스하고 발동할 수 있다. ~한다.

■■■■ [유발 효과] ■■■■

“이 카드가 일반 소환에 성공했을 때”나 “이 카드가 리버스했을 경우” 등, 그 몬스터 카드가 정해진 타이밍에 발동하는 효과입니다.

상대가 사전에 금세 알아차리고 대응책을 마련하기 쉬운 효과이지만, 다른 카드의 효과나 자신의 플레이에 따라 그 발동 조건을 끌어내어, 적절한 타이밍에 발동시키는 것도 가능합니다.

예

이 카드가 일반 소환에 성공했을 때에 발동할 수 있다. ~한다.
이 카드가 리버스했을 경우, ~한다.

■■■■ [유발 즉시 효과] ■■■■

사용 타이밍이 한정되어 있지만, 상대의 턴에서도 임의로 발동시킬 수 있는 특별한 효과입니다. 이 효과만큼은, 몬스터의 효과임에도 불구하고 스펠 스피드가 2로 설정되어 있습니다.

함정 카드처럼 카드의 존재를 쉽게 알아차리기 어려우며, 상대방에게 예상 밖의 효과를 줄 수 있습니다.

스펠 스피드에 대해서는 중급편 · 58페이지 ▶

예

이 효과는 상대 턴에도 발동할 수 있다.

〈몬스터 카드에 기재되어 있는 능력명에 대하여〉



일부 몬스터 카드에는 종족 옆에 특정 능력의 명칭이 기재되어 있는 경우가 있습니다.

왼쪽의 “라이트로드 헌터 라이코”에 적혀 있는 “리버스” 외에도 “유니온” “듀얼” 등의 능력명이 기재된 몬스터가 존재합니다. 또한, 그 능력의 내용에 대해서는 카드 텍스트에 기재되어 있습니다.

[야수족 / 리버스 / 효과]

다양한 종류의 몬스터

몬스터 카드에는 일반 몬스터, 효과 몬스터, 링크 몬스터 이외에도, 다양한 방법으로 필드에 불러내어 활약하는 몬스터가 존재합니다. 여기에서는 그 몬스터들에 대하여 소개합니다.

펜듈럼 몬스터



펜듈럼 몬스터는, 몬스터로서 불러낼 뿐만 아니라, 펜듈럼 존에 마법 카드로서 발동하여 “펜듈럼 소환”을 실행할 수 있는 카드입니다.

펜듈럼 소환을 실행할 수 있는 것은 1턴에 1번만이지만, 대량의 몬스터를 한번에 특수 소환할 수 있어, 펜듈럼 스케일의 숫자에 따라서는 레벨이 높은 몬스터를 불러내는 것도 가능합니다.

펜듈럼 스케일



<펜듈럼 소환에 필요한 것>

펜듈럼 소환을 할 경우, 펜듈럼 몬스터에 적혀 있는 펜듈럼 스케일의 숫자를 확인해 둘 필요가 있습니다. 위의 카드의 경우, 펜듈럼 스케일은 4 입니다. 펜듈럼 소환을 실행하기 위해 펜듈럼 몬스터가 2장 필요합니다. 메인 덱에, 펜듈럼 스케일의 숫자가 다른 몬스터를 2장 이상 넣어 둡니다.

[펜듈럼 소환의 순서]

자신 메인 페이스시에, 패에서 자신의 좌우 양끝의 마법 & 함정 존에 펜듈럼 몬스터를 놓습니다. 이것은 필드 마법이나 지속 마법과 같이 패에서 놓고 발동합니다.

발동 후에는, 카드의 효과로 파괴되거나 하지 않는 한, 그 펜듈럼 몬스터는 그 존에 계속해서 남습니다.(놓여 있는 동안, 그 마법 & 함정 존은 펜듈럼 존으로도 취급됩니다.)

2

2장의 펜듈럼 몬스터가 펜듈럼 존에 놓여 있는 상태가 되었다면, 자신 메인 페이스시에 “펜듈럼 소환”을 선언합니다. 좌우의 펜듈럼 존에 놓여진 몬스터의 펜듈럼 스케일을 체크하고, 그 수 사이의 레벨을 가지는 몬스터를 패에서 원하는 만큼(자신의 비어 있는 메인 몬스터 존의 수까지) 특수 소환할 수 있습니다. 이것으로 펜듈럼 소환은 완료입니다.



이 경우 펜듈럼 스케일이 1 과 8 이므로, 레벨 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 의 몬스터를 특수 소환할 수 있습니다.

<엑스트라 덱에서의 특수 소환>

전투나 카드의 효과에 의해 파괴된 몬스터는 기본적으로 묘지로 보내지지만, 펜듈럼 몬스터는 예외입니다. “펜듈럼 몬스터는 필드에서 파괴되어 묘지로 보내진다”와 같은 경우, 묘지로는 가지 않으며 엑스트라 덱 존에 앞면으로 놓여집니다.

“펜듈럼 소환”을 선언했을 때에, 엑스트라 덱 존에 앞면으로 놓여 있는 펜듈럼 몬스터가 있을 경우, 그 펜듈럼 몬스터도 특수 소환하는 몬스터에 포함할 수 있습니다. 엑스트라 덱에서 펜듈럼 소환되는 몬스터는, 패에서 펜듈럼 소환되는 몬스터와는 달리, 엑스트라 몬스터 존에 특수 소환됩니다. 또한, 엑스트라 덱에서 몬스터를 펜듈럼 소환할 경우, 필드에 링크 몬스터가 존재하고 있다면, 엑스트라 몬스터 존뿐만 아니라, 링크 몬스터의 링크 마커가 가리키는 앞의 자신 메인 몬스터 존에도 특수 소환할 수 있습니다.(그 경우에도, 좌우의 펜듈럼 존에 놓여진 몬스터의 펜듈럼 스케일을 체크하고, 그 수 사이의 레벨을 가지는 펜듈럼 몬스터이어야 하므로 주의합니다.)

엑시즈 몬스터

랭크



필요한 소재 레벨 4 몬스터 × 2

<엑시즈 소환에 필요한 것>

엑시즈 소환을 실행하기 위해서는, 엑시즈 몬스터를 사전에 엑스트라 데크에 넣어 둡니다. 또한, 엑시즈 소환을 실행하기 위해서는, 엑시즈 몬스터에 기재되어 있는 소재가 되는 몬스터가 필요합니다.

위의 카드의 경우, 레벨 4 몬스터가 2장 필요하다는 것을 나타냅니다. (필요한 소재는 몬스터에 따라 다릅니다.) 메인 데크에는, 그 엑시즈 몬스터의 소재가 될 수 있는 몬스터를 필요한 수만큼 넣어 둡니다.

[엑시즈 소환의 순서]

자신 필드에, 엑시즈 소환하고 싶은 엑시즈 몬스터의 소재가 되는 몬스터를 갖추어 준비합니다.

1



"레벨 4 몬스터 × 2"

엑시즈 몬스터는 레벨 대신에 랭크를 가지는, 카드의 배경이 검은색인 몬스터 카드입니다.

사용할 때에는 메인 덱이 아니라 엑스트라 데크 존에 놓아 둡니다.

기본적으로 자신 필드에 같은 레벨의 몬스터를 2장 이상 갖추고 나서 "엑시즈 소환"이라는 방법에 의해 특수 소환됩니다.

그 소재가 된 몬스터는 엑시즈 몬스터의 아래에 겹쳐져, 다양한 효과를 발휘할 때 사용되는 것이 큰 특징입니다.

(“No.39 유토피아”의 경우, 레벨 4의 몬스터가 2장 필요합니다.) 소재가 되는 몬스터는 앞면 표시라면 공격 표시든 수비 표시든 상관없습니다.

2



필요한 몬스터가 자신 필드에 갖추어졌다면, 자신 메인 페이스시에 “엑시즈 소환”을 선언합니다. 소재가 되는 자신 필드의 몬스터를 엑스트라 몬스터 존에 겹치도록 해서 둡니다.

3



겹친 몬스터를 소재로 하는 “엑시즈 몬스터”를 엑스트라 데크에서 꺼내고, 소재로 한 몬스터 위에 다시 겹칩니다. 이것으로 엑시즈 소환 완료입니다.

엑시즈 소환할 경우, 엑시즈 몬스터는 앞면 공격 표시 / 앞면 수비 표시 중 어떤 표시 형식으로 겹치든 상관없습니다.

엑시즈 몬스터를 겹치는 방법

앞면 공격 표시



앞면 수비 표시



엑시즈 소환할 경우, 필드에 링크 몬스터가 존재하고 있다면, 엑스트라 몬스터 존이 아닌, 링크 몬스터의 링크 마커가 가리키는 앞의 자신 메인 몬스터 존에도 특수 소환할 수 있습니다.

싱크로 몬스터



필요한 소재 튜너 + 튜너 이외의 몬스터 1장 이상

<싱크로 소환에 필요한 것>

싱크로 소환을 실행하기 위해서는, 싱크로 몬스터를 사전에 엑스트라 데크에 넣어 둡니다. 또한, 싱크로 소환을 실행하기 위해서는, 싱크로 몬스터에 기재되어 있는 소재가 되는 튜너 및, 그 이외의 몬스터가 필요합니다. 위의 카드의 경우, 튜너 1장과, 튜너 이외의 몬스터가 1장 이상 필요하다는 것을 나타내고 있습니다.

필요한 소재는 몬스터에 따라 다르고, 특정 카드명의 몬스터가 필요하게 되는 경우도 있습니다.

오른쪽 카드의 경우, 튜너가 되는 “정크 싱크론” 1장과, 튜너 이외의 몬스터가 1장 이상 필요하다는 것을 나타내고 있습니다.

메인 데크에는, 그 싱크로 몬스터의 소재가 될 수 있는 튜너와 몬스터를 필요한 만큼 넣어 둡니다.

“정크 싱크론” + 튜너 이외의 몬스터 1장 이상 **필요한 소재**

싱크로 몬스터는 카드의 배경이 흰색인 몬스터 카드입니다.

사용할 때에는 메인 덱이 아니라 엑스트라 데크에 놓아 둡니다. “튜너”라고 불리는 몬스터의 레벨과, 그 이외의 몬스터의 레벨을 합계한 레벨을 가진 몬스터를 불러내는 “싱크로 소환”이라는 방법에 의해 특수 소환됩니다.



[싱크로 소환의 순서]

자신 필드에, 싱크로 소환하고 싶은 싱크로 몬스터의 소재가 되는 몬스터를 갖추어 준비합니다. (“정크 워리어”의 경우, “정크 싱크론”의

1



레벨이 3 이므로, 그 밖의 레벨 2의 몬스터 1장이나, 레벨 1의 몬스터 2장이 필요합니다.) 소재가 되는 몬스터는 앞면 표시라면, 공격 표시든 수비 표시든 상관없습니다.

2



필요한 몬스터가 자신 필드에 갖추어졌다면, 자신 메인 페이지시에 “싱크로 소환”을 선언합니다. 소재로서 사용하는 자신 필드의 몬스터와, 튜너를 묘지로 보냅니다.

3



묘지로 보낸 몬스터를 소재로 하는 싱크로 몬스터를 엑스트라 데크에서 꺼내어, 엑스트라 몬스터 존에 넣습니다. 이것으로 싱크로 소환 완료입니다. 싱크로 소환할 경우, 싱크로 몬스터는 앞면 공격 표시 / 앞면 수비 표시 중 어떤 형식으로 내도 상관없습니다.

싱크로 소환할 경우, 필드에 링크 몬스터가 존재하고 있다면, 엑스트라 몬스터 존이 아닌, 링크 몬스터의 링크 마커가 가리키는 앞의 자신 메인 몬스터 존에도 특수 소환할 수 있습니다.

융합 몬스터



융합
소환!!

필요한 소재

“암흑 기사 가이아” + “커스 오브 드래곤”



“융합” 마법 카드

융합 몬스터는 카드의 배경이 보라색인 몬스터 카드입니다.

엑시즈 몬스터 / 싱크로 몬스터와는 달리, “융합” 마법 카드를 사용하여 불러낼 수 있는 몬스터입니다. 마법 카드의 효과에 의해 불러낼 수 있으므로, 필드뿐만 아니라, 패의 몬스터를 사용할 수 있다는 메리트도 있습니다.

〈융합 소환에 필요한 것〉

융합 소환을 실행하기 위해서는, 융합 몬스터를 사전에 엑스트라 데크에 넣어 둡니다.

또한, 융합 소환을 실행하기 위해서는, 융합 몬스터에 기재되어 있는 소재가 되는 몬스터와, “융합” 마법 카드가 필요합니다.

위의 카드의 경우, “암흑 기사 가이아”와 “커스 오브 드래곤”이 필요하다는 것을 나타내고 있습니다.

(필요한 소재는 몬스터에 따라 다릅니다.)

메인 데크에는, 그 융합 몬스터의 소재가 될 수 있는 몬스터와 “융합” 마법 카드를 필요한 수만큼 넣어 둡니다.

[융합 소환의 순서]

1

자신의 패나 자신 필드에 융합 소환하고 싶은 융합 몬스터의 소재가 되는 몬스터와, “융합” 마법 카드를 갖추고 준비합니다. 소재가 되는 몬스터는 앞면 표시가 아니어도 상관없습니다.

2



소재가 되는 몬스터를 자신의 패 또는 자신 필드에서 묘지로 보냅니다.

이때, 패의 몬스터나 자신 필드의 뒷면 표시 몬스터 등, 내용을 상대가 모르는 상태의 몬스터를 소재로 할 수도 있지만, 매너로서, 융합 몬스터의 소재로서 정확한 몬스터라는 것을 상대에게 확인받습니다.

3

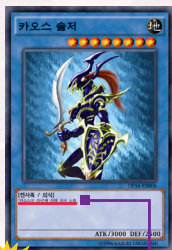
묘지로 보낸 몬스터를 소재로 하는 융합 몬스터를 엑스트라 데크에서 꺼내어, 엑스트라 몬스터 존에 넣습니다. 마지막으로, 사용한 “융합” 마법 카드를 묘지로 보내고, 융합 소환 완료입니다.



융합 소환할 경우, 융합 몬스터는 앞면 공격 표시 / 앞면 수비 표시 중 어떤 형식으로 내도 상관없습니다.

융합 소환할 경우, 필드에 링크 몬스터가 존재하고 있다면, 엑스트라 몬스터 존이 아닌, 링크 몬스터의 링크 마커가 가리키는 앞의 자신 메인 몬스터 존에도 특수 소환할 수 있습니다.

의식 몬스터



의식 몬스터는 카드의 배경이 파란색인 몬스터 카드입니다.

엑시즈 몬스터 / 싱크로 몬스터와는 달리, 전용 의식 마법 카드를 사용하여 불러낼 수 있는 몬스터입니다.

마법 카드의 효과에 의해 불러낼 수 있으므로, 필드뿐만 아니라, 패의 몬스터를 사용할 수 있다는 메리트도 있습니다.

의식 소환!!

필요한 마법 카드

'카오스의 의식'에 의해 의식 소환.



의식 마법 카드

필요한 조건

'카오스 슬저'의 의식 소환에 필요. ①: 자신의 패 / 필드에서, 레벨의 합계가 8 이상이 되도록 몬스터를 릴리스하고, 패에서 '카오스 슬저'를 의식 소환한다.

[의식 소환의 순서]

1

자신의 패에 의식 소환하고 싶은 의식 몬스터와, 대응하는 의식 마법 카드를 갖추고 준비합니다.

또한, 의식 마법 카드에 적혀 있는 조건으로 몬스터를 릴리스할 필요가 있으므로, 패 또는 자신 필드에, 릴리스하기 위한 몬스터도 준비해 둡니다.

2



이때, 패의 몬스터나 자신 필드의 뒤편 표시 몬스터 등, 내용을 상대가 모르는 상태의 몬스터를 릴리스할 수도 있지만, 매너로서 의식 몬스터의 레벨에 맞게 릴리스하고 있다는 것을 상대에게 확인받습니다.

3

사용한 의식 마법 카드에 대응한, 패의 의식 몬스터를 메인 몬스터 존에 냅니다. 마지막으로, 사용한 의식 마법 카드를 묘지로 보내고, 의식 소환 완료입니다.

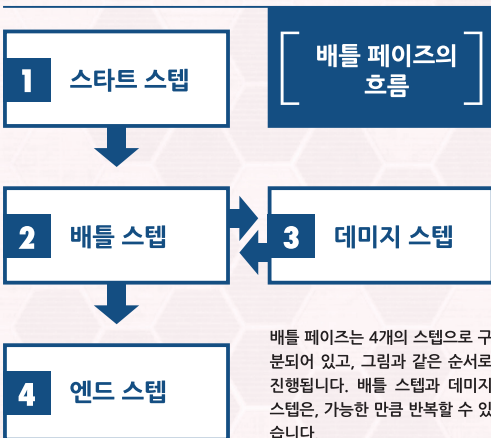


의식 소환할 경우, 의식 몬스터는 앞면 공격 표시 / 앞면 수비 표시 중 어떤 형식으로 내든 상관없습니다.

배틀 페이지의 자세한 룰에 대하여

배틀 페이지는 필드의 몬스터 카드를 사용하여 전투를 실행하는 페이지입니다. 이 페이지는 또 다시 “스텝”으로 구분되어 있으며, 정해진 순서에 따라 진행됩니다.

배틀 페이지는 반드시 실행해야 하는 페이지는 아닙니다. 필드에 몬스터가 있을 경우라도, 플레이어의 판단으로 배틀 페이지를 실행하지 않고 엔드 페이지로 진행할 수 있습니다.



1 스타트 스텝

배틀 페이지로 들어가기 위한 선언을 실행하는 스텝입니다. 턴 플레이어는 배틀 페이지로 들어갈 경우에는, “배틀 페이지로 들어갑니다”라고 선언합니다.

다만, 선공 플레이어의 첫 번째 턴만은, 룰 상 배틀 페이지를 실행할 수 없습니다. 두 번째 턴인 후공 플레이어부터 실행할 수 있게 됩니다.

2 배틀 스텝

자신 필드의 앞면 공격 표시 몬스터 중에서, 공격시키고 싶은 몬스터 1장과, 공격 목표가 되는 상대 몬스터를 1장 고르고 공격 선언을 합니다. 상대 몬스터가 없을 경우에는, 상대 플레이어를 직접 공격할 수 있습니다. 선언이 종료하면 데미지 스텝으로 이행합니다. 데미지 스텝이 종료하면 다시 배틀 스텝으로 돌아가, 위의 순서를 가능한 만큼 반복합니다. 다만, 공격은 기본적으로 몬스터 1장당 1번 까지입니다.

3 데미지 스텝

데미지 계산을 실행하고, 전투 결과를 내는 스텝입니다. 데미지 스텝이 종료하면 다시 배틀 스텝으로 되돌아갑니다.

데미지 스텝의 보다 자세한 진행에 대해서는 상급편 · 77페이지 ▶

4 엔드 스텝

배틀 스텝과 데미지 스텝을 반복하여, 공격시키고 싶은 몬스터가 없어지면 엔드 스텝으로 들어갑니다. “배틀 페이지를 종료합니다”라고 상대에게 선언하고, 배틀 페이지를 종료합니다.

■배틀 스텝의 “리플레이”

배틀 스텝에서, 공격 몬스터와 공격 목표 몬스터를 선언한 후, 카드의 효과 등에 의해 공격 목표 몬스터가 없어지거나, 새로운 상대 몬스터가 출현할 경우가 있습니다. 이때 “리플레이”가 발생합니다. 턴 플레이어는, 공격 목표를 새롭게 선택할 수 있습니다. 그 몬스터의 공격 자체를 멈출 수도 있지만, 그럴 경우 이 턴에서는 같은 몬스터로 다시 공격할 수 없으므로 주의해 주세요.

공격 몬스터와
공격 목표 몬스터를
선언

그 후 데미지
스텝 전에 상대
필드의 몬스터
수가 변화

“리플레이” 발생!
공격 목표 몬스터를
다시 선택

전투 처리시(데미지 스텝) 주의 사항

데미지 계산의 처리를 우선적으로 실행하는 데미지 스텝에서는, 카드의 발동 제한이 존재하며, 효과의 처리 타이밍도 보통 때와는 다르므로 주의해 주세요.

■카드 발동 제한

데미지 스텝에서는, 기본적으로 몬스터의 공격력 / 수비력을 증감시키는 효과를 가지는 카드와, 카운터 함정 이외에는 발동할 수 없습니다. 또한 이 카드들이 발동할 수 있는 것은, 데미지 스텝이 시작되어, 데미지 계산이 시작되기 전까지의 사이뿐입니다.

■뒷면 표시의 몬스터에 공격

뒷면 수비 표시의 몬스터를 공격했을 경우, 데미지 스텝에서 그 몬스터를 리버스하고 앞면 수비 표시로 합니다. 그 후, 그 몬스터의 수비력을 확인하고 데미지 계산으로 이동합니다.

■리버스했을 경우에 발동하는 몬스터의 효과

공격받은 뒷면 수비 표시의 몬스터가, “이 카드가 리버스했을 경우”에 발동할 수 있는 효과를 가지는 경우, 그 효과의 발동과 처리는 데미지 계산을 실행한 후가 됩니다. 이때, 필드의 몬스터를 대상으로서 발동하는 효과였을 경우에는, 데미지 계산에 의해 파괴가 확정된 몬스터를 대상으로 할 수 없습니다.

마법 / 함정 카드 등, 카드 효과의 사용 방법에 대하여

각각의 카드 사용 방법에 대하여 자세하게 설명하겠습니다.

<마법 카드의 발동 방법>

마법 카드를 패에서 발동할 경우, 일단, 마법 & 함정 존에 놓습니다. 이미 5장의 카드가 마법 & 함정 존에 있을 경우, 패에서 새롭게 마법 카드를 발동할 수 없습니다.

필드 마법에 한하여, 필드 존에 자신이 발동 또는 세트한 카드가 있을 경우에도, 오래된 카드를 묘지로 보내고, 새로운 필드 마법 카드를 발동 / 세트할 수 있습니다.

또한, 필드 마법은 자신과 상대가 각각 1장씩 발동할 수 있으며, 자신에게만 적용되는 효과와 상대에게도 적용되는 효과가 있습니다.

<발동 타이밍이 적혀 있지 않은 카드의 효과에 대하여>

마법 / 함정 카드나 효과 몬스터의 효과 대부분에는 발동할 타이밍이 적혀 있지만, 일부 카드에는 특정한 발동 타이밍이 적혀 있지 않은, 조건을 만족시키면 언제라도 발동할 수 있는 타입의 카드도 존재합니다.

(주로 속공 마법이나 함정 카드, 몬스터의 유발 즉시 효과 등이 해당됩니다.)

또한, 그 카드들에 관해서도, 56페이지에서 설명했던 것처럼, 데미지 스텝에서는 발동을 실행할 수 없는 카드도 다수 존재합니다. 이 카드들의 효과에는 자신의 턴뿐만 아니라, 상대의 턴에 발동 가능한 것도 있지만, 상대 카드의 발동이나 처리를 무시하고 마음대로 발동할 수 없습니다.

“유희왕 오피셜 카드게임”에서는, 이 처리들을 원활하게 해결하기 위해 “체인”이나 “스펠 스피드”라는 룰이 정해져 있습니다.

자세한 내용은 다음 페이지 ▶

체인과 스펠 스피드

체인이란?

“체인”이란, 마법이나 함정 카드 등의 대응을 원활하게 해결하기 위한 시스템으로, 1장의 카드 발동에 대응하여 다른 카드를 발동시키는 행위를 말합니다.

카드가 효과를 발동했을 때, 상대 플레이어는 그것에 대응하여, 반드시 체인을 할 기회가 주어집니다. 여기에서 상대가 체인을 할지 안 할지를 확인하지 않고, 처리를 진행하지 않도록 주의해주세요. 상대가 체인했을 경우, 다음은 자신이 체인을 할 수 있게 됩니다.

상대가 체인을 하지 않았을 경우에는, 자신의 카드를 자기 자신이 체인할 수도 있습니다.

이렇게 해서 체인은 가능한 만큼 쌓아갈 수 있고, 서로 체인을 하지 않게 되었을 때, 마지막에 체인이 발동된 카드부터 순서대로 효과의 처리를 해 갑니다.

스펠 스피드

“스펠 스피드”란, 카드의 효과 스피드를 말합니다. 이것은 체인과 관련이 있어서, 발동한 카드보다도 대응하는 카드의 스펠 스피드가 느리면 체인을 발동할 수 없습니다.

크게 나누면, 카운터 함정이 가장 빠르고, 다음은 속공 마법 / 함정 카드, 가장 느린 것이 효과 몬스터 / 마법 카드의 효과가 됩니다.

각 카드의 스펠 스피드에 대해서는 중급편 · 60페이지 ▶

체인의 흐름

[체인 종료]



[체인4]

체인3에 대응해서 사용한, 스펠 스피드 2 / 3의 카드

[체인3]

체인2에 대응해서 사용한, 스펠 스피드 2 / 3의 카드

[체인2]

체인1에 대응해서 사용한, 스펠 스피드 2 / 3의 카드

[체인1]

가장 처음 사용한, 스펠 스피드 1 / 2의 카드

처리
순서

체인은 위의 그림처럼, 최초에 발동한 카드를 “체인1”이라고 하고, 체인을 발동할 때마다 체인2, 3...의 식으로 체인 블록이 쌓여 올라갑니다.

체인 발동이 종료하면 효과의 처리로 들어가서, 마지막에 발동한 체인부터 순서대로 효과의 처리를 실행해 갑니다.

스펠 스피드의 설명

마법이나 함정, 효과 몬스터의 효과에는 스피드가 설정되어 있습니다. 스펠 스피드는 1에서 3까지 존재하고, 대응하는 카드 이상의 스피드가 없으면 체인을 발동할 수 없으므로 주의해 주세요.

■ 스펠 스피드 1

- 일반 마법 · 장착 마법 · 필드 마법
- 지속 마법 · 의식 마법 · 효과 몬스터

스펠 스피드 중에서 가장 느리고, 다른 어떤 발동에 대응해서도 자발적으로 체인 발동을 할 수 없는 카드입니다. 그렇기 때문에, 기본적으로는 체인2 이상이 될 경우는 없습니다.

■ 스펠 스피드 2

- 속공 마법 · 일반 함정 · 지속 함정
- 효과 몬스터(유발 즉시 효과)

스펠 스피드 1과 스펠 스피드 2에 대응하여 체인이 가능한 그룹입니다. 타이밍을 고르지 않고 발동할 수 있는 카드나 상대 턴에서도 발동할 수 있는 카드 등이 이에 해당합니다.

■ 스펠 스피드 3

- 카운터 함정

어떤 스피드에 대해서든 체인이 가능한 가장 스펠 스피드가 빠른 카드입니다. 이것에 대응할 수 있는 것은, 같은 스펠 스피드 3뿐입니다.

체인의 예

[예]플레이어 A가 “싸이크론”을 사용한 것에 대응하여, 플레이어 B가 뒷면으로 있던 “매직 재머”를 발동. 또 다시 플레이어 A가 대응하여, “도적의 7가지 도구”를 발동했습니다.

— 이 경우, 체인은 다음과 같이 쌓입니다. —

체인
3 [도적의 7가지 도구] 스펠 스피드 3
“매직 재머”의 발동을 무효로 한다.

체인
2 [매직 재머] 스펠 스피드 3
“싸이크론”의 발동을 무효로 한다.

체인
1 [싸이크론] 스펠 스피드 2
필드의 마법 / 합정 카드 1장을 파괴한다.

우선, 체인3의 “도적의 7가지 도구”를 최초로 처리하므로, “매직 재머”의 발동이 무효가 됩니다.

다음으로 체인2의 “매직 재머”의 처리인데, 앞서 “도적의 7가지 도구”의 효과 때문에 불발로 끝났습니다.

따라서 “매직 재머”의 효과로 무효가 될 뻔했던, 체인1의 “싸이크론”의 효과는 무사히 처리되고, 처음의 목적으로 필드의 마법 / 합정 카드 1장이 파괴되었습니다.

상급편 대회 전용 룰에 대하여 알아보자

자신만의 덱이 만들어졌다면, 전국 각지에서 개최되고 있는 공인 대회나 다양한 듀얼 이벤트에 참가해 보세요. 낯선 덱, 낯선 듀얼리스트와의 만남이 새로운 즐거움을 줍니다.

여기에서는, 공인 대회나 이벤트에 참가할 때 등 알아 둘 상급자 전용 룰에 대하여 해설하고 있습니다.

〈보호자 분들께〉

“유희왕 오피셜 카드게임”의 이벤트나 대회에는 다양한 종류가 있고, 초보자라도 가볍게 참가할 수 있는 “룰 강습회” 등의 이벤트부터, 각 지역 판매점에서 실시되고 있는 공인 대회, 또는 세계 대회 등도 열리고 있습니다.

~ 상급편 목차 ~

대전 방법과 승리 조건에 대하여	63
대회나 이벤트에서 경우에 따라 필요로 하는 것	64
그 밖의 룰(상급자용)	65
룰 용어 사전(상급자용)	79

대전 방법과 승리 조건에 대하여

■대전 방법

공인 대회나 이벤트에서는, 듀얼을 3회 실행하고 승자를 결정하는 방법이 채용되는 경우가 있습니다.

이 3회전 승부를 “매치”라고 부릅니다.

또한, 매치에서는, 듀얼 2회째 이후의 선공 / 후공의 선택권은 전 듀얼의 패자에게 있습니다.

매치에서는 먼저 2승을 한 플레이어가 승자입니다.

1승 2무인 경우에는 1승한 쪽이 승자입니다.

또한, 1승 1무 1패나, 3무인 경우, 그 매치는 무승부가 됩니다.

■듀얼의 승리 조건

상대의 라이프 포인트를 먼저 0으로 만들면 승리가 되지만, 그 밖의 조건에 따라 듀얼의 승패가 결정되는 경우도 있습니다.

●상대의 덱이 0장으로, 카드를 드로우해야 할 때에, 드로우할 수 없을 경우

(상대의 덱에 남은 매수가 0장이 된 시점에서는 승리가 아닙니다.)

●각종 카드의 효과에 의한 승리

(예): 자신의 패에 “봉인된 엑조디아” “봉인된 자의 오른쪽 다리” “봉인된 자의 왼쪽 다리” “봉인된 자의 오른쪽 팔” “봉인된 자의 왼쪽 팔”이 전부 모였을 때, 듀얼에서 승리합니다.

대회나 이벤트에서 경우에 따라 필요로 하는 것

■사이드 덱

사이드 덱이란, 덱 조정용 예비 카드입니다. 듀얼 중에는 사용할 수 없지만, 3회 승부의 “매치”에서는 듀얼과 듀얼 사이에 전략에 따라 덱 / 엑스트라 덱의 카드와 교체할 수 있습니다. 사이드 덱을 교체하기 전과 후의 매수는 동일해야 합니다.

사이드 덱을 사용할 때의 주의점은 다음과 같습니다.

●사이드 덱의 매수는 15장 이하입니다.

●덱 / 엑스트라 덱에서 사용하고 있는 카드와 같은 이름의 카드를 사용할 경우, 덱 / 사이드 덱 / 엑스트라 덱 합쳐서, 같은 이름의 카드는 3장까지입니다.

■카드의 효과 처리에 따라서 필요한 준비물

【코인】

카드 중에는, 코인을 사용해서 효과 판정을 내리는 것이 있습니다.

【주사위】

코인과 마찬가지로, 주사위를 사용하여 효과 판정을 내리는 카드도 있습니다.

본 게임에서 사용하는 것은, 1부터 6까지의 눈이 있는, 6면 주사위입니다.

【카운터】

카드의 효과에 따라, 턴이나 파워 업 등 포인트를 세어놓기 위한 표시입니다.

자세한 내용은 상급편 · 70페이지 ▶

【몬스터 토큰】

카드의 효과에 의해 몬스터 대신에 사용하는 것입니다.

공격 표시 / 수비 표시를 구별하기 쉬운 것으로 사용해 주세요.

자세한 내용은 상급편 · 66페이지 ▶

※코인이나 주사위 등도, 사용할 경우에는, 대전 전에 미리 준비해 둡니다.

그 밖의 룰 (상급자용)

■금지 / 제한 카드

기본적으로, 덱(엑스트라 덱 / 사이드 덱을 포함)에 넣을 수 있는 이름이 같은 카드의 매수는 합계 3장까지이지만, 공인 대회 등에서 실시하는 공식 듀얼에서는, 그 대회 형식에 따라 “리미트 레귤레이션”이라고 불리는 룰이 설정되어 있어, 덱에 넣을 수 있는 카드의 매수가 제한되는 카드가 있습니다.

제한에는 3종류가 있으며, 3종류의 범위 안에 설정된 카드는 덱에 넣을 수 있는 이름이 같은 카드의 최대 매수가 설정되어 있습니다.

[금지 카드]

설정되어 있는 카드는 1장도 사용할 수 없습니다.

[제한 카드]

같은 이름의 카드는 1장까지

[준제한 카드]

같은 이름의 카드는 2장까지

또한, 제한 카드 리스트는 “유히왕 오피셜 카드게임 공식 홈페이지”에 발표되며, 정기적으로 업데이트를 하고 있습니다. 대회에 참가할 경우에는 사전에 확인하고, 덱을 조정하세요.

[공식 홈페이지 주소] www.yugioh-card.com

■몬스터 토큰

몬스터 토큰이란, 카드의 효과로 생겨난 몬스터입니다. 카드는 아니므로 덱에 넣는 것은 아니며, 파괴되면 묘지로 가지 않고 소멸합니다. 소멸한 몬스터 토큰은 듀얼에서 제거되지만, 카드의 효과에 의해 제외되어 있는 카드에는 포함되지 않습니다. 실제로 필드에 낼 때에는, 코인이나 프로텍터 등(공격 / 수비 표시를 할 수 있는 것으로 합니다.)을 토큰으로서 메인 몬스터 존에 냅니다. 토큰은, 메인 몬스터 존의 5장 제한 중 1장으로 세어줍니다.

표시 형식은 앞면 공격 표시와 앞면 수비 표시뿐입니다. 토큰은 뒷면 표시가 될 수 없습니다. 또한, 토큰을 엑시즈 소재로 할 수 없습니다.

“제외한다”에 대해서는 상급편 · 87페이지 ▶

■공개 정보

“패의 매수” “묘지의 카드” “현재의 라이프 포인트” 등은 공개 정보이므로, 서로 언제라도 확인할 수 있습니다. 패의 매수나 라이프 포인트를 질문받은 플레이어는, 정확하게 상대방에게 답해야 합니다.

묘지에 대해서는 상대의 묘지라도 손으로 집어서 확인할 수 있지만, 그 전에 상대방에게 물어보고 나서 확인하는 것이 매너입니다. 또한, 묘지를 확인할 때는 카드의 순서를 바꾸어서는 안 됩니다.

■ 동시에 여러 장의 카드가 발동했을 경우

스펠 스피드 1 인 유발 효과 등이 같은 타이밍에 발동했을 경우에는, 특별히 체인 처리로 효과를 해결해 갑니다. 우선은 턴 플레이어의 효과부터 체인을 시작합니다. 하나밖에 없을 경우에는 그것이 체인 1 이 되며, 여러 장이 존재할 경우에는 턴 플레이어가 선택하여 자신의 효과로 체인을 만듭니다. 그 후에는 상대 플레이어가 그 체인에 자신의 효과를 겹쳐서 진행합니다. 다시 말해, 상대 플레이어의 효과부터 처리가 실행되어 가게 됩니다.

■ 효과의 발동과 기본적인 체인 방법에 대하여

효과(카드)를 발동했을 경우, 그 효과를 발동한 플레이어는, 반드시 상대 플레이어에게 체인할지, 안 할지를 확인할 필요가 있습니다. 이 시점에서는 발동한 효과의 처리는 실행하지 않습니다. 서로 “체인을 하지 않는다”라고 하고 나서 효과의 처리를 시작합니다. 또한, “몬스터의 각종 소환” “각 페이즈의 시작이나 종료의 선언” 등은 효과(카드)의 발동은 아니므로, 이에 대하여 체인할 수 없습니다.

■ 공격력 0 인 몬스터끼리의 전투에 대하여

같은 공격력을 가진, 공격 표시로 존재하는 서로의 몬스터가 전투를 실행했을 경우, 기본적으로는 서로의 몬스터가 전투로 파괴되지만, 공격 표시로 존재하는 공격력 0 인 몬스터끼리 전투를 실행했을 경우에는, 그 공격력을 갖고 있지 않으므로 서로의 몬스터는 파괴되지 않고, 필드에 남게 됩니다.

■ 서로 동시에 행동할 경우

“서로 카드를 1장 드로우한다”와 같이, 서로 동시에 같은 처리를 실행하는 효과의 경우에는 턴 플레이어가 먼저 효과 처리를 실행합니다. 위의 효과에서는, 턴 플레이어가 카드를 1장 드로우한 후, 나머지 플레이어가 카드를 드로우하게 됩니다.

■ 룰과 효과가 모순될 경우

기본 룰과 카드의 효과가 모순될 경우, 기본적으로 각 카드의 효과가 우선됩니다. 예를 들면, 기본 룰에서는 몬스터는 1턴에 1번 밖에 공격할 수 없지만, 카드의 효과에 의해 2번 공격할 수 있게 하는 것도 가능합니다.

■ 예전 카드에 기재되어 있는 “제물 소환”이란?

본 룰 북에 해설되어 있는 “신 마스터 룰”의 “어드밴스 소환”을 가리킵니다. 카드에 기재되어 있는 “제물 소환”은, 룰 상 “어드밴스 소환”으로서 게임을 진행시킵니다.

■ 덱의 카드를 확인했을 경우의 처리

“덱에서 전사족 몬스터 1장을 패에 넣는다”와 같은 효과 처리를 실행할 경우에는, 덱을 전부 확인하고 처리를 실행합니다. 이 경우, 카드 텍스트에 기재가 없어도, 처리 후에 덱의 셔플을 실행합니다. 또한, “덱의 맨 위의 카드를 넘긴다” “덱의 맨 아래에 놓는다”라는 카드의 효과 처리에서는 덱을 전부 확인하는 것이 아니므로, 처리 후에 덱의 셔플은 실행하지 않습니다.

■ 턴을 세는 방법

턴을 셀 경우, 각 턴을 1턴으로 셉니다. 따라서, 자신의 턴이 끝나고, 다시 상대의 턴이 끝났을 경우에는, 2턴이 경과한 것이 됩니다. 카드에 따라서는, “상대의 턴에서 세어서 3턴” 등이 기재되어 있는데, 이 경우에는 상대의 턴만을 세는 것이 됩니다.

■ 엑시즈 소재에 대하여

엑시즈 소환을 실행할 때에 겹친 몬스터는 “엑시즈 소재”라고 불립니다. “엑시즈 소재”가 된 몬스터는, 필드에서는 카드로 취급되지 않습니다. 또한, 겹쳐져 있는 엑시즈 몬스터가 필드에서 벗어날 경우에는, 아래에 겹쳐져 있던 “엑시즈 소재”는 전부 묘지로 보내집니다. 또한, 엑시즈 몬스터가 뒷면 표시가 되었을 경우나, 컨트롤이 옮겨졌을 경우에는, “엑시즈 소재”는 묘지로 보내지지 않고, 엑시즈 몬스터에 합쳐서 겹친 상태가 됩니다.

■ 카드를 패나 덱으로 되돌리는 효과의 처리에 대하여

“카드를 주인의 패로 되돌린다”나 “카드를 주인의 덱으로 되돌린다”라는 효과가 발동되어, 그 효과가 링크 / 융합 / 싱크로 / 엑시즈 몬스터에 적용될 경우에는, 패나 덱으로는 되돌리지 않고, 엑스트라 덱으로 되돌리게 됩니다. 링크 / 융합 / 싱크로 / 엑시즈 몬스터는 패나 덱으로 되돌리지 않습니다.

■ “○○ 카운터”에 대하여

특정 카드의 효과 등에 의해 지정된 카드에 놓는 표식입니다. 카운터에는 다양한 종류가 있으며, 각 카운터를 필요로 하는 카드의 효과에 따라 다양한 효과가 적용됩니다. 또한, 기본적으로 각 카운터 자체에는 효과가 없습니다.

■ 뒷면 표시 카드(세트된 카드)에 대하여

필드에 뒷면 표시로 존재하는 카드(세트되어 있는 카드)는, 그 카드의 내용에 대해서는 공개 정보가 아니므로 상대 플레이어는 확인할 수 없습니다. 몬스터 존에 존재하고 있을 경우에는 몬스터로서 판별되지만, 그 이외의 상세한 정보(몬스터 카드의 종류 / 카드명 / 종족 / 속성 / 레벨 / 공격력 등)는 판별할 수 없는 상태입니다. 마법 & 함정 존에 세트되어 있을 경우에는, 마법 카드나 함정 카드 중 하나이지만, 역시 상세한 정보는 확인할 수 없습니다.

이러한 경우에는, 특정 카드명을 필요로 하는 효과는 적용되지 않으며, 세트된 몬스터의 경우에는 장착 마법 카드를 장착하거나, 종족이나 속성, 공격력 등의 카드의 상세한 정보를 필요로 하는 효과는 적용할 수 없습니다.

예를 들면, 엑시즈 몬스터는 뒷면 표시로 존재할 경우, 몬스터 카드의 종류도 판별할 수 없는 상태로 취급되므로, “엑시즈 몬스터 1장을 선택하고 파괴한다”와 같은 카드의 효과로 뒷면 표시의 몬스터를 선택할 수 없게 됩니다.

■ 몬스터의 특수 소환에 대하여

몬스터의 특수 소환은, 크게 2가지로 나눌 수 있습니다. 1가지는 특수 소환 몬스터의 특수 소환입니다. 이것은, 특수한 순서를 밟아 실행하는 것으로, 효과의 발동을 동반하지 않습니다. 링크 소환, 펜듈럼 소환, 엑시즈 소환, 싱크로 소환, 그리고 소환의 조건이 정해져 있는 효과 몬스터가 이에 해당합니다.

또한, 최신 텍스트에서는 특수 소환 몬스터는 [○○족 / 특수 소환 / 효과]와 같이 기재되어 있습니다.

남은 1가지는 카드의 효과에 의한 특수 소환입니다. 위의 특수 소환과는 달리, 마법 / 함정이나 효과 몬스터의 효과 발동을 동반하여 처리가 실행됩니다. 융합 소환, 의식 소환 외, 몬스터를 특수 소환하는 효과를 가지는 마법 / 함정 / 효과 몬스터의 효과가 이에 해당합니다.

이 방법으로는 기본적으로, 패나 덱의 특수 소환 몬스터, 혹은 정해진 방법으로 소환되지 않고 묘지로 보내진 특수 소환 몬스터는 특수 소환할 수 없습니다.

또한, “사이버 드래곤” 등의 일부 효과 몬스터 중에는, 특수 소환 몬스터의 특수 소환과 같이, 효과의 발동을 동반하지 않고 처리를 실행하여 특수 소환되는 효과를 가진 특별한 몬스터도 존재합니다.

■ 턴 플레이어의 우선권

각 페이지나 스텝에서 카드를 맨 처음으로 발동하는 권리는, 항상 턴을 진행하고 있는 턴 플레이어에게 있습니다. 이것을 턴 플레이어의 “우선권”이라고 합니다.

상대 플레이어는, 턴 플레이어가 우선권을 가지고 있는 한, 자동적으로 발동하는 유발 효과 이외에는, 먼저 카드를 발동할 수 없습니다. “우선권을 얻어 카드를 발동했을 경우”와 “우선권을 포기했을 경우”, 우선권은 자동적으로 상대 플레이어에게로 이동합니다. 페이지나 스텝을 진행하기 전에는 반드시 우선권을 포기해야 합니다.

이것을 듀얼 중에 엄격히 실행한다고 하면, 페이지나 스텝을 종료하기 전마다 우선권 포기를 선언하고, 상대의 카드 사용을 확인해야 합니다. 다만, 실제 듀얼에서는 게임을 원활히 진행하기 위해, 페이지나 스텝의 종료 선언에 우선권 포기의 뜻도 포함하고 있습니다.

따라서, 페이즈 등의 종료를 선언했을 때, 상대 플레이어는 “그럼 종료 전에 이 카드를 발동하겠습니다”라고 말하고 카드를 사용하는 것이 가능하며, 이것은 턴 플레이어가 우선권을 포기했기 때문에, 상대 플레이어가 우선권을 얻었다는 형태가 됩니다.

- 카드 발동의 우선권은 턴 플레이어에게 있다.
- 카드 발동 후, 스텝이나 턴의 종료 선언을 했을 경우에 우선권은 상대 플레이어에게 이동한다.

■엔드 페이지에서의 유발 효과 등의 처리에 대하여

“엔드 페이지에 실행해야만 하는 효과의 처리”나, “엔드 페이지에 발동할 수 있는 몬스터의 유발 효과”가 있을 경우, 그 효과들은 턴 플레이어가 우선적으로 발동 / 처리를 실행해 갈 수 있습니다.

그 효과들은 엔드 페이지라는 페이지 내에서 실행되는 처리로, 각각 1개씩 해결해 가게 됩니다. 이 경우, 그 엔드 페이지에 처리해야만 하는 효과끼리 체인 처리가 되는 것은 아닙니다.

상대 플레이어도 마찬가지로, 엔드 페이지에 실행해야만 하는 효과 처리나, 몬스터의 유발 효과가 있을 경우, 각각의 효과를 체인하여 처리를 실행하는 것이 아니라, 각각을 1개씩 처리해 가게 됩니다. 이때, 서로 효과 처리를 해야만 할 경우에도, 턴 플레이어에는 우선권이 있으므로, 턴 플레이어의 효과부터 처리를 시작할 수 있습니다. 턴 플레이어가 그 시점에서 실행해야만 하는 효과의 처리를 전부 끝낸 경우에는, 상대 플레이어가 효과 처리를 실행하게 됩니다. 또한, 턴 플레이어가 효과 처리를 1개씩 실행하고, 1개의 효과 처리를 끝낸 시점에서 일시적으로 우선권을 포기하는 것 같은 경우에는, 상대 플레이어가 효과 처리를 실행하는 것이 가능합니다.

■마법 / 함정 카드의 “카드의 발동”과 “효과의 발동”

패에서 마법 & 함정 존에 앞면 표시로 마법 카드를 놓거나, 또는 세트되어 있는 마법 / 함정 카드를 뒷면에서 앞면으로 하고 발동하는 것을 “카드의 발동”이라고 합니다. “매직 재머”와 같이 카드의 발동을 무효로 하는 카운터 함정 카드는 이때 발동하게 됩니다. 또한, 지속 마법이나 지속 함정 카드에는 그것과는 별도로 앞면 표시로 존재할 때에 발동할 수 있는 효과를 가지고 있거나, 파괴되어 묘지로 보내질 때에 효과가 발동하는 마법 카드 등도 있습니다. 이들은 “효과의 발동”이라고 하며, 위의 “카드의 발동”과는 구별하고 있습니다.

■펜듈럼 소환에 대하여

펜듈럼 소환을 실행할 경우, 펜듈럼 스케일의 숫자에 주의가 필요합니다. 예를 들어, 좌우의 펜듈럼 존에 같은 펜듈럼 스케일을 가지는 몬스터를 놓았을 경우나, 펜듈럼 스케일의 차가 1개밖에 없는 펜듈럼 몬스터를 놓았을 경우, 2개의 펜듈럼 스케일 사이의 숫자가 되는 레벨이 존재하지 않으므로 펜듈럼 소환을 실행할 수 없습니다.(펜듈럼 소환을 실행할 수 없어도, 펜듈럼 존에 놓여진 펜듈럼 몬스터의 펜듈럼 효과는 평소처럼 적용됩니다.)

■펜듈럼 존의 펜듈럼 몬스터를 두는 방법

펜듈럼 몬스터는 몬스터 카드이지만, 좌우 양끝의 마법 & 함정 존에 놓을 때에는 마법 카드로서 앞면 표시로 발동하고, 그 처리에 의해 놓여지게 됩니다. 이 처리에 의해 펜듈럼 몬스터가 놓여진 존은 펜듈럼 존으로도 취급합니다.(펜듈럼 몬스터를 패에서 펜듈럼 존에 마법 카드로서 세트할 수 없습니다. 또한, 중앙 3곳의 마법 & 함정 존에는, 이 처리에 의해 펜듈럼 몬스터를 발동하고, 놓을 수 없습니다.)

펜듈럼 존에 놓여져 있는 동안은 마법 카드로서 취급되어, 카드에 적혀 있는 펜듈럼 효과가 적용되게 됩니다.(몬스터로서의 효과는 적용할 수 없습니다.) (다만, 마법 카드의 분류로서는, “일반” “지속” “필드” “장착” “속공” “의식” 중 어느 쪽도 해당되지 않는 특별한 카드입니다.) 또한, 펜듈럼 존에 놓여진 펜듈럼 몬스터의 수는 마법 & 함정 존의 5장에 포함됩니다.

펜듈럼 존에 놓여진 펜듈럼 몬스터는 필드 마법처럼 플레이어가 자신의 의지로 바꿔 놓을 수 없습니다.(파괴 등이 되지 않는 한, 펜듈럼 존에 계속해서 남습니다.) 또한, 자신의 좌우 양끝의 마법 & 함정 존이 비어 있는 상태라면, 펜듈럼 몬스터를 1턴에 몇 번이라도 놓는 것은 가능합니다.

■엑스트라 데크에 놓여지는 펜듈럼 몬스터에 대하여

듀얼에서 사용할 때에, 사전에 플레이어가 준비해 두는 엑스트라 데크는 15장 이하의 매수로, 링크 / 융합 / 싱크로 / 엑시즈 몬스터로만 구축합니다. 그러나, 펜듈럼 몬스터는 듀얼 중에 필드에서 엑스트라 데크에 놓여지기도 합니다.

펜듈럼 몬스터가 엑스트라 데크에 놓여지는 것으로, 듀얼 중에 엑스트라 데크의 매수가 16장 이상이 되었다 해도, 룰에 반하는 것은 아닙니다. 펜듈럼 몬스터는 펜듈럼 존에 한정되지 않고 필드에 카드로서 존재하고 있는 상태에서 묘지로 보내질 경우, 묘지로는 보내지지 않고, 엑스트라 데크에 넣어집니다.(뒷면 표시의 펜듈럼 몬스터가 필드에서 묘지로 보내지는 경우도 마찬가지로입니다.)

엑스트라 데크에 놓여진 펜듈럼 몬스터는, 융합 몬스터 등과 구별하기 위해 앞면 표시로 놓아 둡니다.(엑스트라 데크에 놓여진 펜듈럼 몬스터의 매수나, 카드의 내용은 공개 정보이므로, 서로 확인할 수 있습니다.) 또한, 펜듈럼 몬스터가 패나 데크에서 묘지로 보내질 경우나, 엑시즈 소재로 되어 있는 펜듈럼 몬스터가 묘지로 보내질 경우 등은, 평소처럼 묘지로 보내지게 됩니다. 엑스트라 데크에 넣은 펜듈럼 몬스터는, 듀얼이 종료하면 데크로 되돌려 둡니다.

■데미지 스텝의 상세에 대하여

데미지 스텝에서는 전투 데미지의 계산이나, 전투에 의한 몬스터의 파괴, 전투를 실행하는 것으로 발동하는 효과 등, 다양한 처리가 실행됩니다. 그 처리를 원활히 실행하기 위해, 데미지 스텝은 다시 5가지의 단계를 거쳐 진행합니다.

1 데미지 스텝 시작시

데미지 스텝을 시작합니다.(뒤틀면 표시 몬스터에 공격하고 있는 경우, 이 시점에서는 그 몬스터는 앞면 표시가 되지 않습니다.)

〈발동할 수 있는 카드 등에 대하여〉

기본적으로 “데미지 스텝시”에 발동할 수 있는 효과와, 몬스터의 공격력 / 수비력을 증감시키는 효과(“수축” “어니스트” 등), 카운터 합정 이외에는 발동할 수 없습니다.

“일도양단 사무라이” “미스틱 스위드맨 LV2” “A·O·J 카타스틀” 등, 일부 카드의 효과는, 이 타이밍에서 발동하고, 처리가 실행됩니다.

2 데미지 계산 전

뒤틀면 표시 몬스터에 공격하고 있는 경우, 여기에서 그 몬스터를 리버스하고 앞면 표시로 합니다.(또한, 그 앞면 표시로 한 몬스터의 “이 카드가 리버스했을 경우”의 효과는 여기에서 처리하지 않습니다. “데미지 계산 후”에 발동하고, 처리를 실행합니다.)

서로 카드의 발동이나 효과의 처리가 끝났다면, 데미지 계산으로 진행합니다.

〈발동할 수 있는 카드 등에 대하여〉

뒤틀면 표시 몬스터가 앞면 표시로 된 후, 몬스터의 효과나 속공 마법 / 합정 카드 등의 효과를 발동할 수 있지만, 기본적으로 “데미지 스텝시” “데미지 계산 전”에 발동할 수 있는 효과와, 몬스터의 공격력 / 수비력을 증감시키는 효과(“수축” “어니스트” 등), 카운터 합정 이외에는 발동할 수 없습니다. “라이트로드 몽크 에이린” “드릴로이드” 등, 일부 카드의 효과는, 이 타이밍에서 발동하고, 처리가 실행됩니다.

3 데미지 계산시

실제 데미지 계산에 들어갑니다. 그 전투의 결과에 따라, 전투 데미지에 의한 라이프 포인트의 감소나 몬스터의 파괴가 결정됩니다.

(이 시점에서는 전투에서의 파괴가 결정된 몬스터는 묘지로는 보내지지 않습니다. “데미지 스텝 종료시”에 묘지로 보내지게 됩니다.) 또한, 일부 카드에 대해서는 이 타이밍에서 발동할 수 있는 것이 있지만, 기본적으로, 실제 데미지 계산을 실행하기 전에 발동 및 처리를 완료시키고 나서, 데미지 계산을 실행하게 됩니다.

〈발동할 수 있는 카드 등에 대하여〉

기본적으로 “데미지 계산시”에 발동할 수 있는 효과와, 카운터 합정 이외에는 발동할 수 없습니다. “크리보” “주사천사 리리” “가드 블록” 등, 일부 카드의 효과는, 이 타이밍에서 발동하고, 처리가 실행됩니다.

4 데미지 계산 후

전투가 실행됨에 따라 발동하는 다양한 카드의 효과 처리를 실행합니다. “데미지 계산 전”에 뒤틀면 표시 몬스터가 앞면 표시로 되어 있는 경우, 그 몬스터의 “이 카드가 리버스했을 경우”의 효과는 여기에서 처리합니다.

〈발동할 수 있는 카드 등에 대하여〉

“전투 데미지를 주었을 때”의 효과 (“천공기사 파샤스” 등)

“전투 데미지를 받았을 때”의 효과 (“저승사자 고즈” 등)

“데미지 계산 후”의 효과 (“레드 데몬즈 드래곤” 등)

“전투를 실행했을 때”의 효과 (“이차원의 전사” “이차원의 여전사” 등)

…에 대표되는 전투가 실행됨에 따라 발동 조건을 만족시키고 있는 카드 효과의 발동이나 처리를 체인으로 처리합니다. 체인의 조합 방법의 룰에 준하여, 턴 플레이어의 효과부터 순서대로 체인을 쌓아 갑니다.

기본적으로, 그 밖의 카드는 카운터 합정 이외에는 발동할 수 없습니다.

5 데미지 스텝 종료시

전투에 의해 파괴가 확정된 몬스터를 묘지로 보내고, 데미지 스텝을 종료합니다.

〈발동할 수 있는 카드 등에 대하여〉

“이 카드가 전투에 의해 파괴되어 묘지로 보내졌을 때”의 효과(“거대쥐” 등) …에 대표되는 전투로 파괴된 몬스터가 묘지로 보내짐에 따라 발동 조건을 만족시키고 있는 카드 효과의 발동이나 처리를 체인으로 처리합니다. 체인의 조합 방법의 룰에 준하여, 턴 플레이어의 효과부터 순서대로 체인을 쌓아 갑니다. 기본적으로, 그 밖의 카드는 카운터 합정 이외에는 발동할 수 없습니다.

를 용어 사전(상급자용)

●릴리스(제물로 바친다)

카드 효과의 발동이나 몬스터의 어드밴스 소환 등을 실행할 때에 조건이 되는 과정 중 하나로, 기본적으로 몬스터 카드를 묘지로 보내는 것을 가리킵니다. “필드의 몬스터 1장을 릴리스하고 발동할 수 있다”라는 카드의 효과를 발동할 경우 등은, 카드의 효과 처리가 아닌, 코스트로서 릴리스가 필요하게 되므로, 카드의 발동 선언 전에 실행합니다. 이 방법으로 묘지로 보내진 몬스터는 “파괴”로 취급되지 않습니다. 또한, 릴리스할 수 있는 것은, 기본적으로 몬스터로 취급되어 있는 카드뿐입니다. 펜듈럼 존에 놓여져 있는 펜듈럼 몬스터나, 어떠한 효과에 의해 마법 & 함정 존에 놓여져 있는 몬스터 카드는, 마법 카드로서 취급되어 있으므로, 릴리스할 수 없습니다.

●카드의 효과

효과 몬스터 / 마법 / 함정 카드에 적혀 있는 그 카드의 사용법을 가리킵니다. 최신 카드 텍스트에는, “①: ~~.” “②: ~~.”와 같이 기재되어 있고, 1개 1개의 카드 효과가 알기 쉽게 되어 있습니다.

일부 카드에는, 그 효과를 발동하기 위한 조건이 되는 순서나 코스트(패를 버린다, 라이프 포인트를 지불한다 등)가 정해져 있는 카드도 존재합니다. 효과를 발동하기 위해 몬스터를 릴리스하는 행위나, 전투에 의한 몬스터의 파괴 등은 “카드의 효과”에는 해당하지 않습니다.

●발동

카드 텍스트에 사용되는 “발동”이란, 마법 / 함정 / 몬스터의 효과를 사용할 때 등에, 체인 블록의 발생을 동반하는 경우를 가리킵니다. 몬스터 카드에 기재되어 있는 효과를 사용하고 싶은 경우나, 마법 카드를 필드에 내고, 그 효과를 사용하고 싶은 경우 등, 많은 경우에 있어서, “발동”이 되어, 체인 블록이 만들어지게 됩니다.(일부 카드에는, 그 “발동”에 조건이나 코스트가 정해져 있는 경우도 있습니다.)

지속적으로 효과가 계속 적용되는 지속 마법의 효과나, 몬스터의 지속 효과 등의 필드에 앞면 표시로 계속 존재하는 한 계속 적용되는 효과에 대해서는, 항상 적용되어 있는 상태이며, 이 경우는 체인 블록이 만들어지지 않고, “발동”은 되지 않습니다. 또한, 마법 카드를 패에서 사용하기 위해 마법 & 함정 존에 놓는 경우도 “발동”이 되므로, 지속 마법 카드로 하더라도, 패에서 마법 & 함정 존에 놓을 때에는, 그 마법 카드의 “발동”으로서 체인 블록이 만들어지게 됩니다.

●필드의 카드

카드의 효과에 표기되어 있는 “필드의 카드”란, 기본적으로 묘지와 덱, 엑스트라 덱을 제외한 듀얼 필드의 모든 카드를 가리키고 있습니다.

또한, 카드의 효과 등에 의해 제외되어 있는 카드는 “필드의 카드”에는 포함되지 않습니다.

“제외한다”에 대해서는 상급편 · 87페이지 ▶

●“한다”와 “할 수 있다”

카드 설명에는, “~한다”와 “~할 수 있다”라는 표현이 사용되는 데, 여기에는 차이가 있습니다. “~한다”는 반드시 실행해야 하는 효과를 뜻하고, “~할 수 있다”는 실행할지 안 할지를 플레이어가 선택할 수 있는 효과임을 의미합니다.

●“때”와 “경우”

카드의 효과 텍스트에서는, 그 카드의 효과를 사용할 수 있는 타이밍이나 조건 등을 설명하기 위해, “~때”와 “~경우”라는 표현이 사용되는데, 여기에는 차이가 있습니다. “~때”는, 그 처리나 조건이 만족된 그 직후에만 사용할 수 있는 것을 나타냅니다. 그러므로, 어떠한 효과나 체인의 처리 등의 도중에 그 처리나 조건을 만족시키고 있었다고 해도 그 카드의 효과를 사용할 수 없는 경우가 있습니다.

“~경우”는 그 처리나 조건이 만족되어 사용할 수 있는 것을 나타냅니다. “~때”와는 달리, 어떠한 효과나 체인의 처리 등의 도중에 그 처리나 조건을 만족시키고 있는 경우라면 그것들의 처리가 끝난 후에 그 카드의 효과를 사용할 수 있습니다.

●세트

각종 카드를 뒷면으로 뒤집어서 필드에 내는 것을 “세트”라고 합니다. 몬스터 카드는 뒷면 수비 표시로 내는 것을 “세트”라고 합니다.

●전투 데미지

전투 데미지란, 배틀 페이지에 실행되는 몬스터의 전투로 발생한 플레이어의 데미지를 가리킵니다. 마법 카드 등에 의한, 효과에 의한 데미지와는 구별됩니다.

●장착 카드

기본적으로는 장착 마법 카드를 가리키지만, 카드 효과에 의해 합성 카드나 몬스터 카드도 장착 마법 카드처럼 장착하는 경우가 있습니다. 이것들도 포함해서 “장착 카드”라고 합니다.

●장착 몬스터

장착 카드를 장착하고 있는 몬스터입니다. 이 몬스터가 파괴되면, 장착 카드는 대상을 잃고 파괴되어 묘지로 보내집니다.

●턴 플레이어

턴을 진행하고 있는 플레이어를 가리킵니다. 또한, 턴 플레이어는 그 턴의 진행을 리드하고, 상대방에게 확인을 받으면서, 턴을 원활하게 진행합니다. 턴 플레이어는 기본적으로 카드의 발동이나 행동을 상대 플레이어보다도 먼저 실행할 수 있습니다.

자세한 내용은 상급편 · 71페이지 ▶

●드로우

자신 덱의 맨 위 카드를 가져와 패에 넣는 것을 가리킵니다. 드로우 페이지에 실행하는 드로우 이외에도, 카드의 효과에 의해 드로우할 경우가 있습니다.

●드로우 카운트

“카드를 드로우할 때마다 ~한다”라는 효과일 때 적용되는 드로우 카운트는, 효과 1회당 “드로우를 1회 했다”라는 것으로 취급됩니다. 예를 들면, “카드를 2장 드로우한다”라는 효과일 경우, 드로우 카운트는 1회입니다. 카드를 가져온 매수로 카운트되는 것이 아니므로 주의해 주세요. 이것은 “카드를 버릴 때마다” “데미지를 받을 때마다” 등의 효과에서도 같은 카운트 방법을 적용합니다.

●파괴

몬스터의 전투나 카드를 파괴하는 효과에 의해, 카드가 묘지로 보내지는 것을 가리킵니다. 필드에서 패나 덱으로 되돌아가거나, 코스트로서 카드를 묘지로 보내는 행위는 “파괴”에는 해당하지 않습니다.

●무작위

임의로 카드를 선택하는 것입니다. 카드의 내용을 판별할 수 없게만 한다면 그 방법에 규정은 없지만, 카드의 내용을 모르는 상대 플레이어에게 고르게 하는 방법이 일반적입니다.

●셔플

카드를 섞는 것입니다. 셔플의 방법에 규정은 없지만, 도중에 카드의 내용을 보거나 카드를 선별하면서 셔플하는 작위적인 행위는 일체 해서는 안 됩니다.

●“묘지로 보낸다”와 “묘지에 버린다”

카드가 파괴되어 묘지로 가거나, 패를 버리거나, 몬스터를 릴리스하는 등에 의해, 카드를 묘지에 놓는 행위 전반을, “묘지로 보낸다”라고 합니다.

또한, 엔드 페이지에서의 패 매수 조정을 할 때, 카드를 묘지에 놓는 행위나, “카드를 버린다”라는 효과의 처리에 의해 패의 카드를 묘지에 놓는 행위 등에 대해서도, “묘지로 보낸다”에 포함되지만, 이 행위들에 대해서는 특별히 “묘지에 버린다”라고 불러, 구별하고 있습니다. 효과 몬스터 중에는, 카드를 “묘지에 버린다”에 의해 효과가 발동하는 몬스터도 존재합니다.

●원래 공격력(수비력)

카드의 효과 텍스트에서 사용되는 “원래 공격력”이란, 기본적으로는 몬스터 카드에 기재된 공격력의 수치를 가리킵니다. 장착 마법 카드나 그 밖의 카드의 효과로 증감한 수치는 포함되지 않습니다. 또한, 공격력이나 수비력에 “?”로 표기된 몬스터의 경우, 원래 공격력이나 수비력은 “0”으로 취급합니다.

●1턴에 1번

카드의 효과 텍스트에서 사용되는 “1턴에 1번”이란, 기본적으로 “그 카드의 효과를 사용하는 플레이어는 1턴에 1번만 그 카드의 효과를 사용할 수 있다”는 것을 의미합니다.

예를 들면, 상대도 같은 이름의 카드를 가지고 있을 경우, 자신이 먼저 그 카드의 효과를 사용하고 있을 경우에, 상대가 그 카드와 같은 이름의 카드를 사용할 수 없게 된다, 라는 것은 아닙니다. “1턴에 1번”인 경우, 자신의 턴과 상대의 턴에 각각 1번씩 그 카드의 효과를 발동할 수 있는 경우도 있지만, 몬스터의 기동 효과 등, 애초에 자신의 턴에서밖에 발동할 수 없는 카드의 효과에 대해서는, “자신의 턴이 될 때마다 1번씩, 그 카드의 효과를 발동할 수 있다”라는 의미가 됩니다.

●카드를 넘긴다

“카드를 넘긴다”란, 기본적으로 뒤집어져 있는 카드의 정보를 확인만 하는 행위를 가리킵니다. “이 카드가 리버스했을 경우”의 효과 등은 발동하지 않습니다. 확인이 끝난 후에는, 기본적으로 원래 있던 장소에 다시 뒤집어서 되돌립니다.

●대상을 취하는(지정하는) 효과

대상을 취하는 효과란, 효과를 줄 목표를 선택하고 발동하는 효과를 가리킵니다. 불특정 카드에 효과를 주는 것이나, 효과의 처리시에 목표가 결정되는 효과는 “대상을 취하는 효과”가 아닙니다.

●“○○의 효과”와 “○○의 이 효과”

일부 카드에는 1장으로 2개 이상의 효과를 가지고 있는 카드도 존재합니다. 카드의 효과 텍스트에서는, 그 효과의 어느 부분에 대하여 설명하고 있는지 알기 쉽도록 “○○의 효과”와, “○○의 이 효과”라는 표현으로 구별하고 있습니다.

“○○의 효과”인 경우, 그 효과를 가지는 카드 전체를 가리키고 있습니다. “○○의 이 효과”인 경우에는, 그 직전의 문장에서 기재되어 있는 효과에 관한 설명이 됩니다.

예를 들면, “○○의 효과는 1턴에 1번밖에 사용할 수 없다”인 경우, 그 “○○”라는 카드가 2개의 효과를 가지고 있었다 해도, 어느 쪽이든 1개밖에 사용할 수 없다는 의미가 됩니다.

“○○의 이 효과는 1턴에 1번밖에 사용할 수 없다”인 경우, 그 “○○”라는 카드가 2개의 효과를 가지고 있었다면, 그 직전의 문장에 기재되어 있는 1개의 효과에 대해서만 1턴에 1번밖에 사용할 수 없다는 의미가 됩니다.

●리버스

뒷면 표시의 몬스터가 앞면 표시가 되는 것을 “리버스”라고 합니다. 뒷면 수비 표시의 몬스터가 상대 몬스터에게 공격받았을 때에 앞면 수비 표시로 될 경우나, 카드의 효과에 의해 뒷면 수비 표시에서 앞면 표시가 될 경우, 반전 소환에 의해 앞면 공격 표시가 될 경우가 포함됩니다. “리버스”에 의해 효과가 발동하는 몬스터도 존재합니다.

● 제외한다(게임에서 제외한다 / 제거한다)

사용이 끝난 카드는 기본적으로 전부 묘지로 보내지지만, 카드 효과에 의해 제외되면 듀얼 필드 밖으로 격리되고, 제외된 카드에 적용되는 효과를 사용하지 않는 한, 이 듀얼 중에는 사용할 수 없게 됩니다. 제외된 카드는 다음 듀얼부터 덱으로 되돌리고 사용합니다. 또한, 필드를 벗어나 소멸한 몬스터 토큰은 제외된 카드로서는 취급되지 않습니다.

몬스터 토큰에 대해서는 상급편 · 66페이지 ▶

● “~” 카드, “~” 몬스터

“~” 카드란, “~”이라는 이름이 붙은 카드를 의미합니다. 예를 들면, “푸른 눈” 카드라고 텍스트에 있는 경우, 그것은 “푸른 눈”이라는 이름이 붙은 카드를 가리키고 있습니다. 마찬가지로, “~” 몬스터란, “~”이라는 이름이 붙은 몬스터를 의미합니다.

● “통상 소환 몬스터”와 “특수 소환 몬스터”

통상 소환 몬스터란, 1턴에 1번 일반 소환(어드밴스 소환) / 세트에 의해 필드에 낼 수 있는 몬스터 전체를 가리킵니다. 또한, 통상 소환으로는 필드에 낼 수 없고, 카드에 따라 정해진 특별한 순서로만, 필드에 낼 수 있는 몬스터는 “특수 소환 몬스터”라고 부릅니다.

[○○족 / 특수 소환 / 효과]와 같이 기재되어 있는 효과 몬스터 외에, 링크 몬스터, 융합 몬스터, 싱크로 몬스터, 엑시즈 몬스터, 의식 몬스터가 포함됩니다.

● 직접 공격

몬스터가 플레이어를 직접 공격하는 것입니다. 플레이어는 몬스터의 공격력만큼의 전투 데미지를 받습니다.

● 쿼크 이펙트

“쿼크 이펙트”란, 스펠 스피드 2 이상으로 분류되는, 몬스터의 유발 즉시 효과, 속공 마법 카드, 일반 함정 카드, 지속 함정 카드, 카운터 함정 카드의 효과를 가리킵니다. 체인의 처리를 완료한 후, 엄밀하게는, 턴 플레이어가 다음에 일반 마법이나 몬스터의 기동 효과의 발동, 몬스터의 통상 소환 등의 행동을 실행하기 전에, 서로 쿼크 이펙트를 발동할지 안 할지를 확인합니다. 이 쿼크 이펙트의 발동도, 우선권에 따라 턴 플레이어부터 순서대로 발동을 실행할 수 있습니다.

● “엔드 페이즈시”와 “턴 종료시”

카드의 효과 텍스트에서는, 그 효과의 적용이 종료하는 타이밍이나 조건 등을 설명하기 위해서, “엔드 페이즈시”와 “턴 종료시”라는 표현이 사용되고 있지만, 여기에는 차이가 있습니다. “엔드 페이즈시”에는, 엔드 페이즈 중 임의의 타이밍에서 효과의 적용이 종료하는 것을 가리키고 있고, 엔드 페이즈에서 실행하는 패 매수의 조정을 실행하는 것보다도 전까지 실행되어지게 됩니다. “턴 종료시”는, 그 엔드 페이즈 도중에 효과의 적용이 종료하는 것이 아니라, 그 턴이 종료하면 동시에 효과의 적용이 종료하는 것을 가리키고 있습니다.

●엑스트라 링크

2곳의 엑스트라 몬스터 존의 링크 몬스터가, 메인 몬스터 존의 링크 몬스터를 통해 전부 “상호 링크”로 연결되어 있는 상태를 “엑스트라 링크”라고 부릅니다.



※이 그림에는 실제 카드와는 다른 이미지가 포함되어 있습니다.

링크 몬스터의 링크 마커는 상대 존이나 몬스터에도 효과를 미치기 때문에, 오른쪽 그림과 같이, 2곳의 엑스트라 몬스터 존의 링크 몬스터가, 상대 메인 몬스터 존의 링크 몬스터를 통해 전부 “상호 링크”로 연결되어 있는 상태도 “엑스트라 링크”가 됩니다.



※이 그림에는 실제 카드와는 다른 이미지가 포함되어 있습니다.

또한, 2곳의 엑스트라 몬스터 존은, 기본적으로 각 플레이어가 1곳씩 사용하지만, “엑스트라 링크”를 완성시키기 위해서, 엑스트라 몬스터 존 2곳 전부를, 1명의 플레이어가 사용하는 상태가 되는 경우가 있습니다.

메인 몬스터 존의 링크 몬스터와 상호 링크 상태인 자신의 링크 몬스터가 엑스트라 몬스터 존에 존재할 경우, 다른 한쪽의 엑스트라 몬스터 존이 비어 있다면, “엑스트라 링크”를 완성시킬 수 있는 자신의 링크 몬스터를, 그 비어 있는 엑스트라 몬스터 존에 특수 소환할 수 있습니다.

(이 경우에만, 엑스트라 몬스터 존의 2곳 전부를 자신이 사용하고 있는 상태가 되며, 그 동안은 모든 엑스트라 몬스터 존이 자신 필드로서 취급됩니다.)



※이 그림에는 실제 카드와는 다른 이미지가 포함되어 있습니다.

또한, 엑스트라 몬스터 존의 2곳 전부에 자신의 링크 몬스터가 놓여진 후, 메인 몬스터 존의 링크 몬스터가 전투나 효과로 파괴되어 묘지로 보내졌을 경우, “엑스트라 링크”의 상태가 아니게 되지만, 그에 따라, 엑스트라 몬스터 존에 특수 소환된 링크 몬스터가 파괴되지는 않습니다.

또한, 엑스트라 몬스터 존의 2곳 전부에 자신의 링크 몬스터가 놓여진 후, 엑스트라 몬스터 존에 자신의 링크 몬스터가 존재하지 않게 되었을 경우에는, 그 존은 듀얼 시작시와 마찬가지로, 자신 필드 / 상대 필드 어느 쪽에도 포함되지 않는 존으로 되돌아갑니다.(상대는 그 빈 엑스트라 몬스터 존에 몬스터를 특수 소환할 수 있게 됩니다.)

● 컨트롤

카드를 조작할 수 있는 권리입니다. 1장의 카드에 대하여, 현시점에서 이 권리를 가지고 있는 플레이어를 이 카드의 “컨트롤러”라고 합니다. 기본적으로 자신 필드에 있는 카드는, 자신의 컨트롤 하에 있습니다. 그러나, 카드의 효과에 의해, 그 카드의 컨트롤이 이동할 경우가 있습니다. 예를 들어, 상대 몬스터의 컨트롤이 자신에게 이동할 경우, 자신 메인 몬스터 존에 놓게 됩니다.(상대 엑스트라 몬스터 존의 몬스터 컨트롤이 자신에게 이동하는 경우도 마찬가지입니다.) 컨트롤이 이동해 있는 상태의 카드가 묘지나 패, 덱 등으로 되돌아가는 경우에는, 전부 듀얼 시작시의 카드 주인에게로 되돌아갑니다. 컨트롤을 이동하는 카드의 효과가 적용되어, 엑스트라 몬스터 존에서 메인 몬스터 존에 놓여 있던 몬스터가, 그 후에 그 효과의 적용이 없어져, 주인에게 컨트롤이 되돌아갈 때에는, 원래의 엑스트라 몬스터 존이 아닌, 메인 몬스터 존에 놓게 됩니다.



MEMO

MEMO

제품에 대하여 궁금하신 사항은
대원미디어㈜로
문의하여 주시기 바랍니다.
상담전화: 1566-7993

‘유희왕 오피셜 카드게임’ 공식 홈페이지
www.yugioh-card.com



대원미디어

www.daewonmedia.com



©1996 KAZUKI TAKAHASHI
©2014 NAS • TV TOKYO