

游戏王官方卡片游戏决斗怪兽究竟是？

是以于《周刊少年JUMP》的连载漫画《游戏王》中登场的卡片游戏在该作品中的设定为蓝本所开发的卡片游戏。

使用各种怪兽和魔法·陷阱卡打败敌方怪兽，将对手的生命值降为0即可获得胜利。这就是本游戏的目的。

可使用的卡种类非常丰富。

打游戏时仅可使用本商品中的卡，也可再购买卡包，或与朋友交换持有卡。这样，您的牌组便会不断进化升级。

本书是“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”的官方规则手册。

内容包括适用于官方比赛的“大师规则”的相关解说，为了在游戏时使用正确方法，建议初次挑战者游戏前预先阅读本书。此外，根据您对游戏方法的了解程度，本书内容分为3大块，首次挑战者可阅读初级编。

※“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”的游戏规则与已经发售的“游戏王官方卡片游戏”系列相同。

※本书内出现的卡图片为说明用途，并非所有卡都收录于本书。

游戏特色

制作专属自己的牌组

您可从种类繁多的卡中进行挑选，构建牌组（在游戏中使用的卡集）。如此制作的各个玩家的牌组构成堪称千差万别。因此，不存在一个固定的攻略方法，每次游戏时，风起云涌的走向都能不断调动大脑的兴奋皮层。

依靠多姿多彩的怪兽和华丽的连击进行战斗

即使是欠缺战力的单张卡也可以和其他卡一并使用。从众多卡中找到专属自己的连击，将其活用于实践中，乐趣多多。



用卡包系列强化牌组

定期发售的卡包系列会为您的牌组和连击创意带来崭新可能性。每次发售新卡包时战斗就会再度进化，游戏时永远带着新鲜劲儿。



初级编 学习决斗的基础

此处将对“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”的实际游戏规则进行说明。

“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”中存在种类繁多的卡，每张卡的使用方法都有规定。不需要一开始就全部记住，首先了解一下简单的游戏方法，来体验决斗的感觉吧。

<写给监护人…>

在使用装有本书的商品立即进行游戏的情况下，只需了解本书初级编的内容便可轻松享受游戏过程。

您的孩子在熟悉游戏方法后，可以阅读中级编、上级编继续进阶，找到更加多样的游戏乐趣。

～ 初级编目录 ～

对战必需品	4
怪兽卡的种类与使用方法	7
召唤怪兽	11
魔法·陷阱卡的种类与使用方法	13
对战方法与决斗准备	19
决斗的推进方式	20
战斗伤害的计算方法	22
需谨记的决斗者礼仪	24
用快速决斗来游戏吧	25

对战必需品

“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”中1次对战就决出胜负的情况被称为“决斗”，在进行3次“决斗”的“比赛”中决出胜者。

详情请参照上级编·第63页▶

进行决斗时请使用以下道具。

■牌组……………(40张以上60张以内)

“牌组”指的是自己在决斗中使用的卡集。需要准备的张数为40张以上60张以内。

本商品设计成可直接游戏的结构。也可使用自己喜欢的卡自由组合牌组。

详情请参照中级编·第30页▶

■方便好用的东东……………

【计算器】

计算器在计算伤害时十分便利。在没有计算器的情况下，也可使用纸和铅笔记录生命值的变化。

【防护具】

保护卡不会被折或出现伤痕。在使用的情况下请注意要使卡从背面等无法判别。使用防护具的情况下，1个牌组应使用相同的产品。

【决斗场地】

用于摆放对战中所出的卡或已使用的卡。

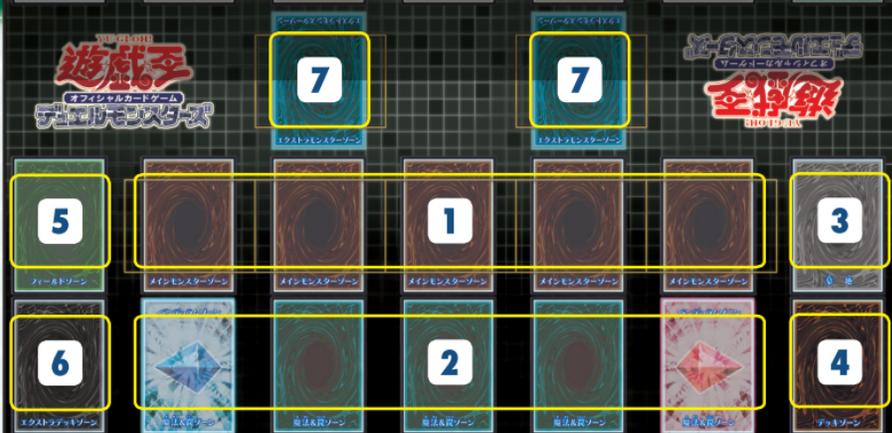
如果能记住卡摆放的位置，即使不使用决斗场地也可以决斗。

详情请看下一页▶

决斗场上

决斗场上内，不同卡的摆放位置及其名称均有规定。

启动牌组等的组合套装中随附的场上为仅表示自己方场上的半面形态。实际游戏的情况下，请与对手的场上对接在一起进行决斗。

1
主要
怪兽
区域

指的是出怪兽卡的场所。最多可在主要怪兽区域内预先出5只怪兽。

关于怪兽的出法 (= 召唤) 请参照初级编·第11页▶

2

魔法与
陷阱区域
(灵摆
区域)

指的是使用魔法卡和陷阱卡时用于摆放的场所。最多可在魔法与陷阱区域放5张魔法·陷阱卡。此外，将灵摆怪兽作为魔法卡摆放并使用时，左右两端的魔法与陷阱区域可被当作“灵摆区域”，可以使用灵摆怪兽的效果，或召唤灵摆。

关于魔法·陷阱卡的使用方法请参照初级编·第13页▶

关于灵摆怪兽请参照中级编·第43页▶

3

墓地

是因战斗被破坏的怪兽卡或使用完毕的魔法·陷阱卡正面朝上摆放的场所。

4

牌组区域

是将自己的牌组里侧摆放的场所。玩家可以从中抽卡放入自己的手牌。

5

场地区域

魔法卡中的“场地魔法”卡将被摆放在此处。场地魔法不包括在摆放于魔法与陷阱区域的5张魔法与陷阱区域卡内。

具体详情请参照初级编·第16页▶

6

额外牌组
区域

可用特殊方法出牌的“融合怪兽”、“连接怪兽”等里侧摆放的场所。

此外，决斗过程中可能在此加入“灵摆怪兽”，被摆放的怪兽也可能被呼叫到怪兽区域内。

关于融合怪兽、灵摆怪兽、
连接怪兽请参照中级编·第35页▶

7

额外怪兽
区域

仅摆放“融合怪兽”、“连接怪兽”等从额外牌组中以特殊方法出的怪兽的区域。左右各有1个，在决斗中双方玩家一般各自仅使用1个该区域。该区域的怪兽不包含在主要怪兽区域的5只怪兽内。

关于融合怪兽、连接怪兽等请参照中级编·第35页▶

怪兽卡的种类与使用方法

如何看卡

1 卡名

ブラック・マジシャン

3 属性



2 等级



7 怪兽信息



4 种族

魔法使い族(魔法使)
魔法使いとしては、魔法・導き方とそに最強クラス。

5 卡编号

LC013PW

6 攻击力
守备力

ATK/2500 DEF/2100

1 卡名

此处显示的即为卡名。按照规则，即使卡上的图片不同，只要卡名相同就作为同样的卡使用。

2 等级

表示怪兽的等级。等级越高就表示是越强大的怪兽。

3 属性

怪兽分为右边6种属性。部分卡效果中只对特定属性产生影响。



4 种族

怪兽分为很多个种族。此外，拥有特定能力的怪兽的能力名有时 would 表示在此处。

5 卡编号

记载有卡包系列和系列中的通用编号。整理卡或搜索数据时看这块内容会很方便。

7 怪兽信息

如果是通常怪兽，就记录其性格、特征等的相关解说，如果是其他怪兽，则记录卡的效果和使用方法等。此处记录的效果怪兽等的特殊能力在以里侧表示的方式放在场上的情况下一般无法发挥效果，这一点需要注意。



部分种族

魔法使	恶魔	机械
龙	天使	水
不死	昆虫	火焰
战士	恐龙	岩石
兽	海龙	电子界

6 攻击力·守备力

ATK表示怪兽的攻击力，DEF表示守备力。数值越高，就越有利于怪兽之间的战斗。

何为怪兽卡

怪兽卡是指在战斗中与对手怪兽进行攻防或对手玩家进行攻击的卡。

决斗的基本玩法就是使用该卡进行怪兽战斗。

怪兽卡的种类极其繁多，实际上存在各种各样的卡。如果只是单纯的战斗，攻击力和守备力较高的卡就比较强，但也有虽然攻击力和守备力低但可以发挥特殊效果的卡，如何熟练使用这种卡是决定胜负的关键。

初级编中会介绍各种类型的怪兽卡。

通常怪兽

不具有特殊效果的基础怪兽。正因为不具有效果，其中有很多攻击力和守备力较高的怪兽。



效果怪兽

虽然身为怪兽，但可以发挥类似魔法卡效果的就是效果怪兽。



其他怪兽卡

除此之外还存在以下这些怪兽卡。这些怪兽可根据特定方法被呼叫出来，发挥出各种效果。



【连接怪兽】



【灵摆怪兽】



【超量怪兽】



【同步怪兽】



【融合怪兽】



【仪式怪兽】

关于怪兽的表示形式

怪兽分为纵向摆放的攻击表示和横向摆放的守备表示，根据决斗进程可以变更表示形式。但连接怪兽是个例外，表示形式仅限于表侧攻击表示。不可变更表示形式。

关于表示形式的变更请参照中级编·第31页▶

关于连接怪兽的表示形式请参照中级编·第41页▶

怪兽的召唤

出怪兽的方法的种类如下，分为1个回合仅限进行1次的召唤和不限次数次的召唤。大致的分类是将召唤·放置称为“通常召唤”，而与之相对的是，用卡效果或特定步骤进行的召唤称为“特殊召唤”。

■ 召唤(上级召唤)



表侧攻击表示

从手牌中用表侧表示出在主要怪兽区域的最普通的召唤方法。

用这种方法可以召唤通常怪兽以及召唤方法不设条件的效果怪兽。

不过，要召唤等级5以上怪兽之前，必须要解放(=送至墓地)自己场上的其他怪兽。这称为“上级召唤”。

等级5·6的怪兽必须解放1只怪兽。
等级7以上的怪兽必须解放2只怪兽。

墓地

送至墓地



上级召唤!



等级5·6

等级7以上

解放1只

解放2只

■ 放置



里侧守备表示

与召唤的要点相同，从手牌中用里侧表示的方式放在主要怪兽区域就称为“放置”。放置等级5以上怪兽的情况下也与召唤时一样，必须提前进行解放。

要点 1个回合中只能在召唤(上级召唤)和放置中择一进行1次。

■ 反转召唤



玩家自己将自己场上的里侧守备表示怪兽变为表侧攻击表示的行为就称为“反转召唤”。用反转召唤不可变为表侧守备表示。如此将里侧表示的怪兽变为表侧表示的玩法称为“反转”。

关于反转的详情请参照上级编·第86页

要点 被放置的怪兽不可在该回合中进行反转召唤

■ 特殊召唤



表侧攻击表示

以特殊步骤出怪兽称为“特殊召唤”。有用文本中记载的步骤叫出魔法·陷阱卡效果或效果怪兽的情况。

一般来说，特殊召唤的怪兽放在主要怪兽区域，但根据具体状况，从额外牌组特殊召唤来的怪兽也可能放在额外怪兽区域。

详情请参照上级编·第71页



表侧守备表示

只要特殊召唤满足条件，1个回合中可以进行任意次。只要卡上没有特殊记载，特殊召唤可以表侧攻击表示或表侧守备表示出到场上。

要点 特殊召唤连接怪兽的情况下，必须用表侧攻击表示出到场上。

魔法·陷阱卡的种类与使用方法

如何看卡



1 卡名

和怪兽卡一样，按照规则，即使卡上的图片不同，只要卡名相同就作为同样的卡使用

2 卡的种类

作为怪兽属性标记的替代，每张魔法卡用“魔”的种类标记表示，陷阱卡用“罨”的种类标记表示。

3 效果标记

魔法·陷阱卡的基本效果分为6种，分别用相应的标记表示。尽管魔法·陷阱卡种类丰富，但只要看到标记就能轻松判别是何种效果。没有标记的卡称为“通常魔法”或“通常陷阱”。



4 效果说明

记载有各卡的发动条件及其效果。请仔细阅读使用后正确使用魔法·陷阱卡。

5 卡编号

记载有卡包系列及其系列内的通用编号。整理卡或搜索数据时看这块内容会很方便。

魔法卡



魔法卡一般是指可在自己的主要阶段使用的卡（速攻魔法为特例），用各种效果支持您的战斗。破坏卡、强化怪兽等攻击性的强力效果较多，除速攻魔法之外只能在自己的回合中发动，但可以自己盘算发动时间，这一点很有魅力。

通常魔法

通常魔法是指一旦发动，完成效果处理后，将被送至墓地的一次性效果魔法。使用步骤：与发动宣告一同将该卡放在魔法与陷阱区域。如果发动成功就会进行效果处理。处理完成后魔法卡将被送至墓地。



仪式魔法

呼叫出被称为“仪式怪兽”的怪兽所必须的专用魔法卡。

关于仪式魔法请参照中级编·第51页▶



永续魔法

发动后也继续留在场上，直到离开为止会一直发挥效果的魔法卡。

可期待1张卡长时间发挥效果虽然是魅力点，但也有可能从场上离开后就无法发挥效果。



装备魔法

给1只怪兽效果，发动后也会继续留在场上。与表侧怪兽重叠摆放，但仍作为自己的魔法与陷阱区域的1张卡计算。



场地魔法

放在专用场地区域的魔法。发动后也会继续留在场上。也可将自己的旧场地魔法送至墓地，发动新的场地魔法。



速攻魔法

在对手回合也可发动的特殊魔法卡。一般在任何时间点都可发动，但如果要在对手回合发动必须提前放置魔法与陷阱区域。不过放置后的回合中不可发动该卡。



陷阱卡

陷阱卡和魔法卡一样可用各种效果支持战斗。不过和魔法卡大为不同的是，陷阱卡可以在对手回合中发动效果。魔法卡攻击效果较多，与之相对的是，陷阱卡的特点在于妨碍、突然袭击的效果较多。但发动需要配合对手的出法，这种卡比较难找到的地方。

通常陷阱

陷阱卡的使用步骤：一般来说必须埋伏在魔法与陷阱区域一次，不可在放置的回合发动。到下一回合之后在双方的回合都可发动。一次性效果的通常陷阱和通常魔法一样，完成效果处理后就会被送至墓地。此外发动后效果难以被妨碍这一点也一样。但陷阱卡在放置回合或发动条件齐全之前就很可能被对手破坏，所以使用时与对手的博弈十分重要。



永续陷阱

与永续魔法一样，发动后也会继续留在场上发挥效果的陷阱卡。此外，永续陷阱卡中也存在其效果与效果怪兽的效果相同的卡。该卡的特征是，妨碍对手行动，或缓缓给对方施加伤害等效果较多。



反击陷阱

反击陷阱一般来说是针对卡的发动进行发动的陷阱卡，具有将该卡的发动本身无效化等效果。对通常魔法或通常陷阱等难以妨碍其效果的卡也有效，但要发动这种类型的陷阱卡是有条件限制的。

魔法和陷阱的放置区别

魔法卡和陷阱卡一样，出卡前可以反扣在场上。但之后卡的使用方法差别很大，需要注意。除速攻魔法之外的魔法卡即使在反扣出卡的回合中，只要是主要阶段就可以发动。但在对手回合中不可发动，之后也仅限在自己的主要阶段发动。

关于速攻魔法请参考初级编·第16页▶

对战方法和决斗的准备

在与对手对战1次就定胜负的“决斗”中，双方各持有8000生命值开始游戏。先将对手生命值降至0的玩家获胜。（双方生命值同时降至0则为平手。）

关于其他获胜条件请参照上级编·第63页▶

决斗的准备

1

对战中与对手打过招呼之后，将自己的牌组洗牌后交给对战对手。双方接收对手的牌组后，稍作切牌进行混合。这种行为称作“切”。

2

“切”之后双方将牌组还给持有者，放在场上的牌组区域内。使用额外牌组的情况下，则与牌组的卡分开，放在额外牌组区域。

3

猜拳后胜者可选择自己先攻或后攻。

4

最后从自己牌组中抽出5张卡，这5张卡就成为决斗开始时的手牌。

从先攻玩家开始！

决斗的推进方法

决斗根据“回合”和“阶段”这两种分隔推进。

回合

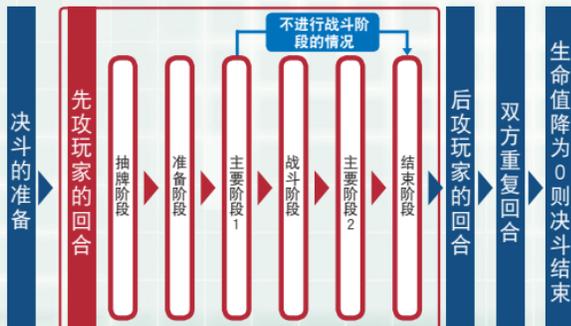
回合指的是各玩家可发起行动的顺序。具体来说，就是决斗准备就绪后，先攻玩家开始第1个回合，之后与后攻玩家交替进行。

1个回合一般由6个阶段构成。

阶段

阶段用来明确区隔玩家在该回合中所进行的步骤。在自己的回合中依照下面的顺序推进，每个阶段中都对玩家行动有所限制。

关于各阶段请参照下一页▶



在各个阶段可做的事

抽牌阶段

从牌组中抽出1张卡

※先攻玩家的第1个回合中不可抽牌

准备阶段

对写有“在准备阶段做~”的卡进行效果处理

主要阶段1

可最大限度地自由使用卡，包括召唤怪兽、放置魔法·陷阱卡、发动卡效果等。

战斗阶段

使用怪兽卡进行战斗。

挑选自己的表侧攻击表示的怪兽，挑选攻击对象。

关于战斗的详情下一页有具体说明。

※在先攻玩家的第1个回合不可进行战斗阶段。

主要阶段2

可与主要阶段1同样的事，但进行有次数限制的行动的情况下不可进行主要阶段2。

(例：召唤怪兽是1个回合1次，在主要阶段1已进行召唤的情况下，主要阶段2则不可召唤。)

结束阶段

宣告回合结束。

手牌数量在7张以上的情况下，则留下6张，其余扔掉。

进行战斗的情况

不进行战斗的情况

战斗伤害的计算方法

战斗伤害的计算方法会根据作为攻击目标的对手怪兽的表示形式有所变化。攻击表示的情况下比较对手怪兽的攻击力和自己的攻击怪兽的攻击力，守备表示的情况下比较对手怪兽的守备力和自己的攻击怪兽的攻击力进行判定。

攻击对手的攻击表示怪兽的情况

攻击怪兽的
攻击力

VS

对手攻击表示
怪兽的攻击力

胜

- 自己的怪兽的攻击力高于对手怪兽攻击力的情况下，将对手怪兽破坏后送至墓地。
- 高出的攻击力分值作为给对手生命值的伤害。

平手

- 对手怪兽和自己怪兽攻击力相同的情况下则为平手，双方的怪兽都会被破坏。
- 双方玩家都没有伤害。

负

- 自己的怪兽的攻击力低于对手怪兽攻击力的情况下，自己的怪兽将被破坏后送至墓地。
- 低于对手怪兽的攻击力分值作为给自己生命值的伤害。

攻击对手的守备表示怪兽的情况

攻击怪兽的
攻击力

VS 对手的守备表示
怪兽的守备力

※在攻击里侧守备表示的怪兽的情况下，将这只怪兽反转为表侧守备表示之后再行判定。

胜

- 自己怪兽的攻击力高于对手怪兽的守备力的情况下，破坏对手的怪兽并送至墓地。
- 双方玩家都没有伤害。

平手

- 自己怪兽的攻击力与对手怪兽的守备力相同的情况下，双方的怪兽都不会被破坏，而是继续留在场上。
- 双方玩家都没有伤害。

负

- 自己怪兽的攻击力低于对手怪兽的守备力的情况下，双方的怪兽都不会被破坏，而是继续留在场上。
- 高出的守备力数值作为伤害从自己的生命值中减去。

对手场上不存在怪兽的情况

对手场上不存在怪兽的情况下，怪兽可直接攻击对手玩家。

直接攻击成功的情况下，怪兽的攻击力直接作为给对方生命值的伤害，减去相应分值。

需谨记的决斗者礼仪

为了能愉快决斗，这里介绍需要谨记的礼仪！

决斗时不能给周围人添麻烦哦！

小心使用卡，和对手决斗时也要保持良好关系！

决斗不仅仅在于输赢，决斗的过程也要保持愉悦！

不要忘记告知对手效果处理和宣言等！

试试“快速决斗”

“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”中除本规则介绍的“大师规则”之外还可以采用“快速规则”进行游戏。基本的游戏方法和“大师规则”一样，但牌组的张数和原本的生命值等比通常决斗少，即便是首次尝试“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”也可以轻松体验决斗的乐趣。

采用“快速规则”进行的对战(=决斗)称为“快速决斗”。

此处对“快速规则”的玩法进行解说。

“大师规则”和“快速规则”的区别

	“大师规则”		“快速规则”
牌组的张数…	40~ 60张	➡	20张
生命值…	8000	➡	4000
开始时的手牌…	5张	➡	4张

■关于牌组·额外牌组

快速规则的牌组只要遵守以下规则，就可使用自己喜欢的卡自由组合牌组。

●牌组的卡张数正好20张

自由组合怪兽卡·魔法卡·陷阱卡来制作牌组吧。



●额外牌组在0张以上5张以下

即使不持有额外牌组也可进行决斗。



※需要注意的是,同名卡的张数都限制在3张以内。

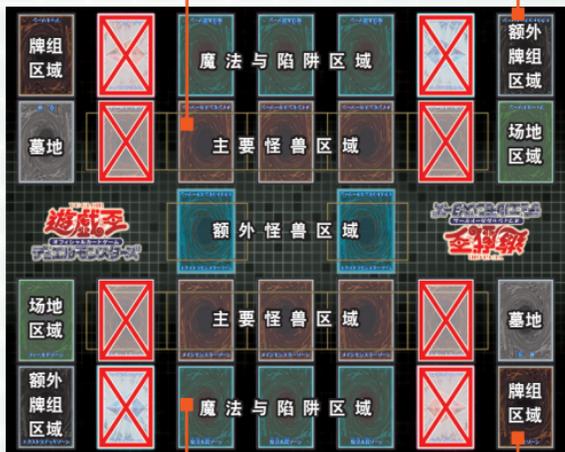
■ 决斗场上

快速决斗在如图所示的场上进行。

此处最多可以放3只怪兽。

要将攻击对手的怪兽以表侧纵向形式摆放，守备怪兽以里侧横向形式摆放。

额外牌组以里侧形式放在该区域。



此处最多可放3张魔法·陷阱卡。

魔法卡可以在自己的回合使用。在对手回合使用陷阱卡需先反扣着。

牌组以里侧形式放在该区域。

※ ⊗ 的区域不可在快速决斗中使用。

■ 快速决斗的推进方法

双方各自持有4000生命值开始决斗。和通常的决斗一样，将对手生命值降为0的玩家获胜。（双方生命值同时降为0的情况则为平手。）

通过猜拳决定先攻和后攻，双方各从自己牌组中抽出4张卡作为手牌，从先攻玩家开始，按顺序交替重复推进自己的回合和对手回合。在每个回合中，按照以下顺序推进阶段。

抽牌阶段

从牌组中抽出1张卡。
※先攻玩家的第1个回合中不可抽牌。

准备阶段

对写有“在准备阶段做~”的卡进行效果处理。

主要阶段

可最大限度地自由使用卡，包括召唤怪兽、放置魔法·陷阱卡、发动卡效果等。

战斗阶段

使用怪兽卡进行战斗。
挑选自己的表侧攻击表示的怪兽，选挑选攻击对象。
关于战斗的详情请参照下一页。
※先攻玩家的第1个回合中不可进行战斗阶段。

结束阶段

宣告回合结束
手牌数量在7张以上的情况下，则留下6张，其余扔掉。

不进行战斗的情况

进入对手的回合 如此反复，将对手的生命值降至0就获胜了！

中级编 了解各种卡

“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”除可以立刻上手玩的已构建完成的牌组之外，还可购买定期发售的扩展包等，获取各种卡。更换已构建完成的牌组中的各类卡，制作专属自己的牌组也是一大乐趣。

关于用扩展包等获取的卡的规则、初级编中介绍的规则，此处将做进一步详细解说。

<写给监护人…>

除装有本书的商品之外，还可通过用购买扩展包等方法获得各种卡。

记住初级编的规则后，作为下一步骤，此处将介绍基本规则的难点。（上级编的内容主要面向更高阶的玩家。）

～ 中级编目录 ～

牌组的制作方法	3 0
关于怪兽的表示形式	3 1
关于怪兽的效果	3 2
各种怪兽	3 5
关于战斗阶段的详细规则	5 3
关于魔法·陷阱卡等、卡效果的使用方法	5 7
连锁和咒语速度	5 8

牌组的制作方法

只要遵守以下规则，就可以使用自己喜欢的卡自由制作牌组。

- 牌组的卡张数必须在40张以上60张以内。
- 相同名字的卡最多3张。
- 如果是在官方大赛上使用的牌组，必须按照禁止·限制等大赛的规定进行构建。

关于禁止·限制卡请参照上级编·第65页▶

<制作牌组时的技巧>

- 尽量将卡张数控制在40张
张数越多，就越难抽出想要的卡，越难制定作战策略。
- 推荐比例是怪兽20张、魔法10张、陷阱10张
如果从最开始制作牌组时就把握好怪兽·魔法·陷阱的平衡，脱离胜利更近了一步。（也可以参考已构建完成的牌组内容。）
- 要注意等级5以上的怪兽卡张数
等级5以上的怪兽中强力卡很多，但其中不少难以召唤。确定好作为王牌的怪兽，尽量减少等级5以上的怪兽会让战斗更加轻松。

◆额外牌组

和主要牌组分开准备，收集用特殊方法召唤来的“融合怪兽”、“同步怪兽”、“超量怪兽”、“连接怪兽”的牌组就是额外牌组。

和主要牌组分开，最多准备15张。可在决斗中使用。（额外牌组的张数不计入主要牌组的张数。）在决斗中使用额外牌组的情况下，需要在准备决斗时将其背面朝上放在额外牌组区域。

关于怪兽的表示形式

怪兽的表示形式分为以下3种。

表侧攻击表示



召唤怪兽的情况下就是这种形式。可以攻击对手玩家或怪兽。

里侧守备表示



放置怪兽的情况下就是这种形式。在此状态下，一般不可使用怪兽效果。

表侧守备表示



里侧守备表示的怪兽被对手怪兽攻击时，反转后就变成这种表示形式。此外，用卡效果以守备表示对怪兽进行特殊召唤等情况下也会是这种表示形式。

<变更表示形式>

在自己回合的主要阶段，可以变更怪兽的表示形式。变更表示形式需要遵循以下规则。

- 1只怪兽在1个回合中只能变更表示形式1次。
- 被召唤·特殊召唤来的怪兽在该回合中不可变更表示形式。
- 进行攻击的怪兽在主要阶段2中不可变更表示形式。

<变更表示形式的例子>



关于怪兽的效果

效果怪兽的卡上有写效果的内容和使用方法。根据处理方法，效果主要分为以下4种类型，其中也存在具备这4种类型之外的特殊效果的怪兽。

- 永续效果
- 启动效果
- 诱发效果
- 诱发即时效果

■■■■■■■■■■ 永续效果 ■■■■■■■■■■

只要怪兽在场上是表侧表示，效果就会持续。该效果的特点在于，不存在发动时机，从怪兽以表侧表示出现在场上的时间点开始效果就直接适用，一旦怪兽消失，效果也随之即刻消失。

要有效活用该效果，需要设法使该卡在战斗等中不会被迅速破坏。

例 只要这张卡存在于怪兽区域，就会~。

■■■■ 启发效果 ■■■■

可以宣告发动进行使用的效果。该效果一般只能在自己的主要阶段发动。有一些卡在发动效果时就必须进行扔掉手牌或解放等步骤。因为这种效果自己发动的时机是固定的，所以便于组合到连击攻击中去。

例

可以在自己的主要阶段发动。会~。
可以解放该卡进行发动，会~。

■■■■ 诱发效果 ■■■■

在“成功召唤该卡时”、“该卡反转的情况下”等该怪兽卡所定的时机进行发动的效果。容易被对手提前发觉，所以也容易让对手提前准备好应对策略，但可以用其他卡的效果或根据自己的游戏进展提取其发动条件，在想发动的时间点进行发动。

例

成功召唤该卡时可以发动。会~。
该卡反转的情况下，会~。

■■■■ 诱发即时效果 ■■■■

虽然使用时间点有所限制，但可以在对手回合中任意发动的特殊效果。该效果虽然是怪兽效果，但咒语速度设定为2。像陷阱卡一样，卡的存在很难被察觉，可以给对手以预料之外的效果。

关于咒语速度请参照中级编·第58页▶

例

该效果在对手回合中也可发动。

<关于记载于怪兽卡上的能力名>



一部分怪兽卡上会在种族旁边记载能力的名称。

左边的“光道猎犬 莱可”上记载有名为“反转”的能力，除此之外，还有些怪兽卡上记载有“联合”、“二重”等能力名。关于该能力的内容也会记在卡的文本中。

このカードの能力名は「リバーシ」である。
【獣族／リバーシ／効果】

各种怪兽

连接怪兽



连接怪兽是一种没有等级和守备力，卡边缘为藏青色的怪兽卡。使用时不放在主要牌组，而是放在额外牌组区域。用记载于连接怪兽卡的文本中、将怪兽送至墓地的“连接召唤”方式进行特殊召唤。连接怪兽具有“连接标记”，其一大特征是，不仅对该怪兽本身，还可以对放在标记指示的区域和放在该区域的卡造成各种效果。

LINK

LINK-3

必要素材

効果モンスター2体以上

<连接召唤的必需品>

进行连接召唤的情况下，需要提前将连接怪兽放进额外牌组。此外，为进行连接召唤，必须准备与记载于连接怪兽的连接数值（=连接标记数量）同等数量的素材。可作为连接素材使用的怪兽记载于连接怪兽卡上。

上面卡的情况需要与连接数值（=3）同等数量的连接素材，该素材需要用2只以上效果怪兽集齐需要的数量。（所需素材根据怪兽有所不同。）需要将所需数量的可作为该连接怪兽素材的怪兽放入主要牌组。

连接召唤的步骤

1

将作为要连接召唤的连接怪兽的素材的怪兽集齐并在自己场上准备好。

（“解码语者”的情况下，用2只以上效果怪兽可以集齐3个

1

连接素材，所以需要准备3只将作为素材的效果怪兽。）作为素材的场上怪兽如果是表侧表示怪兽，那就既可以攻击表示也可以守备表示。

2

将所需怪兽在自己场上集齐之后，就宣告在自己的主要阶段时进行“连接召唤”。将作为素材使用的怪兽送至墓地。



3

将以送至墓地的怪兽为素材的连接怪兽从额外牌组中取出，在额外怪兽区域内以表侧攻击表示拿出。这样连接召唤便完成了。（连接怪兽不存在守备表示，所以必须用表侧攻击表示出到场上。）



< 将连接怪兽作为连接素材使用的情况 >

也可以将连接怪兽作为在进行连接召唤的情况下使用的连接素材使用。一般将1只怪兽计算为1个连接素材，但连接怪兽是个例外。也可以将1只连接怪兽所持有的连接数值（连接标记的数量）的连接作为素材使用。（连接数值不作为连接素材使用，可以按照第36页的步骤，将连接怪兽作为进行连接召唤时的连接素材使用。）在这种情况下，必须满足将作为连接素材的怪兽的条件（记载于连接怪兽）。

对“解码语者”进行连接召唤的情况



“解码语者”是连接3的怪兽，所以必须集齐3个连接素材。对连接素材必须使用“2只以上的效果怪兽”，所以要在满足其连接素材的条件的基础之上，选择是否将要成为素材的连接怪兽作为连接数值的同步素材进行计算。

必要素材

効果モンスター-2体以上

LINK

LINK-3

可以进行连接召唤的例子

连接2的效果怪兽“蜜蜂机器人”作为2个连接素材使用，再加上1只“RAM云雄羊”，作为共3个连接素材送至墓地。



不能进行连接召唤的例子

连接3的效果怪兽“解码语者”作为3个素材使用，送至墓地。

在没有满足“2只以上效果怪兽”这一连接素材条件的状态下，不可将连接怪兽作为连接数值个数量的连接素材计算。



< 关于额外怪兽区域 >

场上存在2处额外怪兽区域，但一般来说，每个玩家只各使用1处额外怪兽区域。额外怪兽区域指的是未放怪兽期间，不属于自己和对手任何一方场上的区域。决斗过程中由最开始将怪兽特殊召唤至额外怪兽区域的玩家从左右两个额外怪兽区域中选一个使用，将怪兽特殊召唤至该区域。

自己的怪兽被特殊召唤去的额外怪兽区域作为自己的场上。（对手玩家自动使用另一边的额外怪兽区域。）之后，在对手将怪兽特殊召唤至额外怪兽区域的情况下，该额外怪兽区域就作为对手的场上。



<关于“连接”>

决斗过程中，可能会出现连接怪兽的连接标记所指向的怪兽区域内存在怪兽的状态。

这种2只怪兽的状态称为“连接”。

连接怪兽和其连接处存在的怪兽都会变成“连接状态”。怪兽中也有些拥有只适用于“连接状态”时的效果。



此外，该“连接”中存在同为连接怪兽的连接标记互相指向对方的状态，特别称之为“相互连接”。



<额外怪兽区域之外的特殊召唤>

连接怪兽是要放入额外牌组的怪兽，所以从额外牌组进行特殊召唤时，一般会被特殊召唤至额外怪兽区域。不过，场上存在连接怪兽的情况下，也可从额外牌组将怪兽特殊召唤至其连接标记所指向的主要怪兽区域。



除连接怪兽之外，也可将灵摆怪兽等从额外牌组特殊召唤来的其他怪兽特殊召唤至该连接标记所指示的主要怪兽区域。

关于灵摆怪兽等请参照中级编·第43页▶



此外，也存在一些卡，其效果可以对已经被战斗或卡效果破坏并被送至墓地的怪兽从墓地进行特殊召唤。（“死者苏生”等）

用这种效果将连接怪兽等从墓地进行特殊召唤的情况下，该连接怪兽就会被特殊召唤至主要怪兽区域。（不可以特殊召唤至额外怪兽区域。）

关于怪兽的特殊召唤请参照上级编·第71页▶

<关于连接怪兽的表示形式>

连接怪兽是不存在守备表示·里侧表示的怪兽。
场上存在连接怪兽的情况下，通常为表侧攻击表示。
因此，在自己回合的主要阶段，不可变更连接怪兽表示形式。



不可变更表示形式

此外，也存在“月之书”、“敌人控制器”等一部分卡，拥有可以变更怪兽的表示形式的效果，但这些卡的效果不可适用于连接怪兽。



“变更怪兽的表示形式”

“将怪兽变更为里侧守备表示”

不可适用于连接怪兽

<关于连接怪兽的连接标记>

连接怪兽的连接标记不仅对使用该怪兽的自己，效果也可能波及对手。

- 存在于自己的额外怪兽区域的怪兽的连接标记指向对手的主要怪兽区域的情况下，自己的怪兽会变成与该对手怪兽相“连接”的状态。
(如果对手怪兽为连接怪兽，其连接标记互相指向对方，那么就会变成“相互连接”状态。)



- 存在于自己的额外怪兽区域的怪兽的连接标记即使指向对手的主要怪兽区域，自己也不可将该怪兽特殊召唤至对手的主要怪兽区域。不过，对手玩家可以使用该连接怪兽的连接标记，将连接怪兽等从额外牌组特殊召唤至自身的主要怪兽区域。



进入对手也可以用
自己的连接标记从额外
牌组特殊召唤的状
态!

特殊
召唤!!

连接

灵摆怪兽



灵摆怪兽是指，不仅可以作为怪兽呼叫出，也可以在灵摆区域作为魔法卡发动，进行“灵摆召唤”的卡。1个回合中只可以进行1次灵摆召唤，但可以一口气特殊召唤大量怪兽，根据灵摆尺度的数字召唤出等级高的怪兽。

灵摆尺度



<灵摆召唤的必需品>

进行灵摆召唤的情况下，必须先确认记录在灵摆怪兽的灵摆尺度的数字。上面卡的情况下，灵摆尺度为4。进行灵摆召唤需要2只灵摆怪兽。需要将灵摆尺度的数字不同的2只以上怪兽放入主要牌组。

灵摆召唤的步骤

1 在自己的主要阶段，从手牌中将灵摆怪兽放入自己左右两端的魔法与陷阱区域。这就像场地魔法或永续魔法那样，从手牌中拿出后放入，然后发动。

发动之后，只要没被卡效果破坏等情形出现，该灵摆怪兽会一直留在该区域内。（放进去的这段时间内，该魔法与陷阱区域作为灵摆区域。）

2

如果2只灵摆怪兽被放在灵摆区域，就在自己的主要阶段宣告“灵摆召唤”。确认被放在左右灵摆区域内的怪兽的灵摆尺度，可以从手牌特殊召唤任意数量的（最多是自己空置的主要怪兽区域的数量）等级在两个数值之间的怪兽。到这一步灵摆召唤就完成了。



在这种情况下，灵摆尺度是1和8，可以特殊召唤等级2·3·4·5·6·7的怪兽。

<从额外牌组特殊召唤>

被战斗或卡效果破坏的怪兽一般会被送至墓地，但灵摆怪兽是个例外。灵摆怪兽在场上被破坏并将被送至墓地的情况下，那么就不会被送到墓地，而是正面朝上放在额外牌组区域。

宣告“灵摆召唤”时，存在正面朝上被放在额外牌组区域的灵摆怪兽的情况下，那么该灵摆怪兽也可以包含于特殊召唤的怪兽。从额外牌组被灵摆召唤的怪兽与从手牌被灵摆召唤的怪兽不同，会被特殊召唤至额外怪兽区域。此外，从额外牌组特殊召唤怪兽的情况下，如果场上存在连接怪兽，那么不仅可以特殊召唤至额外怪兽区域，还可以特殊召唤至连接怪兽的连接标记所指向的自己的主要怪兽区域。（在该情况下要注意的是，必须确认左右灵摆区域内所放的怪兽的灵摆尺度，出等级位于两个数值之间的灵摆怪兽。）

超量怪兽

阶级



必要素材 レベル4モンスター×2

超量怪兽是没有等级但有阶级，卡边缘为黑色的怪兽卡。

使用时不放在主要牌组中，而是放在额外牌组区域。一般要在自己场上集齐2只以上等级相同的怪兽后用名为“超量召唤”的方法进行特殊召唤。

一大特征是作为素材的怪兽重叠放在超量怪兽下面，用于发挥各种各样的效果。

<超量召唤的必需品>

如果要进行超量召唤，需要事先将超量怪兽放进额外牌组。此外，进行超量召唤需要作为记载于超量怪兽的素材的怪兽。

以上卡的情况下，表明需要2只等级4以上的怪兽。（所需素材根据怪兽有所不同。）需要把足够的可以成为该超量怪兽素材的怪兽放入主要牌组。

超量召唤的步骤

1 将想要超量召唤的、将作为超量怪兽的素材的怪兽集齐，在自己场上准备好。



等级4怪兽×2

（“No.39 希望皇 霍普”的情况下，就需要2只等级4的怪兽。）将成为素材的怪兽如果是表侧表示，那么既可以攻击表示也可以守备表示。

45

2



在自己场上集齐必要怪兽后，就在自己的主要阶段宣告“超量召唤”。把自己场上将成为素材的怪兽在怪兽区域重叠。

3



从额外牌组取出以重叠的怪兽为素材的超量怪兽，重叠放在作为素材的怪兽之上。到这一步超量召唤就完成了。

进行超量召唤的情况下，超量怪兽可以采用表侧攻击表示和表侧守备表示中的任一形式进行重叠。

超量怪兽的重叠方法。

表侧攻击表示



表侧守备表示



进行超量召唤的情况下，可以特殊召唤至额外怪兽区域和主要怪兽区域中的任意一个区域内。需要挑选想把超量怪兽出到的区域，在该区域内将作为素材的怪兽重叠。

46

同步怪兽



同步怪兽是卡边缘为白色的怪兽卡。

使用时不放在主要牌组而是放在额外牌组。将被称为“协调”的怪兽等级与其他怪兽的等级加起来，呼叫出具有二者合计总数等级的怪兽，用这种叫做“同步召唤”的方法进行特殊召唤。

必要素材 チューナー+チューナー以外のモンスター1体以上

<同步召唤的必需品>

如果要进行同步召唤，需要事先将同步怪兽放进额外牌组。此外，进行同步召唤需要记载于同步怪兽的作为素材的协调，以及其他怪兽。上面卡的情况下，表示需要1只协调和1只以上协调以外的怪兽。

所需素材根据怪兽有所不同，有可能需要特定卡名的怪兽。

右边卡的情况下，表示需要1只作为协调的“废品同调士”和1只以上协调以外的怪兽。

需要将必要数量的可作为同步怪兽素材的协调和怪兽放进主要牌组。



必要素材 「ジャンク・シンクロン」+チューナー以外のモンスター1体以上

同步召唤的步骤

将想要同步召唤、可作为同步怪兽素材的怪兽集齐，在自己场上准备好。（“废品战士”的情况下，因为“废品同调士”等级3，

还需要1只等级2的怪兽或者2只等级1的怪兽。）将成为素材的怪兽如果是表侧表示，那么既可以攻击表示也可以守备表示。

1



2



在自己场上集齐必要的怪兽之后，就宣告在自己的主要阶段“同步召唤”。自己场上将作为素材使用的怪兽和协调将被送至墓地。

3



以被送至墓地的怪兽为素材的同步怪兽被从额外牌组中取出，出到怪兽区域。到这一步同步召唤就完成了。

进行同步召唤的情况下，同步怪兽的形式既可以是表侧攻击表示也可以是表侧守备表示。

进行同步召唤的情况下，可以特殊召唤至额外怪兽区域或主要怪兽区域的任一区域。挑选想把同步怪兽出到的区域，将同步怪兽放在该区域。

融合怪兽



融合怪兽是卡边缘为紫色的怪兽卡。

与超量怪兽、同步怪兽不同，是使用“融合”魔法卡被呼叫出的怪兽。因为是用魔法卡的效果呼叫出来的，所以好处是不仅可以使用场上怪兽，还可以使用手中的怪兽。

融合
召唤!!

必要素材

「E・HERO フェザーマン」+「E・HERO バーストレディ」



“融合”魔法卡

<融合召唤的必需品>

如果要进行融合召唤，需要事先将融合怪兽放进额外牌组中。

此外，为了进行融合召唤，需要记载于融合怪兽的作为素材的怪兽，以及融合魔法卡。

上面卡的情况下，表示需要“E・HERO 羽翼人”和“E・HERO 爆炎女郎”。

(所需素材根据怪兽有所不同。)

可将作为该融合怪兽素材的怪兽和“融合”魔法卡按照所需数量放入主要牌组中。

融合召唤的步骤

1

集齐将成为想要融合召唤的融合怪兽素材的怪兽和“融合魔法”，在自己的手牌或自己场上准备好。将成为素材的怪兽也可以不是表侧表示。

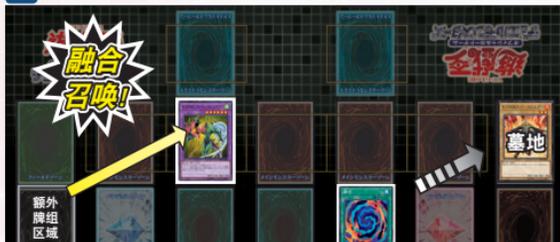
2



此时，可以将手牌中的怪兽或者自己场上里侧表示的怪兽等，即处于对手不知道其内容的状态的怪兽作为素材，但作为礼仪，还是得让对方确认好该怪兽是否可以作为正确的融合怪兽素材。

3

将被送至墓地的怪兽为素材的融合怪兽从额外牌组中取出，出到怪兽区域。最后，将用过的“融合”魔法卡送至墓地，融合召唤就完成了。



进行融合召唤的情况下，融合怪兽既可以是表侧攻击表示形式，也可以是表侧守备表示形式。

进行融合召唤的情况下，可以特殊召唤至额外怪兽区域或主要怪兽区域中的任意一处。挑选想把融合怪兽出到的区域，将融合怪兽放在该区域。

仪式怪兽



仪式怪兽是卡边缘为蓝色的怪兽卡。

与超量怪兽、同步怪兽不同，是用专用的仪式魔法卡呼叫出的怪兽。因为是用魔法卡的效果呼叫出来的，所以好处是不仅可以使场上上的怪兽，也可以使用手牌中的怪兽。

仪式
召唤!!



必要の魔法卡

「カオスの儀式」により降臨。



仪式魔法卡

<仪式召唤的必需品>

为了进行仪式召唤，需要把与仪式怪兽相对应的仪式魔法卡放入主要牌组中。

※需要注意的是，与融合怪兽、同步怪兽等不同，这不是放入额外牌组的怪兽。此外，在进行仪式召唤时，不需要将成为素材的特定怪兽。在记载于仪式魔法卡的条件下，解放怪兽。

左边卡的情况下，需要从手牌・自己场上解放等级总数在8以上的怪兽。

必要条件

「カオス・ソルジャー」の降臨に必要。①：自分の手札・フィールドから、レベルの合計が8以上になるようにモンスターをリリースし、手札から「カオス・ソルジャー」を儀式召喚する。

仪式召唤的步骤

1 将想要仪式召唤的仪式怪兽和对应的仪式魔法卡集齐，在自己手牌中准备好。

此外，需要在记载于仪式魔法卡的条件下解放怪兽，需要将用于解放的怪兽在手牌或自己场上准备好。

接下来，在自己的主要阶段宣告发动仪式魔法卡，放在魔法与陷阱区域。根据记载于仪式魔法卡的条件下，将怪兽从自己的手牌或自己场上解放。



此时，可以将手牌中的怪兽、自己场上里侧表示的怪兽等，即处于对手不知道其内容的状态的怪兽解放，但作为礼仪，还是得让对手确认好解放的仪式怪兽等级是否符合。

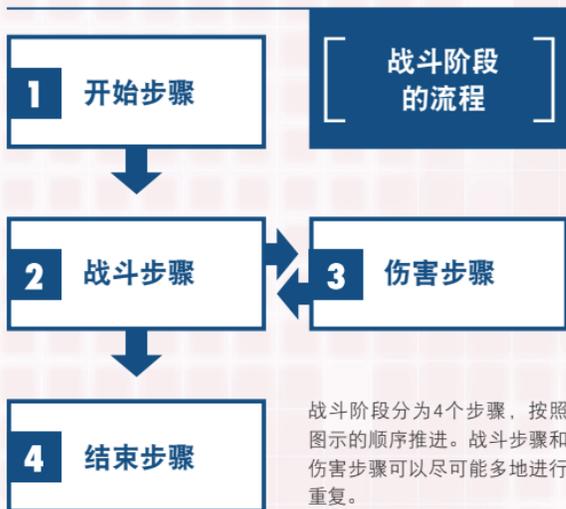
3 把手牌中与已使用的仪式魔法卡相对应的仪式怪兽出到主要怪兽区域。最后，将用过的仪式魔法卡送至墓地，仪式召唤就完成了。



进行仪式召唤的情况下，仪式怪兽既可以是表侧攻击表示形式，也可以是表侧守备表示形式。

关于战斗阶段的详细规则

战斗阶段指的是，使用场上怪兽进行战斗的阶段。该阶段还细分为“步骤”，依照定好的步骤推进。战斗阶段不是必须进行的阶段。即使是在场上有怪兽的情况下，也可以根据玩家的判断不进行战斗阶段，直接进入结束阶段。



1 开始步骤

这是为进入战斗阶段进行宣告的步骤。回合玩家要进入战斗阶段的情况下，就要宣告“即将进入战斗阶段”。

不过，只有先攻玩家的第1个回合中按照规则不可进行战斗阶段。从第2个回合的后攻玩家开始可以进行。

2 战斗步骤

从自己场上的表侧攻击表示的怪兽中，挑选1只想使之攻击的怪兽和1只作为攻击目标的对手怪兽，宣告攻击。在没有对手怪兽的状况下，可以直接攻击对手玩家。宣告结束后就转到伤害步骤。伤害步骤结束后再次回到战斗步骤，以上步骤可尽可能多地重复。不过，一般对1只怪兽只能进行1次攻击。

3 伤害步骤

这是计算伤害，导出战斗结果的步骤。伤害步骤结束后再次回到战斗步骤。

关于伤害步骤更详细的推进方法请参照上级编·第77页▶

4 结束步骤

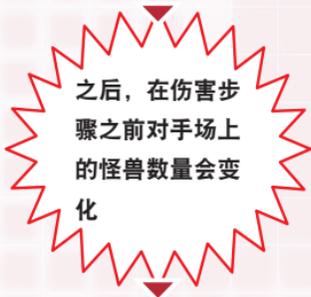
重复战斗步骤和伤害步骤，想使之攻击的怪兽用完之后，就进入结束步骤。向对手宣告“战斗阶段结束”，战斗阶段就结束了。

■战斗步骤的“倒回”

在战斗步骤中，有可能出现宣告攻击怪兽和攻击目标怪兽后，因卡效果等攻击目标怪兽消失、新的对手怪兽出现的情况。

此时会发生“倒回”。回合玩家可以重新选择新的攻击目标。虽然也可以取消怪兽的攻击，但在这种情况下，该回合中无法以同一只怪兽再次攻击，这一点请务必注意。

宣告攻击怪兽
和攻击目标
怪兽



“倒回”发生！
重新选择攻
击目标怪兽

战斗处理时(伤害步骤)的注意点

在优先进行伤害计算处理的伤害步骤中，存在高难度的发动限制，效果处理的时机也与通常不同，请务必注意，

■卡的发动限制

在伤害步骤中，除具备增减怪兽的攻击力·守备力的效果的卡，以及反击陷阱之外，其他都不可发动。此外，这些卡只能在伤害步骤开始后、开始计算伤害之间的时间段发动。

■攻击里侧表示的怪兽

攻击里侧守备表示的怪兽的情况下，会在伤害步骤反转该怪兽，变成表侧守备表示。之后，确认该怪兽的守备力，转入伤害计算。

■反转的情况下发动的怪兽效果

被攻击的里侧守备表示的怪兽，如果具备可以在“该卡反转的情况下”进行发动的效果，其效果的发动和处理将在伤害计算之后进行。此时，在以场上怪兽为对象发动效果的情况下，不可将因伤害计算确定破坏的怪兽为对象。

关于魔法·陷阱卡等卡的效果的使用方法

以下将对各种卡的使用方法进行详细说明。

<魔法卡的发动方法>

从手牌发动魔法卡的情况下先暂时放在魔法与陷阱区域。在魔法与陷阱卡区域已经有5张卡的情况下，就不能从手牌发动新的魔法卡。

只要是场地魔法，那么即便场地区域内有自己发动或放置的卡，也可以把旧卡送至墓地，并发动·放置新的场地魔法卡。

此外，自己和对手可以各自发动1张场地魔法，其效果有只适用于自己的，也有同时适用于对手的。

<关于发动时机未被记载的卡效果>

魔法·陷阱卡和效果怪兽的多数效果上大多记载有发动时机，但也存在一些卡，随时都可以发动。

(主要可以在速攻魔法、陷阱卡、怪兽的诱发即时效果等看到。)

此外，关于这些卡，就像第56页所介绍的，其中存在很多不可在伤害步骤发动的卡。这些卡的效果不仅在自己的回合，也可以在对手回合发动，所以不可以无视对手卡的发动和处理，自己随意进行发动。

在“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”中，为顺利解决这些处理，定有名为“连锁”和“咒语速度”的规则。

详情请参照下一页▶

连锁与咒语速度

何为连锁？

“连锁”指的是，在以顺利解决魔法&陷阱卡等应对问题为目的的系统内，对应1张卡的发动去发动其他卡的行为。

卡发动效果时，对手玩家针对此就一定会得到连锁机会。此处要注意的是，不要在未确认对手是否要连锁的情况下就直接进行处理。对手进行连锁的情况下，自己也可以进行连锁。对手未进行连锁的情况下，也可以自己连锁自己的卡。

如此就可以尽可能多地进行连锁，双方不再进行连锁时，最后就从被连锁发动的卡开始按顺序进行效果处理。

咒语速度

“咒语速度”指的是卡的效果速度。与连锁相关、且已发动的卡快于对应卡的咒语速度的情况下，不可发动连锁。

大致来说，反击陷阱最快，接下来是特攻魔法·陷阱卡，最慢的是效果怪兽·魔法卡的效果。

关于各卡的咒语速度请参照中级编·第60页▶

连锁的结构

连锁结束



连锁 4

对应连锁3使用的咒语
速度2·3的卡

连锁 3

对应连锁2使用的咒语
速度2·3的卡

连锁 2

对应连锁1使用的咒语
速度2·3的卡

连锁 1

最开始使用的、咒语速
度1·2的卡

处理
顺序

中
级
编

发
动
顺
序

熟练掌握连锁后，最开始发动的卡作为“连锁1”，每一次连锁发动就以连锁2,3……的形式不断积累连锁屏蔽。

连锁发动结束后就进入效果处理，从最后发动的连锁开始按顺序进行效果处理。

咒语速度一览

魔法、陷阱、效果怪兽的效果中速度已被设定好。存在1至3的咒语速度，如果没有对应卡以上的速度，就不可进行连锁发动，这一点请务必注意。

■ 咒语速度1

- 通常魔法
- 装备魔法
- 场地魔法
- 永续魔法
- 仪式魔法
- 效果怪兽

这是咒语速度中最慢、对其他任何发动都不可主动进行连锁发动的卡。因此，一般来说不可能积累到连锁2以上。

■ 咒语速度2

- 速攻魔法
- 通常陷阱
- 永续陷阱
- 效果怪兽（诱发即时效果）

这是对于咒语速度1和咒语速度2可以进行连锁的组。包括不选择时机就可发动的卡，以及在对手回合也可发动的卡等。

■ 咒语速度3

- 反击陷阱

对任何速度都可进行连锁、咒语速度最快的卡。只有咒语速度同为3者可以与之对应。

中
级
编

连锁例

“例”对应玩家A使用的“旋风”，玩家就发动反扣的“魔法干扰”。接下来玩家A继续对应，发动“盗贼的七道具”。

在这种情况下，连锁就如下进行积累。

连锁
3 “盗贼的七道具” 咒语速度3
将“魔法干扰”的发动无效化

连锁
2 “魔法干扰” 咒语速度3
将“旋风”的发动无效化

连锁
1 “旋风” 咒语速度2
破坏场上的1张魔法·陷阱卡

首先，要在一开始处理连锁3的“盗贼的七道具”，将“魔法干扰”的发动无效化。

接下来要处理连锁2的“魔法干扰”，用刚才的“盗贼的七道具”效果使之一直保持不发动的状态。

于是，通过“魔法干扰”的效果本应被无效化的连锁1的“旋风”的效果被顺利处理，正如最开始的目的一样，场上的1张魔法·陷阱卡被破坏。

上级编 了解面向大赛的规则

如果可以制作专属自己的牌组，就去参加在全国各地举办的官方大赛以及各类决斗活动吧。邂逅陌生的牌组和决斗者都会为您带来新的乐趣。在此将介绍参加官方大赛和活动时需要了解的、面向上级者的规则。

<写给监护人…>

“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽”的活动和大赛分为许多种类，从初学者也可以轻松参加的“规则教室”等活动，到在各地销售店铺实施的官方大赛，甚至世界大赛等都应有尽有。建议您一边阅读本上级编记载的内容，一边提前确认好哪些店铺实施您要参加的活动及其参加规则等。

~ 上级编目录 ~

关于对战方法和胜利条件·····	6 3
大赛和活动中根据情况所需要的东西·····	6 4
其他规则（面向上级者）·····	6 5
规则用语辞典（面向上级者）·····	7 9

关于对战方法和胜利条件

■ 对战方法

在官方大赛和活动中，有可能采用通过3次决斗决定胜者的方法。

这种3次定胜负的方法称为“比赛”。

在“比赛”过程中，第2次决斗以后的先攻·后攻选择权属于前一次决斗中的败者。

在“比赛”过程中先胜2次的玩家为胜者。

1胜2平手的情况下，1胜的为胜者。

此外，1胜1败1平手、3平手的情况下，该次“比赛”就为平手。

■ 决斗的胜利条件

先将对手的生命值降为0的就获胜，但也可能根据其他条件决定决斗胜负。

●对手牌组为0张、必须抽卡时却抽不了的情况
(对手牌组的剩余张数变为0张的时间点不算胜利。)

●根据各种卡的效果获胜

(例): 在自己手牌中集齐“被封印的艾克佐迪亚”、“被封印者的右脚”、“被封印者的左脚”、“被封印者的右腕”、“被封印者的左腕”时, 就获得决斗的胜利。

根据大赛和活动情况所需要的东西

■ 副牌组

副牌组指的是用于牌组调整的预备卡。虽然不能在决斗中使用，但在3次定胜负的“比赛”中，可以在决斗与决斗的间隙中根据战略替换牌组·额外牌组中的卡。替换副牌组之前和之后的张数必须相同。使用副牌组时的注意点如下。

●副牌组的张数在15张以下

●与在牌组·额外牌组中使用的卡同名的卡被使用的情况下，加上牌组·额外牌组，同名的卡最多3张

■ 根据卡的效果处理所需要的东西

“硬币”

有一些卡可以使用硬币进行效果判定。

“骰子”

和硬币一样，有一些卡可以使用骰子进行效果判定。

本游戏使用的是数值从1到6的6面骰子。

“计数物”

根据卡的效果，用于计算回合或能力上升等的点数的记号。

详情请参照上级编·第70页▶

“怪兽衍生物”

这是根据卡的效果可以作为怪兽替代品使用的东西。

尽量使用攻击表示·守备表示简明易懂的怪兽衍生物。

详情请参照上级编·第66页▶

※使用硬币或骰子等情况下，要在对战前事先准备好。

其他规则(面向上级者)

■禁止·限制卡

一般来说，能放进牌组（包括额外牌组·副牌组）的同名卡的张数最多一共3张，但在官方大赛等进行的官方决斗中，设置了根据大赛形式制定的、被称为“限制规则”的规则。可能会限制放进牌组的卡的张数。

限制分为3种，设定在3种范围之内的卡被设定了可放进牌组的同名卡的最多张数。

“禁止卡”

已被设定的卡1张都不能使用。

“限制卡”

同名卡最多1张。

“准备限制卡”

同名卡最多2张。

限制卡的列表会发布在“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽官方网站”上，并随时更新。如果要参加大赛，请提前确认好，并调整牌组。

【官方网站】 <https://www.yugioh-card.com/japan/>

■怪兽衍生物

怪兽衍生物指的是产生卡效果的怪兽。因为不是卡，所以不放入牌组，被破坏后也不会去墓地而是直接消灭。消灭的怪兽衍生物会从决斗中除去，但不包括根据卡效果被除外的卡。实际出到场上时，请将硬币或外卡套等（必须是可以攻击·守备表示的）作为衍生物出到主要怪兽区域。衍生物作为主要怪兽区域5张限制中的1张进行计算。

此外，表示形式仅有表侧攻击表示和表侧守备表示。衍生物不可里侧表示。同时，衍生物不可作为超量素材。

关于“除外”请参照上级编·第87页▶

■公开信息

“手牌张数”、“墓地卡”、“现在的生命值”等为公开信息，可以双方互相随时确认。被问及手牌张数和生命值的玩家必须告诉对手正确数值。

此外，关于墓地的信息，即便是对手的墓地也可拿来确认，但要遵守事前和对手打招呼的礼仪。还有，确认墓地时，卡的顺序不可改变。

■同时发动多张卡的情况

咒语速度为1的诱发效果在相同时机发动的情况下，可以特殊对待，用连锁处理解决效果。首先从回合玩家的效果开始连锁。只有一个的情况下那就算连锁1，存在多个的情况下就由回合玩家进行选择，用自己的效果制作连锁。之后对手玩家将连锁与自己的效果重叠。也就是说，从对手玩家的效果开始进行处理。

■关于效果发动和基本的连锁方法

发动效果(卡)的情况下，发动该效果的玩家必须确认是否与对手玩家连锁。在这个时间点不对发动的效果进行处理。双方都“不连锁”的情况下，就开始效果处理。并且，因为不是“怪兽的各种召唤”、“宣告各阶段的开始和结束”等效果(卡)的发动，不可以对此连锁。

■关于攻击力同为0的怪兽之间的战斗

具备相同攻击力、以攻击表示存在的双方怪兽在进行战斗的情况下，双方的怪兽一般都会被战斗破坏，而以攻击表示存在、攻击力为0的怪兽们在进行战斗时，因为都不具备攻击力，双方怪兽都不会被破坏，可以留在场上。

■双方同时行动的情况

如“双方各抽1张牌”所说的那样，双方要同时进行相同效果处理的情况下，回合玩家先进行效果处理。在上述效果中，回合玩家先抽1张卡之后，另一方的玩家再抽卡。

■规则和效果相矛盾的情况

基本规则和卡的效果相矛盾的情况下，一般优先各卡的效果。比如按照基本规则，1个回合怪兽只可攻击1次，但使用卡的效果可以进行2次攻击。

■何为记载于旧卡的“活祭品召唤”

指的是本书开设的“大师规则”中的“上级召唤”。记载于卡上的“活祭品召唤”作为规则中的“上级召唤”推进游戏。

■确认过牌组卡的情况下的处理

进行像“从牌组将1只战士族怪兽加入手牌”这样的效果处理的情况下，先将牌组内容全部确认后再进行处理。在这种情况下，即便卡文本中没有记载，处理后也要对牌组进行洗牌。同时，像“翻开牌组最上面的卡”、“放在牌组最下面”这样的卡效果处理并不是要确认牌组的全部内容，处理后不对牌组进行洗牌。

■回合的计算方法

计算回合时，将各自的回合都作为1个回合进行计算。这样，自己的回合结束，对手的回合也结束的情况下，就算已经过了2个回合。有些卡上有“计算3个对手的回合”等记载，在这种情况下，就只计算对手的回合数。

■关于超量素材

进行超量召唤时，重叠的怪兽被称为“超量素材”。成为“超量素材”的怪兽在场上不作为卡。此外，重叠的超量怪兽从场上离开的情况下，重叠在下面的“超量素材”会被全部送至墓地。同时，超量怪兽为里侧表示的情况下，或是控制权显示的情况下，“超量素材”不会被送至墓地，而是保持和超量怪兽一起重叠的状态。

■关于将卡放回手牌或牌组的效果的处理

发动“将卡放回持有者的手牌”、“将卡放回持有者的牌组”的效果，该效果适用于融合·同步·超量·连接怪兽的情况下，就不放回手牌或牌组，而是放回额外牌组。融合·同步·超量·连接怪兽不放回手牌或牌组。

■“关于○○指示器”

这指的是根据特定的卡效果等被指定的放在卡上的记号。指示器有很多种类，根据需要各种指示器的卡的效果，可适用于各类效果。此外，一般来说各种指示器本身是没有效果的。

■关于里侧表示的卡（被放置的卡）

在场上以里侧表示存在的卡（被放置的卡）的内容没有公开信息，不可向对手玩家确认。存在于怪兽区域的情况下，会判别为怪兽，但除此之外的具体信息（怪兽卡的种类·卡名·种族·属性·等级·攻击力等）处于不可判别状态。被放置于魔法与陷阱区域的情况下，就是魔法卡或陷阱卡，但还是不能确认具体信息。

在这些情况下，需要特定卡名的效果不可适用，如果是被放置的怪兽的情况下，无法对装备魔法进行装备，以及需要种族或属性、攻击力等卡的具体信息的效果也不可适用。

比如，超量怪兽以里侧表示存在的情况下，就处于无法判别怪兽卡种类的状态，所以不可使用像“选择破坏1只超量怪兽”这样的卡效果去选择里侧表示的怪兽。

■关于怪兽的特殊召唤

怪兽的特殊召唤大致可分为2种。1种是特殊召唤怪兽的特殊召唤。这种是依照特殊步骤进行的，不伴随效果的发动。包括连接召唤、灵摆召唤、超量召唤、同步召唤，以及召唤条件有规定的效果怪兽。

此外，最新的文本中，特殊召唤怪兽记载有“○○族/特殊召唤/效果”。

另一种是根据卡效果进行的特殊召唤。和上述的特殊召唤不同，伴随着魔法·陷阱或效果怪兽的效果发动会进行处理。包括融合召唤、仪式召唤，以及具备特殊召唤怪兽效果的魔法·陷阱·效果怪兽的效果。

一般来说，如果是手牌或牌组中的特殊召唤怪兽、未经规定方法召唤而被送至墓地的特殊召唤怪兽，不可用这种方法进行特殊召唤。

还有，“电子龙”等一部分效果怪兽中，也存在一些特别的怪兽，像特殊召唤怪兽的特殊召唤一样，它们具备在不发动效果的状态下进行处理并被特殊召唤的效果。

■回合玩家的优先权

推进回合的回合玩家都掌握着在各阶段和步骤的先行发动卡的权利。这称为回合玩家的“优先权”。

只要回合玩家拥有优先权，那么对手玩家除了主动发动的诱发效果之外，不可以先发动卡。在“获得优先

权发动卡的情况”和“放弃优先权的情况”下，优先权自动转移到对手玩家手中。推进阶段或步骤之前必须先放弃优先权。

在决斗中严格推行这项规则的话，每次在阶段或步骤结束前都必须宣告放弃优先权，确认对手的卡的使用情况。不过，在实际决斗过程中为了顺畅推进游戏，宣告阶段或步骤的结束也包含了放弃优先权的意思。如此，宣告阶段等的结束时，对手玩家可以说“那么在结束前我要发动这张卡”，并使用卡，这就相当于回合玩家放弃了优先权，对手玩家获得优先权了。

- 发动卡的优先权在于回合玩家
- 卡发动后，在宣告步骤或回合结束的情况下，优先权转移到对手玩家手里

■关于结束阶段诱发效果等的处理

存在“结束阶段必须进行的效果处理”、“可以在结束阶段发动的怪兽的诱发效果”的情况下，回合玩家对这些效果可以优先进行发动·处理。

因为这些效果的处理阶段是结束阶段，所以要各自一一进行解决。在这种情况下，在该结束阶段必须处理的种种效果不会采用连锁处理。

对手玩家也一样，存在在结束阶段必须进行的效果处理、怪兽的诱发效果的情况下，不会把各种效果放在连锁上进行处理，而是要各自一一处理。此时，即便双方都必须进行效果处理的情况下，因为回合玩家有优先权，可以从回合玩家的效果开始处理。在此时间点回合玩家必须进行的效果处理都已完成的情况下，那就由对手玩家进行效果处理。

此外，回合玩家一一进行效果处理，在1个效果处理完成的时间点，在暂时放弃优先权的情况下，对手玩家可以进行效果处理。

■关于“Yu-Gi-Oh! Trading Card Game”系列

用英语等日语之外的语言标记的“Yu-Gi-Oh! Trading Card Game”系列可以和日语标记的卡混合进行游戏。

不过，在大赛等官方决斗的情况下有可能禁止使用。需要事先确认大赛规则。此外，“Yu-Gi-Oh! Trading Card Game”系列和日语标记的卡混合使用的情况下，卡背面的设计有所不同，所以一起使用时要装载看不到背面的防护具。

还有，使用日语标记之外的卡的情况下，为了正确进

行卡的效果处理，提前告诉对战对手正确的文本。

卡的日语名称和英语名称可以在“游戏王官方卡片游戏决斗怪兽卡数据库”(<https://www.db.yugioh-card.com/yugiohdb/>)进行确认。

■魔法·陷阱卡的“卡发动”和“效果发动”

从手牌将魔法卡正面放在魔法与陷阱区域，或被放置的魔法·陷阱卡从反面翻到正面进行发动就称为“卡发动”。像“魔法干扰”那样将卡发动无效化的反击陷阱卡在此时将会发动。此外，永续魔法、永续陷阱卡与此不同，在以表侧表示的形式存在时会具备可发动的效果，也存在被破坏并被送至墓地时发动效果的魔法卡。这称作“效果发动”，与上述的“卡发动”相区别。

■关于灵摆召唤

进行灵摆召唤的情况下，需要注意灵摆尺度的数字。比如，将具有相同灵摆尺度的怪兽放在左右灵摆区域时，或者放的怪兽的灵摆尺度差只有1的时候，不存在2个灵摆尺度之间数字的等级，所以不可进行灵摆召唤。（即便不进行灵摆召唤，放在灵摆区域的灵摆怪兽的灵摆效果也可以像通常一样适用。）

■ 将灵摆怪兽放在灵摆区域的方法

灵摆怪兽虽然是怪兽卡，但放在左右两端的魔法与陷阱区域时会作为魔法卡，正面朝上进行发动后根据处理再放。根据该处理，放置灵摆怪兽的区域也会作为灵摆区域使用。（不可从手牌将灵摆怪兽在灵摆区域内作为魔法卡进行放置。此外，中央3处魔法与陷阱区域不可根据该处理发动和放置灵摆怪兽。）

放在灵摆区域期间作为魔法卡使用，记载于卡上的灵摆效果将被适用。（作为怪兽的效果不适用。）（不过，按照魔法卡的分类，它不属于“通常”、“永续”、“场地”、“装备”、“速攻”、“仪式”中的任何一种，是一种特殊的卡。）此外，灵摆怪兽的数量包含在魔法与陷阱区域的5张之中。

放在灵摆区域的灵摆怪兽如场地魔法一样，玩家不可按照自己的意志置换。（只要没有被破坏，就会一直留在灵摆区域内。）此外，如果自己左右两端的魔法与陷阱区域处于空着的状态，1个回合中可以把灵摆怪兽放入任意次。

■ 关于加入额外牌组的灵摆怪兽

在决斗中使用时，需要玩家事先用准备好的15张以内的融合·同步·超量·连接怪兽（仅限于这4种怪兽）进行构建。但是，灵摆怪兽可以在决斗中从场上

加入到额外牌组中。灵摆怪兽加入额外牌组后，即使决斗中额外牌组的张数达到16张以上，也不违反规则。灵摆怪兽在灵摆区域或场上，处于作为卡存在的状态下即将被送至墓地时，就不送至墓地，而是加入额外牌组。（里侧表示的灵摆怪兽从场上将被送至墓地的情况也一样。）

加入额外牌组的灵摆怪兽为了和融合怪兽等相区别，以正面朝上的形式摆放。（已加入额外牌组的灵摆怪兽张数、卡内容都是公开信息，双方可以互相确认。）此外，灵摆怪兽从手牌或牌组被送至墓地，或是已成为超量素材的灵摆怪兽被送至墓地等的情况下，就按照通常做法被送至墓地。

在决斗结束后，要将已加入额外牌组的灵摆怪兽放回牌组。

■关于伤害步骤的详情

在伤害步骤会进行各种处理，包括计算战斗伤害、因战斗产生的怪兽破坏、因战斗发动的效果等。为了顺利进行这些处理，伤害步骤进一步分为5个阶段推进。

1 伤害步骤开始时

伤害步骤开始。（攻击里侧表示怪兽的情况下，在该时间点该怪兽不会变成表侧表示。）

<关于可以发动的卡等>

一般来说，除“伤害步骤时”可发动的效果和增减怪兽的攻击力·守备力的效果（“收缩”、“欧尼斯特”等）以及反击陷阱之外都不可发动。而“一刀两断侍”、“谜之剑士LV2”、“A·O·J灾难兽”等一部分卡的效果会在该时机发动，进行处理。

2 伤害计算前

攻击里侧表示怪兽的情况下，这里将该怪兽反转，进行表侧表示。（此外，该已进行表侧表示的怪兽的“该卡反转的情况下”的效果不在此处进行处理。会在“伤害计算后”发动，并进行处理。）

双方都完成卡发动和效果处理后，就进入伤害计算。

<关于可以发动的卡等>

里侧表示怪兽变为表侧之后，可以发动怪兽的效果和速攻魔法·陷阱卡等的效果，但一般来说，除“伤害步骤时”、“伤害计算前”可以发动的效果和增减怪兽的攻击力·守备力的效果（“收缩”、“欧尼斯特”等）以及反击陷阱之外都不可发动。“光道武僧艾琳”“钻头机人”等一部分卡的效果会在该时间点发动，并进行处理。

3 伤害计算时

进入实际的伤害计算。根据该战斗的结果，决定战斗伤害造成的生命值减少和怪兽的破坏。（在该时间点，战斗造成的破坏已被决定的怪兽不会

被送至墓地。会在“伤害步骤结束时”被送至墓地。）此外，一部分卡在该时机也可以发动，但一般来说，在进行实际的伤害计算之前，完成发动及处理后，会进行伤害计算。

<关于可以发动的卡等>

一般来说，除“伤害计算时”可发动的效果和反击陷阱之外不可发动。“栗子球”、“注射天使莉莉”、“护卫防壁”等一部分卡的效果会在该时机发动，并进行处理。

4 伤害计算后

处理因进行战斗发动的各种卡的效果。“伤害计算前”为里侧表示的怪兽变为表侧的情况下，该怪兽的“该卡反转的情况下”的效果会在此处进行处理。

<关于可以发动的卡等>

“给与战斗伤害时”的效果（“天空骑士柏修斯”等）

“受到战斗伤害时”的效果（“冥府之使者格斯”等）

“伤害计算后”的效果（“红莲魔龙”等）

“进行战斗时”的效果（“异次元战士”、“异次元的女剑士”等）

由于……所代表的战斗的进行而满足发动条件的卡的效果的发动和处理需要连锁后进行。根据连锁组合方式的相关规则，从回合玩家的效果开始按顺序组建连锁。一般来说，其他的卡除反击陷阱之外不可发动。

5 伤害步骤结束时

因战斗破坏已确定的怪兽被送至墓地，伤害步骤结束。

<关于可以发动的卡等>

“该卡因战斗被破坏并被送至墓地时”的效果（“巨大老鼠”等）

由于在……所代表的战斗中怪兽被破坏并被送至墓地从而满足了发动条件的卡的效果或处理会在连锁上进行。根据组建连锁的规则，从回合玩家的效果按顺序一步一步组建连锁。一般来说，其他的卡除反击陷阱之外不可发动。

规则用语辞典(面向上级者)

●解放（献上活祭品）

发动卡效果或对怪兽进行上级召唤时作为条件的一个步骤，一般指的是将怪兽卡送至墓地。发动卡的效果——“可解放并发动1只场上的怪兽”等情况下，不进行卡的效果处理，而是必须作为代价进行解放，所以要在宣告卡发动之前进行。用这个方法送至墓地的怪兽不会被“破坏”。此外，一般能解放的只有作为怪兽的卡。放在灵摆区域的灵摆怪兽，以及用某些方法放在魔法与陷阱区域的怪兽卡会作为魔法卡，不可解放。

●卡的效果

指的是记载于效果怪兽·魔法·陷阱卡上的卡的使用方法。细致的卡文本中会以“①～～。”、“②～～。”的形式记载，每张卡的效果都清晰易懂。

有一些卡，其作为发动效果的条件的步骤或代价（扔掉手牌、支付生命值等）是固定的。为发动效果解放怪兽的行为，或因战斗破坏怪兽等不属于“卡的效果”。

●发动

使用于卡文本的“发动”指的是，在使用魔法·陷阱·怪兽的效果时，伴随发生连锁屏蔽的情况。想使用记载于怪兽卡上的效果的情况下，或想把魔法卡出到场上使用其效果等情况下，大多会变成“发动”，可以制作连锁屏蔽。（一部分卡的“发动”有固定条件或代价。）

效果被永续适用的永续魔法的效果，以及怪兽的永续效果等一些在场上只要持续以表侧表示存在就会持续被适用的效果，会一直处于被适用的状态，在这种情况下就无法制作连锁屏蔽，不会变成“发动”。此外，为从手牌使用魔法卡而放在魔法与陷阱区域的情况下也会变成“发动”，即便是永续魔法卡，当从手牌放到魔法与陷阱区域时，有时也可以制作连锁屏蔽来当作魔法卡的“发动”。

●场上的卡

表记于卡的效果的“场上的卡”一般指的是除墓地、牌组、额外牌组的决斗场上的所有卡。此外，因卡的效果被除外的卡不包含在“场上的卡”中。

关于“除外”请参照上级编·第87页▶

●“会”和“可”

在卡的说明中使用了“会~”和“可~”这样的用语，其中是有差别的。“会~”是必须进行的效果，而“可~”表示的是玩家可以选择是否实行的效果。

●“时”和“的情况下”

卡的效果文本中，为说明该卡可使用的时机和条件等，使用了“~时”、“~的情况下”这样的用语，其中是有差别的。“~时”表示只可以在满足其处理或条件后立即使用。因此，某种效果或连锁的处理等的途中，即使满足其处理或条件，也可能无法使用该卡的效果。

“~的情况下”表示满足其处理或条件就可以使用。和“~时”不同，某种效果或连锁的处理等的途中，只要满足其处理或条件，该处理结束后，就可以使用该卡的效果。

●放置

将各种卡里侧出到场上就称为“放置”。以里侧守备表示出怪兽卡也称为“放置”。

●战斗伤害

战斗伤害指的是，因战斗阶段进行的怪兽战斗发生的、对玩家造成的伤害。因魔法卡等、效果产生的伤害与之有所区别。

●装备卡

一般指的是装备魔法卡，但根据卡的效果，陷阱卡或怪兽卡也可以像装备魔法一样进行装备。这些也包含在“装备卡”之内。

●装备怪兽

指的是装备上了装备卡的怪兽。该怪兽一旦被破坏，装备卡就失去了对象，会被破坏并被送至墓地。

●回合玩家

指的是推进回合的玩家。此外，回合玩家会主导推进该回合，在与对手相互确认的过程中，使回合得以顺畅进行。回合玩家一般可以优先对手玩家发动卡或行动。

详情请参照上级编·第71页▶

●抽

指的是抽出自己牌组最上面的卡加入手牌。除在抽牌阶段进行的抽牌以外，也可能根据卡的效果抽牌。

●抽牌的计数

“每次抽牌都会~”这类效果时所适用的抽牌的计数，每次效果就当作“抽了1次”。比如“要抽2张卡”这个效果的情况下，算作抽了1次。需要注意的是，所计算的并不是抽的卡的张数。“每次扔掉卡的时候”、“每次受到伤害的时候”等效果也适用同样的计数方法。

●破坏

指的是根据怪兽战斗或破坏卡的效果，卡被送至墓地。从场上返回手牌或牌组，或者将卡作为代价送至墓地的行为不属于“破坏”的范畴。

●随机

指的是无作为地选择卡。如果无法判别卡的内容，其方法就没有特别规定，但一般是让不知道卡内容的对手玩家进行挑选。

●洗牌

指的是将卡打乱混合。洗牌方法没有规定，但不可进行任何有目的的行为，包括中途看卡的内容、在选牌分卡后再进行洗牌等。

●“送至墓地”和“扔到墓地”

通过破坏卡并被送至墓地、扔掉手牌、解放怪兽等将卡摆放到墓地的全部行为都称为“送至墓地”。

此外，在结束阶段调整手牌张数时将卡放在墓地、通过处理“扔掉卡”的效果将手牌中的卡放在墓地等行为也包含在“送至墓地”中，但这些行为会专门称为“扔到墓地”以进行区别。一些效果怪兽会因为“扔到墓地”而发动效果。

●原本的攻击力（守备力）

卡的效果文本中所使用的“原本的攻击力”一般指的是，记载于怪兽卡的攻击力的数值。不包含因装备魔法卡或其他卡的效果增减的数值。此外，攻击力或守备力标有“？”的怪兽的情况下，那么原本的攻击力或守备力就作为“0”。

●1个回合1次

卡的效果文本中所使用的“1个回合1次”一般指的是，“使用该卡的效果的玩家，1个回合中只可使用1次该卡的效果”。

比如对手也拥有同名卡的情况下，自己已经先使用了该卡的效果，并不意味着对手就不能再使用该同名卡了。

“1个回合1次”的情况下，有可能在自己的回合和对手的回合，各自都能发动1次该卡的效果，但根据怪兽的启动效果等，如果是只可在自己的回合发动的卡的效果，那就表示“每次到自己的回合，就可以发动1次该卡的效果”。

●翻开卡

“翻开卡”这种行为一般指的是确认反扣着的卡的真面目。“该卡反转的情况”的效果等无法发动。确认后，一般会返回原来的位置，再次反扣。

●取（指定）对象的效果

取对象的效果指的是，选择给与效果的目标后所发动的效果。对不特定卡给与效果的情况，以及处理效果时目标被确定的效果不属于“取对象的效果”。

●“‘○○’的效果”和“‘○○’的该效果”

有一些卡具备2个以上的效果。在卡的效果文本中，为了让阅读者清楚，是在说明该效果的哪个部分，就用“○○”的效果和“○○”的该效果这两种说法加以区分。如果是“○○”的效果，就表示具备该效果的所有卡。如果是“○○”的该效果，那么说明的就是这部分前面的文章中所记载的效果。

比如，“○○”效果1个回合只可使用1次。在这种情况下，即使该“○○”卡具备2个效果，只可使用其中1个。

“○○”的该效果在1个回合只可使用1次。在这种情况下，该“○○”卡如果具备2个效果，在1个回合就只可使用前面文章记载的那1个效果1次。

●反转

“反转”指的是里侧表示的怪兽变成表侧表示。里侧守备表示的怪兽被对手怪兽攻击从而变成表侧守备表示的情况，或是根据卡效果从里侧守备表示变为表侧表示的情况，以及根据反转召唤变成表侧攻击表示的情况都包含在内。有一些怪兽会因为“反转”而发动效果。

●除外（从游戏中排除·去除）

使用过的卡一般全部都会被送至墓地，但因卡效果被除外的话，就会被隔离到决斗场地外，只要不使用可适用于被除外的卡的效果，就无法再在该决斗中使用。从下一个决斗开始，被除外的卡会放回牌组进行使用。此外，从场上离开并消灭的怪兽衍生物不作为被除外的卡。

关于怪兽衍生物请参照上级编·第66页▶

●“~”卡、“~”怪兽

“~”卡指的是“名字带有‘~’的卡”。比如在文本中有“青眼”卡的字样，指的就是“名字带有‘青眼’的卡”。同样，“~”怪兽指的就是“名字带有‘~’的怪兽”。

●“通常召唤怪兽”和“特殊召唤怪兽”

通常召唤怪兽指的是，1个回合中通过1次召唤（上级召唤）·放置可以出到场上的所有怪兽。

此外，不能通过通常召唤出到场上，只能根据卡规定的特殊步骤出到场上的怪兽称为“特殊召唤怪兽”。除记载有“○○族/特殊召唤/效果”之类的效果怪兽之外，还包括融合怪兽、同步怪兽、超量怪兽、连接怪兽、仪式怪兽。

●直接攻击

指的是怪兽直接攻击玩家。玩家将受到相当于怪兽攻击力值的战斗伤害。

●速攻效果

“速攻效果”指的是，分在咒语速度2以上类别中、怪兽的诱发即时效果、速攻魔法卡、通常陷阱卡、永续陷阱卡、反击陷阱卡的效果。连锁的处理完成后，接下来回合玩家要发动通常魔法或怪兽的启动效果、进行怪兽的通常召唤之前，严格来说要确认双方是否发动速攻效果。该速攻效果也可以根据优先权，从回合玩家开始按顺序进行发动。

●“结束阶段时”和“回合结束时”

在卡的效果文本中，为说明其效果的适用结束的时机、条件等，会使用“结束阶段时”和“回合结束时”这样的说法，但其中是有差别的。“结束阶段时”是指结束阶段中在任意时机结束效果的适用，这个要在结束阶段在调整手牌张数之前进行。而“回合结束时”指的不是结束阶段中途结束效果的适用，而是在回合结束的同时结束效果的适用。

●额外连接

2处额外怪兽区域的连接怪兽通过主要怪兽区域的连接怪兽,全部用“相互连接”连在一起的状态称为“额外连接”。



连接怪兽的连接记号的效果会波及到对手的区域和怪兽,如右图所示,2处额外怪兽区域的连接怪兽通过所指定的主要怪兽区域的连接怪兽,全部用“相互连接”连在一起的状态也称为“额外连接”。



此外,额外怪兽区域存在2处,每个玩家一般只能使用1处,但为了完成“额外连接”,也可能出现1个玩家同时使用2处额外怪兽区域的情况。

与主要怪兽区域的连接怪兽处于相互连接状态的自己的连接怪兽存在于额外怪兽区域的情况下,另一方的额外怪兽区域如果空着,可以将自己的连接怪兽(可以使之完成“额外连接”)召唤至该空着的额外怪兽区域。

(只有在这种情况下,会变成自己同时使用2处额外怪兽区域的状态,在此期间2处额外怪兽区域都可用作自己的场上。)



此外,当把自己的连接怪兽同时放在2处额外怪兽区域之后,在主要怪兽区域的连接怪兽被战斗或效果破坏并被送至墓地的情况下,就不再是“额外连接”的状态,据此,被特殊召唤至额外怪兽区域的连接怪兽不会被破坏。

还有,当把自己的连接怪兽同时放在2处额外怪兽区域之后,在额外怪兽区域不存在自己的连接怪兽的情况下,该区域会像决斗开始时一样,变成既不属于自己场上也不属于对手场上的区域。(此时,对手就可以将怪兽特殊召唤至空着的额外怪兽区域。)

●控制权

这是可操作卡的权利。针对于1张卡，就说当下时间点拥有该权利的玩家是该卡的“控制者”。一般来说，在自己场上的卡控制权就属于自己。但是，根据卡的效果，该卡的控制权可能发生转移。比如，对手的怪兽的控制权转移给自己的情况下，就放在自己的主要怪兽区域。

（对手的额外怪兽区域的怪兽的控制权发生转移的情况下也一样。）

处于控制权转移状态的卡放回墓地、手牌、牌组等的情况下，全部都会回到决斗开始时的卡持有者手里。适用转移控制权的卡的效果后，从额外怪兽区域放到主要怪兽区域的怪兽，在之后该效果不再适用，控制权返还持有者时，不放在原来的额外怪兽区域，而是放在主要怪兽区域。



MEMO

M E M O

M E M O