

KONAMI



CRIMSON CRISIS SNEAK-PEEK – KARTENREGELN

Stand: 27. Februar 2009 - <Version 2.0>

Geschützturmkrieger

CRMS-DE001

Du kannst 1 Monster vom Typ Krieger als Tribut anbieten, um diese Karte als Spezialbeschwörung von deiner Hand zu beschwören. Falls du dies tust, erhält sie ATK in Höhe der Grund-ATK des als Tribut angebotenen Monsters.

Auch wenn du einen verdeckten Krieger als Tribut für den „Geschützturmkrieger“ opferst, erhält er dessen ATK.

Du kannst auch ein Spielmarkenmonster vom Typ Krieger als Tribut opfern oder eine Karte wie die „Verkörperung von Apophis“, die als Krieger behandelt wird, um den „Geschützturmkrieger“ Spezialzubeschwören. Auch in diesen Fällen erhält er die ATK des geopferten Monsters.

Opferst du einen Krieger mit variabler ATK als Tribut, wie „Böser Held Dark Gaia“, wird er behandelt, als wäre seine ursprüngliche ATK 0. Daher erhält der Geschützturmkrieger keine zusätzliche ATK.

Die Opferung eines Kriegers als Tribut, um den „Geschützturmkrieger“ Spezialzubeschwören, wird nicht als Beschwörungskosten behandelt. Sowohl die Opferung als auch die Erhöhung der ATK sind Teil des Effekts.

Trümmerdrache

CRMS-DE002

Wenn diese Karte als Normalbeschwörung beschworen wird, kannst du 1 Monster mit 500 oder weniger ATK als Spezialbeschwörung von deinem Friedhof in Angriffsposition beschwören. Die Effekte des Monsters werden annulliert. Diese Karte kann nicht als Synchromaterialmonster benutzt werden, außer für die Synchrobeschwörung eines Synchromonsters vom Typ Drache. Die anderen Synchromaterialmonster können nicht Stufe 4 haben.

Der Effekt des „Trümmerdrachen“ ist ein Trigger-Effekt, der bei der Beschwörung aktiviert wird und dessen Ziel 1 Monster auf dem Friedhof ist. Nach der Spezialbeschwörung des neuen Monsters ist es nicht länger das Ziel des „Trümmerdrachen“.

Bei allen Einschränkungen des „Trümmerdrachen“ bezüglich Synchronbeschwörungen handelt es sich um Bedingungen und nicht um Effekte. Sie können also nicht durch „Kräfte rauben“ vereitelt werden.

Falls der „Trümmerdrache“ ein Zwillings-Monster beschwört, wird der Effekt des Zwillings-Monster, der es zu einem Normalen Monster macht, vereitelt und es stattdessen so behandelt wie ein Effektmonster.

Wenn du die „DNA-Operation“ einsetzt und als Monstertyp Drache festlegst, kannst du mit dem „Trümmerdrachen“ kein Synchronmonster Synchronbeschwören, das nicht vom Typ Drache ist. Das Synchronmonster muss selbst vom Typ Drache sein.

Hypersynchron

CRMS-DE003

Falls diese Karte für die Synchronbeschwörung eines Synchronmonsters vom Typ Drache auf den Friedhof gelegt wird, erhält das Monster 800 ATK. Entferne es während der End Phase aus dem Spiel.

Wenn die „DNA-Operation“ alle Monster auf dem Spielfeld zu Drachen macht und „Hypersynchron“ dazu verwendet wird, ein Monster Synchronzubeschwören, das selbst nicht vom Typ Drache ist, werden die Effekte des „Hypersynchron“ trotzdem aktiviert. Das Synchronmonster erhält also zusätzliche 800 ATK und wird in der nächsten End Phase aus dem Spiel entfernt.

Wird das Synchronmonster stattdessen in eine verdeckte Position geflippt, treten die Effekte des „Hypersynchron“ nicht ein, d.h. das Synchronmonster erhält keine 800 zusätzlichen ATK und wird auch nicht in der nächsten End Phase aus dem Spiel entfernt.

Wird die betreffende End Phase übersprungen, so wird das Synchronmonster in der End Phase des folgenden Spielzugs aus dem Spiel entfernt.

Wenn die „Kaiserliche Eisenmauer“ aktiv ist, wird das Synchronmonster nicht aus dem Spiel entfernt. Wird die „Kaiserliche Eisenmauer“ jedoch zerstört, dann wird das Synchronmonster in der darauf folgenden End Phase aus dem Spiel entfernt.

Wird das Synchronmonster aus irgendeinem Grund nicht sofort aus dem Spiel entfernt, behält es trotzdem den Bonus von 800 ATK.

Die zusätzlichen 800 ATK und die Bedingung, das Synchronmonster aus dem Spiel zu entfernen, werden als ein einziger Trigger-Effekt aufgelöst. Dieser Effekt hat kein Ziel.

Das Entfernen des Synchronmonsters aus dem Spiel während der End Phase startet keine Effektkette.

Rotdrachen-Erzunterweltler/Angriffsmodus

CRMS-DE004

Diese Karte kann nicht als Normalbeschwörung beschworen oder gesetzt werden. Diese Karte kann nicht als Spezialbeschwörung beschworen werden, außer mit "Angriffsmodus aktivieren". Falls diese Karte angreift, zerstöre nach der Schadensberechnung alle anderen Monster. Wenn diese Karte auf dem Spielfeld zerstört wird, kannst du 1 "Rotaugendrachen-Erzunterweltler" als Spezialbeschwörung von deinem Friedhof beschwören.

Der Effekt, der alle anderen Monster zerstört, wird auch dann aktiviert, wenn der „Rotdrachen-Erzunterweltler/Angriffsmodus" im Kampf zerstört wird.

Das Ziel des letzten Effekts ist der „Rotdrachen-Erzunterweltler" auf dem Friedhof.

Fallenfresser

CRMS-DE005

Diese Karte kann nicht als Normalbeschwörung beschworen oder gesetzt werden. Diese Karte kann nicht als Spezialbeschwörung beschworen werden, außer indem du 1 offene Fallenkarte, die dein Gegner kontrolliert, auf den Friedhof legst.

Befindet sich der „Einbildungsunterweltler" oder der „Fossile Pachycephalosaurier" auf dem Spielfeld, aber „Kräfte rauben" hindert ihre Effekte daran, Spezialbeschwörungen zu blocken, kannst du den „Fallenfresser" sogar dadurch beschwören, dass du „Kräfte rauben" auf den Friedhof schickst.

Du kannst den „Fallenfresser" nicht dadurch beschwören, dass du „Makrokosmos" auf den Friedhof schickst, da „Makrokosmos" verhindert, dass Karten auf den Friedhof geschickt werden. Befindet sich sowohl „Makrokosmos" als auch die „Kaiserliche Eisenmauer" auf dem Spielfeld, kannst du zwar nicht die „Kaiserliche Eisenmauer" auf den Friedhof schicken, um den „Fallenfresser" zu beschwören, dafür kannst du aber „Makrokosmos" auf den Friedhof schicken, um den „Fallenfresser" zu beschwören.

Befindet sich die „Rivalität der Kriegsherren" auf dem Spielfeld, aber wird durch den „Königlichen Erlass" geblockt, kannst du für eine erfolgreiche Beschwörung des „Fallenfressers" auch den „Königlichen Erlass" auf den Friedhof schicken. Wenn du jedoch ein weiteres Monster kontrollierst, das nicht denselben Typ wie der „Fallenfresser" hat, wird der „Fallenfresser" auf den Friedhof geschickt.

Beschwörst du den „Fallenfresser", indem du die „Unterdrückungsherrschaft" auf den Friedhof schickst, kann der Effekt der „Unterdrückungsherrschaft" nicht als Antwort darauf verwendet werden, da sie sich nicht mehr auf dem Spielfeld befindet.

Zwillingsschwert-Plünderer

CRMS-DE006

Einmal pro Spielzug, nachdem diese Karte ein Monster in Verteidigungsposition angegriffen hat, kann sie noch einmal angreifen. Während eines Kampfes zwischen dieser angreifenden Karte und einem Monster in Verteidigungsposition, dessen DEF niedriger sind als die ATK dieser Karte, füge die Differenz deinem Gegner als Kampfschaden zu.

Befindet sich das angegriffene Monster bei Kampfbeginn in Angriffsposition, aber wechselt vor der Schadensberechnung in die Verteidigungsposition, wird der Effekt des „Zwillingsschwert-Plünderer" aktiviert.

Finsterer Bastler

CRMS-DE007

Wenn diese Karte, die du kontrollierst, auf den Friedhof gelegt wird, sieh dir die oberste Karte deines Decks an. Lege die Karte entweder auf oder unter dein Deck zurück.

Der Effekt des „Finsterer Bastler“ wird nur aktiviert, wenn er von deiner Seite des Spielfelds auf deinen Friedhof geschickt wird. Kontrolliert dein Gegner den „Finsterer Bastler“ und wird er auf deinen Friedhof geschickt, wird sein Effekt nicht aktiviert.

Schwarzflügel - Gale der Wirbelwind

CRMS-DE008

Falls du ein anderes "Schwarzflügel"-Monster außer "Schwarzflügel - Gale der Wirbelwind" kontrollierst, kannst du diese Karte als Spezialbeschwörung von deiner Hand beschwören. Einmal pro Spielzug kannst du die ATK und DEF von 1 offenen Monster halbieren, das dein Gegner kontrolliert.

Das Ziel des Effekts von „Schwarzflügel - Gale der Wirbelwind“ ist 1 Monster, das von deinem Gegner kontrolliert wird.

Die ATK des Monsters, das Ziel des Effekts von „Schwarzflügel - Gale der Wirbelwind“ ist, bleibt solange halbiert, wie das Monster aufgedeckt auf dem Spielfeld liegen bleibt.

Wenn ein Monster zum zweiten Mal das Ziel von „Schwarzflügel - Gale der Wirbelwind“ wird, so beträgt seine ATK nur noch ein Viertel seiner ursprünglichen ATK. Beim dritten Mal nur noch ein Achtel usw.

Die ATK des Monsters, das zum Ziel von „Schwarzflügel - Gale der Wirbelwind“ wird, kann von seiner Stufe erhöht/vermindert werden.

Wenn ein Monster, das 1000 ATK besitzt, durch „Waghalsig voranstürmen“ bis zum Ende des Spielzugs weitere 700 ATK erhält und danach das Ziel von „Schwarzflügel - Gale der Wirbelwind“ wird, beträgt seine neue ATK 850 und bleibt bei 850, auch wenn der Effekt von „Waghalsig voranstürmen“ abläuft.

Wenn ein Monster, das 1000 ATK besitzt, durch „Axt der Verzweiflung“ weitere 1000 ATK erhält und danach das Ziel von „Schwarzflügel - Gale der Wirbelwind“ wird, beträgt seine neue ATK 1000 und bleibt bei 1000, auch wenn „Axt der Verzweiflung“ zerstört wird.

Wenn die ATK eines Monsters halbiert wird, das mit „Gemeinsam sind wir stark“ ausgerüstet ist, behält es seine neue (halbierte) ATK und sie wird nicht mehr durch „Gemeinsam sind wir stark“ geändert. (Das heißt, die ATK bleibt dieselbe, auch wenn sich die Anzahl der von dir kontrollierten, aufgedeckten Monster auf dem Spielfeld ändert.)

Schwarzflügel - Sirocco die Morgenröte

CRMS-DE010

Falls dein Gegner ein Monster kontrolliert und du kein Monster kontrollierst, kannst du diese Karte als Normalbeschwörung beschwören oder setzen, ohne Tribut anzubieten. Einmal pro Spielzug kannst du 1 offenes "Schwarzflügel"-Monster wählen, das du kontrollierst. Es erhält ATK in Höhe der Summe der ATK aller offenen "Schwarzflügel"-Monster auf dem Spielfeld, außer sich selbst. Andere Monster außer dem gewählten Monster können in dem Spielzug, in dem du diesen Effekt aktivierst, nicht angreifen.

Die ATK der „Schwarzflügel“-Monster deines Gegners geht auch in die Berechnung mit ein.

Das Ziel des Effekts von „Schwarzflügel - Sirocco die Morgenröte“ ist das ausgewählte Monster.

Dieses Monster kann sein eigenes Ziel sein, auch wenn die zusätzlich erhaltene ATK 0 ist, falls sich keine anderen „Schwarzflügel“-Monster auf dem Spielfeld befinden.

„Schwarzflügel - Sirocco die Morgenröte“ kann seinen ATK-Erhöhungseffekt nicht in der Main Phase 2 aktivieren.

Die Erhöhung der ATK dauert bis zur nächsten End Phase an.

Wenn du den Effekt von „Schwarzflügel - Sirocco die Morgenröte“ aktivierst, können auch die Monster, die du danach im selben Spielzug beschwörst, in diesem Spielzug nicht mehr angreifen.

Auch wenn sich das Monster, welches das Ziel des Effekts von „Schwarzflügel - Sirocco die Morgenröte“ ist, bei der Auflösung des Effekts nicht mehr auf dem Spielfeld befindet, können deine anderen Monster in diesem Spielzug nicht mehr angreifen.

Wird die Aktivierung des Effekts von „Schwarzflügel - Sirocco die Morgenröte“ hingegen vereitelt, können deine anderen Monster im selben Spielzug noch angreifen.

Hast du „Schwarzflügel - Sirocco die Morgenröte“ zweimal auf dem Spielfeld und wählst zwei verschiedene Monster als deren Ziele, kann keines von beiden in diesem Spielzug angreifen.

Wird „Kräfte rauben“ aktiviert, nachdem der Effekt von „Schwarzflügel - Sirocco die Morgenröte“ aufgelöst wird, so wird dieser Effekt nicht vereitelt. Die ATK des Zielmonsters bleibt weiterhin erhöht und deine anderen Monster können in diesem Spielzug nicht mehr angreifen.

Zwielichtsrosen-Ritterin

CRMS-DE011

Dein Gegner kann keine Monster vom Typ Pflanze angreifen. Wenn diese Karte als Normalbeschwörung beschworen wird, kannst du 1 Monster vom Typ Pflanze der Stufe 4 oder niedriger als Spezialbeschwörung von deiner Hand beschwören.

Dieser Effekt hat kein Ziel.

Beschwörungsreaktor - SK

CRMS-DE012

Das erste Mal in jedem Spielzug, dass Monster auf die Spielfeldseite deines Gegners beschworen werden, füge deinem Gegner 800 Schaden zu. Während der Battle Phase des

Spielzugs, in dem dieser Effekt aktiviert wird, kannst du den Angriff von 1 Monster annullieren, das dein Gegner kontrolliert. Du kannst 1 offenen "Fallenreaktor - Y FI", 1 offenen "Zauberreaktor - RE" und diese offene Karte, die du kontrollierst, auf den Friedhof legen, um 1 "Fliegende Festung SKY FIRE" als Spezialbeschwörung von deiner Hand, deinem Deck oder deinem Friedhof zu beschwören.

Der Effekt, der dem Gegner Schaden zufügt, kann auch während des Damage Step aktiviert werden.

Falls „Magieartige Dimension“ ein Monster beschwört und den „Beschwörungsreaktor - SK“ zerstört, werden dem Gegner die 800 Schadenspunkte nicht zugefügt. Zerstört „Magieartige Dimension“ hingegen ein anderes Monster, dann fügt der „Beschwörungsreaktor - SK“ dem Gegner auch die 800 Schadenspunkte zu.

Wenn dein „Beschwörungsreaktor SK“ zur selben Zeit beschworen wird, wie ein Monster deines Gegners (zum Beispiel mit „Dimensionsfusion“), dann werden dem Gegner dafür keine 800 Schadenspunkte zugefügt.

Der Effekt, der Angriffe annulliert, wird dann aktiviert, wenn der Angriff erklärt wird, und sein Ziel ist das angreifende Monster.

Wenn der Effekt von „Beschwörungsreaktor - SK“, der dem Gegner 800 Schadenspunkte zufügt, durch „Auf Anordnung des Kaisers“ vereitelt wird, kannst du danach in diesem Spielzug auch nicht mehr den Effekt einsetzen, der Angriffe annulliert.

Fallenreaktor - Y FI

CRMS-DE013

Einmal pro Spielzug, wenn dein Gegner eine Fallenkarte aktiviert, kannst du die Fallenkarte zerstören und deinem Gegner 800 Schaden zufügen.

Dieser Effekt vereitelt nicht den Effekt der Fallenkarte, er zerstört bloß die Fallenkarte selbst.

Dieser Effekt ist ein Trigger-Effekt, der aktiviert wird, indem er mit der Aktivierung einer Fallenkarte verkettet wird. Er hat kein Ziel.

Dieser Effekt kann auch während des Damage Step aktiviert werden.

Falls die Fallenkarte nicht zerstört werden kann, wenn dieser Effekt aufgelöst wird, (zum Beispiel, wenn sie schon vorher durch den Effekt einer anderen Karte zerstört wurde,) dann werden dem Gegner auch nicht die 800 Schadenspunkte zugefügt.

Zauberreaktor - RE

CRMS-DE014

Einmal pro Spielzug, wenn dein Gegner eine Zauberkarte aktiviert, kannst du die Zauberkarte zerstören und deinem Gegner 800 Schaden zufügen.

Dieser Effekt vereitelt nicht den Effekt der Zauberkarte, er zerstört bloß die Zauberkarte selbst.

Dieser Effekt ist ein Trigger-Effekt, der aktiviert wird, indem er mit der Aktivierung einer Zauberkarte verkettet wird. Er hat kein Ziel.

Dieser Effekt kann auch während des Damage Step aktiviert werden.

Falls die Zauberkarte nicht zerstört werden kann, wenn dieser Effekt aufgelöst wird, (zum Beispiel, wenn sie schon vorher durch den Effekt einer anderen Karte zerstört wurde,) dann werden dem Gegner auch nicht die 800 Schadenspunkte zugefügt.

Schwarze Salve

CRMS-DE015

Wenn diese Karte als Normalbeschwörung beschworen wird, kannst du 1 FINSTERNIS Monster der Stufe 4 vom Typ Maschine als Spezialbeschwörung von deinem Friedhof in offener Verteidigungsposition beschwören. Seine Effekte werden annulliert.

Dieser Effekt ist ein Trigger-Effekt, dessen Ziel das ausgewählte Monster auf deinem Friedhof ist. Wurde dieses Monster erfolgreich beschworen, so ist es nicht mehr länger das Ziel dieser Karte.

Fliegende Festung SKY FIRE

CRMS-DE016

Diese Karte kann nicht als Normalbeschwörung beschworen oder gesetzt werden. Diese Karte kann nicht als Spezialbeschwörung beschworen werden, außer mit dem Effekt von „Beschwörungsreaktor - SK“. Einmal pro Spielzug kannst du 1 Karte von deiner Hand auf den Friedhof legen, um 1 Karte zu zerstören, die dein Gegner kontrolliert. Einmal während jedes Spielzugs deines Gegners kannst du 1 der folgenden Effekte aktivieren:

- *Wenn dein Gegner ein Monster als Normal- oder Spezialbeschwörung beschwört, zerstöre es und füge deinem Gegner 800 Schaden zu.*
- *Wenn dein Gegner eine Karte setzt, zerstöre sie und füge deinem Gegner 800 Schaden zu.*

Der „Beschwörungsreaktors - SK" kann die „Fliegende Festung SKY FIRE" auch dann aus dem Friedhof beschwören, wenn sie zuvor nicht erfolgreich beschworen wurde, und sogar dann, wenn sie direkt aus der Hand oder dem Deck auf dem Friedhof abgelegt wurde.

Beim Ablegen der drei Reaktorkarten, um dieses Monster Spezialzubeschwören, handelt es sich um Beschwörungskosten. Die „Fliegende Festung SKY FIRE" ist nicht das Ziel dieses Effekts.

Wenn dein Gegner mehrere Monster zum selben Zeitpunkt beschwört, kannst du die „Fliegende Festung SKY FIRE" dazu verwenden, alle diese Monster auf einmal zu zerstören und dem Gegner (einmal) 800 Schadenspunkte zuzufügen.

Wenn dein Gegner mehrere Karten zum selben Zeitpunkt Setzt, kannst du die „Fliegende Festung SKY FIRE" dazu verwenden, alle diese Karten auf einmal zu zerstören und dem Gegner (einmal) 800 Schadenspunkte zuzufügen.

Wenn dein Gegner zum selben Zeitpunkt sowohl Monster beschwört als auch Karten Setzt, musst du dich entscheiden, ob du mit der „Fliegenden Festung SKY FIRE“ die beschworenen Monster oder die Gesetzten Karten zerstören möchtest. Zusätzlich werden dem Gegner (einmal) 800 Schadenspunkte zugefügt.

Beim Ablegen einer Karte aus deiner Hand auf dem Friedhof, um eine vom Gegner kontrollierte Karte zu zerstören, handelt es sich um Kosten.

Nur der Effekt, der 1 Karte deiner Wahl zerstört, hat ein Ziel. Die anderen Effekte haben kein Ziel.

Wenn dein Gegner eine Karte in eine verdeckte Position flippt, zum Beispiel mit „Buch des Mondes“, kannst du den zweiten Effekt der „Fliegenden Festung SKY FIRE“ dazu benutzen, um diese jetzt Gesetzte Karte zu zerstören.

Die Effekte der „Fliegenden Festung SKY FIRE“, die während des Spielzugs deines Gegners aktiviert werden können, können nicht während des Damage Step aktiviert werden.

Wenn dein Gegner ein Monster mit einem Zündeffekt beschwört, kann er diesen Effekt aktivieren und erst danach darfst du entscheiden, ob du den Trigger-Effekt der „Fliegenden Festung SKY FIRE“ aktivieren möchtest oder nicht.

Verdammniskaiser-Drache/Angriffsmodus

CRMS-DE019

Diese Karte kann nicht als Normalbeschwörung beschworen oder gesetzt werden. Diese Karte kann nicht als Spezialbeschwörung beschworen werden, außer mit „Angriffsmodus aktivieren“. Wenn diese Karte als Spezialbeschwörung beschworen wird, beschwöre eine beliebige Anzahl Monster vom Typ Zombie aus den Friedhöfen beliebiger Spieler auf deine Spielfeldseite. Die Effekte der Monster werden annulliert und sie werden während der End Phase dieses Spielzugs zerstört. Wenn diese Karte auf dem Spielfeld zerstört wird, kannst du 1 „Verdammniskaiser-Drache“ als Spezialbeschwörung von deinem Friedhof beschwören.

Du kannst zum Beispiel 1 Monster vom Typ Zombie vom Friedhof deines Gegners und 2 von deinem eigenen Friedhof Spezialbeschwören usw. Das Ziel dieses Effekts sind ein oder mehrere Monster auf dem oder den Friedhöfen.

Nachdem der oder die Zombies beschworen wurden, sind sie nicht mehr länger das Ziel des „Verdammniskaiser-Drachen/Angriffsmodus“. Auch wenn der „Verdammniskaiser-Drache/Angriffsmodus“ vom Spielfeld entfernt wird, werden die Effekte der durch ihn beschworenen Zombies vereitelt und sie werden während der nächsten End Phase zerstört.

Das Zerstören der Spezialbeschworenen Monster während der End Phase startet keine Effektkette.

Angriffssöldner

CRMS-DE023

Einmal pro Spielzug kannst du 1 „Angriffsmodus aktivieren“ von deiner Hand oder deinem Friedhof ins Deck zurücklegen, um 1 Zauber- oder Fallenkarte zu zerstören, die dein Gegner kontrolliert.

Beim Zurücklegen der „Angriffsmodus aktivieren“-Karte in dein Deck handelt es sich um Kosten. Das Ziel dieses Effekts ist die Zauber- oder Fallenkarte, die du zerstören möchtest.

Wenn du die „Angriffsmodus aktivieren“-Karte aus deiner Hand in dein Deck zurücklegst, musst du sie deinem Gegner zeigen.

Nachtflügelzauberin

CRMS-DE025

Du kannst „Angriffsmodus aktivieren“ in dem Spielzug aktivieren, in dem er gesetzt wurde.

Wenn du die „Angriffsmodus aktivieren“-Karte in dem Spielzug aktivierst, in dem du sie Gesetzt hast, und eine Effektkette auftritt, während der die „Nachtflügelzauberin“ zerstört wird, wird der Effekt von „Angriffsmodus aktivieren“ trotzdem aufgelöst.

Lebenskraftharmonisierer

CRMS-DE026

Wenn dein Gegner den Effekt einer Karte aktiviert, der Schaden zufügt, kannst du diese Karte abwerfen, um seine Aktivierung zu annullieren und die aktivierte Karte zu zerstören.

Dieser Effekt ist ein Multi-Trigger-Effekt, der im Spielzug beider Spieler aktiviert werden kann.

Dieser Effekt kann nur mit der Aktivierung einer Karte verkettet werden, die mit Sicherheit bei ihrer Auflösung Schaden zufügt. Er kann nicht als Reaktion auf die Aktivierung der „Wellenbewegungskanone“ oder ihres Effekts aktiviert werden. Er kann auch nicht als Reaktion auf „Thestalos, den Feuersturmmönarchen“ aktiviert werden, da nicht sicher ist, ob durch diese Karten Schaden zugefügt wird oder nicht.

Wenn du „Des Wombat“ kontrollierst und dich diese Karte davor schützt, Schaden zu nehmen, kannst du den „Lebenskraftharmonisierer“ nicht aktivieren.

Du kannst den „Lebenskraftharmonisierer“ auch mit den Karten deines Gegners verketten, die ihm selbst Schaden zufügen, wie dem „Zombiemammut“, wenn eine Situation entsteht, in der sie dem Gegner Schaden zufügen.

Täuschungsfrosch

CRMS-DE028

Der Name dieser Karte wird als „Des Frosch“ behandelt, solange sie offen auf dem Spielfeld liegt. Dein Gegner kann kein anderes Monster angreifen. Wenn diese Karte vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt wird, kannst du deiner Hand 1 „Frosch“-Monster von deinem Deck oder deinem Friedhof hinzufügen, außer „Täuschungsfrosch“ oder „Schleimfrosch“.

Der „Täuschungsfrosch“ zählt als „Des Frosch“ für die Aktivierung von „Des Quaken“.

Flipp-Flopp-Frosch

CRMS-DE029

Einmal pro Spielzug kannst du diese Karte in die verdeckte Verteidigungsposition ändern. Wenn diese Karte aufgedeckt wird, kannst du bis zu so viele Monster, die dein Gegner kontrolliert, auf die Hände ihrer Besitzer zurückbringen, wie du offene Frosch-Monster kontrollierst, außer „Schleimfrosch“.

Dieser Effekt hat kein Ziel, da die Karten, die auf die jeweilige Hand zurückgeschickt werden, erst gewählt werden, wenn der Effekt aufgelöst wird.

Insassomate

CRMS-DE031

Du kannst die „Insassomate“ nicht während des Damage Step aktivieren.

Scanner

CRMS-DE032

Einmal pro Spielzug kannst du 1 der Monster deines Gegners wählen, das aus dem Spiel entfernt ist. Bis zur End Phase wird der Name dieser Karte als der Name des gewählten Monster behandelt und diese Karte hat dieselbe Eigenschaft, dieselbe Stufe sowie dieselben ATK und DEF wie das gewählte Monster. Falls diese Karte vom Spielfeld entfernt wird, solange dieser Effekt aktiv ist, entferne sie aus dem Spiel.

Das Ziel des „Scanners“ ist 1 aus dem Spiel entferntes Monster, welches nicht länger das Ziel ist, sobald der Effekt aufgelöst wurde.

Wird der „Scanner“ vom Spielfeld entfernt, solange er kein anderes Monster kopiert (wenn er zum Beispiel während des Spielzugs deines Gegners zerstört wird), so wird er nicht aus dem Spiel entfernt.

Wird „Kräfte rauben“ aktiviert, nachdem der Effekt des „Scanners“ aufgelöst wird, so tritt dieser Effekt trotzdem ein und der „Scanner“ wird auch aus dem Spiel entfernt, wenn er das Spielfeld verlässt.

Wenn sich bei der Auflösung des Effekt des „Scanners“ dessen Ziel nicht mehr in der Zone für aus dem Spiel entfernte Karten befindet, dann wird dieses Monster auch nicht vom „Scanner“ kopiert und der „Scanner“ wird nicht aus dem Spiel entfernt, wenn er das Spielfeld verlässt.

Dimensionsfestungswaffe

CRMS-DE033

Karten können nicht vom Deck auf den Friedhof gelegt werden.

Wenn als Kosten Karten vom Deck auf den Friedhof geschickt werden müssen, können diese nicht bezahlt werden, solange sich die

„Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet. Daher können in dem Fall „Kartenkavallerist" und „Celestia, Lichtverpflichteter Engel" ihre Effekte nicht aktivieren.

Im Allgemeinen können Lichtverpflichtete Monster ihre Effekte schon aktivieren, solange sich die

„Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet, aber Karten werden danach nicht vom Deck auf den Friedhof geschickt.

Falls „Ryko, Lichtverpflichteter Jäger" in eine offene Position geflippt wird, während sich die „Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet, kannst du 1 Karte mit seinem Effekt zerstören, aber danach werden keine Karten vom Deck auf den Friedhof geschickt.

„Solarwiederaufladung" kann nicht aktiviert werden, solange sich die „Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet. Falls die „Solarwiederaufladung" aktiviert wird und die „Dimensionsfestungswaffe" in einer Verkettung mit ihr beschworen wird, ziehe 2 Karten, aber schicke danach keine Karten vom Deck auf den Friedhof.

Wenn eine Karte wegen einer Kartenkombination vom Deck auf den Friedhof geschickt werden muss, welche die normale Auflösung unmöglich macht, wird diese Karte auch dann auf den Friedhof geschickt, wenn sich die „Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet.

Beispiel 1: Falls sich die „Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet, wenn du „Einberufung" aktivierst und du dabei ein Monster aufnimmst, das Normalbeschworen werden könnte, aber alle Plätze in deiner Monsterkartenzone besetzt sind, wird dieses Monster (direkt vom Deck) auf den Friedhof geschickt.

Beispiel 2: Dasselbe geschieht mit Extramonstern, die du durch die „Verzaubernde Umkleidekabine" erhalten hast und die wegen fehlender freier Plätze in der Monsterkartenzone nicht beschworen werden können.

Beispiel 3: Der „Kristallseher" wird in eine offene Position geflippt, solange sich der „Donnerkönig Rai-Oh" auf dem Spielfeld befindet.

„Gedankengang" und „Monstertor" können nicht aktiviert werden, solange sich die „Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet. Falls die Effekte dieser beiden Karten aktiviert werden und die „Dimensionsfestungswaffe" in einer Verkettung mit ihnen beschworen wird, treten ihre Effekte nicht ein.

„Ungültigkeit" kann nicht aktiviert werden, solange sich die „Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet. Falls „Ungültigkeit" aktiviert wird und die „Dimensionsfestungswaffe" in einer Verkettung mit ihr beschworen wird, nimm die gezogenen Karten auf die Hand, nachdem beide Spieler sie gesehen haben.

„Schicksalsheld - Diamond Dude" kann seinen Effekt nicht aktivieren, solange sich die „Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet. Falls sein Effekt aktiviert wird und die „Dimensionsfestungswaffe" in einer Verkettung mit ihr beschworen wird, tritt der Effekt nicht ein (die oberste Karte des Decks wird nicht angesehen).

„Zukunftsfusion" kann nicht aktiviert werden, solange sich die „Dimensionsfestungswaffe" auf dem Spielfeld befindet. Falls „Zukunftsfusion" aktiviert wird und die „Dimensionsfestungswaffe" in einer Verkettung mit ihr beschworen wird, tritt ihr Effekt nicht ein, keine Monster werden auf den Friedhof geschickt, kein Fusionsmonster wird Spezialbeschworen und „Zukunftsfusion" bleibt bedeutungslos auf dem Spielfeld liegen.

Falls der „Magische Händler“ in eine offene Position geflippt wird, während sich die „Dimensionsfestungswaffe“ auf dem Spielfeld befindet, tritt sein Effekt nicht ein.

Falls „Kettenzerstörung“ aktiviert wird, während sich die „Dimensionsfestungswaffe“ auf dem Spielfeld befindet, werden die jeweiligen Monster in der Hand der Spieler zerstört, aber nicht die Monster in ihrem Deck.

Falls „Verschwindende Zauber“ aktiviert wird, während sich die „Dimensionsfestungswaffe“ auf dem Spielfeld befindet, sieht sich der Spieler, der „Verschwindende Zauber“ aktiviert hat, die Hand und das Deck seines Gegners an und schickt die jeweiligen Zauberkarten aus der Hand auf den Friedhof, aber nicht die Zauberkarten aus dem Deck.

Wüstenbeschützer

CRMS-DE034

Diese Karte erhält 300 DEF für jede Zauber- und Fallenkarte auf dem Spielfeld. Falls ein Monster vom Typ Insekt, das du kontrollierst, zerstört werden würde, kannst du stattdessen diese Karte zerstören.

Du kannst den „Wüstenbeschützer“ zerstören, um mehrere Insekten auf einmal zu retten, die zur gleichen Zeit zerstört werden würden, wie den „Adligenfresserkäfer“.

Du kannst nur immer 1 „Wüstenbeschützer“ gleichzeitig verwenden. Falls ein oder mehrere Insekten zerstört werden sollen, kannst du an ihrer Stelle nur 1 „Wüstenbeschützer“ zerstören.

Wenn der „Wüstenbeschützer“ und weitere deiner Insekten zur gleichen Zeit zerstört werden würden, kannst du den „Wüstenbeschützer“ nicht dazu verwenden, deine Insekten zu retten.

Hydraviper

CRMS-DE037

Jedes Mal, wenn diese Karte angreift, musst du 1 Monster vom Typ Aqua als Tribut anbieten. Diese Karte kann während jeder Battle Phase 3 Mal angreifen.

Bei der Opferung eines Monsters vom Typ Aqua, um einen Angriff zu erklären, handelt es sich um Kosten.

Opferst du einen „Giftziehfrosch“ als Tribut für den Angriff, kannst du auch seinen Effekt aktivieren.

Außerirdischer Oberherr

CRMS-DE038

Du kannst 2 A-Zählmarken von irgendwo auf dem Spielfeld entfernen, um diese Karte als Spezialbeschwörung von deiner Hand zu beschwören. Einmal pro Spielzug kannst du 1 A-Zählmarke auf jedes offene Monster legen, das dein Gegner kontrolliert. (Falls ein Monster mit A-Zählmarken gegen ein „Außerirdisch“-Monster kämpft, verliert es nur während der

Schadensberechnung 300 ATK und DEF für jede A-Zählmarke.) Du kannst nur 1 „Außerirdischer Oberherr“ kontrollieren.

Diese Karte kann Normalbeschworen werden.

Außerirdischer Ammonit

CRMS-DE039

Wenn diese Karte als Normalbeschwörung beschworen wird, kannst du 1 „Außerirdisch“-Monster der Stufe 4 oder niedriger als Spezialbeschwörung von deinem Friedhof beschwören. Zerstöre es während der End Phase.

Auch wenn sich der „Außerirdische Ammonit“ nicht mehr auf dem Spielfeld befindet, wird das Monster, das er beschworen hat, am Ende der nächsten End Phase zerstört.

Der Effekt, der das beschworene Monster in der End Phase zerstört, startet keine Effektkette.

Finsterer Jagdbomber

CRMS-DE040

1 Empfänger- + 1 oder mehr Nicht-Empfänger-Monster

Du kannst 1 Monster als Tribut anbieten, um deinem Gegner Schaden in Höhe seiner Stufe x 200 zuzufügen.

Der Schaden wird mit der Stufe berechnet, die das Monster hatte, als es auf dem Spielfeld war, und nicht mit der Stufe, die es auf dem Friedhof oder in der Zone für aus dem Spiel entfernte Karten hat. Das heißt, du kannst „Verkörperung von Apophis“ oder „Schädelzoma“ als Tribut opfern, um 800 Schadenspunkte zuzufügen.

Wenn du ein verdecktes Monster als Tribut opferst, wird der Schaden mit der Stufe berechnet, die auf der Karte gedruckt steht.

Bei der Opferung eines Monsters als Tribut handelt es sich um Kosten.

Schwarzflügel - Rüstungsmeister

CRMS-DE041

1 „Schwarzflügel“-Empfänger- + 1 oder mehr Nicht-Empfänger-Monster

Diese Karte kann nicht durch Kampf zerstört werden und du erhältst keinen Kampfschaden aus Kämpfen mit dieser Karte. Falls diese Karte ein Monster angreift, kannst du am Ende des Damage Steps 1 Keilzählmarke auf das Monster legen (max. 1). Du kannst alle Keilzählmarken von den Monstern deines Gegners entfernen, um die ATK und DEF jedes Monsters, das Keilzählmarken hatte, bis zur End Phase auf 0 zu reduzieren.

Du legst die „Keilzählmarken“ am Ende des Damage Step auf die Monster, zur gleichen Zeit, zu der Monster normalerweise auf den Friedhof geschickt würden.

Die Effekte dieses Monsters haben kein Ziel.

Hyperpsychischer Sprenger

CRMS-DE042

1 Empfänger- + 1 oder mehr Nicht-Empfänger-Monster vom Typ Psi

Während eines Kampfes zwischen dieser angreifenden Karte und einem Monster in Verteidigungsposition, dessen DEF niedriger sind als die ATK dieser Karte, füge die Differenz deinem Gegner als Kampfschaden zu. Falls diese Karte ein Monster in Verteidigungsposition angreift, dessen DEF niedriger sind, als die ATK dieser Karte, erhältst du am Ende des Damage Steps Life Points in Höhe der Differenz.

Die Lebenspunkte, die du erhältst, werden mit der DEF des angegriffenen Monsters am Ende des Damage Step berechnet. Befindet sich das angegriffene Monster dann nicht mehr auf dem Spielfeld, verwende seine ursprüngliche DEF.

Auch wenn der „Hyperpsychische Sprenger“ vor Ende des Damage Step vom Spielfeld entfernt wird (zum Beispiel durch einen Flippeffekt), wird der Effekt, der deine Lebenspunkte wiederherstellt, aktiviert.

Kosmische Festung Gol'gar

CRMS-DE044

„Außerirdischer Ammonit“ + 1 oder mehr Nicht-Empfänger-„Außerirdisch“-Monster

Einmal pro Spielzug kannst du eine beliebige Anzahl offener Zauber- und Fallenkarten wählen. Gib die Karten auf die Hände ihrer Besitzer zurück und verteile neue A-Zählmarken auf Monster auf dem Spielfeld in Höhe der Anzahl der zurückgegebenen Karten. Einmal pro Spielzug kannst du 2 A-Zählmarken von irgendwo auf dem Spielfeld entfernen, um 1 Karte zu zerstören, die dein Gegner kontrolliert.

Die Effekte, die 1 Karte zerstören oder Karten auf die Hand ihres Besitzers zurückschicken, sind Effekte mit Zielen. Der Effekt, der A-Zählmarken verteilt, hat hingegen kein Ziel.

Die Anzahl der A-Zählmarken, die verteilt werden, hängt von der Anzahl der Zauber- und Fallenkarten ab, die tatsächlich auf die jeweilige Hand zurückkehren. Wenn ein verketteter Effekt eine der Zauber- oder Fallenkarten zerstört, die eines der Ziele der „Kosmischen Festung Gol'gar“ ist, bevor sie auf die Hand zurückgeschickt werden kann, wird auch keine A-Zählmarke für dies Zauber- bzw. Fallenkarte verteilt.

Verhinderungstern

CRMS-DE045 (Ausrüstungszauberkarte)

Rüste nur ein Monster, das du kontrollierst, mit dieser Karte aus, falls es in diesem Spielzug aus der offenen Angriffsposition in die offene Verteidigungsposition geändert wurde. Wähle 1 Monster, das dein Gegner kontrolliert. Das Monster kann weder angreifen noch seine Kampfposition ändern. Wenn das ausgerüstete Monster zerstört und diese Karte auf den Friedhof gelegt wird, entferne das gewählte Monster aus dem Spiel.

Die Ziele des „Verhinderungssterns“ sind einerseits das Monster, das ausgerüstet wird, und andererseits das gewählte gegnerische Monster. Wenn der Gegner kein Monster besitzt, das du auswählen kannst, kann der „Verhinderungsstern“ auch nicht aktiviert werden.

Mit dem „Verhinderungsstern“ kann jedes Monster ausgerüstet werden, das in diesem Spielzug von der offenen Angriffsposition in die offene Verteidigungsposition geflippt wurde, auch wenn sich das Monster zu dem Zeitpunkt, zu dem es ausgerüstet wird, selbst in Angriffsposition befindet (da seine Kampfposition erneut geändert wurde).

Wenn der „Verhinderungsstern“ und das Monster, das mit ihm ausgerüstet ist, zur gleichen Zeit zerstört werden, wird der Effekt des „Verhinderungssterns“ nicht aktiviert.

Der Effekt des „Verhinderungssterns“ startet eine Effektkette (wenn der „Verhinderungsstern“ auf den Friedhof geschickt wird).

Wenn du „Gilford die Legende“ beschwörst, während „Stufenbeschränkung - Gebiet B“ aktiviert ist, kannst du „Gilford die Legende“ mit dem „Verhinderungsstern“ ausrüsten, aber kein gegnerisches Monster kann Ziel des „Verhinderungssterns“ werden und dessen Effekte werden nicht aktiviert, wenn er auf den Friedhof geschickt wird.

Du kannst den „Verhinderungsstern“ mit einer Karte wie dem „Schneider der Wankelmütigen“ von einer Karte zu einer anderen transferieren (und damit auch eines der Ziele wechseln), aber das gegnerische Monster, welches das andere Ziel des „Verhinderungssterns“ ist, wird nicht gewechselt, sondern bleibt das zweite Ziel. Du kannst kein neues Monster auswählen.

Rachsüchtiger Diener

CRMS-DE046 (Ausrüstungszauberkarte)

Wenn die Kontrolle über das ausgerüstete Monster wechselt, füge seinem neuen Beherrscher Schaden in Höhe seiner Grund-ATK zu.

Der Effekt des „Rachsüchtigen Dieners“ startet eine Effektkette, wenn die Kontrolle über das Monster, das mit ihm ausgerüstet ist, wechselt. Falls ein Permanenter Effekt das Monster zuerst zerstören würde (zum Beispiel könnte ein mit dem „Rachsüchtigen Diener“ ausgerüsteter „Donner-Nyan Nyan“ die Seiten wechseln und sofort zerstört werden), dann wird der Effekt des „Rachsüchtigen Dieners“ nicht aktiviert und er fügt keinen Schaden zu.

Falls „Gehirnwäsche aufheben“ aktiviert ist, wenn ein mit dem „Rachsüchtigen Diener“ ausgerüstetes Monster die Seiten wechselt, wechselt das Monster augenblicklich zu dem Spieler zurück, von dem es vor dem Wechsel kontrolliert wurde. Der Effekt des „Rachsüchtigen Dieners“ startet dann eine Effektkette (und wird in diesem Fall nur einmal aktiviert) und der Spieler, der das Monster vor dem Wechsel kontrolliert hat, erhält den Schaden.

Sternenexplosion

CRMS-DE047 (Normalzauberkarte)

Zahle eine beliebige Anzahl Life Points in Vielfachen von 500. Reduziere die Stufe von 1 Monster, das du kontrollierst oder das sich in deiner Hand befindet, bis zur End Phase um 1 für je 500 Life Points, die du gezahlt hast.

Die „Sternenexplosion“ hat kein Ziel. Wenn sein Effekt aufgelöst wird, wähle ein Monster auf dem Spielfeld oder auf deiner Hand.

Beim Bezahlen der Lebenspunkte handelt es sich um Kosten. Solange sich „Zauberwirtschaft“ auf dem Spielfeld befindet, kann die „Sternenexplosion“ nicht aktiviert werden, da du keine Kosten bezahlen kannst.

Wenn du die „Sternenexplosion“ auf ein Monster auf deiner Hand anwendest und dieses Monster dann Setzt, bleibt sein Level weiterhin reduziert, auch wenn du es schließlich in eine offene Position flippst.

Du kannst die „Sternenexplosion“ nicht auf ein von dir kontrolliertes verdecktes Monster auf dem Spielfeld anwenden.

Wenn sich ein von der „Sternenexplosion“ beeinflusstes Monster offen auf dem Spielfeld befindet und dann in eine verdeckte Position geflippt wird (zum Beispiel mit „Buch des Mondes“ usw.), so erlischt der Effekt der „Sternenexplosion“ und die Stufe des Monsters wird wieder auf seine normale Stufe geändert.

Wenn du die „Sternenexplosion“ aktivierst, aber bei der Auflösung ihres Effekts keine Monster besitzt, auf die du sie anwenden kannst, darf sich dein Gegner deine Hand ansehen, um sich davon zu überzeugen, dass du keine Monster auf deiner Hand hast.

Kein Monster kann eine Stufe geringer als 1 haben und du kannst für die „Sternenexplosion“ auch nicht zu viel bezahlen. Du kannst kein Monster der Stufe 1 für die „Sternenexplosion“ auswählen. Wenn du 1000 Lebenspunkte bezahlst, kannst du kein Monster der Stufe 2 auswählen usw. Wenn du ein geeignetes Monster besessen hast, um die „Sternenexplosion“ einzusetzen, die jeweilige Anzahl an Lebenspunkten bezahlt hast, aber über kein geeignetes Monster mehr verfügst, wenn der Effekt der „Sternenexplosion“ aufgelöst wird, verpufft ihr Effekt einfach.

Die maximale Anzahl an Lebenspunkten, die du für die „Sternenexplosion“ bezahlen kannst, hängt von der maximalen Stufe der regelgerecht auswählbaren Monster ab, die dir zum Zeitpunkt der Aktivierung zur Verfügung stehen. Du kannst nicht zu viel bezahlen.

Wenn die Stufe des „Majestätischen Mech - Ohka“ durch die „Sternenexplosion“ auf 4 oder weniger reduziert wird, und es ohne Opferung eines Tributs beschworen wird, da es nun ein Monster der Stufe 4 oder weniger ist, wird sein Effekt, sich selbst auf den Friedhof zu schicken, nicht aktiviert.

Raptorflügel Schlag

CRMS-DE048 (Normalzauberkarte)

Lege 1 offenes „Schwarzflügel“-Monster, das du kontrollierst, ins Deck zurück. Füge deiner Hand 1 „Schwarzflügel“-Monster von deinem Deck hinzu.

Beim Zurücklegen des „Schwarzflügel“-Monsters ins Deck handelt es sich um Kosten.

Wenn du keine „Schwarzflügel“-Monster in deinem Deck hast, kannst du „Raptorflügelschlag“ nicht aktivieren.

Wenn du ein „Schwarzflügel“-Synchronmonster dazu verwendest, die Kosten des „Raptorflügelschlags“ zu bezahlen, so wird dieses Synchronmonster ins Extra Deck zurückgelegt.

Morphtronische Rostmaschine

CRMS-DE049 (Ausrüstungszauberkarte)

Rüste nur ein „Morphtronisch“-Monster mit dieser Karte aus. Falls das ausgerüstete Monster zerstört wird, füge jedem Spieler Schaden in Höhe seiner Grund-ATK zu.

Der Effekt dieser Karte startet eine Effektkette, wenn das Monster, das mit ihr ausgerüstet ist, zerstört und die „Morphtronische Rostmaschine“ auf den Friedhof geschickt wird (oder aus dem Spiel entfernt wird, zum Beispiel durch „Makrokosmos“ usw.).

Morphtronische Karte

CRMS-DE050 (Spielfeldzauberkarte)

Jedes Mal, wenn die Kampfposition eines Monsters geändert wird, lege 1 Morph-Zählmarke auf diese Karte. Alle „Morphtronisch“-Monster erhalten 300 ATK für jede Morph-Zählmarke auf dieser Karte. Wenn diese Karte zerstört und vom Spielfeld auf den Friedhof gelegt wird, kannst du 1 „Morphtronisch“-Monster als Spezialbeschwörung von deinem Friedhof beschwören.

Das Legen von Morph-Zählmarken auf diese Karte startet keine Effektkette. Die Spezialbeschwörung eines „Morphtronischen“ Monsters mit dieser Karte hingegen startet eine Effektkette und hat ein Ziel (das „Morphtronische“ Monster auf dem Friedhof, das Spezialbeschworen werden soll).

Wenn du eine andere Spielfeldzauberkarte aktivierst, die deine „Morphtronische Karte“ ersetzt, stimmt das Timing für den Effekt der „Morphtronischen Karte“ nicht und es kann kein „Morphtronisches“ Monster Spezialbeschworen werden. Wenn du jedoch eine andere Spielfeldzauberkarte setzt, die deine „Morphtronische Karte“ ersetzen soll, stimmt das Timing und die „Morphtronische Karte“ kann 1 „Morphtronisches“ Monster Spezialbeschwören.

Wenn die Kampfposition mehrerer Monster zur gleichen Zeit wechselt, wird trotzdem nur 1 Morph-Zählmarke auf diese Karte gelegt.

Wenn der Effekt von „Stufenbeschränkung - Gebiet B“ aktiviert ist und die Kampfposition eines Monsters der Stufe 4 oder höher zur Angriffsposition wechselt (wonach es wegen „Stufenbeschränkung - Gebiet B“ augenblicklich wieder zurück in die Verteidigungsposition wechselt), wird nur 1 Morph-Zählmarke auf die „Morphtronische Karte“ gelegt.

Wenn ein Monster von der verdeckten Verteidigungsposition in die offene Verteidigungsposition geflippt wird, so wird keine Morph-Zählmarke auf die „Morphtronische Karte“ gelegt, da die Kampfposition des Monster unverändert bleibt.

Angriffsüberlastung

CRMS-DE051 (Schnellzauberkarte)

Biete 1 „/Angriffsmodus“-Monster als Tribut an. Füge beiden Spielern Schaden in Höhe seiner Stufe x 200 zu.

Der Schaden wird mit der Stufe berechnet, die das Monster hatte, als es dafür verwendet wurde, die Kosten dieser Karte zu bezahlen.

Angriffsteleport

CRMS-DE052 (Normalzauberkarte)

Lege 1 „/Angriffsmodus“-Monster aus deiner Hand zurück ins Deck. Ziehe 2 Karten.

Beim Zurücklegen des „/Angriffsmodus“-Monsters in dein Deck handelt es sich um Kosten. Du musst deinem Gegner das „/Angriffsmodus“-Monster zeigen.

Angriffs-Wiederbelebung

CRMS-DE053 (Schnellzauberkarte)

Entferne 1 „Angriffsmodus aktivieren“ in deinem Friedhof aus dem Spiel. Zerstöre alle Monster, die du kontrollierst, beschwöre 1 „Angriffsmodus“-Monster als Spezialbeschwörung von deinem Friedhof und ignoriere seine Beschwörungsbeschränkungen. Seine Effekte werden annulliert und es kann nicht als Tribut angeboten werden. Falls es vom Spielfeld entfernt wird, entferne es aus dem Spiel.

Die „Angriffs-Wiederbelebung“ kann nur solche „/Angriffsmodus“-Monster Spezialbeschwören, die schon zuvor erfolgreich beschworen und danach auf den Friedhof geschickt wurden. Sie kann kein „/Angriffsmodus“-Monster Spezialbeschwören, das direkt von der Hand oder vom Deck auf den Friedhof geschickt wurde.

Nur Effekte, die auf dem Spielfeld wirken, werden durch „Angriffs-Wiederbelebung“ vereitelt. Wenn ein „/Angriffsmodus“-Monster mit „Angriffs-Wiederbelebung“ Spezialbeschworen wird und danach zerstört wird (und daher also wegen des Effekts von „Angriffs-Wiederbelebung“ aus dem Spiel entfernt wird), so werden dessen Effekte aktiviert und das geeignete Synchronmonster wird Spezialbeschworen.

Du musst mit „Angriffs-Wiederbelebung“ wenigstens ein Monster zerstören, das du kontrollierst, um ein „/Angriffsmodus“-Monster Spezialbeschwören zu können, da die Effekte miteinander verbunden sind. Du musst außerdem alle Monster zerstören, die du kontrollierst, das heißt, wenn eines der von dir kontrollierten Monster nicht zerstört wird, kannst du auch kein „/Angriffsmodus“-Monster Spezialbeschwören.

Ein Monster, das mit „Angriffs-Wiederbelebung“ Spezialbeschworen wurde, kann seine Effekte auch dann nicht aktivieren, wenn es durch rechtzeitige Aktivierung „Pole Position“ nicht von Zauberkarten beeinflusst werden kann.

Wenn ein „/Angriffsmodus“-Monster mit „Angriffs-Wiederbelebung“ Spezialbeschworen und dann in eine verdeckte Position geflippt wurde, so werden die Einschränkungen der

„Angriffs-Wiederbelebung" aufgehoben, so dass du es als Tribut opfern und (sobald es sich wieder in einer offenen Position befindet) seine Effekte aktivieren kannst.

Das Ziel dieser Karte ist das „/Angriffsmodus"-Monster auf dem Friedhof, das du Spezialbeschwören möchtest.

Brunnen der telekinetischen Kraft

CRMS-DE055 (Schnellzauberkarte)

Beschwöre eine beliebige Anzahl von Monstern vom Typ Psi der Stufe 2 oder niedriger als Spezialbeschwörung von deinem Friedhof. Du erhältst Schaden in Höhe der gemeinsamen Stufe der Monster x 300.

Das Ziel des „Brunnen der telekinetischen Kraft" sind ein oder mehrere Monster vom Typ Psi auf deinem Friedhof. Wird mit dieser Karte ein Effekt verkettet, der ein oder mehrere dieser Monster aus dem Spiel entfernt, werden die verbliebenen Monster trotzdem beschworen. Du erhältst nur Schaden für die Monster, die tatsächlich beschworen werden.

Samenkanone

CRMS-DE057 (Permanente Zauberkarte)

Jedes Mal, wenn Monster vom Typ Pflanze beschworen werden, lege 1 Pflanzen-Zählmarke auf diese Karte (max. 5). Du kannst diese Karte auf den Friedhof legen, um deinem Gegner 500 Schaden für jede Pflanzen-Zählmarke auf dieser Karte zuzufügen.

Das Legen einer Pflanzen-Zählmarke auf diese Karte startet keine Effektkette.

Beim Schicken der „Samenkanone" auf den Friedhof handelt es sich um Kosten.

Wenn auf der „Samenkanone" keine Pflanzen-Zählmarken liegen, kannst du ihren Effekt nicht aktivieren und sie nicht auf den Friedhof schicken.

Supersolarer Nährstoff

CRMS-DE058 (Permanente Zauberkarte)

Biete 1 Monster vom Typ Pflanze der Stufe 2 oder niedriger als Tribut an. Beschwöre 1 Monster vom Typ Pflanze als Spezialbeschwörung von deiner Hand oder deinem Deck, dessen Stufe kleiner oder gleich der Stufe des Tributmonsters +3 ist. Wenn diese Karte vom Spielfeld entfernt wird, zerstöre das Monster. Wenn das Monster vom Spielfeld entfernt wird, zerstöre diese Karte.

Die maximale Stufe der Monster, die du beschwören kannst, berechnet sich anhand der Stufe, die das geopfert Monster hatte, solange es sich auf dem Spielfeld befand.

Keine Karte in deiner Hand oder deinem Deck ist das Ziel des „Supersolaren Nährstoffs". Allerdings ist das Spezialbeschworene Monster sein Ziel, nachdem es Spezialbeschworen wurde.

Bei der Opferung eines Monsters vom Typ Pflanze, um diese Karte zu aktivieren, handelt es sich um Kosten.

Grünes Heiligtum

CRMS-DE060 (Permanente Zauberkarte)

Wenn ein offenes Monster vom Typ Insekt zerstört und den Friedhof gelegt wird, kann sein Beherrscher seiner Hand 1 Monster vom Typ Insekt mit derselben Stufe wie das zerstörte Monster von seinem Deck hinzufügen.

Dieser Effekt kann während des Damage Step verwendet werden.

Da „Grünes Heiligtum“ aktiviert wird, wenn ein Monster vom Typ Insekt zerstört und auf den Friedhof geschickt wird, wird für den Effekt die ursprüngliche Stufe des Monsters verwendet, die es auf den Friedhof hat, und nicht die Stufe, die es auf dem Spielfeld hatte.

Wenn mehrere Monster vom Typ Insekt gleichzeitig zerstört werden, so kann für jedes dieser Monster ein Ersatzmonster vom Typ Insekt auf die Hand genommen werden. Jedes einzelne Aufnehmen ist ein eigenes Glied einer Effektkette. Werden 2 Monster vom Typ Insekt zerstört, entsteht eine Kette mit 2 Gliedern usw. Pass auf, dass du in jedem Schritt die Stufen genau ankündigst. (Beispiel: Ein Monster vom Typ Insekt der Stufe 3 und eines der Stufe 4 werden zerstört. Sage deutlich, welches von beiden das 1. Kettenglied bildet. Dann kündige das 2. Kettenglied an.)

Der Effekt des „Grünen Heiligtums“ wird von dem Spieler kontrolliert und aktiviert, der „Grünes Heiligtum“ kontrolliert. Wird ein Monster des Gegners vom Typ Insekt zerstört, so muss der Spieler, der „Grünes Heiligtum“ kontrolliert, den Gegner fragen, ob er den Effekt des „Grünen Heiligtums“ aktivieren möchte oder nicht.

Arkane Barriere

CRMS-DE061 (Permanente Zauberkarte)

Jedes Mal, wenn Monster vom Typ Hexer auf dem Spielfeld zerstört werden, lege 1 Zauberzählmarke auf diese Karte (max. 4). Du kannst diese Karte und 1 offenes Monster vom Typ Hexer, das du kontrollierst, auf den Friedhof legen, um 1 Karte für jede Zauberzählmarke auf dieser Karte zu ziehen.

Wenn mehrere Monster vom Typ Hexer gleichzeitig zerstört werden, kannst du trotzdem nur eine Zauberzählmarke auf die „Arkane Barriere“ legen. Das Legen von Zauberzählmarken auf die „Arkane Barriere“ startet keine Effektkette.

Die „Arkane Barriere“ erhält keine zusätzlichen Zauberzählmarken, wenn verdeckte Monster vom Typ Hexer zerstört werden, da man den Typ eines verdeckten Monsters nicht erkennen kann, bevor es zerstört wird.

Beim Schicken dieser Karte und des Monsters vom Typ Hexer auf den Friedhof handelt es sich um Kosten.

Mysteriöses Dreieck

CRMS-DE062 (Schnellzauberkarte)

Zerstöre 1 Monster mit A-Zählmarke auf dem Spielfeld. Dann kannst du 1 „Außerirdisch“-Monster der Stufe 4 als Spezialbeschwörung von deinem Deck beschwören. Zerstöre es während der End Phase.

Das Ziel des „Mysteriösen Dreiecks“ ist das Monster, das von ihm zerstört wird.

Wenn der „Einbildungsunterweltler“ Spezialbeschwörungen verhindert und eine A-Zählmarke auf ihm liegt, kannst du ihn mit dem „Mysteriösen Dreieck“ zerstören und ein „Außerirdisches“ Monster Spezialbeschwören.

Wenn ein Effekt mit dem „Mysteriösen Dreieck“ verkettet wird, der die A-Zählmarke des Ziels entfernt, wird dieses nicht zerstört. (Beispiel: wenn die Karte, die Ziel des „Mysteriösen Dreiecks“ ist, mit dem „Buch des Mondes“ in eine verdeckte Position geflippt wird.)

Wenn das Monster, das Ziel des „Mysteriösen Dreiecks“ ist, aus irgendeinem Grund nicht zerstört wird, so wird auch kein „Außerirdisches“ Monster Spezialbeschworen.

Angriffsmodus aktivieren

CRMS-DE063 (Normalfallenkarte)

Biete 1 Synchronmonster als Tribut an. Beschwöre 1 „/Angriffsmodus“-Monster, dessen Name den Namen des als Tribut angebotenen Monsters enthält, als Spezialbeschwörung von deinem Deck in Angriffsposition.

Bei der Opferung des Synchronmonsters als Tribut handelt es sich um Kosten. Mit „Seelentausch“ kannst du auch ein Synchronmonster deines Gegners als Tribut opfern.

Du kannst ein verdecktes Synchronmonster als Tribut opfern.

Du kannst „Angriffsmodus aktivieren“ nicht aktivieren, wenn du keine „/Angriffsmodus“-Monster in deinem Deck hast.

Wenn du „Angriffsmodus aktivieren“ aktivierst, aber nicht in der Lage bist, seinen Effekt aufzulösen, da dir ein geeignetes „/Angriffsmodus“-Monster fehlt, kann dein Gegner sich dein Deck ansehen, um dies zu bestätigen, außer du kannst 3 Kopien des geeigneten „/Angriffsmodus“-Monsters auf deinem Friedhof, dem Spielfeld oder in der Zone für aus dem Spiel entfernte Karten vorweisen.

Kraft des Geistes

CRMS-DE064 (Normalfallenkarte)

Aktiviere diese Karte nur während der Schadensberechnung im Spielzug deines Gegners. Du erhältst in diesem Kampf keinen Kampfschaden. Dann kannst du deiner Hand 1 Empfänger-Monster vom Typ Krieger mit 1500 oder weniger DEF von deinem Friedhof hinzufügen.

Du kannst „Kraft des Geistes“ aktivieren, um zu verhindern, dass du Schaden nimmst, auch dann, wenn du kein Empfängermonster vom Typ Krieger besitzt, das du auf die Hand nehmen könntest.

„Kraft des Geistes" hat kein Ziel. Du wählst das Empfängermonster vom Typ Krieger während der Auflösung des Effekts.

Herabfallender Stern

CRMS-DE065 (Normalfallenkarte)

Wähle 1 Synchronmonster in deinem Friedhof und beschwöre es als Spezialbeschwörung in offener Verteidigungsposition. Sein Effekt wird annulliert, seine Stufe wird um 1 reduziert und seine DEF werden zu 0. Seine Kampfposition kann nicht geändert werden.

Das Ziel dieser Karte ist 1 Synchronmonster auf deinem Friedhof.

Wenn das Synchronmonster in eine verdeckte Position geflippt wird, während es sich auf dem Spielfeld befindet, werden alle Effekte des „Herabfallenden Sterns" aufgehoben. Das Monster erhält seine Effekte zurück, seine Stufe und seine DEF werden wiederhergestellt und seine Kampfposition kann wieder verändert werden.

Effekte wie der des „Chors der heiligen Stätte" können die DEF des Monsters auf über 0 erhöhen.

Der „Herabfallende Stern" vereitelt nur solche Effekte, die auf dem Spielfeld aktiviert oder angewendet werden. Wenn das Synchronmonster einen Effekt besitzt, der außerhalb des Spielfelds aktiviert wird, so wird dieser Effekt weiterhin ausgeführt.

Strahlende Silberkraft

CRMS-DE066 (Konterfallenkarte)

Aktiviere diese Karte nur, wenn dein Gegner eine Fallenkarte aktiviert, die Schaden zufügt. Annulliere die Aktivierung der Karte und zerstöre sie und alle offenen Zauber- und Fallenkarten, die dein Gegner kontrolliert.

Du kannst „Strahlende Silberkraft" mit einer von deinem Gegner aktivierten Fallenkarte verketten, die ihm selbst Schaden zufügt.

Wenn eine Fallenkarte, die normalerweise Lebenspunkte wiederherstellt, durch „Simochi-Allergie" in eine Karte abgeändert wurde, die Schaden zufügt, kannst du auch „Strahlende Silberkraft" aktivieren.

Du kannst „Strahlende Silberkraft" nicht mit einer Karte verketten, von der du nicht weißt, ob sie Schaden zufügen wird oder nicht (wie zum Beispiel „Die Wege des Schicksals").

Du kannst „Strahlende Silberkraft" nicht mit einer Karte verketten, die in der Zukunft Schaden zufügen wird, nicht aber bei ihrer Aktivierung (wie zum Beispiel „Totenkopfaufforderung").

Du kannst „Strahlende Silberkraft" nicht mit einer Karte verketten, die Kampfschaden umleitet (wie zum Beispiel „Dimensionsmauer").

Halb oder gar nicht

CRMS-DE067 (Normalfallenkarte)

Aktiviere diese Karte nur während der Battle Phase deines Gegners. Dein Gegner wählt 1 der folgenden Effekte:

- *Halbiere bis zum Ende der Battle Phase die ATK aller Monster, die er kontrolliert.*
- *Beende die Battle Phase.*

„Halb oder gar nicht“ kann nicht während des Damage Step aktiviert werden.

Der Effekt von „Halb oder gar nicht“, der die ATK halbiert, wird nur auf die Monster angewendet, die bei seiner Aktivierung offen auf dem Spielfeld liegen. Monster, die danach beschworen oder in eine offene Position geflippt werden, sind von dem Effekt nicht betroffen.

Albtraum-Erzunterweltler

CRMS-DE068 (Normalfallenkarte)

Biete 1 Monster als Tribut an. Beschwöre 3 „Albtraum-Erzunterweltler-Spielmarken“ (Typ Unterweltler/ FINSTERNIS/ Stufe 6/ATK 2000/DEF 2000) in Angriffsposition auf die Spielfeldseite deines Gegners. Wenn eine „Albtraum-Erzunterweltler-Spielmarke“ zerstört wird, erhält ihr Beherrscher 800 Schaden.

Durch „Gehirnwäsche aufheben“ können die „Albtraum-Erzunterweltler-Spielmarken“ unter die Kontrolle desjenigen Spielers wechseln, der die „Albtraum-Erzunterweltler“ aktiviert hat. Wenn dieser Spieler nicht genug freie Plätze in der Monsterkartenzone hat, werden die überflüssigen „Albtraum-Erzunterweltler-Spielmarken“ stattdessen zerstört und der Gegner erhält den dafür fälligen Schaden.

Wenn eine „Albtraum-Erzunterweltler-Spielmarke“ zerstört wird, dann startet der Effekt, der Schaden zufügt, keine Effektkette, daher können Karten wie „Pistolenlauf hinter der Tür“ nicht aktiviert werden.

Bei der Opferung eines Monster als Tribut, um diese Karte zu aktivieren, handelt es sich um Kosten.

Ebenholzpfeil

CRMS-DE069 (Normalfallenkarte)

Phase verliert es 500 ATK und während eines Kampfes zwischen dem angreifenden Monster und einem Monster in Verteidigungsposition, dessen DEF niedriger sind als die ATK des gewählten Monsters, füge die Differenz deinem Gegner als Kampfschaden zu. Wenn das gewählte Monster in diesem Spielzug ein Monster durch Kampf zerstört und auf den Friedhof legt, füge deinem Gegner Schaden in Höhe der Grund-DEF des zerstörten Monsters zu.

Wenn das Monster, das Ziel des „Ebenholzpfeils“ ist, ein Monster mit der gleichen ATK zerstört (und damit beide zerstört werden), erhält der Gegner trotzdem Schaden in Höhe der ursprünglichen DEF seines zerstörten Monsters.

Das Ziel des „Ebenholzpfeils“ ist das von dir gewählte Monster.

Wenn ein Monster das Ziel der Effekte von 2 „Ebenholzpfeilen“ ist, verliert es 1000 ATK und beide Effekte, die Schaden in Höhe der ursprünglichen DEF eines eventuell zerstörten Monsters zufügen, werden angewendet (und

bilden dabei eine Kette). Trotzdem wird dem Gegner der verursachte Kampfschaden nur einmal zugefügt.

Du kannst den „Ebenholzpfeil“ auch während des Damage Step oder der Main Phase 2 aktivieren.

Wenn Kontrolle über das Monster, das Ziel des „Ebenholzpfeils“ ist, zu deinem Gegner wechselt und es angreift, erhält trotzdem dein Gegner den Schaden, der durch den Effekt des „Ebenholzpfeils“ zugefügt wird.

Der „Elementarheld Wildheart“ kann zwar das Ziel des „Ebenholzpfeils“ sein, aber die Effekte werden nicht angewendet.

Efeufesseln

CRMS-DE070 (Permanente Fallenkarte)

Solange es dein Spielzug ist, werden alle offenen Monster, die dein Gegner kontrolliert, zu Monstern vom Typ Pflanze. Wenn diese offene Karte auf dem Spielfeld durch einen Karteneffekt deines Gegners zerstört und auf den Friedhof gelegt wird, ziehe 1 Karte.

Auch wenn „DNA-Operation“ aktiviert ist, hat der Effekt der „Efeufesseln“ während deines Spielzugs Vorrang.

Der Effekt, der dich eine Karte ziehen lässt, startet eine Effektkette.

Vorgetäuschte Explosion

CRMS-DE071 (Normalfallenkarte)

Aktiviere diese Karte nur, wenn ein Monster deines Gegners angreift. Monster können durch diesen Kampf nicht zerstört werden. Beschwöre nach der Schadensberechnung 1 „Beschwörungsreaktor - SK“ als Spezialbeschwörung von deiner Hand oder deinem Friedhof.

Wenn ein Effekt aktiviert ist, der dich davon abhält, Spezialbeschwörungen durchzuführen, kannst du trotzdem die „Vorgetäuschte Explosion“ aktivieren, um zu verhindern, dass Monstern in einem Kampf zerstört werden. Aber du kannst in dem Fall keine Spezialbeschwörungen durchführen.

Wenn du den „Beschwörungsreaktor SK“ weder auf deiner Hand noch auf deinem Friedhof hast, kannst du trotzdem die „Vorgetäuschte Explosion“ aktivieren, um zu verhindern, dass Monstern in einem Kampf zerstört werden. Allerdings kann sich in dem Fall dein Gegner deine Hand ansehen, um zu überprüfen, ob du wirklich keinen „Beschwörungsreaktor SK“ auf deiner Hand hast.

Du kannst den „Beschwörungsreaktor SK“ nur dann Spezialbeschwören, wenn die Schadensberechnung vorgenommen wird. Wenn es ein Replay gibt oder der „Neo-Weltraum Grand Mole“ an einen Kampf teilnimmt oder eine andere Situation auftritt, in der das gegnerische Monster angreift, aber es nicht zur Schadensberechnung kommt, kannst du den „Beschwörungsreaktor SK“ nicht Spezialbeschwören.

Der Effekt der „Vorgetäuschten Explosion“, der eine Spezialbeschwörung nach der Schadensberechnung ermöglicht, startet eine neue Effektkette.

Du kannst die „Vorgetäuschte Explosion“ auch dann aktivieren, wenn das Monster deines Gegners direkt angreift.

Morphtronisches Kraffteld

CRMS-DE072 (Konterfallenkarte)

Annulliere die Aktivierung einer Zauber- oder Fallenkarte, die ein offenes "Morphtronisch"-Monster zerstören würde, das du kontrollierst, und zerstöre sie. Füge deiner Hand 1 „Morphtronisch“-Monster von deinem Deck hinzu.

Du kannst das „Morphtronische Kraffteld“ mit Effekten verketteten, die kein Ziel haben, wie zum Beispiel „Schwarzes Loch“

Du kannst das „Morphtronische Kraffteld“ nicht mit Effekten verketteten, durch die nicht sicher ein „Morphtronisches“ Monster zerstört werden würde, wie zum Beispiel „Spalt“ oder „Aufschlagen“, auch wenn die einzigen Monster, die du kontrollierst, „Morphtronische“ Monster sind.

Wenn du keine „Morphtronischen“ Monster in deinem Deck hast, kannst du das „Morphtronische Kraffteld“ nicht aktivieren.

Du kannst das „Morphtronische Kraffteld“ nur mit solchen Karten verketteten, die bei ihrer Auflösung ein „Morphtronisches“ Monster zerstören würden, nicht aber mit solchen Karten, die in der Zukunft ein „Morphtronisches“ Monster zerstören würden. Daher kannst du es nicht mit „Ekibyō Drakmord“, „Blinde Zerstörung“ oder „Nagelwände“ verketteten.

Du kannst das „Morphtronische Kraffteld“ nicht aktivieren, solange sich der „Donnerkönig Rai-Oh“ auf dem Spielfeld befindet. Wenn ein Effekt mit dem „Morphtronischen Kraffteld“ verkettet wird, der den „Donnerkönig Rai-Oh“ beschwört, kannst du deiner Hand kein „Morphtronisches“ Monster mehr hinzufügen, aber das „Morphtronische Kraffteld“ vereitelt trotzdem die Zauber- oder Fallenkarte, mit der es verkettet war.

Morphtronisches Durcheinander

CRMS-DE073 (Normalfallenkarte)

Wenn du 2 oder mehr offene „Morphtronische“ Monster kontrollierst, wähle 2 Karten, die von deinem Gegner kontrolliert werden. Dein Gegner muss eine dieser beiden Karten auswählen und sie zerstören.

Bei seiner Aktivierung sind die Ziele des „Morphtronischen Durcheinanders“ die zwei von dir gewählten Karten. Dein Gegner wählt bei der Auflösung eine der beiden Karten. Wenn während der Kette aus irgendeinem Grund eine der beiden Karten entfernt wird, wird die übriggebliebene Karte automatisch ausgewählt.

Psi-Empfang

CRMS-DE076 (Permanente Fallenkarte)

Wähle 1 Monster vom Typ Psi in deinem Friedhof und beschwöre es als Spezialbeschwörung in Angriffsposition. Es wird als Empfänger-Monster behandelt. Wenn diese Karte vom Spielfeld entfernt wird, zerstöre das Monster. Wenn das Monster vom

Spielfeld entfernt wird, zerstöre diese Karte. Wenn diese Karte auf den Friedhof gelegt wird, erhältst du Schaden in Höhe der Stufe des Monsters x 400.

Wenn der „Königliche Erlass“ aktiviert ist, so wird das Monster, das Ziel von „Psi-Empfang“ ist, nicht länger wie ein Empfängermonster behandelt. Wenn jedoch der „Königliche Erlass“ zerstört wird, dann wird auch das Monster wieder wie ein Empfängermonster behandelt.

Der Schaden, den „Psi-Empfang“ zufügt, wird mit der Stufe berechnet, die das Monster hatte, als es beschworen wurde (bevor irgendwelche Effekte auf dem Spielfeld zur Anwendung kommen). Wenn du ein WASSER Monster der Stufe 5 Spezialbeschwörst und „Ein Legendärer Ozean“ ist aktiviert, erhältst du durch „Psi-Empfang“ 2000 Schadenspunkte.)

Wenn ein Monster mit „Psi-Empfang“ Spezialbeschworen wird und es danach zerstört wird, während der „Königliche Erlass“ aktiviert ist (also „Psi-Empfang“ auf dem Spielfeld bleibt), so wird danach sowohl der „Königliche Erlass“ als auch „Psi-Empfang“ zerstört. „Psi-Empfang“ 'merkt sich' die Stufe des Spezialbeschworenen Monsters und du erhältst trotzdem den der Stufe des Monsters gemäßen, fälligen Schaden, wenn es beschworen wird.

Wenn aus irgendeinem Grund, kein Monster mit „Psi-Empfang“ Spezialbeschworen wurde, so wird der Effekt, der Schaden zufügt, auch nicht aktiviert, wenn „Psi-Empfang“ auf den Friedhof geschickt wird.

Der Effekt von „Psi-Empfang“, der Schaden zufügt, startet eine Effektkette.

Metaphysische Regeneration

CRMS-DE077 (Normalfallenkarte)

Aktiviere diese Karte nur während der End Phase. Du erhältst 1000 Life Points für jedes Monster vom Typ Psi, das in diesem Spielzug auf den Friedhof gelegt wurde.

Dabei zählen alle Monster vom Typ Psi, egal auf wessen Friedhof sie geschickt wurden (auch die, die auf den Friedhof deines Gegners geschickt wurden, zählen).

Durch „Zombiewelt“ wird aus jedem Monster des Typs Psi ein Monster des Typs Zombie, auch aus denen auf den Friedhöfen. Daher sind alle Monster vom Typ Psi, die auf den Friedhof geschickt werden, stattdessen Monster vom Typ Zombie und zählen nicht für die „Metaphysische Regeneration“ (du kannst in dem Fall die „Metaphysische Regeneration“ nicht aktivieren).

Effekte, die den Typ der Monster auf dem Spielfeld verändern, wie „DNA-Operation“, wirken nicht auf dem Friedhof. Daher zählen Monster vom Typ Psi, die auf den Friedhof geschickt werden, während „DNA-Operation“ aktiviert ist, bei der Berechnung der Lebenspunkte der „Metaphysischen Regeneration“ dazu und du erhältst Lebenspunkte für diese Karten.

Werden Monster vom Typ Psi auf den Friedhof zurückgelegt (zum Beispiel mit „Wundergrube“ usw.), so zählen sie nicht als auf den Friedhof geschickt. Daher zählen diese Monster auch nicht für die Berechnung der Lebenspunkte der „Metaphysischen Regeneration“.

Trojanisches Gladiatorungeheuer

CRMS-DE078 (Normalfallenkarte)

Beschwöre 1 „Gladiatorungeheuer“-Monster als Spezialbeschwörung von deiner Hand auf die Spielfeldseite deines Gegners. Ziehe dann 1 Karte.

Die „Bodenlose Fallgrube“ kann nicht als Antwort auf das „Trojanisches Gladiatorungeheuer“ verwendet werden, weil das Timing nicht stimmt, denn als letztes Ereignis hat der Spieler eine Karte gezogen.

Planetenverschmutzungsvirus

CRMS-DE080 (Normalfallenkarte)

Biete 1 „Außerirdisch“-Monster als Tribut an. Zerstöre alle offenen Monster ohne A-Zählmarke, die dein Gegner kontrolliert. Lege bis zum Ende des 3. Spielzugs deines Gegners nach der Aktivierung dieser Karte 1 A-Zählmarke auf jedes Monster, das er beschwört.

Du kannst ein verdecktes „Außerirdisch“-Monster als Tribut opfern, um das „Planetenverschmutzungsvirus“ zu aktivieren.

Das Legen von A-Zählmarken auf Monster startet keine Effektkette.

Wenn der „Planetenverschmutzungsvirus“ zweimal aktiviert ist, kommen beide Effekte zur Anwendung. Dann erhält jedes Monster, das dein Gegner beschwört, 2 A-Zählmarken.

Du kannst den „Planetenverschmutzungsvirus“ auch dann aktivieren, wenn dein Gegner gar keine Monster kontrolliert oder bloß solche Monster, auf denen A-Zählmarken liegen

Vervielfachen

CRMS-DE090 (Schnellzauberkarte)

Biete 1 offenen „Kuriboh“ als Tribut an. Beschwöre so viele „Kuriboh-Spielmarken“ (Typ Unterweltler/ FINSTERNIS/ Stufe 1/ATK 300/DEF 200) als Spezialbeschwörung in Verteidigungsposition wie möglich. Diese Spielmarken können nicht als Tribut für eine Tributbeschwörung angeboten werden.

Du kannst „Vervielfachen“ nicht während des Damage Step aktivieren.

Makiu, der magische Nebel

CRMS-DE091 (Normalzauberkarte)

Wähle 1 „Herbeigerufener Totenkopf“ oder Monster vom Typ Donner, den oder das du kontrollierst. Zerstöre alle Monster die dein Gegner kontrolliert, deren DEF niedriger sind als die ATK des gewählten Monsters. Du kannst in dem Spielzug, in dem du diese Karte aktivierst, keine Battle Phase durchführen.

Das Ziel von „Makiu, dem magischen Nebel“ ist der gewählte „Herbeigerufene Totenkopf“ oder das Monster vom Typ Donner.

Der Zerstörungseffekt von „Makiu, dem magischen Nebel“ hat kein Ziel, daher kann er auch nicht den „Königshai der Unterwelt“ usw. zerstören.

Du kannst kein verdecktes Monster auswählen, weil du seine ATK nicht kennst.

Du kannst „Makiu, den magischen Nebel“ nicht während der Main Phase 2 aktivieren.

Du kannst „Makiu, den magischen Nebel“ und „Seelentausch“ während desselben Spielzugs aktivieren. Gleichmaßen können „Makiu, der magische Nebel“ und „Seelentausch“ jeweils mehr als einmal im selben Spielzug aktiviert werden. Du kannst „Makiu, den magischen Nebel“ auch dann aktivieren, wenn deine Battle Phase (zum Beispiel durch „Große Langnase“ usw.) ausgelassen wird .

Angriffsrüstung

CRMS-DE092 (Ausrüstungszauberkarte)

Rüste nur ein Monster vom Typ Krieger, welches das einzige Monster ist, das du kontrollierst, mit dieser Karte aus. Es erhält 300 ATK. Während deiner Main Phase kannst du diese ausrüstende Karte auf den Friedhof legen. Falls du dies tust, kann das ausgerüstete Monster während der Battle Phase dieses Spielzugs zweimal angreifen.

Beim Schicken dieser Karte auf den Friedhof handelt sich um Kosten für die Aktivierung des Effekts, zweimal angreifen zu können. Die Aktivierung dieses Effekts startet eine Kette. Dieser Effekt hat kein Ziel.

Wenn eines deiner Monster mit der „Angriffsrüstung“ ausgerüstet ist und du danach ein weiteres Monster beschwörst, bleibt die „Angriffsrüstung“ auf dem Spielfeld. Die Bedingung, dass du keine weiteren Monster kontrollieren darfst, ist nur beim Ausrüsten der „Angriffsrüstung“ gültig.

Wenn ein Effekt mit der „Angriffsrüstung“ verkettet wird, der aus ihrem Ziel ein Monster macht, das nicht vom Typ Krieger ist, kann es nicht mehr mit der „Angriffsrüstung“ ausgerüstet werden und die „Angriffsrüstung“ wird zerstört.

Wenn sich der Typ eines Monsters ändert, nachdem es bereits mit der „Angriffsrüstung“ ausgerüstet ist, so bleibt das Monster weiterhin ausgerüstet und die „Angriffsrüstung“ wird nicht zerstört.

Du kannst die „Angriffsrüstung“ nur während der Main Phase 1 auf den Friedhof schicken, um ihren Effekt zu aktivieren.

König der Puppen

CRMS-DE093

Wenn dein Gegner seiner Hand Monsterkarten hinzufügt, außer durch Ziehen, kannst du diese Karte als Spezialbeschwörung von deiner Hand beschwören. Falls du dies tust, zerstöre sie während der End Phase deines nächsten Spielzugs.

Beide Effekte des „Königs der Puppen“ sind Trigger-Effekte. Du kannst ihn durch seinen eigenen Effekt im Spielzug beider Spieler Spezialbeschwören.

Du kannst den „König der Puppen“ durch seinen eigenen Effekt nicht während des Damage Step Spezialbeschwören.

Wird der „König der Puppen“ durch seinen eigenen Effekt beschworen und danach in eine verdeckte Position geflippt, wird auch sein Effekt zurückgesetzt. Dasselbe geschieht, wenn er das Spielfeld nach seiner Beschwörung für eine begrenzte Zeit verlässt und danach zurückkehrt. Er wird dann nicht mehr wie durch seinen eigenen Effekt Spezialbeschworen behandelt und er zerstört sich auch nicht mehr in der End Phase.

Wenn eine Karte wie „Sangan“ der Hand deines Gegners eine Monsterkarte hinzufügt und sein Deck dann gemischt wird, so ist das letzte Ereignis, das geschehen ist, immer noch, dass dein Gegner eine Monsterkarte auf die Hand genommen hat. Also kannst du den „König der Puppen“ aktivieren und Spezialbeschwören. Das Ende des Effekts von „Sangan“ ist das Aufnehmen der Monsterkarte auf die Hand.

Wenn du den „König der Puppen“ während deines Spielzugs Spezialbeschwörst, wird er in der End Phase deines nächsten Spielzugs zerstört und nicht in der End Phase des Spielzugs, in dem er Spezialbeschworen wurde.

Zetaretikulant

CRMS-DE094

Du kannst 1 „Eva-Spielmarke“ als Tribut anbieten, um diese Karte als Spezialbeschwörung von deiner Hand zu beschwören. Solange diese Karte in deinem Friedhof liegt, beschwöre jedes Mal, wenn Monster, die dein Gegner kontrolliert, aus dem Spiel entfernt werden, 1 „Eva-Spielmarke“ (Typ Unterweltler/ FINSTERNIS/ Stufe 2/ ATK 500/ DEF 500) als Spezialbeschwörung.

Der Effekt, der eine Spielmarke Spezialbeschwört, ist ein Trigger-Effekt, der im Friedhof aktiviert wird.

Der Effekt von „Zetaretikulant“, sich selbst aus deiner Hand Spezialzubeschwören, hat keinen Effekttyp. Wie beim „Cyber Drache“ ist es bloß der Ablauf der Spezialbeschwörung.

Wenn „Zetaretikulant“ im Friedhof aktiviert wird, um eine „Eva-Spielmarke“ zu beschwören, und „Verschwinden“ mit der Aktivierung verkettet wird, so dass sich „Zetaretikulant“ nicht mehr im Friedhof befindet, wenn der Effekt der Karte aufgelöst wird, so wird die „Eva-Spielmarke“ trotzdem beschworen.

„Zetaretikulant“ beschwört auch dann eine „Eva-Spielmarke“, wenn das gegnerische Monster verdeckt aus dem Spiel entfernt wird.

Wenn alle Plätze in deiner Monsterkartenzone besetzt sind und ein gegnerisches Monster aus dem Spiel entfernt wird, so wird der Effekt von „Zetaretikulant“ aktiviert, aber er wird nicht ausgeführt.

Tethys, Göttin des Lichts

CRMS-DE095

Wenn du Monster vom Typ Fee ziehst, kannst du 1 dieser Monster vorzeigen, um 1 weitere Karte zu ziehen.

Dies ist ein Trigger-Effekt, den du gezielt einsetzen kannst. Die Enthüllung eines Monsters vom Typ Fee, das du gerade gezogen hast, sind die Kosten für diesen Effekt.

Wenn du Monster vom Typ Fee ziehst und du mehr als eine „Tethys, Göttin des Lichts“ kontrollierst, kannst du ihre Effekte verketteten. Falls du „Tethys, Göttin des Lichts“ zweimal kontrollierst, würdest du in dem Fall 2 Karten ziehen können.

Du kannst diesen Effekt nur dann aktivieren, wenn das letzte Ereignis, das geschehen ist, das Ziehen eines Monsters vom Typ Fee war. Wenn du ein Monster vom Typ Fee durch „Krug der Gier“ mitten in einer Effektkette ziehst, kannst du den Effekt von „Tethys, Göttin des Lichts“ nicht aktivieren. Wenn du ein Monster vom Typ Fee durch die „Elegante Wohltäterin“ ziehst, ist das letzte Ereignis, das geschehen ist, das Weglegen von Karten für die „Elegante Wohltäterin“, weshalb du auch hier nicht den Effekt von „Tethys, Göttin des Lichts“ aktivieren kannst.

Du kannst den Effekt von „Tethys, Göttin des Lichts“ zum Beispiel dann aktivieren, wenn du ein Monster vom Typ Fee während des Damage Step durch „Parshath, der Luftrittter“ ziehst.

Ido die höchste magische Kraft

CRMS-DE096

Du kannst keine Monster beschwören. Du kannst nur 1 „Ido die höchste magische Kraft“ kontrollieren. Falls diese Karte durch einen Karteneffekt zerstört und auf den Friedhof gelegt wird, beschwöre sie während der Standby Phase des nächsten Spielzugs als Spezialbeschwörung von deinem Friedhof und zerstöre alle anderen Monster, die du kontrollierst.

Der Effekt von „Ido der höchsten magischen Kraft“, der ihn in der Standby Phase beschwört, und der Effekt, der alle Monster zerstört, geschehen gleichzeitig. Daher kannst du den „Reißenden Tribut“ oder die „Bodenlose Fallgrube“ aktivieren, wenn sich „Ido die höchste magische Kraft“ selbst beschwört, da hier das Timing stimmt.

Wenn die Standby Phase deines nächsten Spielzugs übersprungen wird, kannst du „Ido die höchste magische Kraft“ nicht mehr mit seinem Effekt in der darauffolgenden Standby Phase beschwören. Du hast die Gelegenheit verpasst.

Wenn sich „Ido die höchste magische Kraft“ während der nächsten Standby Phase nicht auf dem Friedhof befindet (wenn die Karte zum Beispiel aus dem Spiel entfernt wurde), wird die Karte nicht Spezialbeschworen und du kannst keine Monster mit seinem Effekt zerstören.

Quasar der Raffgier

CRMS-DE098

Die Grund-ATK und -DEF dieser Karte entsprechen jeweils ihrer Stufe x 300. Die Stufe dieses Monsters wird um die Stufen der Monster erhöht, die es durch Kampf zerstört.

Die Stufe des „Quasar der Raffgier“ erhöht sich mit derselben Rate, mit der die im Kampf zerstörten Monster auf den Friedhof geschickt werden.

Diese Karte kann nicht durch Karten aus dem Deck gesucht werden, die Karten nach ihrer ATK und DEF heraussuchen, wie zum Beispiel „Sangan“.

Wird der „Quasar der Raffgier“ in eine verdeckte Position geflippt, geht sein Effekt verloren und alle Stufen, um die er aufgestiegen ist, gehen verloren.

Ist „Kräfte rauben“ aktiviert, verliert der „Quasar der Raffgier“ alle Stufen, um die er aufgestiegen ist. Auch wenn „Kräfte rauben“ zerstört wird, werden die Stufen des „Quasar der Raffgier“ nicht wiederhergestellt.

Rüstungsroid

CRMS-DE099

Wenn du diese Karte als Tributbeschwörung beschwörst, indem du mindestens 1 „Roid“-Monster als Tribut anbietest, entferne alle Zauber- und Fallenkarten auf dem Spielfeld aus dem Spiel.

Die Zauber- und Fallenkarten werden offen aus dem Spiel entfernt.

Ein verdecktes „Roid“-Monster als Tribut zu opfern reicht aus, um den Effekt des „Rüstungsroid“ zu aktivieren.