

KONAMI



PREVIA CRISIS CARMESÍ - REGLAS DE LAS CARTAS

Recopilación del 27 de febrero de 2009 - <versión 2.0>

Guerrero Torreta

CRMS-EN001

Puedes Sacrificar 1 monstruo de Tipo Guerrero para Invocar esta carta de Modo Especial desde tu mano. Si lo haces, gana ATK igual al ATK original del monstruo Sacrificado.

Puedes Sacrificar un monstruo de Tipo Guerrero boca abajo para "Guerrero Torreta" y aún así ganará el ATK apropiado.

Puedes Sacrificar un monstruo Ficha de Tipo Guerrero para Invocar de Modo Especial a "Guerrero Torreta", o una carta como "Encarnación de Apophis" que sea de Tipo Guerrero. En ambos casos "Guerrero Torreta" seguirá ganando el ATK apropiado.

Si Sacrificas un monstruo de Tipo Guerrero con ATK variable, como "Héroe Malvado Gaia Oscuro", el ATK original se considera 0 así que "Guerrero Torreta" no ganará ATK adicional.

Sacrificar un monstruo de Tipo Guerrero para Invocar de Modo Especial a "Guerrero Torreta" no tiene coste; tanto el Sacrificio como el aumento de ATK son parte del efecto.

Dragón de Desechos

CRMS-EN002

Cuando Invocas esta carta de Modo Normal, puedes Invocar de Modo Especial en Posición de Ataque, desde tu Cementerio, 1 monstruo con 900 o menos ATK. El(los) efecto(s) de ese(esos) monstruo(s) es(son) negados(s). Esta carta no se puede utilizar como un Monstruo Material de Sincronía, excepto para la Invocación por Sincronía de un Monstruo Sincro de Tipo Dragón. El otro Monstruo Material de Sincronía no puede ser de Nivel 4.

El efecto de "Dragón de Desechos" es un Efecto de Disparado que se activa cuando se le Invoca y selecciona como objetivo 1 monstruo del Cementerio. "Dragón de Desechos" no seguirá teniendo como objetivo a ese monstruo después que se Invoque de Modo Especial al otro monstruo.

Todas las restricciones de "Dragón de Desechos" e Invocación por Sincronía son condiciones, no efectos, así que no serán negadas por "Drenaje de Habilidad".

Si "Dragón de Desechos" Invoca de Modo Especial un Monstruo Gemini, el efecto del Monstruo Gemini que le convierte en un Monstruo Normal es negado, así que el Monstruo Gemini es considerado un Monstruo de Efecto.

No puedes utilizar "Cirugía de ADN" para nombrar Dragones, para utilizar a "Dragón de Desechos" para la Invocación por Sincronía de un Monstruo Sincro que no sea de Tipo Dragón. El Monstruo Sincro original tiene que ser un monstruo de Tipo Dragón.

Hiper Sincrón

CRMS-EN003

Si mandas a esta carta al Cementerio para la Invocación por Sincronía de un Monstruo Sincro de Tipo Dragón, ese monstruo gana 800 ATK. Retíralo del juego durante la End Phase.

Si "Cirugía de ADN" está transformando a todos los monstruos del Campo en Tipo Dragón, y "Hiper Sincrón" es utilizado para la Invocación por Sincronía de un monstruo que originalmente no era de Tipo Dragón, los efectos de "Hiper Sincrón" se activan igualmente. Así que el Monstruo Sincro gana 800 ATK y es retirado durante la End Phase.

Si el Monstruo Sincro es volteado boca abajo, los efectos de "Hiper Sincrón" son eliminados, así que el Monstruo Sincro no gana 800 ATK o será retirado del juego.

Si se salta la End Phase, el Monstruo Sincro será retirado del juego durante la siguiente End Phase.

Si "Muro de Hierro Imperial" está activado, el Monstruo Sincro no será retirado del juego. Sin embargo, si "Muro de Hierro Imperial" es destruido, el Monstruo Sincro será retirado del juego durante la siguiente End Phase.

Si el Monstruo Sincro no es retirado del juego por algún motivo, mantendrá el +800 ATK.

El aumento de +800 ATK y la condición de retirar el Monstruo Sincro del juego se resuelven como un solo Efecto de Disparado. Este efecto no puede seleccionar un objetivo.

Retirar el Monstruo Sincro del juego durante la End Phase no empieza una cadena.

Dragón Rojo Archidemonio/Modo de Ataque

CRMS-EN004

Esta carta no puede ser Invocada de Modo Normal, ni Colocada. Esta carta no puede ser Invocada de Modo Especial excepto con "Activar Modo de Ataque". Si esta carta ataca, destruye todos los demás monstruos después del cálculo de daño. Cuando esta carta está en el Campo y es destruida, puedes Invocar de Modo Especial, desde tu Cementerio, 1 "Dragón Rojo Archidemonio".

El efecto que destruye a todos los otros monstruos se activará aunque "Dragón Rojo Archidemonio/Modo de Ataque" sea destruido en batalla.

No puedes Invocar de Modo Especial un Monstruo Sincro que ha sido mandado directamente al Cementerio y nunca fue Invocado correctamente.

El último efecto tiene como objetivo al "Dragón Rojo Archidemonio" en el Cementerio.

Cometrampas

CRMS-EN005

Esta carta no puede ser Invocada de Modo Normal, ni colocada. Esta carta no puede ser Invocada de Modo Especial excepto mandando al Cementerio 1 Carta de Trampa boca arriba que controle tu adversario.

Si "Demonio de la Vanidad" o "Pachycephalosaurus Fósil" están en el Campo, pero "Drenaje de Habilidad" evita que sus efectos bloqueen las Invocaciones Especiales, puedes Invocar a "Cometrampas" incluso mandando a "Drenaje de Habilidad" al Cementerio.

No puedes Invocar a "Cometrampas" mandando a "Macro Cosmos" al Cementerio, ya que "Macro Cosmos" no permite que las cartas sean mandadas al Cementerio. Si "Macro Cosmos" y "Muro de Hierro Imperial" están ambos en el Campo, no puedes mandar a "Muro de Hierro Imperial" al Cementerio para Invocar a "Cometrampas", pero puedes mandar a "Macro Cosmos" al Cementerio para Invocar a "Cometrampas".

Si "Rivalidad de los Señores de la Guerra" está en el Campo pero está siendo bloqueada por "Decreto Real", y mandas a "Decreto Real" al Cementerio para Invocar a "Cometrampas", la Invocación tendrá éxito. Sin embargo, si controlas otro Tipo de monstruo además de "Cometrampas", entonces "Cometrampas" será mandado al Cementerio.

Si Invocas a "Cometrampas" mandando a "Opresión Real" al Cementerio, el efecto de "Opresión Real" no podrá ser utilizado como contra ya que no está en el Campo.

Merodeador de Espadas Gemelas

CRMS-EN006

Una vez por turno, después de que esta carta ataque a un monstruo en Posición de Defensa, puede atacar una vez más. Durante una batalla entre esta carta atacante y un monstruo en Posición de Defensa cuya DEF es menor que el ATK de esta carta, inflige la diferencia como daño de batalla a tu adversario.

Si el monstruo atacado estaba originalmente en Posición de Ataque, pero es cambiado a Posición de Defensa antes del cálculo de daño, se activará el efecto de "Merodeador de Espadas Gemelas".

Hojalatero Oscuro

CRMS-EN007

Cuando esta carta que controlas es mandada al Cementerio, mira la carta superior de tu Deck. Devuelve esa carta a la parte superior o al fondo de tu Deck.

El efecto de "Hojalatero Oscuro" sólo se activa cuando es mandado de tu Campo a tu Cementerio. Si tu adversario controla a "Hojalatero Oscuro", y es mandado a tu Cementerio, no se activa su efecto.

Alanegra - Gale el Remolino

CRMS-EN008

Si controlas otro monstruo "Alanegra" que no sea "Alanegra - Gale el Remolino", puedes Invocar esta carta de Modo Especial desde tu mano. Una vez por turno, puedes dividir a la mitad el ATK y la DEF de un monstruo boca arriba que controle tu adversario.

El efecto de "Alanegra - Gale el Remolino" selecciona como objetivo a 1 monstruo controlado por tu adversario.

El ATK del monstruo seleccionado como objetivo es dividido a la mitad mientras ese monstruo permanezca boca arriba en el Campo.

Si seleccionas como objetivo de "Alanegra - Gale el Remolino" a un monstruo que ya había sido seleccionado como objetivo antes, su ATK se reducirá a un cuarto, y luego a un octavo si vuelves a seleccionarlo como objetivo tras esto.

El ATK del monstruo seleccionado como objetivo puede ser aumentado/disminuido desde su nuevo nivel.

Si un monstruo con 1000 ATK gana 700 ATK con "Arremetida Imprudente" hasta el final del turno, y después es seleccionado como objetivo por "Alanegra - Gale el Remolino", su ATK será ahora de 850, y permanecerá en 850 incluso después de que "Arremetida Imprudente" termine.

Si un monstruo con 1000 ATK gana 1000 ATK con "Hacha de la Desesperación" y después es seleccionado como objetivo por "Alanegra - Gale el Remolino", su ATK será ahora de 1000, y permanecerá en 1000 incluso si "Hacha de la Desesperación" es destruido.

Si un monstruo equipado con "Resistimos Unidos" ve su ATK dividido a la mitad, el nuevo ATK permanece y "Resistimos Unidos" no podrá cambiarlo. (Así que aunque el número de monstruos en el Campo cambie, el ATK permanecerá igual.)

Alanegra - Sirocco el Amanecer

CRMS-EN010

Si tu adversario controla un monstruo y tú no controlas ninguno, puedes Invocar esta carta de Modo Normal, o Colocarla, sin hacer Sacrificios. Una vez por turno, puedes seleccionar 1 monstruo "Alanegra" boca arriba que controles. Gana ATK igual al ATK total de todos los monstruos "Alanegra" boca arriba en el Campo exceptuando a sí mismo. Ningún monstruo que no sea este monstruo seleccionado puede atacar en el turno que active este efecto.

También se cuentan los monstruos "Alanegra" de tu adversario.

El efecto de "Alanegra - Sirocco el Amanecer" tiene como objetivo el monstruo seleccionado.

Este monstruo puede seleccionarse a sí mismo como objetivo, a pesar de que no aumentará su ATK si no hay otros monstruos "Alanegra" en el Campo.

"Alanegra - Sirocco el Amanecer" no puede activar su incremento de ATK en la Main Phase 2.

El incremento de ATK finaliza en la End Phase.

Si activas el efecto de "Alanegra - Sirocco el Amanecer", los monstruos Invocados después de esto no podrán atacar en este turno.

Si el monstruo seleccionado como objetivo ya no está en el Campo cuando se resuelva el efecto, tus otros monstruos no podrán atacar en este turno.

Si la activación del efecto de "Alanegra - Sirocco el Amanecer" es negado, entonces tus otros monstruos podrán atacar en este turno.

Si tienes 2 copias de "Alanegra - Sirocco el Amanecer" y seleccionas como objetivos a 2 monstruos distintos con ellas, ninguno de esos monstruos podrá atacar en este turno.

Si se activa "Drenaje de Habilidad" tras resolverse el efecto de "Alanegra - Sirocco el Amanecer", entonces el efecto no será negado. El aumento de ATK permanece, y los otros monstruos no podrán atacar en este turno.

Caballero de la Rosa del Atardecer

CRMS-EN011

Tu adversario no puede seleccionar un monstruo de Tipo Planta como el objetivo de un ataque. Cuando Invocas esta carta de Modo Normal, puedes Invocar de Modo Especial, desde tu mano, 1 monstruo de Tipo Planta de Nivel 4 o menor.

Este efecto no puede seleccionar un objetivo.

Reactor de Invocación - CIELO

CRMS-EN012

La primera vez que tu adversario Invoca un monstruo en su Campo cada turno, inflígele 800 puntos de daño a tu adversario. Durante la Battle Phase del turno en que ese efecto es activado, puedes negar el ataque de 1 monstruo que controle tu adversario. Si los controlas, puedes mandar al Cementerio 1 "Reactor de Trampas - ÍG" boca arriba, 1 "Reactor de Hechizos - NEO" boca arriba y esta carta boca arriba para Invocar de Modo Especial, desde tu mano, Deck o Cementerio 1 "Fortaleza Volante CIELO ÍGNEO".

El efecto que inflige daño puede ser activado incluso durante la Damage Step.

Si "Dimensión Mágica" Invoca un monstruo y destruye a "Reactor de Invocación - CIELO", no se infligirá 800 de daño al adversario. Pero si en vez de eso "Dimensión Mágica" destruye a un monstruo diferente, entonces "Reactor de Invocación - CIELO" infligirá 800 de daño.

Si tu "Reactor de Invocación - CIELO" es Invocado a la vez que un monstruo de tu adversario (por ejemplo: "Fusión de Dimensión"), entonces no infligirá 800 de daño al adversario en ese momento.

El efecto que niega los ataques se activa cuando el ataque es declarado y el monstruo atacante es seleccionado como objetivo.

Si el efecto de "Reactor de Invocación - CIELO" que inflige 800 de daño es negado por "Por Orden del Emperador", no podrás utilizar su efecto más tarde para negar un ataque en ese turno.

Reactor de Trampas - ÍG

CRMS-EN013

Una vez por turno, cuando tu adversario activa una Carta de Trampa, puedes destruir esa Carta de Trampa e infligir 800 puntos de daño a tu adversario.

Este efecto no niega el efecto de la Carta de Trampa, tan sólo destruye la Carta de Trampa.

Este Efecto de Disparado se activa al encadenarlo a la activación de la Carta de Trampa. No puede seleccionar objetivo.

Este efecto puede ser activado durante la Damage Step.

Si la Carta de Trampa no puede ser destruida cuando se resuelve este efecto (por ejemplo: ya ha sido destruido por el efecto de cualquier otra carta), entonces no inflige 800 de daño a tu adversario.

Reactor de Hechizos - NEO

CRMS-EN014

Una vez por turno, cuando tu adversario activa una Carta Mágica, puedes destruir esa Carta Mágica e infligir 800 puntos de daño a tu adversario.

Este efecto no niega el efecto de la Carta Mágica, tan sólo destruye la Carta Mágica.

Este Efecto de Disparado se activa al encadenarlo a la activación de la Carta Mágica. No puede seleccionar objetivo.

Este efecto puede ser activado durante la Damage Step.

Si la Carta Mágica no puede ser destruida cuando se resuelve este efecto (por ejemplo: ya ha sido destruido por el efecto de cualquier otra carta), entonces no inflige 800 de daño a tu adversario.

Bomba Negra

CRMS-EN015

Cuando Invocas esta carta de Modo Normal, puedes Invocar de Modo Especial en Posición de Defensa boca arriba, desde tu Cementerio, 1 monstruo de OSCURIDAD de Tipo Máquina de Nivel 4. El(los) efectos(s) de ese(esos) monstruo(s) es (son) negado(s).

Este Efecto de Disparado selecciona el monstruo objetivo apropiado en tu Cementerio. Una vez el objetivo es Invocado, ya no será el objetivo de esta carta.

Fortaleza Volante CIELO ÍGNEO

CRMS-EN016

Esta carta no puede ser Invocada de Modo Normal, ni Colocada. Esta carta no puede ser Invocada de Modo Especial excepto con el efecto de "Reactor de Invocación - CIELO". Una vez por turno puedes mandar 1 carta desde tu mado al Cementerio para destruir 1 carta que controle tu adversario. Una vez durante cada turno de tu adversario puedes activar 1 de los siguientes efectos:

- *Cuando tu adversario Invoca un monstruo de Modo Normal o Especial, destrúyelo e inflige 800 puntos de daño a tu adversario.*
- *Cuando tu adversario Coloca una carta destrúyela e inflige 800 puntos de daño a tu adversario.*

"Reactor de Invocación - CIELO" puede Invocar de Modo Especial a "Fortaleza Volante CIELO ÍGNEO" desde el Cementerio incluso si antes no fue Invocado de Modo Especial correctamente, e incluso si fue mandado al Cementerio directamente desde la mano o Deck.

Mandar 3 cartas al Cementerio para Invocar de Modo Especial a este monstruo cuenta como coste. El efecto no puede seleccionar como objetivo a "Fortaleza Volante CIELO ÍGNEO".

Si se Invocan múltiples monstruos a la vez, puedes utilizar a "Fortaleza Volante CIELO ÍGNEO" para destruirlos a todos e infligir 800 de daño a tu adversario.

Si se Colocan múltiples cartas a la vez, puedes utilizar a "Fortaleza Volante CIELO ÍGNEO" para destruirlas a todas e infligir 800 de daño a tu adversario.

Si se Invoca y Coloca a una combinación de monstruos a la vez, debes elegir entre destruir a los monstruos Invocados, o a los monstruos Colocados, e infligir 800 de daño a tu adversario.

Mandar 1 carta de tu mano al Cementerio cuenta como coste para activar el efecto de destruir la carta del adversario seleccionada como objetivo.

El efecto de destruir 1 carta a tu elección es un efecto con objetivo. Los otros efectos no tienen objetivo.

Si tu adversario voltea una carta boca abajo, como "Libro de la Luna", puedes activar el segundo efecto de "Fortaleza Volante CIELO ÍGNEO" para destruir la carta Colocada.

Los efectos de "Fortaleza Volante CIELO ÍGNEO" que pueden ser activados durante el turno del adversario no pueden ser activados durante la Damage Step.

Si el adversario Invoca a un monstruo con un Efecto de Encendido, éste puede activar el efecto, y después tú puedes escoger si quieres encadenar o no el Efecto de Encendido de "Fortaleza Volante CIELO ÍGNEO".

Dragón Emperador de la Perdición/Modo de Ataque

CRMS-EN019

Esta carta no puede ser Invocada de Modo Normal, ni Colocada. Esta carta no puede ser Invocada de Modo Especial excepto con "Activar Modo de Ataque". Cuando Invocas esta carta de Modo Especial, Invoca de Modo Especial a tu Campo, desde el Cementerio de cualquier jugador, cualquier cantidad de monstruos de Tipo Zombi. Los efectos de esos monstruos son negados, y se destruyen durante la End Phase de este turno. Cuando esta carta en el Campo es destruida, puedes Invocar de Modo Especial desde tu Cementerio 1 "Dragón Emperador de la Perdición".

Por ejemplo, puedes Invocar 1 monstruo de Tipo Zombi del Cementerio de tu adversario, y 2 del tuyo, etc. Este efecto tiene selecciona como objetivo a 1 o más monstruos en el(los) Cementerio(s).

Después de que los monstruos tipo Zombi hayan sido Invocados, no seguirán siendo el objetivo de "Dragón Emperador de la Perdición/Modo de Ataque". Incluso si "Dragón Emperador de la Perdición/Modo de Ataque" es retirado del Campo, los efectos de esos monstruos de Tipo Zombi son negados, y siguen siendo destruidos durante la End Phase.

Destruir los monstruos Invocados de Modo Especial en la End Phase no empieza una cadena.

Mercenario de Ataque

CRMS-EN023

Una vez por turno, puedes devolver al Deck, desde tu mano o Cementerio, 1 "Activar Modo de Ataque" para destruir 1 Carta Mágica o de Trampa que controle tu adversario.

Devolver "Activar Modo de Ataque" al Deck cuenta como coste. Este efecto puede seleccionar como objetivo a la Carta Mágica o de Trampa que desees destruir.

Si devuelves "Activar Modo de Ataque" de tu mano al Deck, tienes que mostrársela a tu adversario.

Hechicera Alanoche

CRMS-EN025

Puedes activar "Activar Modo de Ataque" en el turno que es Colocada.

Si activas "Activar Modo de Ataque" en el turno en que es Colocado y hay una cadena que destruye a "Hechicera Alanoche", se seguirá resolviendo "Activar Modo de Ataque".

Armonizador de la Fuerza Vital

CRMS-EN026

Cuando tu adversario activa el efecto de una carta que inflige daño, puedes descartar esta carta para negar su activación y destruirla.

Este Efecto de Disparado Múltiple puede ser activado durante el turno de cualquier jugador.

Este efecto sólo puede ser encadenado a la activación de una carta que esté confirmado que infligirá daño al resolverse. No puede ser utilizado contra la activación de "Cañón de Movimiento de Olas" o la activación del efecto de éste. No puede ser utilizado contra "Thestalos, el Monarca de la Tormenta de Fuego" ya que no sabes seguro si se infligirá daño alguno.

Si controlas a "Des Wombat" y evita que recibas daño, no puedes activar "Armonizador de la Fuerza Vital".

Puedes utilizar "Armonizador de la Fuerza Vital" en una carta de tu adversario que haga que se inflija daño a si mismo, como "Mamut Zombi" si se da la situación en la que infligirá daño al adversario.

Rana Falsa

CRMS-EN028

El nombre de esta carta se trata como "Des Rana" mientras esté boca arriba en el Campo. Tu adversario no puede seleccionar a otro monstruo como objetivo de un ataque. Cuando esta carta es mandada del Campo al Cementerio, puedes añadir a tu mano, desde tu Deck o Cementerio, 1 monstruo "Rana", exceptuando "Rana Falsa".

"Rana Falsa" cuenta para la activación de "Des Croar".

Rana al Revés

CRMS-EN029

Una vez por turno, puedes voltear esta carta a Posición de Defensa boca abajo. Cuando esta carta es volteada boca arriba, puedes devolver a su mano una cantidad de monstruos que controle tu adversario igual a la cantidad de monstruos "Rana" que controles.

Las cartas que son devueltas son elegidas cuando se resuelve el efecto, así que este efecto no selecciona objetivo.

Presomate

CRMS-EN031

Cuando otro monstruo boca arriba de Tipo Planta es seleccionado como objetivo de un efecto de una Carta Mágica o de Trampa que controla tu adversario, puedes Sacrificar esta carta para robar 2 cartas.

Este Efecto de Disparado Múltiple se activa en una cadena con la Carta Mágica o de Trampa del adversario.

Puedes activar a "Presomate" cuando otro monstruo de Tipo Planta que tú controles sea seleccionado como objetivo de una Magia Continua o Carta de Trampa que fue activada previamente.

No puedes activar a "Presomate" durante la Damage Step.

Escáner

CRMS-EN032

Una vez por turno, puedes seleccionar 1 de los monstruos de tu adversario que haya sido retirado del juego. Hasta la End Phase, el nombre de esta carta se trata como el nombre de la carta elegida, y esta carta tiene los mismos Atributo, Nivel, ATK y DEF que el monstruo seleccionado. Si esta carta es retirada del Campo mientras este efecto está activado, retírala del juego.

"Escáner" selecciona como objetivo 1 monstruo retirado del juego, pero no sigue teniéndolo como objetivo tras resolver el efecto.

Si "Escáner" es retirado del Campo mientras no esté copiando a otro monstruo (por ejemplo: si es destruido durante el turno de tu adversario), no es retirado del juego.

Si "Drenaje de Habilidad" es activado tras el resolver el efecto de "Escáner", se seguirá aplicando el efecto de "Escáner", y éste seguirá siendo retirado del juego si abandona el Campo.

Si el objetivo de "Escáner" ya no está en la zona de cartas retiradas cuando se resuelve el efecto de "Escáner", éste no copiará a ese monstruo, y no será retirado del juego si abandona el Campo.

Arma de la Fortaleza Dimensional

CRMS-EN033

No se pueden mandar cartas desde el Deck al Cementerio.

No se pueden pagar costes mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo, si el coste es mandar cartas del Deck al Cementerio. Por tanto "Soldado de la Carta" y "Celestia, Ángel Luminoso" no pueden activar sus efectos.

En general, los monstruos Lightsworn pueden activar sus efectos mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo, pero las cartas no son mandadas del Deck al Cementerio después.

Si "Ryko, Cazador Lightsworn" es volteado boca arriba mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo, puedes destruir 1 carta con este efecto, pero después de eso no se mandarán cartas del Deck al Cementerio.

"Recarga Solar" no puede ser activado mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo. Si "Recarga Solar" es activado y "Arma de la Fortaleza Dimensional" es Invocado en una cadena, roba 2 cartas, pero después de eso no mandes 2 cartas de tu Deck al Cementerio.

Si se tiene que mandar una carta del Deck al Cementerio debido a que una combinación de cartas hace que la resolución sea imposible, esa carta seguirá siendo mandada al Cementerio incluso si "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo.

Ejemplo 1: Si "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo y activas a "Conscripción", y coges un monstruo que podría ser Invocado de Forma Normal, pero tu Zonas de Cartas de Monstruo están ocupadas, el monstruo es mandado al Cementerio.

Ejemplo 2: Lo mismo pasa con los monstruos extra de "Enchanting Fitting Room" que no pueden ser invocados debido a falta de espacio en las Zonas de Cartas de Monstruos.

Ejemplo 3: "Crystal Seer" es volteado boca arriba mientras "Rey Rai-Oh del Trueno" está en el Campo.

"Razonamiento" y "Puerta de Monstruo" no pueden ser activadas mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo. Si sus efectos son activados y "Arma de la Fortaleza Dimensional" fue Invocada en una cadena, no se aplican estos efectos.

"Null and Void" no puede ser activado mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo. Si "Null and Void" es activado, y "Arma de la Fortaleza Dimensional" es Invocado en una cadena, añade las cartas robadas a la mano después de que ambos jugadores las hayan visto.

"Héroe del Destino - Hombre Diamante" no puede activar su efecto mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo. Si se activa su efecto y "Arma de la Fortaleza Dimensional" es Invocado en una cadena, no se aplica el efecto (no compruebas la carta de la parte superior del Deck).

"Fusión Futura" no puede ser activado mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo. Si "Fusión Futura" es activado, y "Arma de la Fortaleza Dimensional" es Invocado en una cadena, el efecto de "Fusión Futura" no se aplica, no se mandan monstruos al Cementerio, no se hace la Invocación de Modo Especial de ningún Monstruo de Fusión y "Fusión Futura" permanece en el Campo sin ninguna utilidad.

Si "Mercader Mágico" es volteado boca arriba mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo, no se aplica su efecto.

Si "Cadena Destrucción" es activado mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo, las copias del monstruo en la mano del jugador serán destruidas, pero no las copias en su Deck.

Si "Desvanecimiento de Hechizo" es activado mientras "Arma de la Fortaleza Dimensional" está en el Campo, comprueba la mano y el Deck del adversario, y manda las copias de la Carta Mágica en su mano al Cementerio, pero no las copias en su Deck.

Protector Desértico

CRMS-EN034

Esta carta gana 300 DEF por cada Carta Mágica y de Trampa en el Campo. Si un monstruo de Tipo Insecto que controlas fuera a ser destruido, puedes destruir esta carta en su lugar.

Puedes destruir 1 "Protector Desértico" para salvar a varios monstruos de Tipo Insecto que vayan a ser destruidos a la vez, como con "Insecto Come-Nobles".

Sólo puedes utilizar 1 "Protector Desértico" a la vez; si 1 o más monstruos de Tipo Insecto van a ser destruidos, sólo puedes destruir 1 "Protector Desértico".

Si "Protector Desértico" y tu(s) monstruo(s) de Tipo Insecto son destruido(s) a la vez, no puedes utilizar a "Protector Desértico" para salvar a el(los) monstruo(s) de Tipo Insecto.

Serpiente Hidra

CRMS-EN037

Cada vez que esta carta declara un ataque debes Sacrificar 1 monstruo de Tipo Aqua. Esta carta puede atacar 3 veces durante cada Battle Phase.

Sacrificar 1 monstruo de Tipo Aqua se considera como coste para declarar un ataque.

Si Sacrificas a "Rana del Robo Venenoso" para el ataque, puedes activar su efecto.

Señor Supremo Alienígena

CRMS-EN038

Puedes retirar 2 Contadores-A de cualquier carta del Campo para Invocar esta carta de Modo Especial desde tu mano. Una vez por turno, puedes poner 1 Contador-A en cada monstruo boca arriba que controle tu adversario. (Si un monstruo con Contadores-A batalla contra un monstruo que incluya "Alienígena" en su nombre, disminuye su ATK y DEF en 300 puntos por cada Contador-A sólo durante el cálculo de daño.) Sólo puedes controlar 1 "Señor Supremo Alienígena".

Esta Carta no puede ser Invocada de Forma Normal.

Amonita Alienígena

CRMS-EN039

Cuando Invocas esta carta de Modo Normal, puedes Invocar de Modo Especial, desde tu Cementerio, 1 monstruo "Alienígena" de Nivel 4 o menor. Destruyelo durante la End Phase.

Incluso si "Amonita Alienígena" ya no está en el Campo, el monstruo que Invocó seguirá siendo destruido en la End Phase.

El efecto que destruye al monstruo Invocado en la End Phase no empieza una cadena.

Luchador Golpe Oscuro

CRMS-EN040

1 Cantante + 1 o más monstruos que no sean Cantantes

Puedes Sacrificar 1 monstruo para infligir daño a tu adversario igual a si Nivel x 200.

Calcula el daño basándote en el Nivel del monstruo mientras estaba en el Campo, so en su Nivel en el Cementerio o en la zona de cartas retiradas. Eso significa que puedes Sacrificar a "Encarnación de Apophis" o "Zoma de Calavera" para infligir 800 de daño.

Si Sacrificas un monstruo boca abajo, calcula el daño basándote en el Nivel original del monstruo impreso en la carta.

Sacrificar un monstruo cuenta como coste.

Amo de Armaduras Alanegra

CRMS-EN041

1 Cantante "Alanegra" + 1 o más monstruos que no sean Cantantes

Esta carta no puede ser destruida en batalla, y tú no recibes daño de batalla por batallas que involucren a esta carta. Si esta carta ataca a un monstruo, puedes poner 1 Contador de Cuña a ese monstruo al final del Damage Step (máx 1). Puedes retirar todos los Contadores de Cuña de los monstruos de tu adversario para reducir a 0 el ATK y la DEF de cada monstruo que tenía un Contador de Cuña hasta la End Phase.

Colocas Contadores Cuña al final de la Damage Step, en el mismo momento en el que los monstruos son mandados normalmente al Cementerio.

El efecto de este monstruo no puede seleccionar objetivo.

Disparador Hiper Psíquico

CRMS-EN042

1 Cantante + 1 o más monstruos de Tipo Psíquico que no sean Cantantes

En una batalla entre esta carta atacante y un monstruo en Posición de Defensa cuya DEF es menor que el ATK de esta carta, inflige la diferencia como daño de batalla a tu adversario. Si esta carta ataca a un monstruo en Posición de Defensa cuya DEF sea menor que el ATK de esta carta, gana Life Points iguales a la diferencia, el final del Damage Step.

Calcula los Life Points que ganas basándote en la DEF del monstruo al que atacaste al final de la Damage Step. Si el monstruo al que atacaste ya no está en el Campo, usa su DEF original.

Incluso si "Disparador Hiper Psíquico" es retirado del Campo antes del final de la Damage Step (por ejemplo: por un Efecto de Volteo), su efecto de ganar Life Points se sigue aplicando.

Fortaleza Cósmica Gol'gar

CRMS-EN044

Amonita Alienígena + 1 o más monstruos "Alienígena" que no sean Cantantes

Una vez por turno puedes seleccionar cualquier cantidad de cartas Mágicas o de Trampa boca arriba. Devuelve estas cartas a las manos de sus dueños, y distribuye tantos nuevos Contadores-A entre los monstruos en el Campo como cartas devueltas. Una vez por turno, puedes retirar 2 Contadores-A de cualquier carta en el Campo para destruir 1 carta que controle tu adversario.

El efecto que destruye 1 carta o devuelve cartas a la mano son efectos que seleccionan objetivo. El efecto que distribuye Contadores-A no selecciona objetivo.

El número de Contadores-A distribuidos se basa en el número de Cartas Mágicas o de Trampa devueltas a la mano. Si un efecto encadenado destruye una Carta Mágica o de Trampa seleccionada como objetivo de "Fortaleza Cósmica Gol'gar" antes de ser devuelta a la mano, no se distribuirá ningún Contador-A por esa Carta Mágica o de Trampa en particular.

Estrella de la Prevención

CRMS-EN045 (Carta Mágica de Equipo)

Sólo puedes equipar esta carta a un monstruo que controles si fue cambiado de Posición de Ataque boca arriba a Posición de Defensa boca arriba este turno. Selecciona 1 monstruo que controle tu adversario. Ese monstruo no puede atacar o cambiar su posición de batalla. Cuando el monstruo equipado es destruido y esta carta mandada al Cementerio, retira del juego al monstruo seleccionado.

"Estrella de la Prevención" tiene como objetivos al monstruo equipado y al monstruo del adversario seleccionado. Si el adversario no tiene monstruos para seleccionar, no se puede activar a "Estrella de la Prevención".

"Estrella de la Prevención" puede ser equipada a cualquier monstruo que haya cambiado de la Posición de Ataque boca arriba a la Posición de Defensa boca abajo en este turno, aunque el monstruo esté actualmente en Posición de Ataque (porque su posición de batalla fue cambiada de nuevo).

Si "Estrella de la Prevención" y el monstruo al que fue equipado son destruidos a la vez, no se activa el efecto de "Estrella de la Prevención".

El efecto de "Estrella de la Prevención" empieza una cadena (cuando "Estrella de la Prevención" es mandada al Cementerio).

Si Invocas a "Gilford la leyenda" mientras "Límite de Nivel - Área B" está activado, puedes equipar a "Gilford la Leyenda" con "Estrella de la Prevención", pero éste no seleccionará como objetivo a un monstruo del adversario y no activará su efecto si es mandado al Cementerio.

Puedes mover a "Estrella de la Prevención" con una carta como "Sastre de lo Voluble", pero el monstruo del adversario seleccionado como objetivo de "Estrella de la Prevención" seguirá siendo su objetivo; no puedes seleccionar un nuevo monstruo.

Sirviente Vengativo

CRMS-EN046 (Carta Mágica de Equipo)

Cuando cambia el control del monstruo equipado, inflige daño a su nuevo controlador igual a su ATK original.

El efecto de "Sirviente Vengativo" empieza una cadena cuando cambia el controlador del monstruo. Si un Efecto Continuo destruyera al monstruo equipado primero (por ejemplo: un "Trueno Nyan Nyan" cambia de controlador y es destruido inmediatamente), entonces el efecto de "Sirviente Vengativo" no se activa y no inflige daño.

Si "Remove Brainwashing" está activado y un monstruo equipado con "Sirviente Vengativo" cambia de controlador, ese monstruo vuelve inmediatamente a su controlador original. Entonces el efecto de "Sirviente Vengativo" empieza una cadena (y en este caso sólo se activa una vez) y el controlador original del monstruo recibe daño.

Explosión Estelar

CRMS-EN047 (Carta Mágica Normal)

Paga cualquier cantidad de Life Points en múltiplos de 500. Reduce en 1 el nivel de un monstruo que controles o que esté en tu mano por cada 500 Life Points que pagaste, hasta la End Phase.

"Explosión Estelar" no puede seleccionar objetivo. Cuando se resuelve su efecto, selecciona un monstruo en el Campo o en tu mano.

Pagar Life Points cuenta como coste. "Explosión Estelar" no puede ser activada mientras "Economía de Hechizos" está en el Campo, ya que no puedes pagar costes.

Si utilizas "Explosión Estelar" en un monstruo en tu mano y después Colocas ese monstruo, su Nivel seguirá siendo reducido cuando sea volteado boca arriba.

No puedes utilizar "Explosión Estelar" en un monstruo boca abajo que controles en el Campo.

Si un monstruo afectado por "Explosión Estelar" está boca arriba en el Campo, y después es volteado boca abajo (con "Libro de la Luna", etc.) entonces el efecto de "Explosión Estelar" es eliminado y el Nivel del monstruo vuelve a su estado normal.

Si activas "Explosión Estelar" pero no hay monstruos a los que aplicarle su efecto al resolverlo, tu adversario puede mirar tu mano para confirmar que no tienes monstruos en tu mano.

No puedes reducir el Nivel de un monstruo por debajo de 1 y no puedes pagar de más por "Explosión Estelar". No puedes seleccionar un monstruo de Nivel 1 para "Explosión Estelar". Si has pagado 1000 Life Points, no puedes seleccionar un monstruo de Nivel 2, etc. Si tenías el monstruo apropiado en el que utilizar "Explosión Estelar", has pagado los Life Points, pero ya no lo tienes cuando se resuelve "Explosión Estelar", su efecto desaparece.

El máximo de Life Points que puedes pagar por "Explosión Estelar" se basa en el Nivel máximo de opciones legales que tengas disponibles en ese momento. No puedes pagar de más.

Si "Mecha Majestuoso - Ohka" ve su Nivel reducido a 4 o menos con "Explosión Estelar", y es Invocado sin Sacrificio porque ahora es un monstruo de Nivel 4 o inferior, no se activa el efecto para enviarse a si mismo al Cementerio.

Golpe de Ala de Ave de Rapiña

CRMS-EN048 (Carta Mágica Normal)

Devuelve a tu Deck 1 monstruo "Alanegra" boca arriba que controles. Añade a tu mano, desde tu Deck, 1 monstruo "Alanegra".

Mandar 1 monstruo "Alanegra" al Deck cuenta como coste.

No puedes activar a "Golpe de Ala de Ave de Rapiña" si no tienes monstruos "Alanegra" en tu Deck.

Si utiliza un Monstruo Sincro "Alanegra" para pagar el coste de "Golpe de Ala de Ave de Rapiña", ese Monstruo Sincro es devuelto al Deck Extra.

Motor Oxidado Morfotrónico

CRMS-EN049 (Carta Mágica de Equipo)

Sólo puedes equipar esta carta a un monstruo "Morfotrónico/a". Si el monstruo equipado es destruido, inflígale daño a cada jugador igual a su ATK original.

Este efecto empieza una cadena, cuando el monstruo equipado es destruido y "Motor Oxidado Morfotrónico" es mandado al Cementerio (o retirado del juego debido a "Macro Cosmos", etc.).

Mapa Morfotrónico

CRMS-EN050 (Carta Mágica de Campo)

Cada vez que se cambia la posición de batalla de un monstruo, pon 1 Contador Mórfico en esta carta. Todos los monstruos "Morfotrónico/a" ganan 300 ATK por cada Contador Mórfico en esta carta. Cuando esta carta es destruida y mandada del Campo al Cementerio, puedes Invocar de Modo Especial desde tu Cementerio 1 monstruo "Morfotrónico/a".

Colocar Contadores Mórficos en esta carta no empieza una cadena. Invocar de Modo Especial 1 monstruo "Morfotrónico/a" con el efecto de esta carta no empieza una cadena ni selecciona objetivo.

Si activas otra Carta Mágica de Campo para sustituir tu "Mapa Morfotónico", el efecto de éste pierde su oportunidad y no se Invoca de Modo Especial ningún monstruo "Morfotónico/a". Sin embargo, si Colocas una Carta Mágica de Campo para sustituir tu "Mapa Morfotónico", no perderá la oportunidad, y "Mapa Morfotónico" podrá Invocar de Modo Especial 1 monstruo "Morfotónico/a".

Si tu adversario activa una Carta Mágica de Campo y destruye tu "Mapa Morfotónico", el efecto de éste se activa y puedes Invocar de Modo Especial 1 monstruo "Morfotónico/a". Si tu adversario Coloca una Carta Mágica de Campo, tu "Mapa Morfotónico" no es destruido, así que por su puesto no se Invocará de Modo Especial ningún monstruo "Morfotónico/a".

Si múltiples monstruos cambian su posición de batalla a la vez, sólo se coloca 1 Contador Mórfo en esta carta.

Si "Límite de Nivel - Área B" está activado, y cambias la posición de batalla de un monstruo de Nivel 4 o más a la Posición de Ataque (y vuelve inmediatamente a la Posición de Defensa debido a "Límite de Nivel - Área B"), sólo se añade 1 Contador Mórfo a "Mapa Morfotónico".

No se colocan Contadores Mórfo en "Mapa Morfotónico" cuando un monstruo es volteado de la Posición de Defensa boca abajo a la Posición de Defensa boca arriba, ya que su posición de batalla no ha cambiado.

Sobrecarga de Ataque

CRMS-EN051 (Carta Mágica de Juego Rápido)

Sacrifica 1 monstruo "/Modo de Ataque". Inflige daño a ambos jugadores igual a su Nivel x 200.

Calcula el daño basándote en el Nivel del monstruo en el momento que fue utilizado para pagar el coste de esta carta.

Teleportación de Ataque

CRMS-EN052 (Carta Mágica Normal)

Devuelve a tu Deck, desde tu mano, 1 monstruo "/Modo de Ataque". Roba 2 cartas.

Devolver un monstruo "/Modo de Ataque" a tu Deck cuenta como coste. Debes mostrar el monstruo "/Modo de Ataque" a tu adversario.

Renovación del Ataque

CRMS-EN053 (Carta Mágica de Juego Rápido)

Retira del juego 1 "Activar Modo de Ataque" en tu Cementerio. Destruye todos los monstruos que controles e Invoca de Modo Especial desde tu Cementerio 1 monstruo "/Modo de Ataque" ignorando sus condiciones de Invocación. Su(s) efecto(s) es(son) negado(s) y no puede ser Sacrificado. Si es retirado del Campo, retíralo del juego.

"Renovación del Ataque" sólo puede Invocar de Modo Especial un monstruo "/Modo de Ataque" que fue Invocado de Modo Especial correctamente y fue mandado al Cementerio. No puedes Invocar de Modo Especial un monstruo "/Modo de Ataque" que fue mandado directamente al Cementerio desde la mano o Deck.

Sólo los efectos en el Campo son negados por "Renovación del Ataque". Si un monstruo "/Modo de Ataque" es Invocado de Modo Especial con "Renovación del Ataque", y después es destruido (y retirado del juego debido al efecto de "Renovación del Ataque"), no se activa su efecto y se Invoca de Modo Especial al Monstruo Sincro apropiado.

Debes destruir al menos 1 monstruo que controles con "Renovación del Ataque" para poder Invocar de Modo Especial un monstruo "/Modo de Ataque", ya que los efectos están unidos. También debes destruir todos los monstruos que controles, así que si 1 de tus monstruos no fue destruido, no puedes Invocar un monstruo "/Modo de ataque".

Un monstruo Invocado de Modo Especial con "Renovación del Ataque" no puede activar sus efectos incluso si "Pole Position" hace que las Cartas Mágicas no le puedan afectar.

Si un monstruo "/Modo de Ataque" es Invocado de Modo Especial con "Renovación del Ataque" y es volteado boca abajo, las restricciones de "Renovación del Ataque" son eliminadas y puedes Sacrificarlo y (una vez esté boca arriba de nuevo) activar sus efectos.

Esta carta selecciona como objetivo al monstruo "/Modo de Ataque" en el Cementerio al cual deseas Invocar de Modo Especial.

Pozo de Poder Telequinético

CRMS-EN055 (Carta Mágica de Juego Rápido)

Invoca de Modo Especial desde tu Cementerio cualquier cantidad de monstruos Nivel 2 o menor, de Tipo Psíquico. Recibe daño igual al nivel total de esos monstruos x 300.

"Pozo de Poder Telequinético" selecciona como objetivo a 1 o más monstruos de Tipo Psíquico en tu Cementerio. Si un efecto que retira algún monstruo del juego es encadenado, los monstruos restantes seguirán siendo Invocados. Sólo recibes daño basándote en los monstruos Invocados en el momento.

Cañón de Semillas

CRMS-EN057 (Carta Mágica Continua)

Cada vez que 1 monstruo de Tipo Planta sea Invocado, pon 1 Contador de Planta en esta carta (máx. 5). Puedes mandar esta carta al Cementerio para infligir 500 puntos de daño a tu adversario por cada Contador de Planta que tenga.

Colocar un Contador de Planta en esta carta no empieza una cadena.

Mandar a "Cañón de Semillas" al Cementerio cuenta como coste.

Si no hay Contadores de Planta en "Cañón de Semillas", no puedes activar su efecto y mandarlo al Cementerio.

Super Nutriente Solar

CRMS-EN058 (Carta Mágica Continua)

Sacrifica 1 monstruo de Tipo Planta de Nivel 2 o menor. Invoca de Modo Especial desde tu mano o Deck 1 monstruo de Tipo Planta cuyo nivel sea igual o menor que el del monstruo Sacrificado +3. Cuando esta carta es retirada del Campo, destruye ese monstruo. Cuando ese monstruo es retirado del Campo, destruye esa carta.

Calcula el Nivel máximo del monstruo que puedes Invocar de Modo Especial basándote en el Nivel del monstruo Sacrificado cuando estaba en el Campo.

"Super Nutriente Solar" no puede seleccionar como objetivo a un monstruo en tu mano o Deck. Sin embargo, puede seleccionar como objetivo al monstruo Invocado de Forma Especial tras ser Invocado.

Sacrificar un monstruo de Tipo Planta para la activación de esta carta cuenta como coste.

Santuario Verde

CRMS-EN060 (Carta Mágica Solar)

Cuando 1 monstruo boca arriba de Tipo Insecto es destruido y mandado al Cementerio, su controlador puede añadir a su mano, desde su Deck, 1 monstruo de Tipo Insecto del mismo Nivel que el monstruo destruido.

Este efecto puede ser utilizado durante la Damage Step.

Puesto que "Santuario Verde" se activa cuando un monstruo de Tipo Insecto es destruido y mandado al Cementerio, el efecto se basa en el Nivel original del monstruo de Tipo Insecto destruido en el cementerio, no su Nivel en el Campo.

Si múltiples monstruos de Tipo Insecto son destruidos a la vez, se puede añadir un monstruo de Tipo Insecto de recambio a la mano por cada monstruo destruido. Cada uno de estos es un eslabón de la cadena por separado. Si 2 monstruos de Tipo Insecto son destruidos, se forma una cadena con 2 eslabones, etc. Asegúrate de anunciar el Nivel de cada paso. (Por ejemplo: un monstruo de Tipo Insecto de Nivel 3 y uno de Nivel 4 son destruidos. Especifica claramente cuál es el Eslabón de Cadena 1. A continuación anuncia cuál es el Eslabón de Cadena 2.)

El efecto de "Santuario Verde" es un efecto controlado y activado por el jugador que controla esta carta. Si el monstruo de Tipo Insecto del adversario es destruido, el controlador de "Santuario Verde" debe preguntar al adversario si quiere activar el efecto de "Santuario Verde".

Barrera Arcana

CRMS-EN061 (Carta Mágica Continua)

Cada vez que un monstruo de Tipo Lanzador de Conjuros es destruido, pon 1 Contador Mágico en esta carta (máx. 4). Puedes mandar al Cementerio a esta carta y un monstruo boca arriba de Tipo Lanzador de Conjuros que controles para robar 1 carta por cada Contador Mágico en esta carta.

Si múltiples monstruos de Tipo Lanzador de Conjuros son destruidos a la vez, sigues colocando sólo 1 Contador Mágico en "Barrera Arcana". Colocar Contadores Mágicos en "Barrera Arcana" no empieza una cadena.

"Barrera Arcana" no gana Contadores Mágicos cuando monstruos de Tipo Lanzador de Conjuros boca abajo son destruidos, porque un monstruo boca abajo es destruido antes de poder confirmar su Tipo.

Mandar "Barrera Arcana" y un monstruo de Tipo Lanzador de Conjuros al Cementerio se considera un coste.

Triángulo Misterioso

CRMS-EN062 (Carta Mágica de Juego Rápido)

Destruye 1 monstruo con uno o más Contadores-A en el Campo. Después puedes Invocar de Modo Especial desde tu Deck 1 monstruo "Alienígena" de Nivel 4. Déstrúyelo durante la End Phase.

"Triángulo Misterioso" selecciona como objetivo al monstruo que destruye.

Si "Demonio de la Vanidad" evita que puedas Invocar de Modo Especial, y tiene un Contador-A, puedes destruirlo con "Triángulo Misterioso" y después Invocar de Modo Especial un Alienígena.

Si se encadena un efecto a "Triángulo Misterioso" que retira el Contador-A del objetivo, éste no es destruido. (Por ejemplo: si es volteado boca abajo con "Libro de la Luna".)

Si el monstruo seleccionado como objetivo no es destruido por algún motivo, no se Invocará de Modo Especial ningún Alienígena.

Activar Modo de Ataque

CRMS-EN063 (Carta de Trampa Normal)

Sacrifica un monstruo Sincro, Invoca de Modo Especial desde tu Deck, en Posición de Ataque, 1 monstruo "/Modo de Ataque" cuyo nombre incluya el nombre del monstruo Sacrificado.

Sacrificar un Monstruo Sincro cuenta como coste. Puedes Sacrificar el Monstruo Sincro de tu adversario utilizando "Intercambio de Almas".

Puedes Sacrificar un Monstruo Sincro boca abajo.

No puedes activar "Activar Modo de Ataque" si no tienes monstruos "/Modo de Ataque" en tu Deck.

Si activas "Activar Modo de Ataque" pero no puedes resolver su efecto porque no tienes el monstruo "/Modo de Ataque" apropiado, tu adversario puede mirar en tu Deck para confirmarlo, a menos que puedas mostrar 3 copias del monstruo "/Modo de Ataque" apropiado en tu Cementerio, Campo y zona de cartas retiradas.

Fuerza Espiritual

CRMS-EN064 (Carta de Trampa Normal)

Sólo puedes activar esta carta durante el cálculo de daño en el turno de tu adversario. No recibes daño de batalla en esta batalla. Después puedes añadir a tu mano, desde tu Cementerio, 1 monstruo Cantante de Tipo Guerrero con 1500 o menos de DEF.

Puedes activar a "Fuerza Espiritual" para prevenir daño, incluso si no tienes un Monstruo Cantante de Tipo Guerrero para devolver a tu mano.

"Fuerza Espiritual" no puede seleccionar un objetivo, seleccionas al Monstruo Cantante de Tipo Guerrero durante la resolución.

Estrella Perdida Descendente

CRMS-EN065 (Carta de Trampa Normal)

Selecciona 1 monstruo Sincro en tu Cementerio e Invócalo de Modo Especial en Posición de Defensa boca arriba. Su efecto es negado, su Nivel se transforma en 1 y su DEF en 0. Su posición de batalla no puede ser cambiada.

Esta carta selecciona como objetivo 1 Monstruo Sincro en tu Cementerio.

Si el Monstruo Sincro es volteado boca abajo mientras está en el Campo, todos los efectos de "Estrella Perdida Descendente" son eliminados. Los efectos del monstruo se vuelve a aplicar, se restaura su Nivel y DEF, y se puede cambiar su posición de batalla.

Efectos como "Coro del Santuario" pueden incrementar por encima de 0 la DEF del monstruo.

"Estrella Perdida Descendente" sólo niega los efectos que se aplican o se activan en el Campo. Si el Monstruo Sincro tiene un efecto que se activa fuera del Campo, ese efecto se sigue aplicando.

Fuerza de Plata Brillante

CRMS-EN066 (Carta de Contrafecto)

Sólo puedes activar esta carta cuando tu adversario activa una Carta de Trampa que inflige daño. Niega la activación de esa carta y destrúyela junto con todas las Cartas Mágicas y de Trampa boca arriba que controle tu adversario.

Puedes encadenar "Fuerza de Plata Brillante" a una Carta de Trampa que active tu adversario que inflija daño sobre si mismo.

Si una Carta de Trampa que normalmente da Life Points ha sido cambiada para que haga daño con "Mala Reacción a Simochi", puedes activar "Fuerza de Plata Brillante".

No puedes encadenar "Fuerza de Plata Brillante" a una carta si no estás seguro si infligirá daño o no (como con "Caminos del Destino").

No puedes encadenar "Fuerza de Plata Brillante" a la activación de una carta que no inflige daño al ser activada pero infligirá daño más tarde (como con "Invitación de la Calavera").

No puedes encadenar "Fuerza de Plata Brillante" a una carta que cambia el daño de batalla, como "Muro Dimensional".

La Mitad o Nada

CRMS-EN067 (Carta de Trampa Normal)

Sólo puedes activar esta carta durante la Battle Phase de tu adversario. Tu adversario elige 1 de los siguientes efectos:

- *Reduce a la mitad el ATK de todos los monstruos que controle hasta el final de la Battle Phase.*
- *Termina la Battle Phase.*

"La Mitad o Nada" no puede ser activado durante la Damage Step.

El efecto de "La Mitad o Nada" que divide a la mitad el ATK sólo se aplica a los monstruos que están boca arriba en el Campo en ese momento. Los monstruos volteados boca arriba o Invocados después no son afectados.

Archidemonios de Pesadilla

CRMS-EN068 (Carta de Trampa Normal)

Sacrifica 1 monstruo, Invoca de Modo Especial 3 "Fichas de Archidemonios de Pesadilla" (Tipo Demonio/OSCURIDAD/Nivel 6/ATK 2000/DEF 2000) al Campo de tu adversario, en Posición de Ataque. Cuando una "Ficha de Archidemonios de Pesadilla" es destruida, su controlador recibe 800 puntos de daño.

"Remove Brainwashing" hará que las "Fichas de Archidemonios de Pesadilla" pasen a ser controladas por el jugador que activó "Archidemonios de Pesadilla". Si ese jugador no tiene suficiente espacio en la Zona de Cartas de Monstruo, las "Fichas de Archidemonios de Pesadilla" extra serán destruidas y el adversario recibirá el daño correspondiente.

Cuando una "Ficha de Archidemonios de Pesadilla" es destruida, el efecto de infligir daño no empieza una cadena, así que cartas como "Barrel Behind the Door" no pueden ser activadas.

Sacrificar un monstruo cuenta como coste para activar esta carta.

Flecha de Ébano

CRMS-EN069 (Carta de Trampa Normal)

Selecciona 1 monstruo boca arriba que controles. Hasta la End Phase, pierde 500 ATK, y durante una batalla entre ese monstruo atacante y un monstruo en Posición de Defensa cuya DEF sea menor que el ATK del monstruo seleccionado, inflige la diferencia como daño de batalla a tu adversario. Si este turno el monstruo seleccionado destruye un monstruo en batalla y lo manda al Cementerio, inflige daño a tu adversario igual a la DEF original del monstruo destruido.

Si el monstruo seleccionado como objetivo de "Flecha de Ébano" destruye a un monstruo con el mismo ATK (así que ambos son destruidos), el adversario seguirá recibiendo daño basándose en la DEF del su monstruo destruido.

"Flecha de Ébano" tendrá como objetivo el monstruo que tú elijas.

Si un monstruo seleccionado como objetivo de 2 efectos de "Flecha de Ébano", pierde 1000 ATK, y los dos efectos que infligen daño basándose en la DEF se activarán (forman una cadena). Sin embargo, el daño de batalla infligido al adversario sólo sucede una vez.

Puedes activar "Flecha de Ébano" durante la Damage Step, o durante la Main Phase 2.

Si el control del monstruo pasa al adversario y éste batalla, será tu adversario quien reciba el daño del efecto de "Flecha de Ébano".

Puedes seleccionar como objetivo a "Héroe Elemental Corazón Salvaje" pero no se aplicarán los efectos.

Grilletes de Marfil

CRMS-EN070 (Carta de Trampa Continua)

Mientras sea tu turno, todos los monstruos boca arriba que controle tu adversario se convierten en monstruos de Tipo Planta. Cuando esta carta boca arriba en el Campo es destruida y mandada al Cementerio por el efecto de una carta de tu adversario, roba 1 carta.

Incluso si "Cirugía de ADN" está activado, "Grilletes de Marfil" tendrá preferencia durante el turno.

El efecto de robar una carta empieza una cadena.

Explosión Falsa

CRMS-EN071 (Carta de Trampa Normal)

Sólo puedes activar esta carta cuando el monstruo de tu adversario declara un ataque. Los monstruos no pueden ser destruidos en esta batalla. Después del cálculo de daño, Invoca de Modo Especial desde tu mano o Cementerio a 1 "Reactor de Invocación - CIELO".

Aunque un efecto que está activo evite que puedas Invocar de Modo Especial, puedes activar a "Explosión Falsa" para que los monstruos no sean destruidos en batalla. Pero no podrás Invocar de Modo Especial en ese caso.

Aunque no tengas a "Reactor de Invocación - CIELO" en tu mano o Cementerio, puedes activar a "Explosión Falsa" para que los monstruos no sean destruidos en batalla. Sin embargo, si no puedes Invocar de Modo Especial a "Reactor de Invocación - CIELO" porque no lo tienes en tu mano o Cementerio, tu adversario puede comprobar tu mano para confirmarlo.

Sólo puedes Invocar de Modo Especial a "Reactor de Invocación - CIELO" si se lleva a cabo el cálculo de daño. Si se lleva a cabo una repetición, o una batalla con "Gran Topo Neo Espacial", o cualquier otra situación en la que el monstruo del adversario atacó pero no se llevo a cabo el cálculo de daño, no puedes Invocar de Modo Especial a "Reactor de Invocación - CIELO".

El efecto de "Explosión Falsa" para Invocar de Modo Especial tras el cálculo de daño empieza una cadena.

Puedes activar "Explosión Falsa" cuando el monstruo de tu adversario ataca directamente.

Campo de Fuerza Morfotrónico

CRMS-EN072 (Carta de Trampa de Contraefecto)

Niega la activación de una Carta Mágica o de Trampa que fuera a destruir a un monstruo "Morfotrónico/a" que controles y destrúyela. Añade a tu mano, desde tu Deck, 1 carta "Morfotrónico/a".

Puedes encadenar "Campo de Fuerza Morfotrónico" a efectos que no seleccionen objetivo, como "Agujero Oscuro".

No puedes encadenar "Campo de Fuerza Morfotrónico" a efectos que no es seguro si destruirán un monstruo "Morfotrónico/a" como "Firusa" o "Aplastando el Suelo", incluso aunque los únicos monstruos que controles sean "Morfotrónico/a".

Si no tienes ningún monstruo "Morfotrónico/a" en tu Deck, no puedes activar a "Campo de Fuerza Morfotrónico".

Sólo puedes encadenar a "Campo de Fuerza Morfotrónico" a una carta que destruya un monstruo "Morfotrónico/a" al resolverse, no a una carta que pueda destruir un monstruo más tarde. Así que no puedes encadenarlo a "Ekibyō Drakmōrd", "Destrucción Ciega" o "Needle Wall".

No puedes activar "Campo de Fuerza Morfotrónico" si "Rey Rai-Oh del Trueno" está en el Campo. Si se encadena un efecto a "Campo de Fuerza Morfotrónico" que Invoca a "Rey Rai-Oh del Trueno", no podrás añadir un monstruo "Morfotrónico/a" a tu mano, pero "Campo de Fuerza Morfotrónico" seguirá negando la Carta Mágica o de Trampa que fue encadenada.

Mezcla Morfotrónica

CRMS-EN073 (Carta de Trampa Normal)

Si controlas 2 o más monstruos "Morfotrónico/a" boca arriba, selecciona 2 cartas que controle tu adversario. Destruye 1 de esas cartas, a elección de tu adversario.

"Mezcla Morfotrónica" selecciona como objetivo 2 cartas al activarse. Tu adversario elige una carta en la resolución. Si algo sucede durante la cadena y hay que retirar 1 o 2 cartas, la carta restante es elegida automáticamente.

Afinación Psíquica

CRMS-EN076 (Carta de Trampa Continua)

Selecciona 1 monstruo de Tipo Psíquico en tu Cementerio e Invócalo de Modo Especial en Posición de Ataque. Se trata como un monstruo Cantante. Cuando esta carta es retirada del Campo, destruye ese monstruo. Cuando ese monstruo es retirado del Campo, destruye esta carta. Cuando esta carta es mandada al Cementerio, recibe daño igual al Nivel de ese monstruo x 400.

Si "Decreto Real" está activado, el monstruo seleccionado como objetivo de "Afinación Psíquica" no seguirá siendo considerado de Tipo Cantante. Sin embargo, si "Decreto Real" es destruido, entonces el monstruo volverá a ser de Tipo Cantante.

Calcula el daño de "Afinación Psíquica" basándote en el Nivel del monstruo cuando fue Invocado (antes de que se le aplicara cualquier efecto en el Campo). (Si Invocas de Modo Especial un monstruo de AGUA de Nivel 5 y "Un Océano Legendario" está activado, recibes 2000 de daño por "Afinación Psíquica".)

Si un monstruo es Invocado de Modo Especial con "Afinación Psíquica", y después ese monstruo es destruido mientras "Decreto Real" está activado (por lo que "Afinación Psíquica" permanece en el Campo), entonces después de que "Decreto Real" y "Afinación Psíquica" sean destruidos, "Afinación Psíquica" "recuerda" el Nivel del monstruo Invocado de Modo Especial, y seguirás recibiendo daño basándote en el Nivel del monstruo cuando fue Invocado.

Si por algún motivo ningún monstruo fue Invocado de Modo Especial por "Afinación Psíquica", su efecto para infligir daño no se activará cuando sea mandado al Cementerio.

El efecto de "Afinación Psíquica" para infligir daño empieza una cadena.

Regeneración Metafísica

CRMS-EN077 (Carta de Trampa Normal)

Sólo puedes activar esta carta durante la End Phase. Gana 1000 Life Points por cada monstruo de Tipo Psíquico mandado al Cementerio este turno.

Puedes contar los monstruos de Tipo Psíquico mandados a cualquier Cementerio, incluyendo el de tu adversario.

"Mundo Zombi" transformará a todos los monstruos de Tipo Psíquico en monstruos de Tipo Zombi, incluyendo los del Cementerio, así que cualquier monstruo de Tipo Psíquico mandado al Cementerio en su lugar será de Tipo Zombi, y no contarán para "Regeneración Metafísica" (de hecho, no puedes activar "Regeneración Metafísica" en tal caso).

Los efectos que cambian el Tipo en el Campo, como "Cirugía de ADN", no se aplicarán al Cementerio, así que los monstruos de Tipo Psíquico mandados al Cementerio mientras "Cirugía de ADN" está activado siguen siendo considerados como "monstruos de Tipo Psíquico mandados al Cementerio en este turno" (así que ganas Life Points por ellos).

Devolver monstruos de Tipo Psíquico al Cementerio (con "Excavación Milagrosa", etc.) no cuenta como "mandarlos" al Cementerio, así que no cuentan para "Regeneración Metafísica".

Incluso si los monstruos de Tipo Psíquico mandados al Cementerio ya no están en el Cementerio durante la End Phase, seguirán contando para "Regeneración Metafísica".

Caballo de Troya de Bestias Gladiador

CRMS-EN078 (Carta de Trampa Normal)

Invoca de Modo especial al Campo de tu adversario, desde tu mano, 1 monstruo "Bestia Gladiador". Después roba 1 carta.

"Agujero Trampa sin Fondo" no puede ser utilizado en respuesta a "Caballo de Troya de Bestias Gladiador" ya que pierde la oportunidad, puesto que lo último que ocurrió es que el jugador robó una carta.

Virus Contaminante de Planetas

CRMS-EN080 (Carta de Trampa Normal)

Sacrifica 1 monstruo "Alienígena". Destruye todos los monstruos boca arriba controlados por tu adversario que no tengan Contadores-A. Hasta el final del 3er. turno de tu adversario después de la activación de esta carta, pon 1 Contador-A en cada monstruo que Invoque.

Puedes Sacrificar un Alienígena boca abajo para activar "Virus Contaminante de Planetas".

Colocar Contadores-A en monstruos no empieza una cadena.

Si se activan 2 copias de "Virus Contaminante de Planetas", se aplican los efectos de las dos, así que cada monstruo Invocado por tu adversario gana 2 Contadores-A.

Puedes activar "Virus Contaminante de Planetas" incluso si tu adversario no controla ningún monstruo, o controla sólo monstruos con Contadores-A.

Multiplicar

CRMS-EN090 (Carta Mágica de Juego Rápido)

Sacrifica 1 "Kuriboh" boca arriba para Invocar de Modo Especial cuantas "Fichas Kuriboh" como sea posible (Tipo Demonio/OSCURIDAD/Nivel 1/ATK 300/DEAF 300), en Posición de Defensa. Estas fichas no pueden ser Sacrificadas en una Invocación por Sacrificio.

No puedes activar "Multiplicar" durante la Damage Step.

Makiu, la Niebla Mística

CRMS-EN091 (Carta Mágica Normal)

Selecciona 1 "Cráneo Convocado" o un monstruo de Tipo Trueno que controles. Destruye todos los monstruos controlados por tu adversario cuyo DEF sea menor que el ATK del monstruo seleccionado. No puedes realizar tu Battle Phase en el turno en el que actives esta carta.

"Makiu, la Niebla Mística" selecciona como objetivo a "Cráneo Convocado" o al monstruo de Tipo Trueno seleccionado.

El efecto de destrucción de "Makiu, la Niebla Mística" no selecciona objetivo, así que no destruirá a "Abyssal Kingshark", etc.

No puedes seleccionar a un monstruo boca abajo porque no puedes comprobar su ATK.

No puedes activar a "Makiu, la Niebla Mística" durante la Main Phase 2.

Puedes activar a "Makiu, la Niebla Mística" e ""Intercambio de Almas" durante el mismo turno, al igual que también puedes activar más de 1 copia de ambos en el mismo turno. También puedes activar a "Makiu, la Niebla Mística" si te saltas tu Battle Phase debido a "Gran Larga Nariz", etc.

Armadura de Asalto

CRMS-EN092 (Carta Mágica de Equipo)

Sólo puedes equipar esta carta a un monstruo de Tipo Guerrero, si es el único monstruo que controlas, que gana 300 ATK. Durante tu Main Phase, puedes mandar esta carta equipada al Cementerio. Si lo haces, el monstruo equipado puede atacar dos veces durante la misma Battle Phase de este turno.

Enviar esta carta al Cementerio cuenta como coste para activar el efecto de atacar dos veces. Activar este efecto empieza una cadena. Este efecto no selecciona objetivo.

Si "Armadura de Asalto" es equipado a tu monstruo, éste permanecerá en el Campo después de que haya Invocado otro monstruo. El requisito de que no controles otros monstruos sólo se aplica al equipar a "Armadura de Asalto".

Si se encadena un efecto a "Armadura de Asalto" que hace que el objetivo ya no sea un monstruo de Tipo Guerrero, entonces no podrá equiparse con "Armadura de Asalto" y es destruido.

Si cambia el Tipo del monstruo equipado después de que ya tenga equipado a "Armadura de Asalto", el monstruo seguirá equipado con "Armadura de Asalto".

Sólo puedes mandar a "Armadura de Asalto" al Cementerio para activar su efecto durante la Main Phase 1.

Rey Marioneta

CRMS-EN093

Cuando tu adversario añade una(s) Carta(s) de Monstruo a su mado, excepto si las roba, puedes Invocar esta carta de Modo Especial, desde tu mano. Si lo haces, destrúyela durante la End Phase de tu siguiente turno.

Los efectos de "Rey Marioneta" son ambos Efectos de Disparado. Puedes Invocarle de Modo Especial con su efecto durante el turno de cualquier jugador.

No puedes Invocar de Modo Especial a "Rey Marioneta" durante la Damage Step con su efecto.

Si "Rey Marioneta" es Invocado con su propio efecto, y después es volteado boca abajo o abandona el Campo temporalmente y luego regresa, su efecto se reinicia. Ya no se considera como si hubiera sido Invocado de Forma Especial con su propio efecto, y no se destruirá a sí mismo durante la End Phase.

Si una carta como "Sangan" añade una Carta de Monstruo a la mano de tu adversario, y después su Deck es barajado, la última acción que ocurrió es que una Carta de Monstruo fue añadida a su mano. Así que puedes activar a "Rey Marioneta" e Invocarlo de Modo Especial. (El efecto de "Sangan" finaliza cuando el monstruo es añadido a la mano.)

Si Invocas de Modo Especial a "Rey Marioneta" durante tu turno, es destruido durante la End Phase de tu siguiente turno, no en el turno que fue Invocado de Modo Especial.

Reticulante Zeta

CRMS-EN094

Puedes Sacrificar 1 "Ficha Eva" para Invocar esta carta de Modo Especial desde tu mano. Mientras esta carta está en tu Cementerio, cada vez que un monstruo que controle tu adversario es retirado del juego, Invoca de Modo Especial 1 "Ficha Eva" (Tipo Demonio/OSCURIDAD/Nivel 2/ATK 500/DEF 500).

El efecto que Invoca de Modo Especial una Ficha es un Efecto de Disparado que se activa en el Cementerio.

El efecto de "Reticulante Zeta" para Invocarse de Modo Especial a si mismo desde tu mano no tiene un tipo de efecto, como sucede en el caso de "Cíber Dragón", el cual es un simple proceso de Invocación de Modo Especial.

Si "Reticulante Zeta" se activa en el Cementerio para Invocar una "Ficha Eva" y se encadena a "Desaparecer", "Reticulante Zeta" ya no estará en el Cementerio cuando se resuelva el efecto, pero la "Ficha Eva" seguirá siendo Invocada.

"Reticulante Zeta" Invocará una "Ficha Eva" incluso si el monstruo de tu adversario es retirado del juego boca abajo.

Si tus Zonas de Cartas de Monstruo están ocupadas y el monstruo de tu adversario es retirado del juego, se activa el efecto de "Reticulante Zeta" pero no es aplicado.

Tethys, Diosa de la Luz

CRMS-EN095

Cuando robes un(os) monstruo(s) de Tipo Hada, puedes mostrar 1 de esos monstruos para robar 1 carta más.

Éste es un Efecto de Disparado que puedes escoger si quieres activarlo. El coste es mostrar a tu adversario 1 monstruo de Tipo Hada que hayas robado.

Sin controlas varias copias de "Tethys, Diosa de la Luz", puedes encadenar sus efectos cuando robas un(unos) monstruo(s) de Tipo Hada. Si controlas 2 copias de "Tethys, Diosa de la Luz", en este caso robarías 2 cartas.

Sólo puedes activar este efecto cuando lo último que sucedió es que un monstruo de Tipo Hada fue robado. Si robas un monstruo de Tipo Hada con "Jarra de la Codicia" en mitad de una cadena, no puedes activar el efecto de "Tethys, Diosa de la Luz". Si robas un monstruo de Tipo Hada con "Caridad de Gracia", lo último que sucedió fue que descartaste a "Caridad de Gracia", así que no puedes activar a "Tethys, Diosa de la Luz".

Puedes activar el efecto de "Tethys, Diosa de la Luz" si robas un monstruo de Tipo Hada durante la Damage Step, como por ejemplo "Caballero del Aire Parshath".

Ido la Fuerza Mágica Suprema

CRMS-EN096

No puedes Invocar monstruos. Sólo puedes controlar 1 "Ido, la Fuerza Mágica Suprema". Si esta carta es destruida por el efecto de una carta y mandada al Cementerio, Invócala de Modo Especial, desde tu Cementerio, durante la Standby Phase del próximo turno, y destruye todos los demás monstruos que controles.

El efecto de "Ido la Fuerza Mágica Suprema" que le Invoca a si mismo en la Standby Phase, y su efecto que destruye a todos los demás monstruos, tienen lugar el mismo tiempo. Por tanto, puedes activar a "Tributo Torrencial" o "Agujero Trampa sin Fondo" cuando se Invoque a si mismo, ya que no has perdido la oportunidad.

Si te saltas la Standby Phase de tu siguiente turno, no puedes Invocar de Modo Especial a "Ido la Fuerza Mágica Suprema" con su efecto durante la siguiente Standby Phase, así que perderás la oportunidad.

Si "Ido la Fuerza Mágica Suprema" no está en el Cementerio durante la siguiente Standby Phase (por ejemplo, ha sido retirado del juego), no es Invocado de Modo Especial, y no destruyes a ningún monstruo con su efecto.

Quasar de la Avaricia

CRMS-EN098

El ATK y DEF original de esta carta son iguales a su Nivel x 300. El Nivel de este monstruo se incrementa tanto como Niveles tengan los monstruos que destruyen en batalla.

El Nivel de "Quasar de la Avaricia" incrementa a la vez que los monstruos destruidos en batalla son mandados al Cementerio.

No se puede buscar esta carta en el Deck con cartas como "Sangan" que busca según el ATK/DEF.

Si "Quasar de la Avaricia" es volteado boca abajo, se reinicia su efecto y se pierden todos los Niveles aumentados.

Si "Drenaje de Habilidad" es activado, "Quasar de la Avaricia" pierde cualquier Nivel extra que tenga. Incluso si "Drenaje de Habilidad" es destruido, seguirá sin tener los Niveles extra.

Armoroid

CRMS-EN099

Cuando Invocas esta Carta por Sacrificio Sacrificando al menos 1 monstruo "roid", retira del juego todas las Cartas Mágicas y de Trampa en el Campo.

Las Cartas Mágicas y de Trampa son retiradas boca arriba.

Sacrificar a un monstruo "roid" boca abajo contará para activar el efecto de "Armoroid".