游戏王新手教程（小白版 ）

1. 卡组

卡组分为主卡组，额外卡组和副卡组，

1 主卡组的数量必须保持在40到60之间，

2 额外卡组是由融合，同调，超量怪兽所组成的卡组其数量保持在15张以下

3 副卡组在单局情况下并不适用，在3局两胜制（或者类似的情况下）可以根据需要和主卡组或副卡组进行一一对应的交换，注：副卡组的数量必须保持在15张以下

注意：在卡组里同名卡不能超过三张，而且设有准限制卡，限制卡，禁卡

1. ：准限制卡 在卡组里只能携带两张
2. ：限制卡 在卡组里只能携带一张
3. ：禁卡 禁止出现在正式比赛中

友情提示：当时限制卡请参考当时的禁卡表判断

二 决斗场区域

**怪物区域**

上场后的怪物卡一般被摆放在这个区域。场上最多可以同时摆放5张怪物卡。表示形式基本的分为：正面攻击表示，正面防守表示，背面防守表示。（由于某些卡的效果可能出现背面攻击表示，但是不属于基本的表示形式）攻击表示的怪物卡竖放在场上。防守表示的怪物卡横放在场上（详细的见后面的说明）

**魔法陷阱区域**

魔法陷阱卡发动的时候被放置在此区域上。没有发动的也可以覆盖在此区域内。最多只能同时放置5张。魔法卡发动的时候是要先放置在此区域的，所以如果场上已经放置了5张魔法陷阱卡就不能再发动魔法了。

**墓地**

被破坏，牺牲，送入墓地等等的怪物卡，以及使用结束的魔法陷阱卡被正面表示放置在此区域内。决斗中随时可以互相确认墓地内的情况。墓地内的卡的摆放顺序不得随意变更。

**卡组区域**

自己的DECK背面向上放置在此区域内。玩家抽取最上面的卡作为自己的手牌，卡的顺序不得随意变更。如果因为卡的效果而对DECK中的卡进行了确认，这个效果处理完毕后要重新洗牌，之后再放回此区域。

**地形卡区域**

魔法卡中的“地形魔法”被放置在此区域（不论正面表示还是背面表示）。这张卡不被计算在魔法陷阱区域中的5张中。双方场上可以各有1张地形魔法表侧表示存在。（对方发动地形魔法，自己场上已经表侧表示的地形魔法不会送去墓地。）并且，自己场上存在地形魔法，自己要发动或覆盖新的地形魔法的话，旧的地形魔法将按规则送去墓地，而不再视为破坏（不会触发「[齿车街](http://baike.baidu.com/view/1669984.htm)」）。

**额外卡组区域**

“融合怪兽”“同调怪兽”“超量怪兽”做为特别的怪物卡自行构成“额外卡组”而被摆放在此区域内而不放在DECK内，最多15张。和DECK一样，同名的卡最多只允许放3张。额外卡组的卡片数也不被计算在MAIN DECK的张数内。

**异次元（除外区域）**

被除外的卡片放置的区域，是一个概念上的区域。除外区域的卡根据除外效果放置，可以互相确认（时间胶囊和光之封札剑等效果由于是里侧除外，所以对方无法确认）

三 召唤方式

这个游戏大致来说分别只有两种召唤方式 分别为通常召唤和特殊召唤

1. 通常召唤

1 通常召唤一回合只能进行一次，不过通常召唤等级4以上的怪兽时需要解放自己场上的怪兽才能召唤，这个被称为上级召唤

等级6和等级5这两个等级的怪兽想要召唤需要解放自己场上的一只怪兽才可以通常召唤

L7及以上的怪兽想要通常召唤需要解放自己场上两只怪兽才可以召唤

注：没有召唤9星以上怪物需要三个祭品的说法。某些怪物上级召唤时特别指定了所需祭品的数量和种类

2 特殊召唤

写明了特殊的出场方法的怪物以规定的方法出场的过程称为“特殊召唤”。而这样的怪物就被称为“特殊召唤怪物”或者“条件召唤怪物”。

[仪式召唤](http://baike.baidu.com/view/10791833.htm)、[融合召唤](http://baike.baidu.com/view/4187941.htm)、[同调召唤](http://baike.baidu.com/view/5153836.htm)、[超量召唤](http://baike.baidu.com/view/4965293.htm)以及[灵摆召唤](http://baike.baidu.com/view/13973278.htm)都属于这样的特殊召唤。　写明“只能用XXX方法特殊召唤”的怪物不能通常召唤或用其他方法特殊召唤。

①仪式召唤：自己的手牌中有仪式怪物、自己的手牌有（或自己场上SET着）对应的仪式魔法、自己的手牌与场上有能满足仪式魔法上记载的解放条件的怪物时，宣布发动仪式魔法，把宣布发动的仪式魔法放置在魔法陷阱区域。确认仪式魔法的发动和效果有效后，宣布将场上与手牌中合计星数不小于仪式怪物等级的怪物解放，把解放的卡送去墓地，然后把手牌中的仪式怪物正面攻击表示或者正面防守表示摆放在场上，最后把仪式魔法卡送去墓地，仪式召唤结束。

《高等仪式术》不是这样的步骤，但其效果使得用它进行的特殊召唤当做仪式召唤。

②融合召唤：融合素材在自己的手牌与场上集齐的时候，宣布发动《融合》或具有类似效果的卡，把宣布发动的《融合》正面摆放在魔法陷阱区域内。确认《融合》的发动和效果有效后，把融合素材送去墓地，从额外卡组取出相应的融合怪物，正面攻击表示或者正面防守表示摆放在场上，最后将《融合》送去墓地，融合召唤结束。

《简易融合》虽然不是这样的步骤，但其效果使得用它进行的特殊召唤当做融合召唤。

③同调召唤：在自己回合的主要阶段，同调怪物需要的素材（包括一只调整怪物和若干调整以外的怪物，它们的合计等级与那只同调怪物的等级相同）在自己场上正面表示齐集的场合，指定额外卡组的1只同调怪物，把素材送去墓地，对该怪物宣言同调召唤。在确定同调召唤有效后，把那只同调怪物正面攻击表示或者正面防守表示摆放在场上，同调召唤结束。

一些同调怪物的效果文字指定了同调召唤它需要的调整怪物、调整以外怪物的数量或属性等。

虽然融合召唤、同调召唤的步骤都写着将素材“送去墓地”，但是即使因为《大宇宙》适用等原因导致上述要送去墓地的卡被除外，这些特殊召唤也能进行。

同调召唤是不入连锁的特殊召唤，一回合可以进行任意次。

一方同调召唤时，另一方可以用“雷王”、“王宫的弹压”、“神之警告”、“神之宣告”等使同调召唤无效，此时同调怪兽送入墓地，不解除苏生限制。

为同调召唤送去墓地的怪物是根据同调召唤的规则送去墓地，不是解放，不是破坏。同调召唤被无效时，会失去所有素材。

④超量召唤：自己回合的主要阶段，超量怪物需要的素材（它们的等级必须都是一样的，且必须是正面攻击表示或者正面防守表示）在自己场上正面表示齐集的场合，指定额外卡组的1只超量怪物，把素材叠放，对该怪物宣言超量召唤。在确定超量召唤有效后，把那只超量怪物正面攻击表示或者正面防守表示摆放在素材上（素材怪物不会送入墓地，而是在超量召唤的怪兽卡的下面重叠。功能类似指示物，不当作怪兽使用），超量召唤结束。

一些超量怪物的效果文字亦指定了超量召唤它需要的同等级怪物的数量等。

超量怪物卡是相当于等级的黑星，是按照从左到右的排列方法，所以，超量怪物没有等级，一切针对等级的卡没有关系且超量怪物不能作为同调召唤等以等级为条件的召唤素材，例如【等级限制B地区】让4星以上的怪兽变成守备表示的效果对4阶的【[第39号希望皇霍普](http://baike.baidu.com/view/5485226.htm)】没有影响。

超量召唤属于特殊召唤的一种，所以一回合也能进行任意次数，在自己场上的怪兽卡区域没有空位也可以进行，素材怪物不可以是衍生物但可以是陷阱怪物。超量召唤时可以用『从场上离开的场合从游戏中除外』等的怪兽作为超量素材，这时怪兽不会从游戏中除外而是在超量召唤的怪兽的卡下重叠。

一方超量召唤时，另一方亦可以用“雷王”、“王宫的弹压”、“神之警告”、“神之宣告”等使超量召唤无效，此时超量怪兽送入墓地，超量素材亦会从场上送入墓地。

为超量召唤送去墓地的怪物是根据超量召唤的规则进行叠放，不是解放，不是破坏。超量召唤被无效时，会失去所有素材。

超量怪物从墓地复活时，超量素材不会跟着超量怪物复活，除了一些可用魔法或者陷阱复苏之外，比如魔法卡“OR再生”、以及陷阱卡“超量苏生”之类的卡复活超量素材。

《升阶魔法-七皇之剑》虽然不是这样的步骤，但其效果使得用它进行的特殊召唤当做超量召唤。

⑤灵摆召唤（ペンデュラム召唤）

通过在灵摆区域集合灵摆怪兽进行，适用于“手卡的各种怪兽”和“加入额外卡组的灵摆怪兽”。灵摆区域有两张卡时，可以把符合那两张卡的灵摆刻度数字之间所有数字的等级的上述怪兽特殊召唤。灵摆召唤属于特殊召唤的1种，而且1回合只能进行1次，但同1次的灵摆召唤能出任意数量的怪兽。

### 特殊召唤之二（根据卡的效果）

用卡的效果让怪物出场的过程同样被称为“特殊召唤”，但是和“条件召唤怪物”的特殊召唤在本质上是不同的。当使用卡的效果把条件召唤怪物从手牌或卡组特殊召唤的时候，要遵守使用规则，例如不能用《次元魔法》把指定了召唤方式的《[黑魔法神官](http://baike.baidu.com/view/849189.htm)》从手牌特殊召唤；当使用卡的效果把条件召唤怪物从墓地或除外区域特殊召唤的时候，在目前的规则下要遵守“苏生限制”，即：不能用卡的效果把没有正规出场过的融合怪物、仪式怪物等特殊召唤怪物特殊召唤，不能用卡的效果特殊召唤写明“只能用XXX方法特殊召唤”的怪物。[1]

对战的胜利条件

1 玩家都以8000LP（或4000LP、2000LP，决斗开始前由双方商定采用哪种）开始决斗，对手的LP降到0。

2 对手必须抽卡（抽卡阶段，卡的效果）而卡组又无卡可抽。

3 因为各种卡的效果获胜（黑暗大法师，光之创造神等）

决斗流程

抽卡阶段→准备阶段→主要阶段1→战斗阶段→主要阶段2→结束阶段

1：抽卡阶段

最初的阶段，在这个阶段中回合玩家可以抽取自己主卡组最上面的一张卡加入自己的手牌，如果主卡组内已经没有可抽的卡的时候决斗失败。抽卡之后自动的移向下一个阶段，此时可以发动速攻魔法和陷阱。

抽卡阶段必须进行的：抽1张卡

抽卡阶段可以进行的：速攻魔法、陷阱的发动

2：准备阶段

处理在准备阶段发生效果的卡的效果，当有复数个效果的时候由回合玩家决定效果顺序。之后进入下一个阶段。

准备阶段必须进行的：处理在准备阶段发生效果的卡的效果

准备阶段可以进行的：速攻魔法、陷阱的发动

3：主要阶段1

主要阶段是回合玩家可以自由支配的阶段，怪物的召唤，效果的使用，卡的放置，怪物表示形式的变更都可以在此阶段进行。

主要阶段可以进行的：

怪物的召唤：通常召唤与怪物的设置共1次（和主要阶段2合计），反转召唤、特殊召唤没有次数限制。

怪物表示形式变更：基本的，一只怪物一回合只能进行一次的表示形式变更。怪物召唤、特殊召唤回合表示形式不能变更。

各类卡的效果的发动：在主要阶段发动效果的效果怪物（大部分的启动效果）、魔法、陷阱效果都可以在此时发动。只要满足条件，发动次数不受限制。

魔法·陷阱卡的覆盖：把魔法·陷阱卡覆盖在场上，只要不超过上限，覆盖几张都可以。

注：怪物的非战斗反转是以背面守备变成正面攻击表示，设置是以背面守备表示，特殊召唤不能是背面守备表示。

4 战斗阶段

场上怪物进行战斗的阶段，整个阶段又分成若干个“步骤”。战斗阶段不是必须经过的阶段。场上有怪物的时候，玩家可以自行判断是否进入战斗阶段还是直接进入结束阶段。

战斗阶段可以进行的：怪物的战斗，陷阱、速攻魔法的发动

战斗阶段的流程：

开始步骤

↓

战斗步骤←→伤害步骤

↓

结束步骤

开始步骤：回合玩家宣布“进入战斗阶段”。

战斗步骤：自己场上表侧攻击表示的怪物中选择1只以对方的一只怪物为攻击对象发出攻击宣言。对手场上没有怪物的时候可以直接攻击对手。宣言结束后进入伤害步骤。伤害步骤结束还再进入战斗步骤，如此反复。但是基本的，1只怪物只能攻击1次。

伤害步骤：计算伤害，判定战斗结果的步骤，具体参照后面的“怪物战斗规则”。伤害步骤结束回到战斗步骤。

结束步骤：战斗步骤和伤害步骤反复进行直到没有要攻击的怪物了，宣布“结束战斗阶段”。然后战斗阶段结束。

**战斗阶段中的卷回**

战斗阶段时，回合玩家指定自己的怪物和对方的怪物或者玩家本身做出攻击宣言之后，因为卡的效果而使得对方场上怪物情况发生改变的情况下，回合玩家可以重新选择怪物攻击目标或者放弃此次攻击。这个行为被成为“卷回”

注意：发生卷回后，回合玩家要重新确定指定怪物的攻击目标，但是如果放弃此怪物的攻击而转由自己场上其他怪物攻击的话默认为放弃此怪物的攻击权力。本战斗阶段内，此怪物将不能再战斗宣言。而且由于已经进行了战斗宣言，此怪物在主要阶段2也不能再变换表示形式。

**主要阶段2**

战斗阶段之后的第2个主要阶段，只有在进入了战斗阶段后才会出现。基本可以做的事情和主要阶段1一样。要注意的是，战斗阶段中进行了战斗宣言过的怪物即使在主要阶段1没有变换表示形式也不能在此阶段变换表示形式。

PS：如果主要阶段1和战斗阶段都由于卡的效果被跳过了的话，由于主要阶段2必须跟在战斗阶段之后，所以该回合将自动由准备阶段直接进入结束阶段。

主要阶段2可以做的：怪物的召唤，表示形式的变更；卡的效果的发动；覆盖魔法·陷阱卡

**结束阶段**

一个回合最后的阶段，玩家宣布“回合结束”。处理卡上写有“回合结束时……”“结束流程时……”之类的卡的效果。这个阶段结束时，回合玩家的手牌如果超过6张的要舍弃到6张，由回合玩家自己选择卡片送入墓地。

结束阶段必须做的：结束阶段发动的效果的处理，手牌数的调整

结束阶段可以做的：速攻魔法，陷阱的发动

**战斗和连锁**

怪物的战斗规则

战斗处理时（伤害步骤）的注意

伤害计算的处理是伤害步骤中最优先进行的，一般的效果将无法介入这个步骤而只能等该步骤结束再进行清算

·卡的发动限制：伤害步骤内，基本的怪物攻守力增减效果以及反击陷阱及与战斗伤害有关的通常陷阱以外的效果不能发动。而且此类效果的发动也仅限于伤害步骤开始到伤害计算前之间。

·向背面表示攻击：攻击背面防守表示的怪物的时候，伤害步骤中先将此怪物翻转为表侧守备表示再进入伤害计算。

·翻转效果的发动：攻击的背面表示的怪物是翻转效果怪物的时候翻转效果发动。效果的处理在伤害计算之后。当该翻转效果是要选择对象发动的时候，战斗中确认破坏的怪物将不能做为被选择的对象。

**伤害的判定**

战斗伤害的计算方法随着攻击目标的对手怪物的表示形式的不同而变化。

·攻击对手攻击表示怪物的时候

攻击怪物的攻击力VS被攻击怪物的攻击力

胜利：攻击怪物的攻击力大于被攻击怪物的攻击力的时候，被攻击怪物被战斗破坏送入墓地。给予对手相当于攻击怪物攻击力比被攻击怪物攻击力高的部分的战斗伤害。

平手：攻击怪物的攻击力等于被攻击怪物的攻击力的时候，战斗双方的怪物都被战斗破坏送入墓地。双方都不受战斗伤害。

特别提醒：0VS0的时候由于互相没有给予实质性的战斗伤害，所以双方怪物都不破坏。

失败：攻击怪物的攻击力小于被攻击怪物的攻击力的时候，攻击怪物被战斗破坏送入墓地。自己受到相当于攻击怪物攻击力比被攻击怪物攻击力低的部分的战斗伤害。

**攻击对手防守表示的怪物的时候**

攻击怪物的攻击力VS被攻击怪物的防御力

胜利：攻击怪物的攻击力大于被攻击怪物的防御力的时候，被攻击怪物被战斗破坏送入墓地。对手不受战斗伤害

平手：攻击怪物的攻击力等于被攻击怪物的防御力的时候，双方的怪物都不破坏，双方也都不受战斗伤害

失败：攻击怪物的攻击力小于被攻击怪物的防御的时候，双方怪物都不破坏。自己受到相当于攻击怪物攻击力比被攻击怪物防御力低的部分的战斗伤害。

**对手场上无怪物的时候**

怪物可以直接攻击对手。直接攻击成功时候给予对手相当于攻击怪物攻击力数值的战斗伤害。

**连锁和卡片速度**

连锁是指魔法陷阱效果的发动和解决的系统，对应一个效果的发动而发动别的效果的行为。

做了可以连锁的行为后，需要向对手确认是否需要连锁其他效果。对手放弃连锁的时候，自己的其他效果就可以连锁该行为。对手连锁的时候，自己的其他效果就只能连锁对手连锁的该效果。

连锁的基本处理方法是逆算，即通常所说的后发先至。

PS：呼 大约就是这些吧