

YU-GI-OH!

HEXORS

Collectible BattleTile Game • Juego de piezas de batalla • Jeu de carreaux-combats à collectionner

Rule Book

Libreto de instrucciones

Livret d'instructions



CONTENTS OF STARTER SET

- 10 Hexor Tiles:
 - 1 Yugi Tile
 - 1 Kaiba Tile
 - 8 Monster Tiles
- 1 Tile Marker Label Sheet
- 1 Arena Game Mat
- 1 Six-sided Die
- 2 8" Chains
- 6 Star Gems (glass beads)

THE MANY FACES OF HEXORS™

Hexors™ is a collectible game of unique six-sided metallic tiles that come in 3 varieties: CHARACTER, MONSTER and TRAP TILES. Character and Monster Tiles are gold-colored; Trap Tiles are silver and available only in Booster Packs (sold separately).



WARNING: CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under 3 years.



CHARACTER TILES represent your power in the Arena. If your Character Tile is defeated, you lose the game.



MONSTER TILES attack opposing Character and Monster Tiles or defend your own Character Tile.



TRAP TILES don't attack like Character or Monster Tiles, but they do create a number of magical effects that will aid you or hinder your opponent.

Every Hexor tile has six sides called 'FACES'. A different number and color marks each face of Character and Monster Tiles – these are called **STRIKE VALUES** and determine the outcome when attacking opposing tiles (see DUELING). Trap Tiles have no Strike Value; instead, unique symbols on each Trap identify its special power (see TRAP TILES).

And They're Wearable, Too!

Each Hexor has a small hole drilled through its top – use the chains from your Starter Set to attach them to your belt or backpack and take them wherever you go! Or connect the two chains and wear your Hexors like dog tags or a necklace!

OBJECT

Navigate Monster Tiles through your opponent's defenses and attack. The first player to defeat an opponent's Character Tile wins the game.

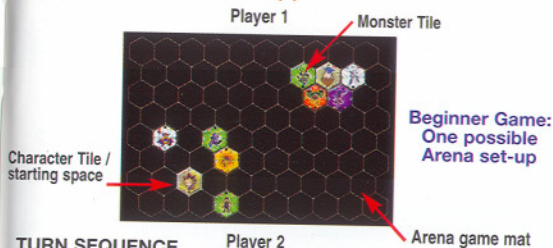
THE BEGINNER GAME

All you need to play the Beginner Game is one Starter Set and some luck, so let's get started!

Preparing the Beginner Game

1. Unfold the Arena game mat and lay it on the table, along with all Hexor tiles and the colored die from your Starter Set. You won't need the 6 STAR GEMS (glass beads) for the Beginner Game, so set them aside.
2. The oldest player flips a Hexor tile in the air and the other calls "puzzle" or "picture" ("puzzle" corresponds to the side of the tile with the sculpted Millennium Puzzle). The winner picks their Hexors first.
3. The winner chooses which Character Tile they want. The opposing player takes the remaining Character Tile (Starter Sets always contain 2 Character Tiles).
4. Place the Monster Tiles face down and mix them up. Players continue to take turns picking Monsters (winner first) until all tiles are equally divided.
5. Both players place their Character Tile on a gray starting space at opposite ends of the Arena.
6. Players look at their Monsters and place them face up around their Character Tile. Monsters must be placed no further than two spaces (two moves) from their Character Tile at the start of a game; they do not need to touch their Character Tile or each other.

Note: To help opposing players keep track of their Hexors, each player should choose a different set of colored labels from those on the TILE MARKER LABEL SHEET and apply one to the picture side of each of their Hexor tiles (the labels are removable). Players should always keep their tiles facing them – that is, the hole in the top of the Hexor should point away from its owner.



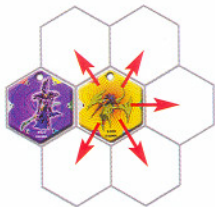
TURN SEQUENCE

The turn sequence for the Hexors Beginner Game is very simple:

1. Player One moves one of their Hexor tiles (see MOVEMENT).
2. Player One duels any opposing tile(s) with which they come into face-to-face contact (see DUELING).
3. Both players roll the die to determine STRIKE VALUES (attacker first).
4. Players compare totals and re-roll ties. Highest STRIKE VALUE wins.
5. Remove defeated tile(s) from the Arena.
6. The turn ends. Player Two's turn begins. Repeat Step 1.

MOVEMENT

There are two kinds of movement in Hexors – **ADVANCING** and **JUMPING**. When beginning a game, the player who picked the last Monster moves first.

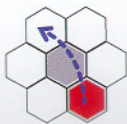


To **Advance**, move 1 Monster or Character Tile 1 space into any unoccupied space adjacent to the one you just left.

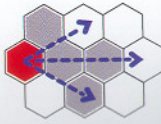
To **Jump**, your Monster or Character Tile must be touching a **FRIENDLY** tile face-to-face ("friendly" tiles are any tiles

in the Arena under your control). You can only jump to the opposite face of the friendly tile and only if the space adjoining that face is empty.

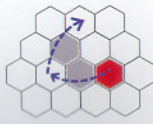
You may perform multiple jumps with the same tile as long as you only jump one friendly tile at a time and always land in an empty space. You may not move before or after a jump.



Legal Jump



Illegal Jumps



Legal Multiple Jump

You must **always** move your Character or a Monster Tile each turn. If you are unable to do so, you lose the game.

If, during your movement, you land in face-to-face contact with any of your opponent's tiles, your movement automatically ends and you begin a **DUEL** (see DUELING).

Your turn ends if you finish moving a tile without contacting an enemy tile or after completing a Duel.

DUELING

Whenever two opposing tiles make face-to-face contact, they begin to duel.

1. The player who moved a tile into contact is the **ATTACKER**.



Strike Values

2. Every Character and Monster Tile has different colored numbers on each face. These are its **Strike Values**.

3. The attacking player goes first and rolls the colored die, matching the color rolled to the corresponding colored number on the dueling Monster or Character Tile –

this determines the tile's Strike Value for that turn. The opposing player rolls second and does the same.

4. Compare the two Strike Values. Highest number wins. In the case of a tie, re-roll until someone wins.

5. Defeated Monster Tiles are removed from the Arena and placed in that player's DISCARD PILE (each player keeps a Discard Pile on their side of the Arena). Tiles in discard stay out of play for the rest of the game.

If a Character Tile is defeated, the game ends (see WINNING THE BEGINNER GAME).

6. If an attacking Monster Tile ever comes into face-to-face contact with TWO OR MORE opposing tiles at the same time, the attacking Monster must battle **all** enemy tiles it touches. The attacking player chooses the order to battle the opposing tiles, but **must** battle one after the other until all are defeated or until the attacking Monster is itself destroyed. Defeated tiles are removed to their respective Discard Piles.



Multiple Attack

Note: If the attacker comes into contact with a Character Tile and Monster Tile at the same time and defeats the Character Tile first, the game ends (see WINNING THE BEGINNER GAME). The attacker does not have to defeat the Monster as well.

WINNING THE BEGINNER GAME

Play continues until one player breaks through their opponent's defenses and defeats their opponent's Character Tile.

Every Character Tile gets an automatic +2 bonus to the Strike Value they roll (Beginner Game only).

The first player to defeat the opposing player's Character Tile is the winner – even if the defeated player still has Monster Tiles remaining.

THE COLLECTOR'S GAME (ADVANCED PLAY)

The Collector's Game is a more advanced version of the Beginner Game that allows you to use the Trap Tiles **found only in Booster Packs (sold separately)**. Trap Tiles add new levels of strategy to Hexors because they boost your powers in unexpected ways – from powering up your Monster to paralyzing your opponent to changing the very nature of the Arena!

But Trap Tiles are not all that is new in the Collector's Game. You will also discover POD and ELEMENT BONUSES that will enhance the Strike Value of your Monsters!

COLLECTOR'S GAME TURN SEQUENCE

When playing the Collector's Game, players no longer begin the game by drawing Character and Monster Tiles – each player brings their own tiles to the game. Both players must have one Character Tile and the same number of Monster and Trap Tiles as their opponent. Players may NOT have more than 2 identical Monsters or Traps in their respective hands.

The turn sequence for the Collector's Game mirrors that of the Beginner Game except for several additional steps when Dueling:

1. Both players roll the die to determine Strike Values (as above).
2. Both players add an ELEMENT BONUS to their Strike Values (see ELEMENT BONUSES TO STRIKE VALUES).
3. Both players add a POD BONUS to their Strike Values, if any (see PODS).

In addition, either player may choose to play Trap Tiles at any point in the turn sequence. We'll discuss that in a moment. First let's take a look at Element Bonuses and Pods.

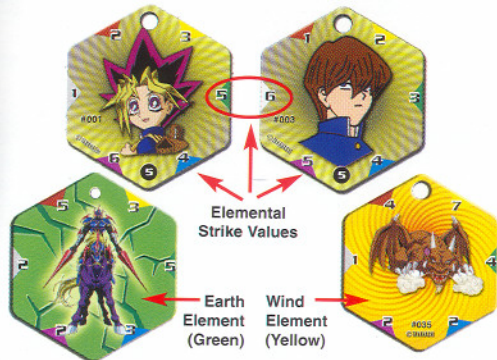
ELEMENT BONUSES TO STRIKE VALUES

You will notice that every Monster Tile has a different background color – this is known as its **ELEMENT**. There are six different elements, each indicated by a different color.



A Monster draws additional power from its Element to increase its Strike Value. Character Tiles determine the amount of this additional power.

Each Element color on a Monster Tile matches one of the six colored numbers on a Character Tile. When battling, match the color of the Monster's Element with the same-colored number on its Character Tile then add that number to the Monster's Strike Value.



For example: Gaia the Fierce Knight™ (controlled by Yugi™) comes into contact with Kaiba's Thousand Dragon™ tile and a battle begins. Yugi's player rolls "green" on the die, which gives Gaia the Fierce Knight™ a Strike Value of 5. Kaiba™ rolls Yellow – his Thousand Dragon™ receives a 7 for yellow. But the battle isn't over yet!

Gaia the Fierce Knight™ is associated with the Element of Earth (green). Looking at Yugi's Character Tile we see that Yugi's Earth Strike Value (green) is 5. Yugi's player adds that value to Gaia the Fierce Knight's total, raising it to 10! Kaiba's player checks his Thousand Dragon's Element – which is Wind (yellow) – and references his Character Tile. Kaiba's Wind Strike Value is 2, which raises his total to 9.

The final score is Yugi™ 10, Kaiba™ 9. Yugi™ wins the duel and Kaiba's player removes the defeated Monster to the discard pile.

PODS

Whenever two or more friendly tiles come into face-to-face contact with each other, they form a Pod. When dueling, any tile in a Pod gains a +1 bonus to its Strike Value. Regardless of how many tiles make up the Pod, the bonus remains +1.



Pods

All members of a Pod receive this bonus, regardless of how many times they attack or are attacked themselves.

Character Tiles may be used to form a Pod for other Hexors, but Characters don't receive a Pod bonus themselves. This is because they receive a CHARACTER STRIKE BONUS.

CHARACTER STRIKE BONUS

When a Character Tile duels, the Character Tile receives a Character Strike Bonus – the number found on the bottom of the tile. Add this bonus to any Strike Value rolled for that Character.



Character Strike Bonus

TRAP TILES

Trap Tiles can only be found in Booster Packs (sold separately). They are silver in color – as opposed to the gold of Character and Monster Tiles – but the differences don't stop there. A Trap Tile's label has a completely different configuration from those of Characters and Monsters, and Traps require Star Gems to "trigger" them and bring them into play.



The series of dots in the lower left corner is the number of Star Gems you must spend to trigger the Trap.

The color(s) of the tile's dividing line identifies the type of trap (FLASH or BINDING) and the duration of its effect.

The symbols in the lower right corner describe the power of the tile and tell what it does.

Whenever one of your Traps has been used or destroyed, place it in your Discard Pile.

As mentioned above, either player may trigger Flash Traps at any time. Binding Traps may only be played when it is your turn.

Players may trigger as many Traps in one turn as they want, provided they have enough Star Gems in their Trigger Pools to do so. As a result, some Monsters or Characters may have more than one active Trap affecting them at a time.

If multiple Traps are triggered in one turn, they take effect one after the other. Resolve them in the order they are played as each is played (some Traps will undo the effect of those played before them).

Note: Once you spend Star Gems to trigger a Trap, the Gems may not be recovered, even if your opponent cancels your Trap with another Trap.

FRIENDLY TRAPS

Any permanent Trap you place in the Arena (such as MYSTIC BARRIER – see TRAP GLOSSARY) counts as a friendly tile for your Monsters and Character when using the Pod rule or for jumping.

And with that you know everything you need to master Hexors and become the King of Games! Be ready – a battle awaits on every side! Good luck!

TRAP GLOSSARY

The following section identifies each Trap Tile by name and includes its Trap type (Flash or Binding), the number of Star Gems needed to trigger it, and a brief definition of what it does. Once a Trap has been used or "disarmed" (destroyed), place it in its owner's Discard Pile for the remainder of the game.



DISARM – Flash Trap – (Star Gem: 1)

Destroys 1 triggered Trap Tile, canceling its effect. Place the destroyed Tile in discard.



MYSTIC BARRIER – Binding Trap – (Star Gem: 1)

Place this Tile on any empty space in the Arena as a permanent wall. Mystic Barrier is considered a friendly tile to the player who triggered it. That player's tiles may jump over the Barrier. Opposing tiles will have to go around it.



SYMBIOSIS – Flash Trap – (Star Gem: 1)

Place this tile on top of any Monster you wish to target – for the remainder of that turn, the targeted Monster may use the greatest Strike Value of any friendly Monster with which it is in face-to-face contact.



SUN DAGGER – Flash Trap – (Star Gem: 1)

Place this tile on top of any Monster you wish to target – for the remainder of that turn, add 3 to the targeted Monster's Strike Value.



POWER TAP – Flash Trap – (Star Gem: 1)
When triggered, steal one Star Gem from your opponent's Trigger Pool and place it in your pool.



SOUL CLAMP – Binding Trap – (Star Gem: 2)
Place this tile on top of the Monster you wish to target – for the remainder of the game or until the Trap is disarmed, the targeted Monster cannot move, attack or be attacked. It becomes a friendly wall to the player who triggered Soul Clamp. That player can jump over the Clamped Monster. The opposing player must go around it.



GENESIS – Binding Trap – (Star Gem: 2)
Return any Monster from your Discard Pile to the Arena. The returned tile must be placed within 2 spaces of its Character Tile and may be used immediately, if desired.



DIVINE CHAIN – Binding Trap – (Star Gem: 2)
Place this tile on top of the Monster you wish to target – for the next 3 turns the targeted Monster cannot move or attack. It may defend itself if attacked, but loses its Element Bonus and Pod Bonus, if applicable.



SANDSTORM – Flash Trap – (Star Gem: 2)
Destroys all of your opponent's triggered Trap Tiles. Place the destroyed tiles in discard.



EARTH FIST – Flash Trap – (Star Gem: 2)
Place this tile on top of the Monster Tile you wish to target – for the remainder of that turn, add 7 to the targeted Monster's Strike Value.



NOVA BURST – Binding Trap – (Star Gem: 3)
Place this tile beneath the Monster Tile you wish to target – for the remainder of the game or until the Trap is disarmed, add 3 to the targeted Monster's Strike Value.



ZOMBIFY – Flash Trap – (Star Gem: 3)
Place this tile on top of any opposing Monster you wish to target – for the remainder of the turn you control the targeted Monster. It becomes a friendly Monster to the player who cast Zombify.



CONTENIDO DEL CONJUNTO BÁSICO

10 fichas Hexor

1 ficha Yugi

1 ficha Kaiba

8 fichas de monstruo

1 hoja de adhesivos de marcador de ficha

1 tablero de juego de arena

1 dado de seis lados

2 cadenas de 20 cm

6 joyas de estrella (cuentas de vidrio)

LAS MUCHAS CARAS DE

HEXORS™

Hexors es un juego de colección de fichas metálicas de seis caras que vienen en 3 variedades: FICHAS DE PERSONAJE, MONSTRUO y TRAMPA. Las fichas de personaje y monstruo son de color dorado; las de trampa son de color plateado.

 **ADVERTENCIA: PUEDE CAUSAR ASFIXIA.**
No recomendable para menores de 3 años.
Contiene piezas pequeñas. 3+



LAS FICHAS DE PERSONAJE representan tu poder en la Arena. Si tu ficha de personaje es vencida, pierdes el juego.

LAS FICHAS DE MONSTRUO atacan a las fichas de personaje y monstruo enemigas o defienden a tu propia ficha de personaje.

LAS FICHAS DE TRAMPA no atacan a las fichas de personaje ni de monstruo, sino que crean varios efectos mágicos que te ayudarán o perjudicarán a tu oponente.

Cada ficha Hexor tiene seis lados denominados 'CARAS'. Cada cara de ficha de personaje y monstruo está marcada con un número y color que la distingue de las demás; esta característica representa el **VALOR DE ATAQUE** y determina el resultado al atacar las fichas oponentes (ver BATALLAS). Las fichas de trampa no tienen ningún valor de ataque, pero sí tienen símbolos que identifican su poder especial (ver FICHAS DE TRAMPA).

¡Las puedes lucir!

Cada Hexor tiene un pequeño orificio en la parte superior. ¡Usa las cadenas incluidas en el conjunto básico para conectarlas a tu cinturón o mochila y llevarlas adondequiera que vayas! ¡O conecta las dos cadenas y luce tus Hexors como etiquetas de identificación o como un collar!

OBJETIVO

Navegar fichas de monstruo por la defensa de tu oponente y atacar. El primer jugador en derrotar la ficha de personaje del oponente es el ganador.

EL JUEGO DE PRINCIPIANTES

¡Lo único necesario para jugar el juego de principiantes es un conjunto básico y un poco de suerte! ¡A jugar!

Preparación del juego de principiantes

1. Despliega el tablero de la Arena y colócalo sobre la mesa, junto con todas las fichas Hexor y el dado de color del conjunto básico. No necesitarás las 6 JOYAS DE ESTRELLA (cuentas de vidrio) para el juego de principiantes, de modo que puedes hacerlas a un lado.
2. El mayor de los jugadores avienta una ficha Hexor al aire y el otro jugador escoge "rompecabezas" o "imagen" ("rompecabezas" corresponde al lado de la ficha con el rompecabezas Millennium esculpido). Al ganador le toca escoger primero sus Hexors.
3. El ganador escoge cuál ficha de personaje quiere. El jugador oponente toma la ficha de personaje restante (los conjuntos básicos siempre incluyen 2 fichas de personaje).
4. Coloca las fichas de monstruo cara abajo y revuélvelas. Los jugadores se siguen turnando escogiendo monstruos hasta que cada uno tenga la misma cantidad de fichas. Al ganador le toca escoger primero sus Hexors.

5. Ambos jugadores colocan su ficha de personaje en un espacio de inicio gris en extremos opuestos de la Arena.
6. Los jugadores ven sus monstruos y los colocan cara arriba alrededor de su ficha de personaje. Al comienzo del juego, los monstruos no deben colocarse a más de dos espacios de la ficha de personaje; no es necesario que toquen la ficha de personaje o el uno al otro.

Nota: Para ayudar a los jugadores contrincantes a llevar cuenta de sus Hexors, cada jugador debe escoger un conjunto de adhesivos de diferente color de los que aparecen en la HOJA DE ADHESIVOS DE MARCADOR DE FICHA, y pegar uno en la cara con la imagen de cada ficha Hexor (los adhesivos se pueden despegar). Los jugadores siempre deben tener sus fichas apuntando hacia ellos; o sea, el orificio en la parte superior de la ficha Hexor debe apuntar en dirección contraria a su dueño.



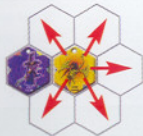
SECUENCIA DE TURNOS

La secuencia de turnos para el juego Hexors de principiantes es muy simple:

1. El jugador 1 mueve una de sus fichas Hexor (ver MOVIMIENTO).
2. El jugador 1 entra en batalla contra cualquier ficha oponente con la que entre en contacto cara a cara (ver BATALLAS).
3. Ambos jugadores tiran el dado para determinar los VALORES DE ATAQUE (el atacante primero).
4. Los jugadores comparan sus totales y, en caso de haber empates, vuelven a tirar el dado. A quien le haya salido el número más alto gana.
5. Saca las fichas derrotadas de la Arena.
6. El turno se acaba. Ahora empieza el turno del jugador 2. Repite el paso 1.

Movimiento

Hay dos tipos de movimiento en Hexors: AVANZAR y SALTAR. Al empezar un juego, al jugador que haya tomado el último monstruo le toca mover primero.



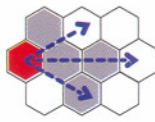
Para **avanzar**, mueve 1 ficha de monstruo o personaje 1 espacio hacia cualquier espacio desocupado pegado a tu espacio actual.

Para **saltar**, tu ficha de monstruo o personaje tiene que estar tocando una ficha AMISTOSA cara a cara (las fichas "amistosas" son aquellas que están bajo tu control en la Arena). Sólo puedes saltar a la cara opuesta de la ficha amistosa, y únicamente si el espacio adjunto a dicha cara está vacío.

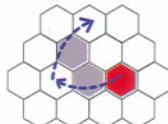
Puedes hacer varios saltos con la misma ficha, siempre y cuando sólo saltes una ficha amistosa a la vez y siempre caigas en un espacio vacío. No puedes mover antes o después de un salto.



Salto legal



Salto ilegal



Salto múltiple legal

Siempre tienes que mover tu ficha de personaje o una de monstruo en cada turno. Si no puedes mover una ficha, pierdes el juego.

Si, durante tu movimiento, entras en contacto cara a cara con cualquier ficha oponente, tu movimiento se acaba automáticamente y entras en **BATALLA** (ver BATALLAS).

Tu turno se acaba si después de mover una ficha no entras en contacto con una ficha enemiga o después de completar una batalla.

Batallas

Cada vez que dos fichas contrincantes entran en contacto cara a cara, entran en batalla.

1. El jugador que movió una ficha haciendo contacto con otra es el **ATACANTE**.



Valores de ataque

2. Cada ficha de personaje y monstruo tiene diferentes números de color en cada cara. Estos números representan los **Valores de ataque**.
3. El jugador atacante empieza y tira el dado de color, haciendo corresponder el color de la cara del dado con el número de color correspondiente de la ficha de monstruo o personaje que está en batalla; esto determina el valor de ataque de la ficha para dicha ronda. Ahora le toca tirar el dado al jugador oponente, quien tiene que hacer lo mismo.
4. Compara los dos valores de ataque. A quien le haya salido el número más alto gana. En caso de que haya un empate, vuelvan a tirar el dado hasta que alguien gane.
5. Saca de la Arena tus fichas de monstruo derrotadas y ponlas en tu PILA DE DESCARTE (cada jugador tiene una pila de descarte en su lado de la arena). Las fichas descartadas ya no se pueden usar en el juego.

El juego se acaba si una ficha de personaje queda vencida (ver GANAR EL JUEGO DE PRINCIPIANTES).



Ataques múltiples

6. Si la ficha de monstruo atacante llega a entrar en contacto cara a cara con DOS O MÁS fichas oponentes al mismo tiempo, el monstruo atacante tiene que entrar en batalla contra **todas** las fichas enemigas que toque. El jugador atacante escoge el orden en el que quiere luchar contra las fichas enemigas, y **tiene** que luchar contra ellas

una por una hasta que las derrote a todas o hasta que el monstruo atacante quede vencido. Pon las fichas vencidas en sus respectivas pilas de descarte.

Nota: Si el atacante entra en contacto con una ficha de personaje y una de monstruo al mismo tiempo y derrota primero a la ficha de personaje, el juego se acaba (ver GANAR EL JUEGO DE PRINCIPIANTES). En este caso, no es necesario que el atacante derrote al monstruo.

Ganar el juego de principiantes

El juego continúa hasta que uno de los jugadores rompe la defensa del oponente y derrota la ficha de personaje enemiga.

A cada ficha de personaje se le añaden 2 puntos extra al valor de ataque que salga en el dado (sólo en el juego de principiantes).

El primer jugador en derrotar la ficha de personaje del jugador oponente es el ganador; incluso si al jugador oponente todavía le quedan fichas de monstruo.

EL JUEGO DE COLECCIÓN (JUEGO AVANZADO)

El juego de colección es una versión más avanzada del juego de principiantes con el que puedes usar las fichas de trampa que sólo **se encuentran en los paquetes complementarios (se venden por separado)**. Las fichas de trampa añaden nuevos niveles de estrategia a Hexors porque incrementan tus poderes en maneras inesperadas; desde llenar de poder a tu monstruo hasta paralizar a tu oponente o cambiar la naturaleza misma de la Arena.

Las fichas de trampa no son lo único nuevo en el juego de colección. ¡Además, descubrirás VALORES DE BLOQUE y ELEMENTOS que aumentarán el valor de ataque de tus monstruos!

Secuencia de turnos del juego de colección

Cuando se juega el juego de colección, el juego no empieza escogiendo fichas de personaje y de monstruo. Cada jugador tiene que traer sus propias fichas. Ambos jugadores tienen que tener una ficha de personaje y la misma cantidad de fichas de monstruo y trampa que su oponente. Los jugadores NO pueden tener más de 2 monstruos o trampas idénticas en su mano.

La secuencia de turnos del juego de colección es igual que la del juego de principiantes, con la excepción de varios pasos adicionales al entrar en batalla:

1. Ambos jugadores tiran el dado para determinar los valores de ataque (igual que antes).
2. Ambos jugadores añaden un VALOR DE ELEMENTO a su valor de ataque (ver ELEMENTOS AÑADIDOS A LOS VALORES DE ATAQUE).
3. Ambos jugadores añaden un VALOR DE BLOQUE a su valor de ataque, de haberlo (ver BLOQUES).

Además, cualquier jugador puede optar por usar sus fichas de trampa en cualquier momento de la secuencia del turno. En un momento tocaremos en detalle este aspecto. Primero, echemos un vistazo a los valores de elemento y de bloque.

Elementos añadidos a los valores de ataque

Notarás que cada ficha de monstruo tiene un diferente color de fondo, denominado su ELEMENTO. Hay seis elementos diferentes, cada uno marcado con un color diferente.

Rojo – Llama

Amarillo – Viento

Blanco – Claridad

Verde – Tierra

Morado – Oscuridad

Azul – Agua



Un monstruo obtiene poderes adicionales de su elemento para aumentar su valor de ataque. Las fichas de personaje determinan la cantidad del poder adicional.

Cada color de elemento de una ficha de monstruo corresponde a uno de los seis números de color de una ficha de personaje. Al entrar en batalla, haz corresponder el color del elemento del monstruo con el número del mismo color de la ficha del personaje y, luego, añade ese número al valor de ataque del monstruo.



Por ejemplo: Gaia the Fierce Knight™ (controlado por Yugi™) entra en contacto con la ficha Thousand Dragon™ de Kaiba y empieza un duelo. Al jugador de Yugi le sale "rojo" en el dado, lo que le da a Gaia the Fierce Knight™ un valor de ataque de 5. A Kaiba™ le sale "amarillo" en el dado, dándole a su ficha Thousand Dragon™ un valor de 7. ¡Pero la batalla no ha terminado!

Gaia the Fierce Knight™ está asociada con el elemento Tierra (verde). Viendo la ficha de personaje de Yugi nos damos cuenta que el valor de ataque de Tierra de Yugi (verde) es 5. El jugador de Yugi añade dicho valor al total de Gaia the Fierce Knight, subiéndolo a 10. El jugador de Kaiba revisa su elemento Thousand Dragon, que es Viento (amarillo), y ve su ficha de personaje. El valor de ataque de viento de Kaiba es 2, lo que aumenta su total a 9.

El marcador final es Yugi 10, Kaiba 9. Yugi™ gana el duelo y el jugador de Kaiba pone al monstruo derrotado en su pila de descarte.

Bloques

Cuandoquiera que dos o más fichas amistosas entran en contacto cara a cara, forman un **bloque**. Al entrar en batalla, a toda ficha en un bloque se le añade 1 punto adicional a su valor de ataque. El valor siempre es +1, sin importar cuántas fichas haya en el bloque.



Bloques

Todos los integrantes del bloque reciben este valor adicional, sin importar cuántas veces ataquen o hayan sido atacadas.

Las fichas de personaje se pueden usar para formar un bloque para otras fichas Hexors, pero los personajes no reciben un valor de bloque.

Esto se debe a que las fichas de personaje reciben un VALOR ADICIONAL DE PERSONAJE.

Valor adicional de personaje

Cuando una ficha de personaje entra en combate, la ficha de personaje recibe un valor adicional de personaje. Este valor es el número que se encuentra en la parte inferior de la ficha. Añade este número al valor de ataque que te haya salido para dicho personaje.



Valor adicional de personaje

Fichas de trampa

Las fichas de trampa sólo se encuentran en los paquetes complementarios (se venden por separado). Son de color plateado, a diferencia del color dorado de las fichas de personaje y monstruo, pero ésta no es la única diferencia. La etiqueta de una ficha de trampa tiene una configuración totalmente diferente a la de las fichas de personaje y monstruo, y para que las trampas entren en juego es necesario que sean "activadas" por Joyas de estrella.

La serie de puntos en la esquina inferior izquierda es el número de Joyas de estrella que tienes que gastar para activar la trampa.



El color de la línea divisoria de la ficha identifica el tipo de trampa (CENTELLEANTE o VINCULANTE) y la duración de su efecto.

Los símbolos en la esquina inferior derecha describen el poder de la ficha y lo que hace.

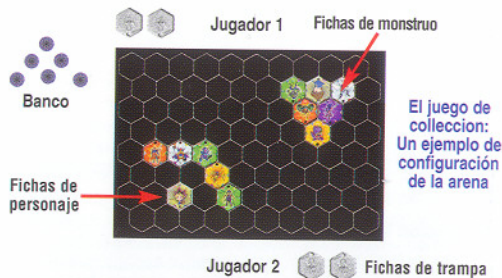
Trampa centelleante – Una línea divisoria negra bordeada por dos líneas rojas en la etiqueta de una ficha de trampa indica que es una trampa centelleante. Salvo que esté especificado de otra manera, este tipo de trampa sólo tiene efecto durante el turno en que se activa y se tiene que poner en la pila de descarte al finalizar el turno. Una trampa centelleante se puede activar en cualquier momento, sin importar si es tu turno.

Trampa vinculante – Una sola línea divisoria negra en la etiqueta de una ficha de trampa indica que es una trampa vinculante. Salvo que esté especificado de otra manera, este tipo de trampa tiene un efecto permanente y permanece en juego hasta el final del juego o hasta que queda destruida. Sólo puedes usar trampas vinculantes en tu turno.

Preparación de las trampas para el juego

1. Al principio del juego, cada jugador escoge cuáles de sus trampas quiere usar. Ambos jugadores tienen que empezar con la misma cantidad de trampas y no pueden tener más de 2 trampas idénticas en su mano.
2. Cada jugador coloca las trampas que seleccionó enfrente de él, cara abajo, pero las puede ver cuando lo desee.
3. Toma las JOYAS DE ESTRELLA (cuentas de vidrio) y ponlas en una pila al lado de la Arena en un área conocida como el BANCO DE JOYAS. Ambos jugadores toman sus joyas de estrella de aquí. Si necesitas más joyas, usa otros marcadores, tales como monedas. No hay límite al número de joyas de estrella/marcadores que puede haber en juego. Usa tantas como necesites.

Después de que acabes de colocar tus trampas y personaje y monstruos (como se describió en el juego de principiantes, más arriba), estarás listo para jugar el juego de colección.



Para obtener joyas de estrella

Las joyas de estrella se obtienen ganando batallas. Cada vez que un jugador vence a un monstruo enemigo, el jugador vencedor toma 1 joya de estrella del Banco de joyas.

Un jugador junta joyas de estrella del banco y las pone en una pila atrás de su fila de fichas de trampa. A esto se le llama sus JOYAS ACTIVADORAS. Las joyas de este grupo se usan para activar trampas. La mayoría de trampas se activan con 1, 2 ó 3 joyas de estrella, pero algunas pueden requerir más joyas para activarse.

Para activar trampas

Para activar una trampa, volteas la ficha de trampa que quieres activar y, luego, pagas la cantidad correspondiente de joyas de estrella de tu grupo de joyas activadoras al banco.

Las trampas surten efecto de inmediato. Consulta el GLOSARIO DE TRAMPAS, para instrucciones específicas sobre qué hace cada trampa y cómo usarlas.

Después de que una de tus trampas pierde su efecto o es destruida, ponla en tu pila de descarte.

Como se mencionó antes, cualquier jugador puede activar trampas centelleantes en cualquier momento. Las trampas vinculantes sólo las puedes usar en tu turno.

Los jugadores pueden activar cuantas trampas como quieran en un turno, siempre y cuando tengan las joyas de estrella necesarias para hacerlo. Como resultado, algunos monstruos o personajes pueden verse afectados por más de una trampa activa a la vez.

Si se activan varias trampas en un turno, surten efecto una después de otra. Lleva a cabo el efecto de cada una en el orden en que las juegas (algunas trampas cancelarán el efecto de las trampas anteriores).

Nota: Una vez que usas tus joyas de estrella para activar una trampa, no puedes recuperar las joyas, incluso si tu oponente cancela tu trampa con otra trampa.

Trampas amistosas

Cualquier trampa permanente que pongas en la Arena (tal como BARRERA MÍSTICA – ver el GLOSARIO DE TRAMPAS) cuenta como una ficha amistosa para tus monstruos y personaje al usar la regla de bloques o para saltar.

¡Y con esto tienes todo lo necesario para convertirte en un maestro de Hexors y ser el Rey de los juegos! ¡Prepárate para entrar en batalla desde cualquier costado! ¡Buena suerte!

GLOSARIO DE TRAMPAS

La siguiente sección identifica cada ficha de trampa por nombre e incluye el tipo de trampa (centelleante o vinculante), la cantidad de joyas de estrella necesaria para activarla y una breve descripción de lo que hace. Después de que una de tus trampas pierde su efecto o es "desarmada" (destruida), ponla en tu pila de descarte para el resto del juego.



DESARMAR – Trampa centelleante (Joyas de estrella: 1)

Destruye 1 ficha de trampa activada, cancelando su efecto. Pon la ficha destruida en la pila de descarte.



BARRERA MÍSTICA – Trampa vinculante (Joyas de estrella: 1)

Pon esta ficha en cualquier espacio vacío de la Arena como una pared permanente. La Barrera mística está considerada como una ficha amistosa para el jugador que la activó. Las fichas de dicho jugador pueden saltar la Barrera. Las fichas enemigas tendrán que pasar alrededor de ella.



SIMBIOSIS – Trampa centelleante (Joyas de estrella: 1)

Pon esta ficha sobre cualquier monstruo que quieras afectar. Para el resto de ese turno, el monstruo afectado puede usar el valor de ataque más alto de cualquier monstruo amistoso con el que esté en contacto cara a cara.



DAGA SOLAR – Trampa centelleante (Joyas de estrella: 1)

Pon esta ficha sobre cualquier monstruo que quieras afectar. Para el resto de ese turno, añade 3 puntos al valor de ataque del monstruo afectado.



GOLPE POTENTE – Trampa centelleante (Joyas de estrella: 1)

Al activar la trampa, roba una joya de estrella del grupo de joyas de estrella activadas de tu oponente y ponla en tu grupo de joyas de estrella activadas.



SUPER ABRAZADERA – Trampa vinculante (Joyas de estrella: 2)

Pon esta ficha sobre el monstruo que quieras afectar. Para el resto del juego, o hasta que la trampa quede desarmada, el monstruo afectado no puede moverse, atacar ni ser atacado. Se convierte en una pared amistosa para el jugador que activó la Super Abrazadera. Dicho jugador puede saltar al monstruo afectado. El jugador oponente tiene que darle la vuelta.



GÉNESIS – Trampa vinculante (Joyas de estrella: 2)

Regresa cualquier monstruo de tu pila de descarte a la Arena. Tienes que colocar la ficha regresada a 2 espacios de tu ficha de personaje y la puedes usar de inmediato, si quieres.



CADENA DIVINA – Trampa vinculante (Joyas de estrella: 2)

Pon esta ficha sobre el monstruo que quieras afectar. El monstruo afectado no se puede mover ni atacar por los siguientes 3 turnos. Se puede defender si es atacado, pero pierde su valor de elemento y de bloque, si éstos aplican.



TORMENTA DE ARENA – Trampa centelleante (Joyas de estrella: 2)

Destruye todas las fichas de trampa activadas de tu oponente. Pon las fichas destruidas en la pila de descarte.



PUÑO DE TIERRA – Trampa centelleante (Joyas de estrella: 2)

Pon esta ficha sobre la ficha de monstruo que quieras afectar. Añade 7 puntos al valor de ataque del monstruo afectado para el resto de ese turno.



ESTALLIDO NOVA – Trampa vinculante (Joyas de estrella: 3)

Pon esta ficha debajo de la ficha de monstruo que quieras afectar. Añade 3 puntos al valor de ataque del monstruo afectado para el resto del juego o hasta que la trampa sea desarmada.



ZOMBIFICAR – Trampa centelleante (Joyas de estrella: 3)

Pon esta ficha sobre cualquier monstruo enemigo que quieras afectar. Tú controlas al monstruo afectado por el resto del turno. Se convierte en monstruo amistoso para el jugador que activó la trampa para zombificar.

	7+
	2

CONTENU DU COFFRET DE DÉPART

- 10 carreaux Hexor
 - 1 carreau Yugi
 - 1 carreau Kaiba
 - 8 carreaux monstres
- 1 Feuille d'étiquettes d'identification des carreaux
- 1 tapis de jeu pour l'arène
- 1 dé à 6 faces
- 2 chaînes de 20 cm
- 6 Étoiles (billes de verre)

LES FACES MULTIPLES DES

HEXORS™

Hexors est un jeu de collection de carreaux métalliques à 6 faces uniques. Il existe 3 catégories de carreaux : carreaux personnages, carreaux monstres et carreaux actions. Les carreaux personnages et les carreaux monstres sont dorés, alors que les carreaux actions sont argentés.

 **ATTENTION:** NE CONVIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.



LES CARREAUX PERSONNAGES représentent la puissance du joueur dans l'arène. Si son carreau personnage est battu, le joueur perd la partie.

LES CARREAUX MONSTRES attaquent les carreaux personnages et les carreaux monstres de l'ennemi ou protègent le carreau personnage du joueur à qui ils appartiennent.

LES CARREAUX ACTIONS n'attaquent pas comme un carreau personnage ou un carreau monstre, mais provoquent des effets magiques qui aident le joueur ou gênent l'action de l'ennemi.

Chaque carreau Hexor comporte six côtés appelés «**FACES**». Chaque face d'un carreau personnage ou d'un carreau monstre comporte un nombre et une couleur spécifique, qui représentent la **VALEUR DE FRAPPE**. Cette valeur détermine le résultat de l'attaque sur des carreaux de l'ennemi (explication à la section DUEL). Les carreaux actions n'ont pas de valeur de frappe. Par contre, les symboles uniques de chaque action représentent leur puissance spéciale (se référer à la section **CARREAUX ACTIONS**)

À porter sur soi!

Chaque Hexor comporte un trou dans sa partie supérieure. Ainsi, chaque carreau peut être glissé dans un chaîne fournie dans le Coffret de départ pour être accroché à une ceinture ou à un sac à dos. Ou encore, il peut être porté en médaillon en attachant ensemble les deux chaînes fournies!

BUT DU JEU

Fauser ses carreaux monstres parmi les défenseurs et les attaquants de l'ennemi. Le premier joueur qui bat un carreau personnage de l'ennemi gagne la partie.

NIVEAU DÉBUTANT

Pour jouer au niveau débutant, il faut seulement le Coffret de départ et un peu de chance. Alors, place aux préparatifs!

Préparation pour le niveau débutant

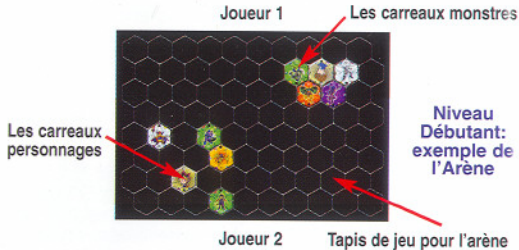
1. Dépliez le tapis de l'arène et étendez-le sur une table. Sortez les carreaux Hexors et le dé à 6 faces du Coffret de départ. Pour ce niveau, les 6 ÉTOILES (billes de verre) ne sont pas utilisées, alors mettez-les de côté.
2. Une fois que son adversaire a choisi la face «casse-tête» ou «image» du carreau («casse-tête» est celle sur laquelle est sculpté un casse-tête), le joueur le plus vieux lance le carreau dans les airs. Le gagnant choisit ses carreaux en premier.
3. Le gagnant choisit son carreau personnage. L'autre joueur prend celui qui reste (le Coffret de départ contient toujours 2 carreaux personnages).

4. Placez les carreaux monstres face cachée et mélangez-les. À tour de rôle, les joueurs choisissent des carreaux monstres jusqu'à ce qu'ils en aient un nombre égal. Le gagnant choisit ses carreaux en premier.

5. Chaque joueur place son carreau personnage sur une case de départ grise à une extrémité de l'arène.

6. Les joueurs regardent leurs carreaux monstres et les placent, face visible, autour de leur carreau personnage. En début de jeu, les carreaux monstres ne doivent pas être placés à plus de 2 cases du carreau personnage; il n'est pas nécessaire qu'ils se touchent ou qu'ils touchent le carreau personnage.

Remarque : Pour aider les joueurs à garder la trace de leurs Hexors, chaque joueur doit choisir un ensemble d'étiquettes de couleur différente sur la FEUILLE D'ÉTIQUETTES D'IDENTIFICATION DES CARREAUX et apposer une étiquette sur le côté illustré de tous leurs carreaux Hexor (ces étiquettes sont amovibles). Les joueurs doivent toujours placer leurs carreaux à l'endroit, c'est-à-dire que le trou dans le haut de chaque carreau doit être orienté dans le sens opposé au propriétaire du carreau.



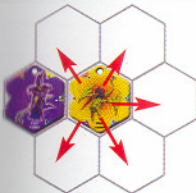
TOUR DE JEU

Le tour de jeu du niveau débutant est très simple.

1. Le joueur n° 1 déplace un de ses carreaux Hexor (se référer à la section DÉPLACEMENT).
2. Le joueur n° 1 provoque en duel n'importe quel carreau de l'autre joueur, qui se trouve directement en face de son carreau (se référer à la section DUEL).
3. Chaque joueur roule le dé pour déterminer la VALEUR DE FRAPPE (l'attaquant en premier).
4. Les joueurs comparent leur résultat et font rouler le dé de nouveau s'il y a égalité. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé gagne.
5. Le carreau battu doit être retiré de l'arène.
6. Le tour est terminé. Le joueur n° 2 peut prendre son tour en commençant par l'action décrite à l'étape 1.

Déplacement

Un joueur peut déplacer un carreau de deux façons : EN AVANÇANT et en SAUTANT. Au début d'une partie, le joueur qui a choisi le dernier carreau monstre commence.



Pour **avancer**, le joueur déplace un carreau monstre ou un carreau personnage d'un espace dans une case libre.

Pour **sauter**, le carreau monstre ou le carreau personnage doit être directement en face d'un

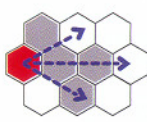
carreau ALLIÉ (c'est-à-dire un carreau sous le contrôle du joueur à qui c'est le tour). Le joueur ne peut faire sauter son carreau que de l'autre côté du carreau allié, et seulement si la case est libre.

Le joueur peut faire sauter son carreau plusieurs fois de suite, du moment qu'il saute par-dessus un seul carreau allié à la fois et qu'il atterrit chaque fois sur une case libre.

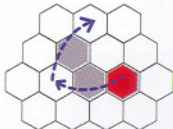
Il ne peut déplacer son carreau avant ou après un saut.



Saut légal



Saut illégal



Saut multiple légal

Le joueur doit **toujours** déplacer son carreau personnage ou un carreau monstre à chacun de ses tours de jeu. S'il en est incapable, il perd la partie.

Au cours du déplacement, si le carreau arrive en face d'un carreau de l'ennemi, le déplacement s'arrête et un DUEL s'amorce (se référer à la section DUEL).

Le tour se termine quand le joueur a fini de déplacer son carreau sans avoir touché un carreau ennemi, ou une fois que le duel a pris fin.

DUEL

Il y a duel quand deux carreaux entrent en contact et sont directement en face l'un de l'autre.

1. Le joueur qui déplace le carreau est l'ATTAQUANT.
2. Chaque carreau personnage ou carreau monstre comporte un chiffre de couleur sur chacune de ses faces. Se sont ses **valeurs de frappe**.
3. L'attaquant commence et roule le dé de couleur. Il doit faire correspondre la couleur obtenue sur le dé avec le chiffre de la même couleur du carreau personnage ou du carreau monstre. Ce chiffre détermine la valeur de frappe pour ce tour. L'autre joueur roule le dé et fait de même.
4. Les deux joueurs comparent leur VALEUR DE FRAPPE. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé gagne. S'il y a égalité, le dé doit être roulé de nouveau jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.



5. Les carreaux monstres battus sont retirés de l'arène et placés dans l'ÉCART (chaque joueur garde une pile d'écart de son côté de l'arène). Les carreaux de l'écart sont hors jeu pour le reste de la partie.

Si un carreau personnage est battu, la partie est terminée (se référer à la section GAGNER LA PARTIE, NIVEAU DÉBUTANT).



Attaque multiple

6. Si un carreau monstre de l'attaquant vient à se trouver directement en face de DEUX carreaux ennemis OU PLUS au même moment, le carreau monstre doit se battre contre tous les carreaux ennemis qu'il touche. Le joueur attaquant choisit dans quel ordre il se mesurera aux différents carreaux ennemis. Le tour de jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ait battu, l'un après l'autre, tous les carreaux ennemis ou qu'il ait été battu par un carreau ennemi. Les carreaux battus sont retirés du jeu et mis dans les piles d'écart correspondantes.

Remarque : Si l'attaquant entre en même temps en contact avec un carreau personnage et un carreau monstre, qu'il choisit de se battre contre le carreau personnage en premier et qu'il gagne son duel, la partie est terminée (explication à la section GAGNER LA PARTIE, NIVEAU DÉBUTANT). L'attaquant n'a pas à se mesurer au carreau monstre.

GAGNER LA PARTIE, NIVEAU DÉBUTANT

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur déjoue les défenses de l'ennemi et batte le carreau personnage de celui-ci.

Chaque carreau personnage obtient automatiquement 2 points à ajouter à la Valeur de frappe obtenue (niveau débutant).

Le premier joueur dont le carreau personnage bat le carreau personnage ennemi gagne la partie, même si l'ennemi a encore des carreaux monstres en jeu.

LE JEU DE COLLECTION (NIVEAU AVANCÉ)

Le jeu de collection est une version plus complexe du niveau débutant. Il se joue avec les carreaux actions que l'on trouve dans les assortiments supplémentaires seulement (veudu séparément). Les carreaux actions ajoutent à la complexité du jeu, car ils augmentent la puissance des joueurs de façon imprévisible. Ils peuvent augmenter la puissance, paralyser l'ennemi ou changer la configuration de l'arène.

Les carreaux actions ne sont pas les seules nouveautés du jeu de collection. Il y a aussi les primes ÉLÉMENT et ÉQUIPE qui augmentent la valeur de frappe des monstres.

TOUR DE JEU DU NIVEAU AVANCÉ

Dans le jeu de collection, les joueurs ne commencent pas la partie en choisissant un carreau personnage et des carreaux monstres. Les joueurs fournissent plutôt leurs propres carreaux pour la partie. Chacun des deux joueurs doit avoir un

carreau personnage et le même nombre de carreaux monstres et de carreaux actions. Chaque joueur NE peut PAS avoir plus de deux carreaux monstres ou carreaux actions identiques dans sa main.

Le tour de jeu du niveau avancé ressemble à celui du niveau débutant, mais il comporte plusieurs étapes supplémentaires lors d'un duel :

1. Les deux joueurs roulent le dé pour déterminer la valeur de frappe (explication ci-dessus).
2. Les deux joueurs ajoutent un ÉLÉMENT PRIME à leur valeur de frappe (explication à la section ÉLÉMENT PRIME À LA VALEUR DE FRAPPE).
3. Les deux joueurs ajoutent une PRIME ÉQUIPE à leur valeur de frappe (explication à la section ÉQUIPE).

De plus, les deux joueurs peuvent jouer un carreau action à tout moment dans un tour de jeu. Pour le moment, jetons un coup d'œil aux ÉLÉMENTS PRIMES et à l'ÉQUIPE.

ÉLÉMENTS PRIMES À LA VALEUR DE FRAPPE

Chaque carreau monstre a une couleur de fond différente, c'est son ÉLÉMENT. Il existe six éléments différents, chacun identifié par une couleur :

Un monstre tire une puissance supplémentaire de son élément et augmente ainsi sa valeur de frappe. Les carreaux personnages déterminent la valeur de cette puissance supplémentaire.



Chaque couleur d'élément d'un carreau monstre correspond à un des six chiffres de couleur apparaissant sur un carreau personnage. Lors d'un duel, le joueur doit faire correspondre la couleur de l'élément de son monstre avec le chiffre de la même couleur de son carreau personnage, puis additionner ce chiffre à la valeur de frappe du monstre.

Par exemple : *Gaia the Fierce Knight* (contrôlé par Yugi) entre en contact avec le carreau *Thousand Dragon de Kaiba*, et un duel s'amorce. Le joueur Yugi roule le dé et obtient la couleur verte, qui donne à *Gaia the Fierce Knight* une VALEUR DE FRAPPE de 5. Kaiba roule le dé et obtient le jaune : la valeur de frappe de son *Thousand Dragon* s'élève à 7. Mais le duel n'est pas terminé pour autant!



Gaia the Fierce Knight est associé à l'élément Terre (vert). Sur le carreau personnage Yugi, la valeur de l'attaque Terre s'élève à 5 (vert). Le joueur Yugi ajoute donc 5 à la valeur de l'attaque de *Gaia the Fierce Knight*, qui s'élève maintenant à 10! Le joueur Kaiba vérifie l'élément de son *Thousand Dragon* – qui est le Vent (jaune). Il ajoute 2 à sa valeur de frappe, qui s'élève maintenant à 9.

Le score final est : Yugi, 10, Kaiba, 9. Yugi gagne le duel et Kaiba doit retirer son carreau monstre défait et le mettre dans sa pile de l'écart.

ÉQUIPES

Chaque fois que deux carreaux alliés ou plus se trouvent directement en face l'un de l'autre, ils forment une équipe. Lors de duel, tout carreau d'une équipe ajoute 1 point à sa valeur de frappe. Quelque soit le nombre de carreaux formant une équipe, la prime est toujours de 1 point.



Équipes

Tous les membres d'une équipe obtiennent cette prime, indépendamment du nombre de fois qu'ils attaquent ou qu'ils sont attaqués.

Les carreaux personnages peuvent être utilisés pour former une équipe avec d'autres Hexors, mais ils

n'obtiennent pas de point prime pour eux-même parce qu'ils peuvent obtenir une **PRIME D'ATTAQUE POUR CARREAU PERSONNAGE**.

PRIME D'ATTAQUE POUR CARREAU PERSONNAGE

Quand un carreau personnage est impliqué dans un duel, il obtient une prime d'attaque pour carreau personnage, qui correspond au chiffre indiqué sur l'envers du carreau. Il faut ajouter ce chiffre à la valeur de frappe obtenue avec le dé.



Prime d'attaque pour carreau personnage



La série de points sur le côté inférieur gauche représente le nombre d'étoiles nécessaires pour lancer une action (voir ci-dessous).

La (les) couleur(s) de la ligne de séparation sur le carreau indique le type de piège (ÉCLAIR ou EXTRÊME) et la durée de son effet.

Les symboles sur le côté inférieur droit décrivent le pouvoir du carreau et indiquent son effet (voir ci-dessous).

Carreaux actions

Seuls les assortiments supplémentaires contiennent des carreaux actions (vendus séparément). Ces carreaux sont argentés – par opposition à la couleur dorée des carreaux personnages et des carreaux monstres. Et la différence ne s'arrête pas là. L'étiquette d'un carreau action est complètement différente de celle des carreaux personnages et des carreaux monstres. De plus, il faut des étoiles pour «lancer» une action et l'incorporer au jeu.

Action éclair – Une ligne de séparation noire bordée de deux lignes rouges sur l'étiquette de piège indique un action éclair. À moins d'indication contraire, ce type d'action n'a d'effet que pendant le tour de jeu où il est lancé, et ce carreau doit être mis dans la pile de l'écart une fois le tour de jeu terminé. Une action éclair peut être lancée n'importe quand, même si ce n'est pas le tour de jeu du joueur qui le lance.

Action extrême – Une seule ligne de séparation noire sur l'étiquette du carreau indique un action extrême. À moins d'indication contraire, l'effet de ce type d'action est permanent et reste en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le carreau soit désarmé. Un joueur ne peut tendre ce type d'action qu'à son tour de jeu.

PRÉPARATION DES CARREAUX ACTIONS POUR LE JEU

1. Au début de la partie, chaque joueur choisit quels carreaux actions il veut avoir. Chaque joueur doit avoir en main le même nombre de carreaux actions, et ne doit pas en avoir plus de deux identiques.
2. Chaque joueur place ses carreaux actions, face cachée, en avant de lui, mais il peut les regarder quand il le veut.
3. Puis, chacun prend des ÉTOILES (billes de verre) et les place en tas sur le côté de l'arène, dans la BANQUE. Chaque joueur prend ses étoiles à cet endroit. Pour ajouter d'autres étoiles, il peut utiliser d'autres objets, comme des pièces de monnaie, au besoin. Il n'y a pas de limite quant au nombre d'étoiles qui peuvent être utilisées.

Une fois que les joueurs ont placé dans l'arène leurs carreaux actions, leur carreau personnage et leurs carreaux monstres (comme il est décrit dans la section niveau débutant ci-dessus), ils sont prêts à jouer au jeu de collection.



GAIN D'ÉTOILES

Les joueurs gagnent des étoiles en remportant des duels. Chaque fois qu'un joueur bat un monstre de l'ennemi, il prend 1 étoile de la banque.

Un joueur collectionne des étoiles dans la banque et les place en tas derrière sa série de carreaux actions. C'est son **FONDS DE CARREAUX ACTIONS**. Les étoiles de ce fonds sont utilisées pour lancer des actions, ce qui coûte en général entre 1 et 3 étoiles. Certaines actions peuvent coûter plus cher.

LANCEMENT D'UNE ACTION

Pour lancer une action, le joueur doit retourner le carreau action qu'il désire activer et verser à la banque le nombre d'étoiles nécessaires, qu'il aura prises dans son fonds de carreaux actions.

L'effet d'une action est immédiat. Le GLOSSAIRE DES ACTIONS contient des explications spécifiques sur l'effet de chaque action et son utilisation.

Chaque fois qu'un carreau action a été utilisé puis désarmé, le joueur doit le placer dans sa pile d'écart.

Comme il a été mentionné plus haut, un joueur peut lancer une action éclair n'importe quand pendant la partie. Cependant, il ne peut lancer une action extrême qu'à son tour de jeu.

Les joueurs peuvent lancer autant d'actions qu'ils veulent au cours d'un tour de jeu, mais ils doivent avoir suffisamment d'étoiles dans leur fonds pour les payer. Ainsi, un carreau personnage ou un carreau monstre peuvent être sous l'effet de plus d'une action.

Si plusieurs actions sont lancées lors d'un tour de jeu, elles prennent effet l'une après l'autre. Il faut les déjouer dans l'ordre dans lequel elles ont été lancées (certaines actions annulent l'effet de celles lancées préalablement).

Remarque : Une fois que le joueur a dépensé des étoiles pour lancer une action, ces étoiles ne peuvent pas être récupérées, même si l'ennemi annule l'effet d'une action par une autre action.

Actions positives

Tout carreau d'action permanente jouée dans l'arène (comme la BARRIÈRE MYSTIQUE – explication dans le GLOSSAIRE DES ACTIONS) compte comme un carreau allié pour le carreau personnage et les carreaux monstres du joueur quand le joueur fait sauter un carreau ou qu'il forme une ÉQUIPE.

Vous savez maintenant tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour manœuvrer vos Hexors et devenir le roi de la partie. Préparez-vous, un duel vous guette de chaque côté! Bonne chance!

GLOSSAIRE DES ACTIONS

La section qui suit identifie chaque carreau action par un nom et donne son type (éclair ou extrême), le nombre d'étoiles nécessaires pour lancer l'action ainsi qu'une courte définition de son effet. Une fois qu'un carreau action a été utilisé ou désarmé, le joueur doit le placer dans sa pile d'écart pour le reste de la partie.



DÉSARMEMENT – Action éclair (Nombre d'étoiles : 1)

Désarme 1 carreau action lancé, annulant son effet. Le joueur doit placer le carreau désarmé dans sa pile d'écart.



BARRIÈRE MYSTIQUE – Action extrême (Nombre d'étoiles : 1)

Le joueur place ce carreau sur une case libre de l'arène comme mur permanent. La barrière mystique est considérée comme un carreau allié pour le joueur qui l'utilise. Les carreaux de ce joueur peuvent sauter par-dessus cette barrière. Les carreaux de l'ennemi doivent la contourner.



SYMBIOSE – Action éclair (Nombre d'étoiles : 1)

Le joueur doit placer ce carreau sur le dessus de n'importe quel carreau monstre qu'il désire prendre pour cible. Son effet dure pendant ce tour de jeu. Le carreau monstre touché peut utiliser la plus grosse valeur de frappe de n'im porte quel monstre allié avec lequel il est en contact, directement face à lui.



SOLEIL COUCHANT – Action éclair (Nombre d'étoiles : 1)

Le joueur doit placer ce carreau sur n'importe quel monstre. Pour le reste de ce tour de jeu, la valeur de frappe du carreau monstre est augmenté de 3.



VOL DE PUISSANCE – Action éclair (Nombre d'étoiles : 1)

Quand cette action est lancée, le joueur vole une Étoile du fonds de l'ennemi et la place dans son fonds.



COINCE-ÉNERGIE – Action extrême (Nombre d'étoiles : 2)

Le joueur doit placer ce carreau sur le dessus d'un carreau monstre. Pour le reste de ce tour de jeu ou jusqu'à ce que ce carreau action soit désarmé, le monstre ne peut pas bouger, attaquer ou être attaqué. Il devient un mur allié pour le joueur qui a lancé cette action. Ce joueur peut sauter par-dessus le monstre. Le joueur ennemi doit le contourner.



GENÈSE – Action extrême (Nombre d'étoiles : 2)

Le joueur peut ramener sur l'arène n'importe quel carreau monstre qui se trouve dans sa pile d'écart. Ce carreau doit être placé à deux cases de son carreau personnage et il peut être utilisé immédiatement si désiré.



CHAÎNE DIVINE – Action extrême (Nombre d'étoiles : 2)

Le joueur place ce carreau sur le dessus d'un carreau monstre. Pendant les 3 prochains tours de jeu, le carreau monstre ne peut bouger ni attaquer. Il peut se défendre s'il est attaqué, mais ne peut bénéficier de son élément prime et de sa prime d'équipe, le cas échéant.



TEMPÊTE DE SABLE – Action extrême
(Nombre d'étoiles : 2)

Désarme tous les carreaux actions de l'ennemi qui sont en jeu. Le joueur doit les placer dans sa pile d'écart.



POING DE TERRE – Action éclair
(Nombre d'étoiles : 2)

Le joueur place ce carreau sur le dessus du carreau monstre. Pendant le tour de jeu, le la valeur de frappe du carreau monstre est augmentée de 7.



EXPLOSION D'ÉTOILES – Action extrême
(Nombre d'étoiles : 3)

Le joueur place ce carreau sous un carreau monstre. L'effet se poursuit pendant le reste de la partie où jusqu'à ce que le carreau soit désarmé. Le joueur ajoute 3 à la valeur de frappe du carreau monstre ciblé.



ZOMBIE – Action éclair
(Nombre d'étoiles : 3)

Le joueur place ce carreau sur le dessus de n'importe quel carreau de l'ennemi. Pendant ce tour de jeu, il contrôle ce carreau, qui devient un carreau allié au joueur qui a lancé une action Zombie.

HEXORS™

001. Yugi™

002. Yami Yugi™ (#2)

003. Kaiba™

004. Kaiba™ (#2)

005. Pegasus™

006. Pegasus™ (#2)

007. Joey™

008. Mai™

009. Mai™ (#2)

010. Tea™

011. Tristan™

012. Bakura™

013. Kuriboh™

014. Time Wizard™

015. Relinquished™

016. Baby Dragon™

017. Mystical Elf™

018. Saggi the Dark Clown™

019. Beaver Warrior™

020. Shadow Ghou|™

021. Celtic Guardian™

022. Flame Swordsman™

023. Rude Kaiser™

024. Curse of Dragon™

025. Swordstalker™

026. Harpie Lady Sisters™

027. Summoned Skull™

028. Toon Summoned Skull™

029. Pendulum Machine™

030. Summoned Skull™ (#2)

031. Slot Machine™

032. Gaia the Fierce Knight™

033. Gaia the Fierce Knight™ (#2)

034. Red-eyes Black Dragon™

035. Thousand Dragon™

036. Harpie's Pet Dragon™

037. Dark Magician™

038. Gaia the Dragon Champion™

039. Launcher Spider™

040. Barrel Dragon™

041. Labyrinth Tank™

042. Red-eyes Black Dragon™ (#2)

043. Dark Magician™ (#2)

044. Great Moth™

045. Red-eyes Black Metal Dragon™

046. Exodia the Forbidden One™

047. Magician of Black Chaos™

048. Red-eyes Black Dragon™ (#3)

049. Black Luster Soldier™

- 050. Blue-eyes Toon Dragon™
- 051. Blue-eyes White Dragon™
- 052. Dark Sage™
- 053. Black Skull Dragon™
- 054. Blue-eyes White Dragon™ (#2)
- 055. Black Luster Soldier™ (#2)
- 056. Exodia the Forbidden One™ (#2)
- 057. Magician of Black Chaos™ (#2)
- 058. Red-eyes Black Metal Dragon™ (#2)
- 059. Blue-eyes White Dragon™ (#3)
- 060. Gate Guardian™
- 061. Blue-eyes Ultimate Dragon™
- 062. Exodia the Forbidden One™ (#3)
- 063. Blue-eyes Ultimate Dragon™ (#2)

- | | | |
|---------------------|--------------------|---------------------|
| 064. Disarm | Desarmar | Désarmement |
| 065. Mystic Barrier | Barrera Mística | Barrière Mystique |
| 066. Symbiosis | Trampa Centellante | Symbiose |
| 067. Sun Dagger | Daga Solar | Soleil Couchant |
| 068. Power Tap | Golpe Potente | Vol de Puissance |
| 069. Soul Clamp | Super Abrazadera | Coince-énergie |
| 070. Genesis | Génesis | Genése |
| 071. Divine Chain | Cadena Divina | Chaîne Divine |
| 072. Sandstorm | Tormenta de Arena | Tempête de Sable |
| 073. Earth Fist | Puño de Tierra | Poing de Terre |
| 074. Nova Burst | Estallido Nova | Explosion D'étoiles |
| 075. Zombify | Zombificar | Zombie |

© 2002 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.
Tous droits réservés.

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI
TM NAS

www.yugiohkingofgames.com

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussel, België. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08*842809. Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 54-49-41-00. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda - CNPJ: 54.558.002/0001-20 - Rua Jaceru, 151 CEP: 04705-000 São Paulo. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

MATTY MATTEL™

43601-0720

