

Теперь, чтобы продолжить урок, мы начнем со всех различных типов монстров, которых очень много, поэтому молчите, чтобы я мог учить. Карты монстров различаются по именам и типам; Атрибут; АТК; ДЕФ; Уровень (или ранг, или рейтинг ссылки). Карты монстров можно разделить на обычных монстров, монстров с эффектами, ритуальных монстров, монстров слияния, синхронных монстров, монстров Хыз, монстров-маятников, монстров-связей и жетонов монстров, каждый из которых имеет характерную цветную рамку для различения. В соответствии с вышеупомянутыми классификациями, монстров также можно классифицировать как монстров-настройщиков или монстров специального вызова, но эта классификация не является отдельным подразделением от приведенных выше. Кроме того, исключительно эффектные монстры могут классифицироваться по способностям. Сюда входят монстры-духи, монстры-мультяшки, монстры Союза, монстры-Близнецы и монстры-перевертыши. У обычных монстров отсутствуют эффекты, и они обычно не сочетаются с другими типами карт монстров (за исключением монстров-Близнецов, класса монстров с эффектами, которые вызываются как обычные монстры, и некоторых монстров-маятников, которые также могут быть обычными монстрами). Монстры Эффектов также не могут быть Обычными Монстрами (за исключением вышеупомянутых Монстров-Близнецов), но они также могут быть Монстрами Ритуала, Слияния, Синхро, Хыз, Маятника и Монстров Связи. Некоторые монстры Ритуал, Фусион, Сынчро, Хыз и Линк лишены эффектов и поэтому не являются монстрами эффектов, но они не считаются обычными монстрами. Такие монстры известны как монстры без эффектов. Во время игры карты монстров можно разыгрывать либо в атакующей позиции лицевой стороной вверх, либо в защитной позиции лицевой стороной вниз. Важность карт монстров заключается в их эффектах (которые обычно активируются во время основной фазы контролирующего их игрока) и их значениях АТК и ДЕФ во время фазы битвы (или, точнее, этапа нанесения урона). Примеры для каждого типа карты включают в себя: Токены = жетон повелителя драконов Обычный = Мегалосокрушитель ХСюз = А-Штурмовое Ядро Эффект = Б.Е.С Биг Цоре МК-3Дух = Амагэрасу Флип = Морфируемая банка Ритуал = Баламеньер де Нувель Близнецы = Инопланетянин Гипно Фусион = Амулет Дракона Тюнер = Ненужная синхронизация Сынчо = Дракон Звездной Пыли Хыз = бесконечность кибердракона Маятник = Аморфное обжорство Линк = Дракон брандмауэра-----

Жетоны — это монстры, специально вызванные из ниоткуда эффектом карты. Эти монстры не включены в колоду, дополнительную колоду или дополнительную колоду, как указано в тексте ограничения каждого жетона. Монстры жетонов всегда являются обычными монстрами и никогда не имеют эффектов. Таким образом, они имеют право на поддержку обычных монстров и поддержку монстров без эффектов. На некоторых Токен-монстров действуют эффекты, наложенные на них картами, которые их призывают, но это не эффекты самих Токен-монстров, поэтому эти эффекты не могут быть отменены такими картами, как - Скилл Драин - . Некоторые виды поддержки обычных монстров могут исключать жетоны, например — Приказ атаковать — . Жетоны могут находиться на поле только лицевой стороной вверх. Жетоны-монстры не могут располагаться рубашкой вниз. Таким образом, они не могут стать целью и на них не действуют эффекты, переворачивающие карты лицевой стороной вниз (например, - Книга Луны - и - Мечи Скрывающего Света - ). Если на монстра-жетона атакующей позиции действует карта, которая меняет его на защитную позицию лицом вниз, например - Мечи скрывающего света - , боевая позиция монстра-жетона не меняется вообще. Монстров-жетонов нельзя изгнать лицом вниз. Они не могут быть выбраны целью и на них не действуют эффекты карт, которые могут это сделать. Исходная АТК, ЗАЩ, уровень, имя, тип и атрибут жетона указаны на карте, которая их вызывает. Если Токен-монстр покинет поле (т. е. если его вернут в руку или в основную колоду, отправят в ГЫ или изгонят), он просто исчезнет. Токен-монстров можно успешно принести в жертву, уничтожить или изгнать; однако, поскольку они просто покидают поле, они не считаются успешно перемещенными в указанный жетон. Монстры могут использоваться для оплаты затрат, пока в стоимости не указан пункт назначения. Токены-монстры могут быть пожертвованы за пожертвование или ритуальный

призыв, а также за специальный вызов таких карт, как - Дестины ХЕРО - Пласма - .Их нельзя отправить на кладбище в качестве стоимости (например, для специального призыва - Арцана Форце ЕХ - Тхе Дарк Рулер - ).При изгнании не указывается пункт назначения, поэтому жетон может быть изгнан за определенную плату (например, за специальный вызов - Унибирд - ).Токен-монстры можно использовать в качестве материалов Фусион, Сынчро или Линк.Жетоны не могут использоваться в качестве Материалов Хыз, поскольку Материалы Хыз прикреплены к Монстру Хыз, а прикрепленные Материалы Хыз не считаются находящимися на поле. Жетоны могут быть целью и на них влияют эффекты карт, которые заставляют их покидать поле, даже если они указывают пункт назначения, например - Номер 50: Черный корабль кукурузы - и - Устройство принудительной эвакуации - .Жетоны не могут быть целью эффекта карты, которая привязывает их к монстру Хыз, например - Номер 101: Силент Хонор АРК - .Токен-монстр может рассматриваться как карта снаряжения с помощью такой карты, как «Большой Юпитер».В этом случае Токен-монстров нельзя вызвать особым призывом из зоны заклинаний и ловушек.Владельцем жетонного монстра является игрок, вызвавший его особым вызовом.— Печать владельца — передаст контроль над жетонами Оджама, специально вызванными эффектом — Трио Оджама — игроку, который активировал — Трио Оджама — .- Жетоны Розы - являются исключением из этого правила, вместо этого они принадлежат игроку, который управляет монстром, чей Призыв вызвал призыв - Жетона Розы - (а не игроку, который вызвал - Жетон Розы - ). (Пример: Игрок А Обычный вызов монстра и вызывает эффект - Черный сад - , Специальный призыв - Жетон розы - . Этот - Жетон розы - принадлежит игроку А.)-----Обычные монстры (яп. Цудзё Монсута), окрашенные в желтый цвет, являются монстрами основной колоды без эффектов монстров. В поле описания карты (которое содержит эффект на эффектных монстрах) обычные монстры включают краткое описание своих знаний. Начиная со стартовой колоды: Линк Стрике и далее, все обычные монстры также включают обозначение - /Нормал - в строки типа/способностей.Обычными монстрами являются только карты монстров с желтым фоном. Существуют обычные монстры Тунер и Пендулум, такие как - Туне Варриор - и - Флаш Книгхт - . Жетоны монстров также являются обычными монстрами. Монстры без эффектов Фусион, Ритуал, Сынчро, Хыз и Линк не являются обычными монстрами. Некоторые ненормальные монстры могут рассматриваться как обычные монстры с карточными эффектами, в первую очередь монстры-Близнецы и некоторые монстры-ловушки. Текст карты (или текст описания) на обычных монстрах предназначен только для иллюстративных целей и не влияет на игровой процесс (за исключением архетипа). условия, такие как - Призванный череп - и - Газель, царь мифических зверей - в английской ТЦГ). Эти тексты содержат информацию о том, как монстр связан с другими картами в игре, например, текст описания Оптицлопс, в котором прямо указано, что он служит Дарк Рулер Ха Дес. Хотя у них нет собственных эффектов, часто встречаются Эффекты заклинаний, ловушек или монстров, связанные с конкретными обычными монстрами. Например, - Темная магическая атака - может использоваться только с - Темным магом - , - Огромная революция - может быть активирована только с 3 конкретными обычными монстрами на поле, и - Пушка Х-Хеад - , - В-Тигер Йет - и - Темный Клинок - это конкретные цели для трех конкретных монстров Союза.Обычные монстры получили несколько очень мощных карт поддержки для общего использования, таких как - Право Первородства - , - Искусство призывателя - , - Рыцарь Красного Лотоса - , - Принцесса Кёльн - , - Терратигр - и - Вентдра, Могущественный Воин - , - Белый Тигр - и - Призыватель Синего Дракона - , - Темная Фабрика Массового Производства - и - Жуткий Кони - . Обычные монстры-маятники - Охотник за рогами дракона - , - Ланцепхорхынчус - и серия - Драцония - поддерживают обычных монстров. — Дракон Громового Конца — обладает мощным эффектом, но для призыва Ксиз требуется 2 обычных монстра.— Кролик-спасатель — может особым вызовом 2 обычных монстров уровня 4 или ниже из колоды, обеспечивая быстрый доступ к монстрам Хыз; этот эффект настолько полезен, что колоды Дино Раббит полностью построены на нем.Некоторая поддержка обычных монстров сосредоточена на обычных монстрах низкого уровня (обычно

уровень 3 или ниже). Существуют карты, которые позволяют выполнить специальный вызов большого количества обычных монстров низкого уровня из колоды (например, – Тактика человеческой волны – и – Чарующая примерочная – ), а затем усилить их такими картами, как – Сила треугольника – , – Амулет Амбиций – , и – Меч Пожирателя Душ – , или используется для избавления от карт противника с помощью – Закона Нормы – .-----Монстры-Близнецы (японский: 二重怪 Дюару Монсута – Двойной монстр – ) – это эффектные монстры со способностью – Близнецы. На поле и в ГЫ они рассматриваются как обычные монстры и могут получить свои эффекты, выполнив дополнительный обычный призыв, пока они находятся на поле лицом вверх. Пока Монстр-Близнецы находится лицом вверх на поле или в ГЫ, он считается обычным монстром. Везде они рассматриваются как монстры эффектов. Их можно снова вызвать обычным вызовом, чтобы разблокировать их эффект(ы).-----Монстры Союза (二重怪 Юнион Монсута) — это эффектные монстры со способностью «Союз». У каждого монстра Союза есть эффект, который позволяет ему экипироваться в монстра в качестве спелл-карты снаряжения или сниматься с себя для специального вызова в зону монстров. Монстры Союза были представлены в Адвент оф Унион. Не все монстры, которые могут считать себя картами снаряжения, являются монстрами Союза; например, – Червь Миллидита – , – Темный Некрофейр – , – Кисейтай – , – Оружейная рука – , и – Номер 58: Горелочное забрало – все они имеют эффекты, которые превращают эти карты в карты снаряжения, но ни одна из них не является монстром Союза. Архетипы на тему снаряжения – Вылон – и – Мачина, а также серия от А до 3 содержат несколько монстров Союза. Последствия У каждого монстра Союза есть эффект воспламенения, который позволяет ему экипироваться или снимать с себя снаряжение один раз за ход, пока он находится на поле. Если монстр Союза снимает с себя собственный эффект, он вызывается особым призывом; Монстры Союза, последний раз напечатанные до колоды «Структура: Сето Кайба», могут быть специально вызваны в атакующей позиции только в том случае, если они вызваны таким образом. Дополнительные карты, такие как – Союз формации – и – Комбинированная атака – , могут экипировать и снимать с монстров Союза, при этом – Союз формации – даже рассматривая монстра Союза как экипированного своим собственным эффектом. Они также не требуют от вас специального призыва в атакующей позиции после того, как вы были сняты с монстра.