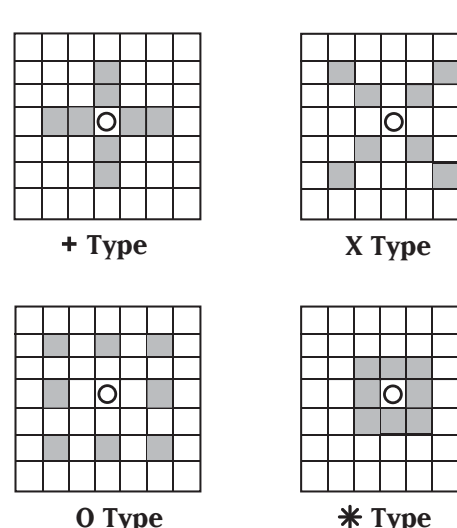


VII. Règlement abrégé

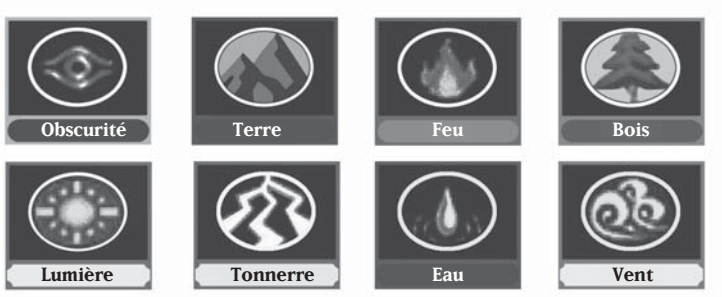
1. Utilisation des points d'action

Action	Coût des points d'action
Ouvrir une capsule-Monstre	Coût d'un Monstre
Déplacer un Monstre	Coût de déplacement d'un Monstre
Lancer une attaque avec un Monstre	Coût d'attaque d'un Monstre

2. Les modèles



3. Factions



I. Introduction

Le jeu Yu-Gi-Oh! CAPSULE MONSTERS™ est basé sur la série télévisée de dessins animés. Avec un coffret de départ, tu es prêt à jouer à CAPSULE MONSTERS, et revivre les aventures des personnages de la série télévisée!

Tu es une autre personne pouvant jouer une partie complète CAPSULE MONSTERS avec les Monstres inclus dans le coffret de départ. Pour en savoir plus de détail, tu peux collecter d'autres Monstres grâce aux assortiments supplémentaires (vendus séparément) que tu peux utiliser pour jouer au jeu. Ces Monstres additionnels possèdent des habiletés nouvelles et différentes qui peuvent augmenter tes chances de gagner!

II. Objectif

L'objectif de CAPSULE MONSTERS est de réduire les points de vie de ton adversaire. Le premier joueur qui réussit à réduire à zéro le nombre de points d'attaque de son adversaire gagne la partie.

III. Contenu du jeu

Le Starter Set contient tout ce qu'il faut pour jouer à CAPSULE MONSTERS :

- 6 Monstres Figures
- 2 King Cards
- 6 Monstres Capsules
- 1 Damage Marker Sheet
- 6 Monstres Cartes
- 1 Coliseum (game board)
- 2 King Figures
- 1 Official Rule Book (this book)

Monstres et Kings

Il y a deux types de figures dans CAPSULE MONSTERS : les Monstres et les Kings.

Les Monstres Figures représentent les Monstres que tu contrôles dans le jeu, et ils sont accompagnés de leur Capsule et d'une Monstre Card. Tu dois utiliser les figures et leur Capsule jusqu'à ce que tu aies utilisé tout ce qu'il y a dans la Capsule. Les Cards t'aident à savoir ce que tu dois faire pendant le jeu.

Les King Figures jouent comme les Monstres Figures, mais ils ne peuvent pas être utilisés avec une Capsule. Ils ont leur propre King Card. Les King Figures ont des capacités spéciales qui leur permettent de gagner le jeu.

Tu et ton adversaire jouez alternativement avec les 6 Monstres et les 2 Kings qui sont inclus dans le Starter Set. Tu dois utiliser les King Cards pendant le jeu. Les Monstres et les Kings ont des points de vie et des points d'attaque. Tu dois utiliser les King Cards pendant le jeu. Les Monstres et les Kings ont des points de vie et des points d'attaque. Tu dois utiliser les King Cards pendant le jeu.

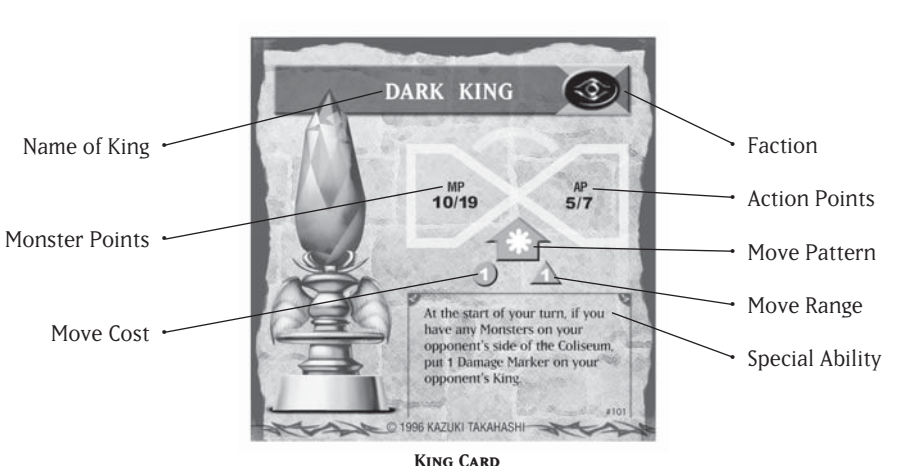
Capsules

Toutes les capsules sont identiques, à l'exception de la couleur et d'un symbole qui identifie la Faction. Chaque Monstre appartient à une Faction et doit être jumelé avec une capsule de la même Faction.

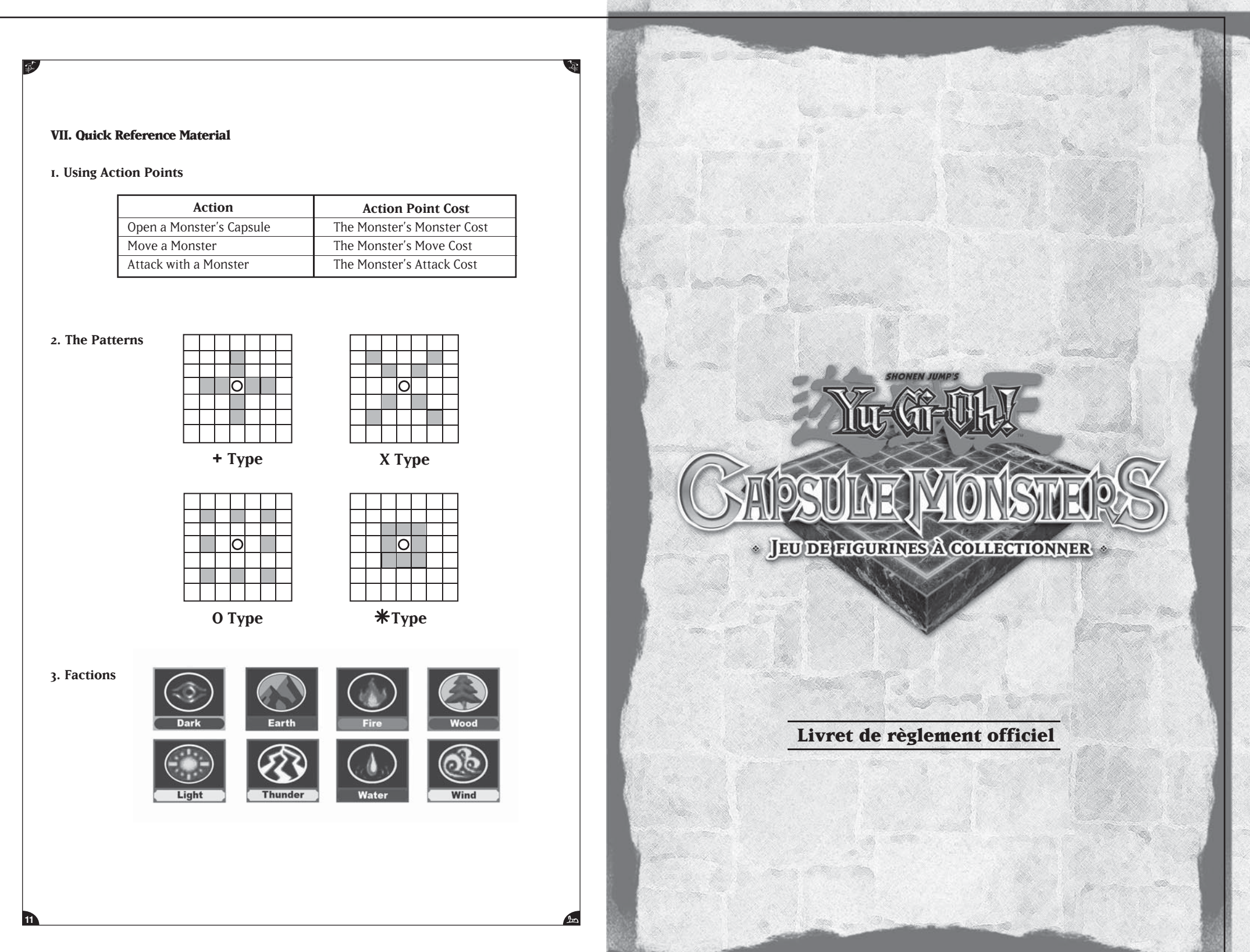


King and Monster Cards

Each card shows everything you need to know about the matching King or Monster.



Note that two pairs of numbers are listed for both the King's Monster Points and its Action Points. Use the first number in the Basic Game and the second number in the Advanced Game.

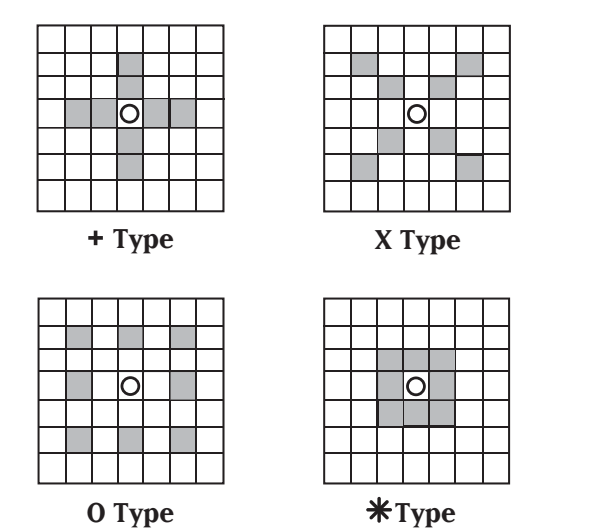


VII. Quick Reference Material

1. Using Action Points

Action	Action Point Cost
Open a Monster's Capsule	The Monster's Monster Cost
Move a Monster	The Monster's Move Cost
Attack with a Monster	The Monster's Attack Cost

2. The Patterns



3. Factions



I. Introduction

Le jeu Yu-Gi-Oh! CAPSULE MONSTERS™ est basé sur la série télévisée de dessins animés. Avec un coffret de départ, tu es prêt à jouer à CAPSULE MONSTERS, et revivre les aventures des personnages de la série télévisée!

Tu es une autre personne pouvant jouer une partie complète CAPSULE MONSTERS avec les Monstres inclus dans le coffret de départ. Pour en savoir plus de détail, tu peux collecter d'autres Monstres grâce aux assortiments supplémentaires (vendus séparément) que tu peux utiliser pour jouer au jeu. Ces Monstres additionnels possèdent des habiletés nouvelles et différentes qui peuvent augmenter tes chances de gagner!

II. But du jeu

L'objectif de CAPSULE MONSTERS est de réduire les points de vie de ton adversaire. Le premier joueur qui réussit à réduire à zéro le nombre de points d'attaque de son adversaire gagne la partie.

III. Contenu

Le coffret de départ contient tout ce qu'il faut pour jouer à CAPSULE MONSTERS :

- 6 Figures Monstres
- 2 cartes Rois
- 6 capsules Monstres
- 1 feuille de marqueurs de dommages
- 6 cartes Monstres
- 1 Coliseum (planche de jeu)
- 2 Figures Rois
- 1 règlement officiel (ce livret)

Des Monstres et des Rois

Il existe deux types de figures dans le jeu CAPSULE MONSTERS : les Monstres et les Rois.

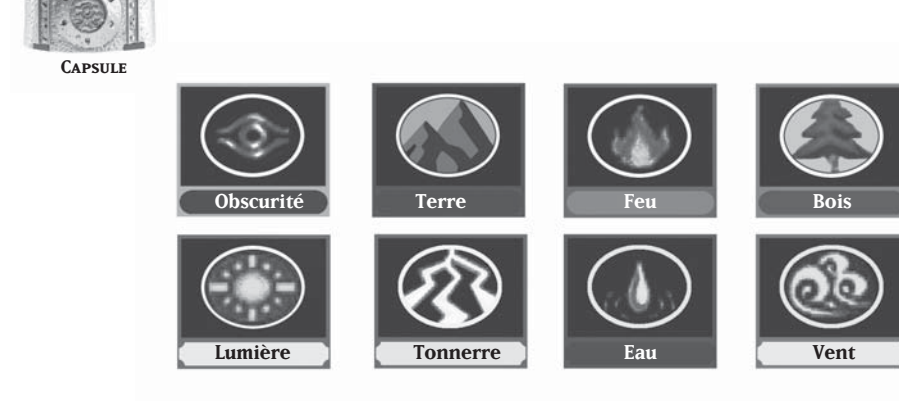
Les figures Monstres représentent les Monstres que tu joues pendant le jeu. Chaque figure Monstre est accompagnée de sa capsule Monstre et d'une Monstre Card. Tu dois utiliser les figures Monstres et leur capsule Monstre jusqu'à ce que tu aies utilisé tout ce qu'il y a dans la capsule Monstre. Les Cards t'aident à savoir ce que tu dois faire pendant le jeu.

Les figures Rois jouent de la même manière que les figures Monstres, mais elles ne peuvent pas être utilisées avec une capsule Monstre. Elles ont leur propre King Card. Les King Figures ont des capacités spéciales qui leur permettent de gagner le jeu.

Tu et ton adversaire jouez alternativement avec les 6 Monstres et les 2 Rois qui sont inclus dans le coffret de départ. Tu dois utiliser les King Cards pendant le jeu. Les Monstres et les Rois ont des points de vie et des points d'attaque. Tu dois utiliser les King Cards pendant le jeu. Les Monstres et les Rois ont des points de vie et des points d'attaque. Tu dois utiliser les King Cards pendant le jeu.

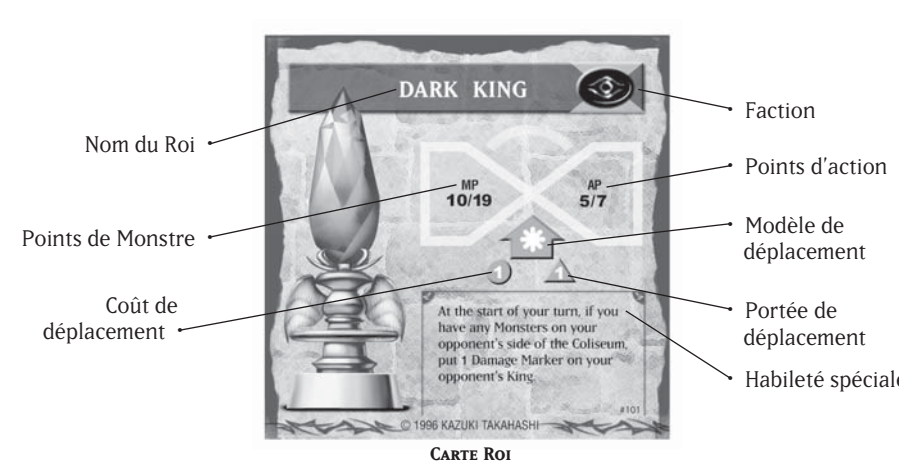
Capsules

Toutes les capsules sont identiques à l'exception de la couleur et d'un symbole qui identifie la Faction. Chaque Monstre appartient à une Faction et doit être jumelé avec une capsule de la même Faction.



Cartes Rois et Monstres

Chaque carte comprend tout ce que tu as besoin de savoir pour jouer à CAPSULE MONSTERS.



Note que deux paires de chiffres sont données concernant les points de vie et les points d'attaque de chaque figure Monstre. Utilise le premier chiffre pour le jeu de base et le second chiffre pour le jeu de niveau avancé.

IV. The Basic Game

A. Setting Up

1) Place the Coliseum in the middle of the playing surface.

2) The younger player is Player 1. The older player is Player 2.

3) Player 1 takes the following Monster Figures and Monster Cards (plus a Monster Capsule for each Monster Figure):

B. Play

Play the game on this map. It represents the arena in which your Monsters battle. The red and blue squares that make up the 8-space sections on either side of the map are the Starting Areas. A dividing line separates your side of the Coliseum from your opponent's.

C. Additional Rules

It also contains several sets of Monster Markers, paired A, B, etc., used to tell duplicate Monsters apart (see BUILDING A TEAM OF MONSTERS).

B. Patterns

Figures move and attack in one of four different Patterns, as described on its card. A figure's Move Pattern is not always the same as its Attack Pattern. The four types of Patterns are:

- + Type:** The figure can move or attack straight forward, straight back, straight left, or straight right, up to the limit of its Move Range or Attack Range. You cannot move or attack through your opponent's figures, but you can move and attack through your own figures.
- X Type:** The figure can move or attack diagonally, up to the limit of its Move Range or Attack Range. You cannot move or attack through your opponent's figures, but you can move and attack through your own figures.
- 0 Type:** The figure can move to or attack the second space in any direction from the space in which it sits. An 0-Type Pattern is special because the move or attack skips over the squares between the figure and its destination or target, even if an opposing figure sits in one of those in-between spaces. However, you can only move or attack the spaces that are two spaces away.
- * Type:** Only Kings have this movement pattern. They can move in any direction — right, left, up, down, or diagonally.

C. Special Abilities

Some Monsters and Kings have Special Abilities described on their cards. These override the normal rules of the game and give extra powers to those Monsters.

D. Turn Sequence

Player 1 goes first. When Player 1 is done, Player 2 takes a turn. Players alternate turns until one player wins the game.

E. Attack with a Monster

To attack with your opponent's Monsters with one of your Monsters, pay your Monster's Attack Cost in Action Points. Kings cannot attack and do not have an Attack Cost. Monsters can attack Kings, though, so do your best to keep your Kings safe!

You can only attack opposing Monsters that sit within your Monster's **Attack Zone** — the spaces covered by your Monster's Attack Pattern and its Attack Range. Your Monster must attack according to its Attack Pattern. Its Attack Range is the maximum number of spaces its attack can reach. When counting range, count your target's space, but not the space in which your Monster sits.

For example: Karuboh sits within Ryo-Kuhoh's Attack Zone. Feral Imp and Gais the Force Kingths do not. Ryo-Kuhoh can only attack Karuboh.

(A) = Ryo-Kuhoh (B) = Gais the Force Kingths (C) = Feral Imp

Attacks cannot be blocked. Your Monster's attack is an automatic hit.

When your Monster attacks, put a number of Damage Markers equal to your Monster's Damage Value on the target Monster's Card.

If the total number of Damage Markers on a Monster's Card is equal to or greater than that Monster's Hit Points, the Monster is destroyed. With a King, use its Monster Points in place of Hit Points.

If a Monster is destroyed, remove its figure from the board and place it on top of its Monster Card. Next, take a number of Damage Markers equal to the Cost of the destroyed Monster and place them on the card of the Monster's King. This means each time you destroy one of your opponent's Monsters, you also hurt your opponent's King.

You can attack a Monster that is in a Capsule. Capsules can only take 2 points of damage. When a Capsule is destroyed, the Monster inside is destroyed as well. As above, place Damage Markers equal to the Cost of the destroyed Monster on its King.

Your Monster does not automatically move into a target's space after an attack, even if the target is destroyed. Your Monster stays right where it is.

V. The Advanced Game

A. Kings

Use the second number on your King Card for your King's Monster Points and Action Points. This gives you more options for building your team of Monsters and makes the game last longer.

B. Building a Team of Monsters

Before the game, ask a King to assemble your team of Monsters. The total Cost of these Monsters must be equal to or less than your King's Monster Points. You can use the Monsters from this Starter Set and from any Booster Packs you have.

You cannot have more Monsters on your team than can fit in a Starting Area on the game's map, along with your King. Using the Coliseum that comes in the Starter Set, this means you cannot have more than 7 Monsters on your team.

You can have as many copies of any Monster on your team as you like. Your opponent can have some or all of the same Monsters as you do.

When identical Monsters are in the same game, use Monster Markers (paired A, B, etc.) to tell them apart. Place one Monster Marker on the base of the Monster Figure, and place the matching marker on the Monster's Card. This way you can easily tell which Monster goes with which card.

C. Level 2 Monsters

Some Monsters have a 2 listed after their Name. These are Level 2 Monsters. You can only use these Monsters on your team if their Faction matches that of your King.

D. Special Abilities

Let's look at a few of the Special Abilities that appear on Monster Cards.

Thing — Monsters with this Ability can not move over opposing Monsters that block their path but must still obey their Move pattern and range.

Snare — When a Monster with the Snare ability attacks a target, the targeted Monster becomes "snared" and cannot move or attack until its owner pays its cost in action points during the owner's turn. Place a Snare Marker on the card of the targeted Monster until the effect is removed. Snare Markers affect Kings.

Counter Monster — Some special ability effects Monsters that have the same name as the "counter" Monster names used to give them are the same, except any numbers after the names. For example, Karuboh and Karuboh (both have the same name).

E. Winning the Game

If you destroy your opponent's King — either by reducing his Hit Points (Monster Points) to zero or by destroying all of his Monsters — you win the game!

Monstres et Capsules

Les capsules Monstres sont identiques à l'exception de la couleur et d'un symbole qui identifie la Faction. Chaque Monstre appartient à une Faction et doit être jumelé avec une capsule de la même Faction.

Cartes Rois et Monstres

Chaque carte comprend tout ce que tu as besoin de savoir pour jouer à CAPSULE MONSTERS.

Coliseum

Joue le jeu sur cette planche. Elle représente l'arène dans laquelle aura lieu les batailles des Monstres. Les carrés rouges et bleus de la section de jeu sont les zones de départ. Une ligne sépare ton côté du côté de ton adversaire.

Marqueurs de dommages

Attache les marqueurs de dommages et utilise-les pour tenir le compte des dommages subis par un Monstre. Quand un Monstre est attaqué, place le nombre approprié de marqueurs de dommages sur sa carte. Les marqueurs de dommages comptent comme 1, 5 ou 10 points, ce qui est très utile quand il y a beaucoup de dommages.

Le jeu de base

A. Préparation

1) Décolle le plateau et place-le au centre de la surface de jeu.

2) Le joueur le plus jeune devient le joueur n° 1. Le plus vieux devient le joueur n° 2.

3) Le joueur n° 1 prend les figures Monstres et les cartes Monstres et une capsule-Monstre pour chaque figure Monstre suivante :

Le jeu de base

A. Préparation

1) Décolle le plateau et place-le au centre de la surface de jeu.

2) Le joueur le plus jeune devient le joueur n° 1. Le plus vieux devient le joueur n° 2.

3) Le joueur n° 1 prend les figures Monstres et les cartes Monstres et une capsule-Monstre pour chaque figure Monstre suivante :

Le jeu de base

A. Préparation

1) Décolle le plateau et place-le au centre de la surface de jeu.

2) Le joueur le plus jeune devient le joueur n° 1. Le plus vieux devient le joueur n° 2.

3) Le joueur n° 1 prend les figures Monstres et les cartes Monstres et une capsule-Monstre pour chaque figure Monstre suivante :

Le jeu de base

A. Préparation

1) Décolle le plateau et place-le au centre de la surface de jeu.

2) Le joueur le plus jeune devient le joueur n° 1. Le plus vieux devient le joueur n° 2.

3) Le joueur n° 1 prend les figures Monstres et les cartes Monstres et une capsule-Monstre pour chaque figure Monstre suivante :