CARDFIGHT!! Vanguard

Cardfight!! Vanguard
Manuale Veloce

Cos' è Vanguard?

Il nuovissimo e intrigante Gioco di Carte Collezionabili. Questo è Vanguard!
In un pianeta diverso simile alla terra chiamato "Cray", tu combatti contro il tuo avversario con l' aiuto delle tue unità. I Cardfighters diventano vanguard, conducendo le loro unità verso la vittoria!

Come posso vincere?

Infliggi danni al tuo avversario attaccando il suo vanguard. Hai vinto se ai hai inflitto 6 ciò danni.
Hai perso immediatamente se finisci le carte nel deck. Continua ad attaccare fino a quando non hai vinto!

Preparati
Se hai un deck, iniziamo!

1. Prendi la carta che diventerà il tuo vanguard! Scegli un unità di grado 0 dal tuo deck, e piazzala coperta nel tuo cerchio del vanguard.
2. Mescola il resto delle tue carte, e posiziona il tuo deck coperto nell' apposita area indicata nel tappetino da gioco.
3. Determina chi inizia per primo in modo casuale.
4. Pesca cinque carte dal tuo deck, e mettile nella tua mano. Solo tu puoi vedere la tue carte in mano.
5. Puoi cambiare le carte della tua mano iniziale solo una volta. Per prima cosa, scegli un qualsiasi numero di carte nella tua mano, e falle ritornare nel tuo deck. Mescola il tuo deck, e pesca carte da esso fino a quando non hai 5 carte nella tua mano. (Cerca di avere, nella tua mano iniziale, diverse unità di grado 1, 2 e 3.)
6. Esclama "Risveglia!" e scopri il tuo vanguard. Il combattimento ha inizio!

Ordine del turno
Comincia il Cardfight! Iniziando dal primo giocatore, entrambi svolgono il turno in questo ordine.

I Fase di Risveglio
● Prepara le tue unità attive per attaccare e supportare!

Gira le unità in stato di "Riposo" ⬅ (orizzontale) nello stato "Attivo" ⬆ (verticale)

II Fase di Pescata
● Riunisci le tue unità per la battaglia!

Pesca una carta dalla cima del tuo deck, e mettila nella tua mano.

III Fase di Convocazione
● Convoca il tuo nuovo vanguard per aumentarlo di grado!

Dichiara che stai convocando, e scegli un unità dalla tua mano che è uguale o di 1 grado superiore a quella del tuo vanguard.
Piazza quella carta dalla tua mano sopra al tuo vanguard.

Controllo il grado!

Puoi convocare solo una volta per turno!

Convoca!

IV Fase Principale
● Preparati per attacare!

Puoi svolgere le seguenti azioni un qualsiasi numero di volte che vuoi!

◆ **"Schiera" una retroguardia!**
Scegli dalla tua mano una unità di un grado non superiore a quello del tuo vanguard, e piazzala in un cerchio della retroguardia.

◆ **Sposta le tue retroguardie!**
Puoi scambiare o muovere le tue retroguardie in prima e seconda linea purché siano nella stessa colonna. (Non puoi muovere le tue retroguardie orizzontalmente o nel cerchio del vanguard.)

◆ **Usa le tue unità [AB] (abilità attivabile)!**
Usa le abilità che iniziano con [AB] pagando il costo (cioè quello che c' è scritto tra le [ ]).

Mano

Cerchio del Vanguard

Cerchio della Retroguardia

V Fase di Battaglia
● Ora è il momento di attaccare!

1. Per prima cosa, scegli un unità posta in prima linea con cui vorresti attaccare, e mettila a riposo (in orizzontale). Successivamente, scegli l' unità d' attaccare posta nella prima fila del campo avversario.
2. L' unità posta in seconda fila sotto l' attaccante può aiutarti! Puoi "Supportare" la tua unità attaccante!

Il fighter difensore può "Schierare" i guardiani per rafforzare l' unità che è stata attaccata!

3. Se l' unità attaccante è un vanguard, il "Controllo d' Assalto" si innesca! Le carte messe nella zona innesco durante il controllo d' assalto vanno nella tua mano.
4. Confronta la forza dell' attaccante con il bersaglio. Se la forza è uguale o superiore a quella dell' unità attaccata, l' attacco avrà colpito! (anche se l' attaccante ha una forza inferiore, non subisci colpi ne devi ritirarti, e non ricevi alcun danno.)

Una retroguardia è stata colpita	La retroguardia si ritira! Le unità ritirate vengono messe nella zona scarti.
Un vanguard è stato colpito	Il fighter difensore subisce danni uguale al numero di critici dell' attaccante! (per esempio, se il critico dell' attaccante è 1, il giocatore difensore subisce 1 danno.)

5. Gli step dall' 1 al 4 sono richiesti per un singolo attacco (l' intero processo viene definito "Battaglia"). Il giocatore difensore deve ritirare il suo guardiano.
Se hai ancora delle unità in prima fila con cui vuoi attaccare, ritorna allo step 1 e attacca!
Altrimenti, vai alla sezione "VI Fase Finale".

VI Fase Finale
● Se hai finito di attaccare, passa il turno al tuo avversario.

Dichiara "Fine turno" al tuo avversario. Detto ciò, il turno passerà al tuo avversario, ripartendo con la sezione "I Fase di Risveglio".

Attivo e Riposo

Solo le unità in stato attivo possono attaccare o supportare!

Supporto

Attacca con forza 18000!

Supporta! Forza +8000!

Se l' unità direttamente dietro all' attaccante ha un grado 1 o 0, mettila a riposo per "Supportare (l' attacco)".

Somma il potere dell' unità in seconda fila con quello dell' unità attaccante.

Guardiano

Il fighter difensore può schierare delle unità nel cerchio del guardiano dalla sua mano.
Solo le unità che hanno "Scudo" e non hanno un grado superiore al tuo vanguard possono essere schierate come guardiani.
Fino a quando un guardiano è nel cerchio del guardiano, il totale degli scudi viene sommato alla forza dell' unità che è stata attaccata.
(Puoi schierare un qualsiasi numero di guardiani per ogni battaglia, ma i guardiani vengono ritirati alla fine di quella battaglia. Quindi, non schierare troppe risorse in una sola volta!)

Schiera due guardiani per dare +5000 e +10000 di forza

La forza del vanguard aumenta a 23000

La forza del vanguard è di 8000

Controllo d' Innesco

Quando un controllo d' innesco viene attivato, scopri la prima carta in cima al tuo deck, e piazzala nella zona innesco.
Se la carta rivelata è un' unità innesco, ed è dello stesso clan del tuo vanguard e di una delle tue retroguardie, l' effetto verrà attivato in accordo all' icona innesco in alto a destra della carta.

Dai a una delle tue unità +5000 di forza fino alla fine del turno, e pesca una carta dal tuo deck.

Dai a una delle tue unità +5000 di forza fino alla fine del turno, e dai a una delle tue unità un +1 critico fino alla fine del turno.

Dai a una delle tue unità +5000 di forza fino alla fine del turno. Se il numero delle carte nella zona danni è uguale o superiore a quello del tuo avversario, cura 1 danno. (Puoi scegliere carte coperte o scoperte da curare!)

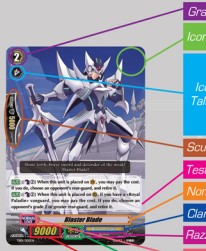
Dai a una delle tue unità +5000 di forza fino alla fine del turno, e rivesglia una delle tue retroguardie a riposo.

Indipendentemente dalla presenza o assenza di una icona innesco, le carte rivelate in un controllo d' assalto vanno nella tua mano. Se come risultato di un danno, le carte rivelate vanno nella tua zona danni.

Se Ricevo Danni?

Quando un giocatore subisce un danno, un "Controllo del Danno" viene attivato. Quando viene attivato un controllo del danno, controlla per un innesco rivelando la prima carta del deck. Le carte piazzate nella zona innesco come risultato di un danno vanno nella zona danni.

Parti di una Carta



Grado	Aumenta il grado del tuo vanguard, e schiera retroguardie di un grado superiore!
Icona Innesco	Se la carta rivelata per un controllo innesco ha un' icona qui, ed è dello stesso clan del tuo vanguard o di una delle tue retroguardie, l' effetto si attiva.
Icona Talento	Le unità hanno una delle seguenti abilità in base al loro grado! Supporto — Quando un' unità attiva in prima linea sta attaccando, le unità con questa icona possono aiutare l' attaccante! (Gira questo fogliietto per ricordarti come fare!) Intercetto — Quando un' altra unità sta per essere attaccata, se un' unità con questa icona è in un cerchio della retroguardia in prima fila, può andare nel cerchio del guardiano! Doppio Assalto!! — Quando un' unità con questa icona esegue un controllo d' assalto, effettua un doppio controllo innesco, aumentando le tue carte in mano e le chances di girare un' icona innesco.
Scudo	Fino a quando un' unità è un guardiano, l' ammontare dei punti dello scudo viene sommato alla forza dell' unità che è stata attaccata.
Testo	Alcune unità hanno delle abilità speciali scritte qui!
Nome Carta	Il nome dell' unità.
Clan	Il nome del gruppo di cui l' unità fa parte. Cerca di avere carte con lo stesso clan nel tuo deck.
Razza	La razza dell' unità. Essa può essere nominata in una abilità di un' unità.
Tipo di Carta	Il tipo della carta. I tipi possono essere unità normale e unità innesco.
Critico	Quando questa unità colpisce un vanguard, infligge danni uguali al critico!
Forza	La forza viene usata quando combatti con un' unità avversaria. Ovviamente, il più grande è il più forte!

Parti del Tappetino da Gioco

Cerchio del Guardiano	Spazio per schierare i guardiani quando vuoi difenderti dagli attacchi avversari. Il totale degli scudi viene sommato alla forza.
Zona Innesco	Le carte rivelate dalla cima del deck durante un controllo d' assalto o un controllo del danno vengono messe qui. Controlla sempre gli innesch!
Cerchio del Vanguard	Il tuo vanguard viene piazzato qui. Il vanguard è il tuo avatar.
Cerchio della Retroguardia	Spazio per schierare le retroguardie che combattono per te. Ci sono cinque spazi in totale. Solo le retroguardie possono muoversi o scambiarsi di posto tra prima e seconda fila a patto che siano nella stessa colonna.
Deck	Mescola bene il tuo deck, e mettilo qui coperto.
Zona Scarti	Le unità ritirate vengono piazzate qui.
Zona Danni	Le carte vanno qui quando un attacco ti colpisce, e quindi il tuo vanguard subisce danno.
Mano	La tua mano è l' insieme delle carte che puoi usare. Il tuo avversario non può vederle!
Anima	La pila delle carte unità che sono sotto il tuo vanguard.

Usa le Abilità Speciali delle tue Unità!

Le abilità riportate nel testo delle unità possono essere usate pagando il costo (eseguendo quanto scritto all' interno delle [ ]). Assicurati di controllare il timing e il costo!

[AUTO] (B1:All'inizio della tua fase principale, [T], e questa unità prende [1], 2000 fino alla fine del turno.
[CONT] (B): [T] & [1] & [B]: Scegli fino a tre retroguardie del tuo avversario e falle ritirare.

Esegui una "Carica dell' Anima" dal tuo deck e impilala nella tua anima!

[AUTO] Abilità Automatica	Questa abilità prende effetto ogni volta che una specifica condizione o timing viene soddisfatta. La condizione e il timing è scritto come "Quando~ " o "A~ " .
[ACT] Abilità Attivabile	Durante la tua fase principale, puoi attivare questa abilità pagando il costo scritto all' interno delle [ ]. Puoi attivare questa abilità quanto vuoi, finché puoi pagare il costo.
[CONT] Abilità Continua	Se non sono specificati dei requisiti, questa abilità ha effetto fino a quando l' unità è abilità

[ ]: Contro-Attacco
Se hai subito danni, puoi usare questa abilità per contro-attaccare e invertire le sorti dello scontro!
Le abilità che hanno contro-attacco devono coprire le carte scoperte nella tua zona danni per essere usate.
(Per esempio, se una carta dice , puoi attivare l' abilità girando due carte a faccia in giù.

[ ]: Attacco dell' Anima
Rilascia gli spiriti dei tuoi vanguard passati per attivare abilità speciali!
Le abilità che hanno attacco dell' anima nel loro costo possono essere usate mandando carte dalla tua anima nella zona scarti. (Per esempio, se una carta dice , puoi attivare l' abilità mandando due carte dalla tua anima alla zona scarti.

[ ]: Carica dell' Anima
Carica la forza delle tue unità nella tua anima!
Questa abilità ti fa mettere carte dal tuo deck nella tua anima.
(Per esempio, se una carta dice , metti la carta in cima al tuo deck nella tua anima.

Gira coperte le carte a faccia in su nella tua zona danni per eseguire un "Contro-Attacco"!

Crea il tuo Potentissimo Deck!

Con "Cardfight!! Vanguard", puoi combinare carte usando i trial deck e le buste d' espansione. Ci sono infinite possibilità di combinazione delle carte! Crea la tua strategia e il tuo deck per combattere in un cardfight!
Ma, devi seguire le seguenti regole quando costruisci un deck.

- I deck devono avere esattamente 50 carte, compreso il tuo vanguard iniziale.
- Ci possono essere solo quattro carte con lo stesso nome in un deck.
- Devi avere 16 innesch nel tuo deck. Non di più, non di meno! Le unità innesco sono unità che hanno, in fondo alla carta, un bordo giallo.

Consigli per Creare un Deck Forte

- Metti insieme unità dello stesso clan nel tuo deck.
- Se crei un deck utilizzando soprattutto membri del clan « Paladino Reale» e «Kagero» , non puoi sbagliarti!
Se hai clan diversi nel tuo deck, potrosti non poter attivare degli innesché ni usare le abilità. Quindi, prova ad avere unità dello stesso clan nel tuo deck!
- Cerca di avere un numero bilanciato di carte di ogni grado.
Se non puoi convocare al grado 3, potrebbe essere una dura battaglia.
Per avere consistenza nella tua strategia, prova a costruire un deck che si avvicina ai seguenti numeri per ogni grado.
Grado 3: 8 carte — Grado 2: 10 carte — Grado 1: 15 carte — Grado 0: 17 carte (includendo il tuo vanguard iniziale).

Seguici per Informazioni e News!

Puoi consultare il sito web ufficiale per informazioni sulle prossime espansioni in uscita, tornei, eventi e tutte le ultime news!

Cardfight!! Vanguard Sito Ufficiale

www.ci-vanguard.it