



PLAYBOOK

versione 3.00-IT

Se dovesse presentarsi un dubbio dopo aver giocato ritorna su questo Playbook. Questo Playbook contiene le informazioni necessarie a chiarire i tuoi dubbi.

Aggiornato al 01 Gennaio 2020

Questo playbook contiene le regole aggiornate al 01 Gennaio 2020

© bushiroad. Tutti i diritti riservati. Illustr. TMS

Riguardo questo Playbook

Se dovesse presentarsi un dubbio dopo aver giocato, ritorna su questo Playbook. Questo Playbook contiene le informazioni per chiarire i tuoi dubbi. Se vuoi sapere il regolamento completo, consulta il sito ufficiale. Con l'aggiornamento del regolamento, qualcosa scritta qui potrebbe contraddirle. In quel caso, il regolamento completo ha la precedenza su questo Playbook.

Sito Ufficiale "Cardfight!! Vanguard"

<http://cf-vanguard.it/>

Gioca rispettando le regole e divertiti!

Nei tornei, giocherai contro persone mai incontrate prima. Quindi avrai bisogno di conoscere bene le regole approfondite! Quando giochi con i tuoi amici, non preoccuparti troppo in dettaglio delle regole e pensa solo a divertirti!



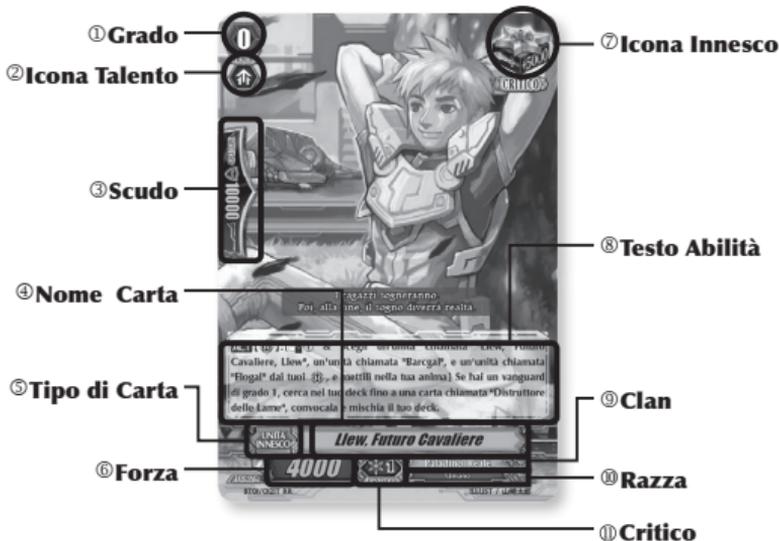
Chrono Shindou

Tabella dei Contenuti

Se vuoi conoscere le carte, le icone e il campo da gioco.	Come leggere una carta	04
	Icone	06
	Campo da gioco	08
	Costruire un Deck	10
	11 Differenze nei Testi Abilità	
Se vuoi conoscere le fasi in dettaglio di un cardfight	Ordine di un Cardfight	12
	13 Preparati a combattere	
	14 Fasi di Risveglio/Pescata	
	16 Fase di Convocazione	
	18 Fase Principale	
	18 Fase di Battaglia/Sottofase Iniziale	
	20 Sottofase di Attacco	
	22 Sottofase di Difesa	
24 Sottofase di Assalto/Danno		
28 Sottofase Finale/Fase Finale		
Se vuoi conoscere le regole approfondite	Le Basi e Definizioni	30
	Gestire più Meccaniche e Abilità	32
Se hai bisogno di un riferimento veloce	Termini importanti	34
	Domande Frequenti	36
	36 Meccaniche	
	37 Carte Specifiche	
38 Cardfight Q&A		
Quando partecipi ai tornei	Regole da Torneo	42
	42 Termini usati in "Cardfight!! Vanguard"	

Come leggere una carta

L'unico tipo di carta in "Cardfight!! Vanguard" sono le unità. Comparale con le carte in tuo possesso.



① Grado

Mostra il livello di forza di una carta, e da diverse limitazioni durante un cardfight. Il grado limita quale carta puoi usare quando convochi e schieri normalmente.

② Icona Talento [Vai alla prossima pagina per i dettagli](#)

Indica quale Talento possiede l'unità, che varia a seconda del grado.

③ Scudo

Il valore indica la capacità difensiva come guardiano. Unità con uno scudo alto sono più forti nella difesa.

④ Nome Carta

Il nome della carta.

⑤ Tipo Carta

Oltre alle "unità normali", esistono le "unità innesco" che possiedono un'icona innesco e le "unità G" che si possono usare solo in date condizioni.

⑥ Forza

Il valore indica la forza di un'unità in battaglia. Un valore alto indica che l'unità è forte sia in attacco che in difesa.

⑦ Icona Innesco Vai alla prossima pagina per i dettagli

Indica quale tipo di effetto ottieni rivelando la carta durante un controllo d'assalto o un controllo del danno.

⑧ Testo Abilità

L'abilità della carta e le sue condizioni, costo ed effetto sono scritti qui.

⑨ Clan

Il clan della carta. Talvolta vi è un riferimento in un'abilità o effetto.

⑩ Razza

La razza della carta. Talvolta vi è un riferimento in un'abilità o effetto.

⑪ Critico

Il valore indica quanti danni l'unità infligge quando colpisce un vanguard avversario.

Come leggere un Testo Abilità Il testo è di solito scritto nell'ordine ①tipo di abilità ②zona d'effetto ③costo ④condizione ⑤effetto.



- Le [] mostrano in quale zona l'abilità ha effetto. Alcune abilità automatiche non ce l'hanno. Se sono presenti più zone, l'abilità ha effetto in ognuna di esse.
- Le [] e le [] mostrano il costo necessario per usare l'abilità. Se ci sono più costi, ogni costo è separato da una "&". Devi pagare tutti i costi per poter usare l'abilità. I numeri dentro le [] rappresentano il numero di carte con le quali fare una certa azione come un Contro-Attacco.

Icone che appaiono nei testi abilità



Cerchio del vanguard



Cerchio di Retroguardia



Cerchio del Guardiano



Forza



Scudo



Critico



Risveglio



Riposo

Icone

Le icone nelle carte hanno informazioni importanti per un cardfight. Ricorda l'abilità di ogni carta per avvantaggiarti.

Icone Talento



Supporto

Quando un'unità nella fila anteriore attacca, un'unità con questa icona nella fila posteriore può supportare. Fino alla fine della battaglia, l'unità supportata riceve la forza dell'unità supportante. L'abilità la possiedono le unità di grado 0 e 1.



Intercetto

Unità con questa icona in un cerchio della fila anteriore possono spostarsi nel cerchio del guardiano durante la sottofase di guardia per difendere nel turno avversario. "Intercetto" può essere usato anche se l'unità è in posizione di riposo. L'abilità è posseduta dalle unità di Grado 2.



Doppio Assalto!!

Quando un vanguard con "Doppio Assalto!!" attacca, durante il controllo d'assalto effettui due controlli d'innescò. Effettua un controllo d'innescò alla volta. Questa potente abilità è posseduta dalle unità di Grado 3.



Triplo Assalto!!!

Quando un vanguard con "Triplo Assalto!!!" attacca, durante il controllo d'assalto effettui tre controlli d'innescò. Effettua un controllo d'innescò alla volta. Questa potentissima abilità è posseduta dalle unità G.

Icone Innesco



Innesco Critico

Scegli una delle tue unità, e quell'unità prende +5000 punti forza fino alla fine del turno. Inoltre, scegli una delle tue unità, e quell'unità prende +1 critico fino alla fine del turno. Puoi scegliere unità diverse per i due effetti.



Innesco Pescata

Pesca una carta dalla cima del tuo deck. Inoltre, scegli una delle tue unità, e quell'unità prende +5000 punti forza fino alla fine del turno. Puoi pescare una carta sia durante un controllo d'assalto sia in un controllo del danno.



Innesco Risveglio

Scegli una delle tue unità, e quell'unità prende +5000 punti forza. Inoltre, scegli una delle tue retroguardie, e risvegliala per attaccare nuovamente. Puoi scegliere unità diverse per i due effetti.





Innesco Cura

Scegli una delle tue unità, e quell'unità prende +5000 punti forza fino alla fine del turno. Inoltre, se il numero di carte nella tua zona danni è pari o superiore a quello del tuo avversario, scegli una carta nella tua zona danni, e mettila nella tua zona scarti per curarti.

Icone che indicano il tipo di abilità



Abilità Attivabile

Questa icona indica che l'abilità è un'abilità attivabile. È un'abilità che può essere attivata liberamente pagandone il costo. L'abilità può essere attivata più volte finché il costo può essere pagato.



Abilità automatica

Questa icona indica che l'abilità è un'abilità automatica. Quando si verifica una condizione o timing, l'abilità si attiva automaticamente. Se la condizione si verifica più volte, l'abilità si attiva altrettante volte. Alcune abilità hanno un costo e sono opzionali.



Abilità Continua

Questa icona indica che l'abilità è un'abilità continua. Se non ci sono condizioni menzionate nel testo, l'abilità ha effetto finché la carta è sul terreno. Se è presente una condizione, l'abilità ha effetto finché la condizione è soddisfatta.

Icone che rappresentano azioni speciali



Contro-Attacco

"Contro-Attacco" è un modo per pagare il costo per attivare un'abilità "girando a faccia in giù un numero di carte scoperte nella zona danni, pari al numero indicato all'interno del cerchio". Puoi scegliere le carte da girare a faccia in giù, ma se una [ O-condizione] è presente, puoi scegliere solo carte che soddisfino quella condizione.



Attacco dell'Anima

"Attacco dell'Anima" è un modo per pagare il costo per attivare un'abilità "mettendo un numero di carte nella tua anima nella zona scarti, pari al numero indicato all'interno del cerchio". Puoi scegliere quali carte mettere nella zona scarti, ma se una [ O-condizione] è presente, puoi scegliere solo carte che soddisfino quella condizione.



Carica dell'Anima

"Carica dell'Anima" è un'azione inclusa in alcune abilità quando "metti un numero di carte dalla cima del tuo deck nell'anima, pari al numero indicato nel cerchio. Questo ti permette di usare abilità che sfruttano l'anima come l'attacco dell'anima.



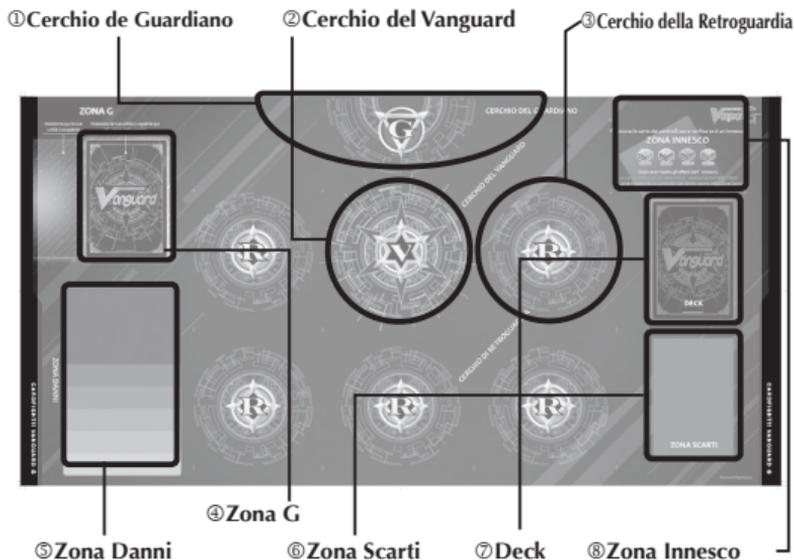
Contro-Carica

"Contro-Carica" è un modo per recuperare "Contro-Attacchi" "girando a faccia in su un numero di carte coperte nella zona danni, pari al numero indicato all'interno del cerchio". Puoi scegliere le carte da girare a faccia in su.

Parti del Campo da Gioco

Il campo da gioco di un cardfight consiste in diverse zone. Ricorda a cosa serve ogni zona.

T e r r e n o



1 Cerchio del Guardianio Zona Pubblica

Zona dove schierare i guardiani quando ti difendi dagli attacchi avversari. I guardiani sono schierati in posizione di riposo. Puoi chiamare più guardiani per volta.

2 Cerchio del Vanguard Zona Pubblica

Il tuo vanguard è posizionato qui. Il vanguard diventa più forte man mano che lo convochi. Di solito, ci può essere solo un vanguard, e la pila di carte sotto di esso è chiamata anima.

3 Cerchio della Retroguardia Zona Pubblica

Zona dove schierare retroguardie che combatteranno per te. Ce ne sono 5 in tutto e non puoi esserci più di una retroguardia per cerchio.

Terreno Zona Pubblica

I 7 cerchi insieme vengono chiamati "Terreno".

④ Zona G (Zona Generation)**Zona Nascosta**

Posiziona qui fino a 8 "Unità G" all'inizio del cardfight. Il proprietario può controllare ed ordinare le carte in qualsiasi momento. Le Unità G piazzate sul terreno ritornano scoperte nella Zona G alla fine del turno.

⑤ Zona Danni**Zona Pubblica**

Le carte vanno qui quando un attacco colpisce, ed il tuo vanguard prende danno. Il fighter che ha 6 o più danni in questa zona perde il cardfight. Le carte coperte possono essere guardate in qualunque momento.

⑥ Zona Scarti**Zona Pubblica**

Unità ritirate dal terreno e carte scartate dalla mano vanno qui. Impila le carte scoperte nella tua zona scarti.

⑦ Deck**Zona Nascosta**

Posiziona il tuo deck qui all'inizio del cardfight. Le carte nel tuo deck sono impilate a faccia in giù. Se più carte vengono spostate dal deck, effettua l'azione una carta alla volta.

⑧ Zona Innesco**Zona Pubblica**

Le carte rivelate dalla cima del tuo deck durante un controllo d'assalto o un controllo del danno sono posizionate qui. Effettua un controllo alla volta.

⑨ Mano**Zona Nascosta**

La tua mano è il gruppo di carte che puoi usare. Puoi guardare e mischiare la mano liberamente, ma dev'essere nascosta al tuo avversario.

⑩ Anima**Zona Pubblica**

È la pila di carte sotto il tuo vanguard. Anche se fisicamente sono nel cerchio del vanguard, non vengono considerate carte sul terreno.

⑪ Zona di Confinamento**Zona Pubblica**

Questa è una zona al di fuori del campo da gioco dove vengono posizionate le carte confinate. Quando una carta è confinata a faccia in giù, può essere vista solo dal proprietario.



A pagina 35 ulteriori informazioni sulle Zone Pubbliche e Nascoste

Regole per costruire un deck

Ci sono delle regole per costruire un deck per un cardfight. Costruisci il tuo deck originale seguendo le regole sotto riportate.

① Un main deck dev'essere composto esattamente da 50 carte

Un deck deve contenere esattamente 50 carte. Non più, non meno, quindi conta le tue carte con attenzione.

② Fino a 4 carte con lo stesso nome

In un deck possono esserci al massimo 4 carte con lo stesso nome. Anche se le carte hanno illustrazioni o abilità diverse, se possiedono lo stesso nome, non possono essercene più di 4.

③ Devono esserci 16 Unità Innesco

Devono esserci esattamente 16 unità innesco nel tuo deck. Gli inneschi devono seguire la regola sopra riportata che non puoi avere più di 4 carte con lo stesso nome in un deck.

④ Puoi avere solo fino a 4 Inneschi Cura

Non puoi avere più di 4 Inneschi cura nel tuo deck. Anche se hai unità con nome diverso, puoi avere solo fino a 4 inneschi cura in totale.

⑤ Puoi avere solo fino a 4 carte "Sentinella"

Non puoi avere più di 4 carte "Sentinella" nel tuo deck. Anche se hai unità con nome diverso, puoi avere solo fino a 4 carte "Sentinella" in totale.

⑥ Puoi avere solo fino a 8 carte "Unità G"

Posiziona fino a 8 Unità G nella Zona G all'inizio del cardfight. Puoi anche non posizionare carte. Puoi avere fino ad un massimo di 4 copie per carta in questa zona. Le Unità G posizionate in questa zona sono chiamate "Deck G".

Costruisci un deck bilanciato

Quando costruisci il tuo deck, cerca di avere un buon bilanciamento nei gradi. In questo modo avrai un numero bilanciato di carte di ogni grado per convocare regolarmente fino al grado 3. Sulla destra un esempio di deck bilanciato.

Esempio base di un deck bilanciato

	Gradi 3	8
	Gradi 2	10
	Gradi 1	15
	Gradi 0	17

Differenza nei Testi Abilità

Cogli la differenza nell'effetto a seconda del wording nel testo abilità.

- **"fino alla fine di quella battaglia"**
L'effetto dura fino alla sottofase di chiusura della Fase di Battaglia.
- **"fino alla fine del turno"**
L'effetto dura fino alla Fase Finale (quando termini il turno).
- **"fai..."**
quando un effetto ti chiede di fare una certa azione, devi farla. Se un effetto ti chiede di fare qualcosa di impossibile o parzialmente impossibile, esegui solo la parte di azione possibile.
- **"puoi..."**
Puoi scegliere se eseguire l'azione oppure no.
- **"pesca una carta"**
Metti la carta in cima al tuo deck nella tua mano.
- **"scarta una carta"**
Metti carte dalla tua mano nella tua zona scarti.
- **"confina"**
Metti l'unità nella zona di confinamento.
- **"superiore/più/meno di"**
L'effetto si attiva solo se il numero è superiore/più/meno di un ammontare specifico.
- **"...o superiore/più/meno"**
L'effetto si attiva solo se il numero è uguale o superiore/più/meno di un ammontare specifico.
- **"pesca...carte"**
Ripeti il processo di "pesca una carta" fin quando avrai pescato il numero di carte specificato.
- **"pesca fino a...carte"**
Puoi scegliere di eseguire il processo di "pesca una carta" entro il numero specificato di volte. Puoi decidere se continuare o meno dopo aver pescato ogni singola carta. Puoi anche scegliere di pescare 0 carte.
- **"scegli...carte/unità"**
Scegli il numero specificato di carte/unità. Non è opzionale, e devi scegliere. Se non ci sono abbastanza carte/unità, scegline quante possibile.
- **"scegli fino a...carte/unità"**
Puoi scegliere da 0 fino al numero specificato di carte/unità. Puoi anche scegliere 0 carte/unità.
- **"guarda fino a...carte"**
Guarda le carte in cima al tuo deck, e se non specificato, rimettille in cima nello stesso ordine. Puoi scegliere il numero di carte da guardare da 0 fino al numero specificato. Decidi il numero prima di guardare. Se non ci sono abbastanza carte nel deck, guarda il tuo intero deck.

Ordine di un Cardfight

Se hai compreso l'ordine base di un cardfight, le condizioni di vittoria e timing di abilità, diamo un'occhiata alle regole in dettaglio.

Preparati al Cardfight

- 1 Posiziona un'unità di grado 0 coperto
- 2 Mischia il resto del tuo deck
- 3 Decidi randomicamente chi inizia
- 4 Pesca 5 carte dal tuo deck
- 5 Puoi cambiare la tua mano una volta
- 6 "Risveglio" per iniziare il cardfight

Ordine del turno

	Timing Abilità
Fase di Risveglio	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio del turno ● All'inizio della fase di risveglio
Fase di Pesca	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio della fase di pesca
Fase di Convocazione	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio della fase di convocazione ● Quando "carta" è convocata ● Quando "carta" è messa in  ● Quando "carta" trascende
Fase Principale	<ul style="list-style-type: none"> ● ACT <<abilità attivabili>> ● All'inizio della fase principale ● Quando "carta" è messa in  ● Durante la fase principale
Fase di Battaglia	
Fase Finale	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio della fase finale ● Alla fine di quel turno

Condizioni di vittoria

Infliggi 6 danni all'avversario

Quando un fighter ha 6 o più carte nella sua zona danni, ha perso il cardfight.

L'avversario finisce il deck

Quando un fighter non ha più carte nel mazzo, perde immediatamente il cardfight.

Ordine della Fase di Battaglia

	Timing Abilità
Sottofase iniziale	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio della sottofase iniziale
Sottofase di Attacco	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio della sottofase di attacco ● Quando "carta" attacca ● Quando "carta" supporta/è supportata
Sottofase di Guardia	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio della sottofase di guardia ● Quando "carta" intercetta ● Quando "carta" è messa in 
Sottofase di Assalto	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio della sottofase di assalto ● Quando "fighter" fa un controllo d'assalto ● Quando il controllo d'assalto di "carta" rivela
Sottofase del Danno	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio della sottofase del danno ● Quando "fighter" fa un controllo del danno ● Quando il controllo del danno di "carta" rivela ● Quando l'attacco di "carta" colpisce/non colpisce ● Quando "carta" è messa nella zona scarti
Sottofase di Chiusura	<ul style="list-style-type: none"> ● All'inizio della sottofase di chiusura ● Alla fine di quella battaglia

Preparati a Combattere

Prima di un cardfight, hai bisogno di preparare la tua mano e deck. Quando sei pronto, "risvegli" il tuo vanguard per iniziare.

Prepara un deck che segua le regole scritte a pagina 10.

- [1] Scegli un'unità di grado 0 dal tuo deck, e posizionala coperta nel tuo cerchio del vanguard.
- [2] Mischia il resto delle carte, e posizionale coperte nella zona del deck.
- [3] Posiziona il tuo deck G (0-8 carte) faccia in giù nella tua zona G.
- [4] Determina randomicamente chi inizia.
- [5] Ogni fighter pesca 5 carte come mano iniziale.
- [6] Ogni fighter può cambiare la sua mano una volta.
 - ① Metti un qualunque numero di carte dalla tua mano in fondo al tuo deck.
 - ② Pesca carte dal tuo deck fin quando avrai nuovamente 5 carte in mano.
 - ③ Se hai cambiato una o più carte, rimischia il tuo deck.
- [7] Ogni fighter dichiara "risvegliati", e scopre il proprio vanguard iniziale.
- [8] Inizia il cardfight con il turno del giocatore che inizia.

■ Ordine di preparazione del cardfight

Metti un'unità di grado 0 dal tuo deck coperto nel tuo cerchio del vanguard.
Questa unità è chiamata "vanguard iniziale".



Mischia il resto delle carte, e posizionale coperte nella zona del deck



Posiziona il tuo deck G faccia in giù nella tua zona G



Determina randomicamente chi inizia



Pesca 5 carte per la tua mano iniziale



Puoi cambiare la tua mano una volta sola



Dichiara "risvegliati", e scopri il tuo vanguard iniziale



Alla Fase di Risveglio

Fase di Risveglio

Timing Abilità

- All'inizio del turno
- All'inizio della fase di risveglio

Il giocatore di turno risveglia la sua unità durante questa fase

- [1] Abilità automatiche con il timing "all'inizio del turno" e "all'inizio della fase di risveglio" si attivano.
- [2] Il giocatore di turno risveglia tutte le sue unità sul terreno.
Se non ci sono unità in posizione di riposo, salta questa sottofase.
- [3] Risolte tutte le meccaniche e abilità, procedi alla fase di pescata.

Fase di Pescata

● Il fighter di turno pesca una carta dalla cima del suo deck in questa fase. È divisa in sottofase di Pescata e sottofase di Ausilio G.

Sottofase di pescata

Timing Abilità

- All'inizio della fase di pescata

- [1] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della fase di pescata" si attivano.
- [2] Il fighter di turno pesca una carta dal proprio deck.
● Il fighter che inizia pesca anche durante il suo primo turno.
- [3] Procedi alla sottofase di Ausilio G.

Sottofase di Ausilio G

● Una sottofase dove il fighter può pescare una carta se soddisfa le 3 condizioni dell'ausilio G

Condizioni ❶ Il tuo vanguard non è di grado 3 o superiore. ❷ Non hai in mano una carta di 1 grado superiore al tuo vanguard. ❸ Hai 2 o più carte nella tua Zona G. Se nessuna delle condizioni è soddisfatta, salta questa sottofase.

[1]

Procedura dell'Ausilio G

- ❶ Per dimostrare che non hai carte di 1 grado superiore al tuo vanguard, rivela la tua mano al tuo avversario.
- ❷ Rivela la prima carta del tuo deck, se la carta rivelata non è di 1 grado superiore al tuo vanguard, ripeti questo procedimento (puoi eseguire questo procedimento non più di 7 volte).
- ❸ Se la carta rivelata è di 1 grado superiore al tuo vanguard, non puoi rivelare più carte, e metti quella carta nella tua mano.
- ❹ Se hai aggiunto 1 carta alla mano in questo modo, scegli 2 carte dalla tua mano e 2 carte dalla tua zona G, rivelale ed escludile dal gioco fino alla fine della partita in corso.
- ❺ Qualsiasi sia il risultato di questo procedimento, al suo termine, mischia il tuo deck.

- [2] Risolte tutte le meccaniche e abilità, procedi alla fase di convocazione.

■ Ordine della Fase di Risveglio

Abità automatiche con il timing "all'inizio del turno" e "all'inizio della fase di risveglio" si attivano.

Ci sono unità in posizione di riposo

Risveglia tutte le tue unità

Alla Fase di Pesca

Nessuna unità in posizione di riposo

■ Ordine della Fase di Pesca

Abità automatiche con il timing "all'inizio della fase di pesca" si attivano.

Pesca una carta dal deck

Alla Sottofase di Ausilio G

■ Ordine della Sottofase di Ausilio G

Controlla che le 3 condizioni per l'Ausilio G siano soddisfatte

Rivela la tua mano al tuo avversario

Rivela fino a 7 volte la prima carta del tuo deck. Se trovi una carta di 1 grado superiore al tuo vanguard aggiungila alla tua mano. Rimescola le altre carte rivelate nel tuo deck.

Se hai aggiunto una carta alla tua mano, 2 carte dalla tua mano e 2 carte dalla tua Zona G non potranno essere più usate per il resto della partita.

Alla Fase di convocazione

Hai un'unità da convocare normalmente

Fase di risveglio

Fase di pesca

Fase di Convocazione

Fase principale

Fase di battaglia

Sottofase iniziale

Sottofase di attacco

Sottofase di guardia

Sottofase di assalto

Sottofase di danno

Sottofase di chiusura

Fase finale

Fase di convocazione

● È divisa in sottofase di convocazione e sottofase di trascendenza

Sottofase di convocazione**Timing Abilità**

- All'inizio della fase di convocazione
- Quando "carta" è convocata
- Quando "carta" è messa in 

Il fighter di turno può convocare normalmente durante questa sottofase

- [1] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della fase di convocazione" si attivano.
- [2] Il giocatore di turno può convocare normalmente il suo vanguard.
 - L'unità da convocare normalmente dev'essere dello stesso o di 1 grado superiore al vanguard corrente.
 - Questa azione può essere eseguita una volta per turno.
 - Se la convocazione normale non ha luogo, vai al punto [4].
- [3] Abilità automatiche con il timing "quando 'carta' è convocata" e "quando 'carta' è messa in  si attivano.
- [4] Risolte tutte le meccaniche e abilità, procedi alla sottofase di trascendenza.

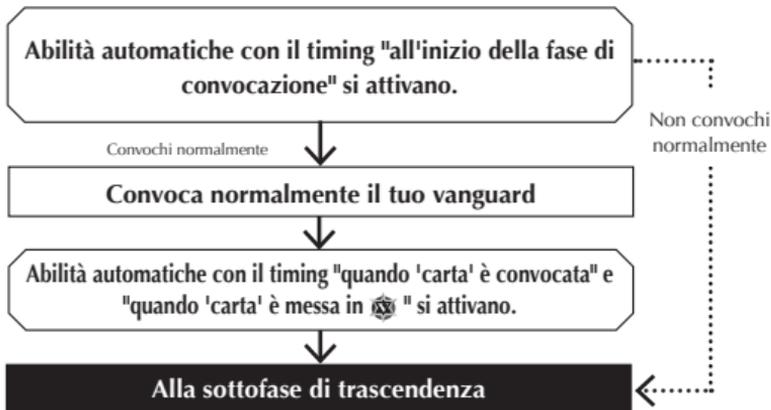
Sottofase di trascendenza**Timing Abilità**

- Quando "carta" trascende
- Quando "carta" è messa in 

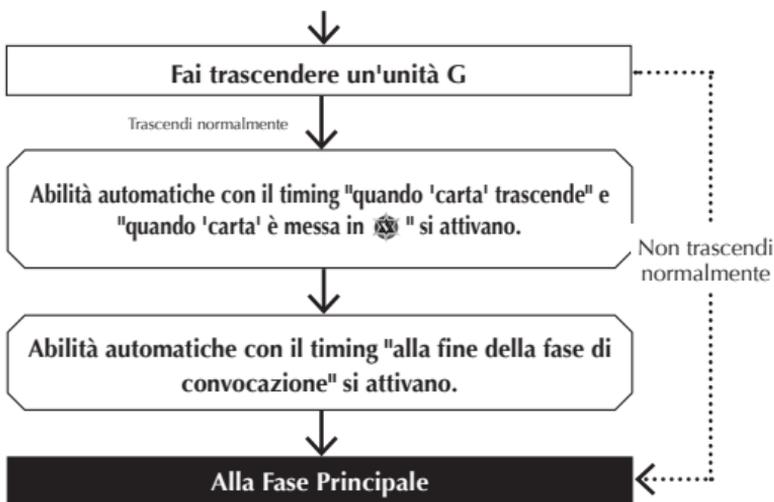
Il fighter di turno può far trascendere un'unità G durante questa sottofase

- [1] Quando i vanguard di entrambi i giocatori sono di grado 3 o superiore oppure il fighter di turno aveva un vanguard di grado 3 all'inizio del suo turno, pagando il costo, il giocatore può scegliere un'unità G coperta nella sua zona G e farla trascendere . L'unità G è messa sopra il vanguard.
 - Non puoi far trascendere un'unità G già scoperta.
 - Questa azione può essere eseguita una volta per turno.
 - Se la trascendenza normale non ha luogo, vai al punto [4].
- [2] Quando trascendi, il vanguard originario diventa il "cuore". L'unità G acquista il nome e la forza originale del cuore.
- [3] Abilità automatiche con il timing "quando 'carta' trascende" e "quando 'carta' è messa in  si attivano.
- [4] Risolte tutte le meccaniche e abilità, procedi alla fase di principale.

■ Ordine della sottofase di convocazione



■ Ordine della sottofase di trascendenza



Vai a pagina 34 per imparare cos'è la trascendenza

Fase Principale

Timing Abilità

- ACT <<abilità attivabile>>
- All'inizio della fase principale
- Quando "carta" è messa in 
- Durante la fase principale

Il fighter di turno può fare diverse azioni durante questa fase

- [1] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della fase principale" si attivano.
- [2] Il fighter di turno può fare le seguenti azioni tante volte quante possibile in qualsiasi ordine.
 - ① Schiera normalmente unità dalla tua mano in un cerchio di retroguardia.
 - Il grado dell'unità dev'essere pari o inferiore al grado del tuo vanguard.
 - Puoi schierare un'unità in un cerchio di retroguardia già occupato da un'altra unità. Se lo fai, l'unità pre-esistente verrà messa in zona scarti come meccanica di gioco.
 - ② Muovi o scambia posto alle retroguardie verticalmente. Le retroguardie non possono muoversi o scambiarsi orizzontalmente.
 - ③ Usa una abilità attivabile di un'unità che hai sul terreno.
 - Se richiede un costo, devi pagarlo.
 - Puoi attivarlo più volte fin quando puoi pagarne il costo.
- [3] Se il fighter di turno non ha più azioni da compiere, e tutte le meccaniche e abilità sono risolte, procedi alla fase di battaglia.

Fase di Battaglia

Ripeti le 6 sottofasi dalla sottofase iniziale alla sottofase di chiusura fino alla fine del turno.

Sottofase Iniziale

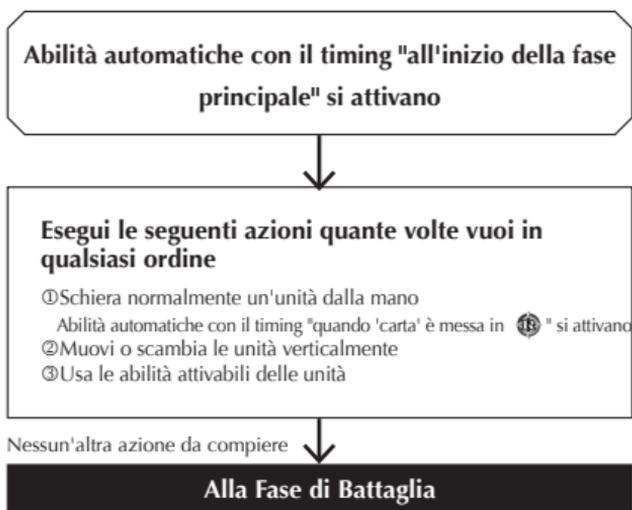
Timing Abilità

- All'inizio della sottofase iniziale

Il fighter di turno decide se attaccare o no durante questa sottofase.

- [1] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della sottofase iniziale" si attivano.
- [2] Il fighter di turno decide se attaccare oppure no.
 - Se non ci sono unità che possono attaccare, l'opzione "non attacco" è scelta automaticamente.
 - Nel primo turno del fighter che inizia, l'opzione "non attacco" è scelta automaticamente.
- [3] Se il fighter di turno decide di attaccare, e tutte le meccaniche e abilità sono risolte, procedi alla sottofase di attacco.
- [4] Se il fighter di turno decide di non attaccare, e tutte le meccaniche e abilità sono risolte, procedi alla fase finale.

■ Ordine della Fase Principale



■ Ordine della Sottofase Iniziale

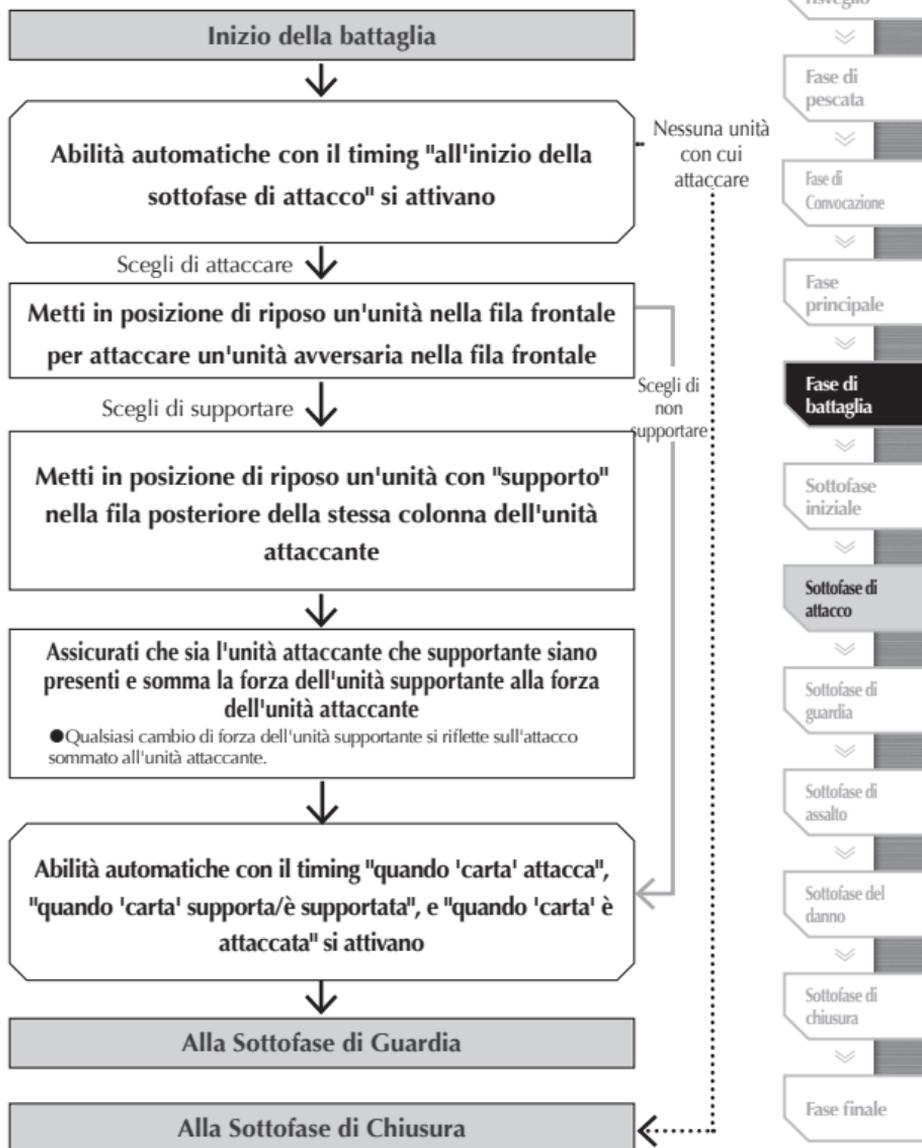


- All'inizio della sottofase di attacco
- Quando "carta" attacca
- Quando "carta" supporta/è supportata
- Quando "carta" è attaccata

Il fighter di turno decide l'unità attaccante durante questa sottofase.

- [1] Inizio della battaglia.
- [2] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della sottofase di attacco" si attivano.
- [3] Scegliendo un'unità nella fila frontale avversaria, e mettendo in posizione di riposo un'unità della propria fila frontale, il fighter di turno può attaccare l'unità selezionata.
 - Puoi attaccare solo con le tue unità attive nella fila frontale.
 - Puoi attaccare solo le unità nella fila anteriore avversaria.
 - Se nessuna unità può attaccare, procedi alla sottofase di chiusura.
- [4] Il fighter di turno può "supportare" l'unità attaccante mettendo in posizione di riposo un'unità con "supporto" nella fila posteriore della stessa colonna di quell'unità.
 - Puoi scegliere anche di non supportare.
- [5] Se l'unità che supporta nel punto [4] è ancora nel cerchio di retroguardia, controlla che le unità attaccante e supportante siano ancora nei cerchi originari e la forza dell'unità supportante viene aggiunta a quella dell'unità attaccante fino alla fine di quella battaglia.
 - Fra questa sottofase e la sottofase di chiusura, la forza dell'unità supportante continua ad essere sommata a quella dell'unità attaccante.
 - Durante questo stesso periodo di tempo, se la forza dell'unità supportante cambia, la forza sommata all'unità attaccante cambia a sua volta.
 - Anche se l'unità supportante viene risvegliata per qualsiasi motivo prima della sottofase di chiusura, la forza continua ad essere sommata.
 - Se l'unità supportante si muove dal suo cerchio originale per qualsiasi motivo prima della sottofase di chiusura, la forza sommata all'unità attaccante viene persa, e ritorna al valore che aveva prima che ricevesse la forza dell'unità supportante.
- [6] Abilità automatiche delle unità attaccanti e supportanti con il timing "quando 'carta' attacca" e "quando 'carta' supporta/è supportata" così come le abilità automatiche avversarie con il timing "quando 'carta' è attaccata" si attivano.
- [7] Dopo aver risolto tutte le meccaniche e abilità, procedi alla sottofase di guardia.

■ Ordine della sottofase di attacco



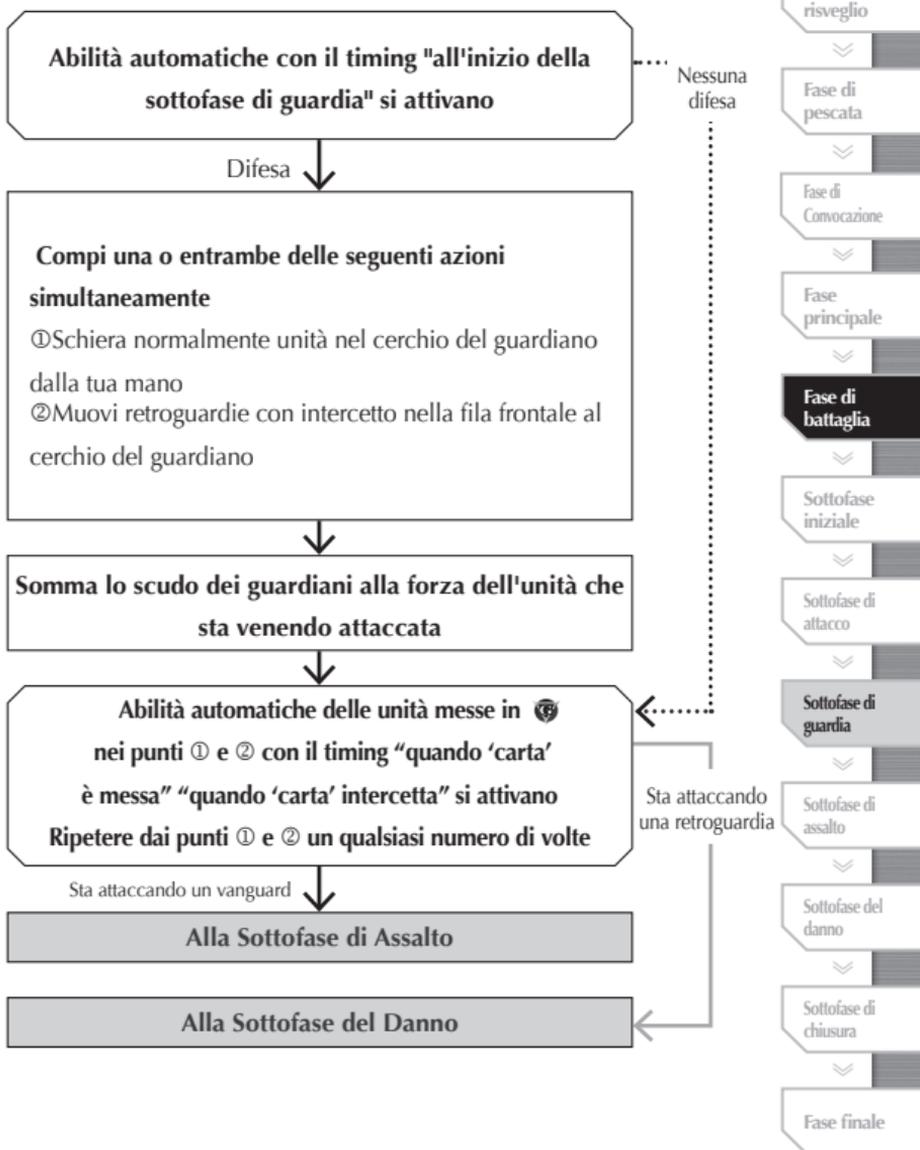
Sottofase di Guardia **Timing Abilità**

- All'inizio della sottofase di guardia
- Quando "carta" intercetta
- Quando "carta" è messa in 

Il fighter che sta venendo attaccato (non di turno) può schierare guardiani per difendersi dall'attacco in questa sottofase.

- [1] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della sottofase di guardia" si attivano.
- [2] Il fighter non di turno può compiere una o entrambe le seguenti azioni simultaneamente.
 - ① Schierare normalmente un qualunque numero di unità nel cerchio del guardiano dalla mano in posizione di riposo.
 - Il grado delle unità schierate devono essere pari o inferiore a quello del tuo vanguard.
 - ② Muovi un qualunque numero di unità con intercetto non attaccate nella fila frontale al cerchio del guardiano in posizione di riposo.
 - Puoi intercettare indipendentemente dal grado del tuo vanguard.
- [3] Finchè le unità schierate si trovano nel cerchio del guardiano, l'ammontare totale dello scudo di quelle unità viene sommato alla forza dell'unità attaccata.
 - Le carte che non hanno scudo vengono considerate "0".
- [4] Abilità automatiche delle unità schierate nel punto ① di [2] con il timing "quando 'carta' è messa" e le unità che intercettano nel punto ② di [2] con il timing "quando 'carta' intercetta" si attivano.
- [5] Ripetere le azioni dal punto [2] al [4] un qualsiasi numero di volte.
- [6] Se il vanguard sta attaccando, procedi alla sottofase di assalto dopo aver risolto tutte le meccaniche ed effetti.
- [7] Se sta attaccando una retroguardia, procedi alla sottofase del danno dopo aver risolto tutte le meccaniche ed effetti.

■ Ordine della sottofase di guardia



Sottofase di Assalto**Timing Abilità**

- All'inizio della sottofase di assalto
- Quando "fighter" fa un controllo d'assalto
- Quando il controllo d'assalto di "carta" rivela

Se un vanguard sta attaccando, controlla gli effetti aggiuntivi durante questa sottofase. Il controllo di questi effetti è detto "controllo d'assalto".

- [1] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della sottofase di assalto" si attivano.
- [2] Il fighter di turno compie un "controllo d'assalto" nel seguente ordine.
 - ① Rivela la carta in cima al deck e la mette nella zona innesco.
 - ② Controlla se la carta è un'unità innesco così come le condizioni di innesco.
 - Un'unità innesco ha un'icona innesco.
 - La condizione per un innesco per avere effetto è "avere un'unità nei cerchi del vanguard o di retroguardia dello stesso clan dell'unità innesco". Se la condizione non è soddisfatta, l'innesco non ha effetto.
 - Se non è un'unità innesco o la condizione di innesco non è soddisfatta, salta al punto ④.
 - ③ Compie le azioni descritte nell'innesco, e sceglie le unità a cui dare l'effetto.
 - ④ Abilità automatiche con il timing "quando 'fighter' fa un controllo d'assalto" e "quando il controllo d'assalto di 'carta' rivela" si attivano.
 - ⑤ Dopo aver risolto tutti gli effetti e le abilità, metti la carta rivelata nella tua mano.
- [3] Se l'unità attaccante ha "Doppio Assalto!!", compi un secondo "controllo d'assalto". Se l'attaccante ha "Triplo Assalto!!!", compi un terzo "controllo d'assalto".
 - Se compi più "controlli d'assalto", risolvi ogni effetto di innesco uno per volta, prima di passare al controllo successivo.
- [4] Dopo aver risolto tutti i "controlli d'assalto", meccaniche ed abilità, procedi alla sottofase del danno.

Sottofase del Danno**Timing Abilità**

- All'inizio della sottofase del danno
- Quando "fighter" fa un controllo del danno
- Quando il controllo del danno di "fighter" rivela
- Quando l'attacco di "carta" colpisce
- Quando l'attacco di "carta" non colpisce
- Quando "carta" è messa nella zona scarti

Il danno dell'unità attaccante è risolto in questa sottofase.

- [1] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della sottofase del danno" si attivano.
- [2] Confronta la forza delle unità attaccante e attaccata per determinare l'esito della battaglia.
 - ① Se la forza dell'unità attaccante è uguale o superiore a quella dell'unità attaccata, l'attacco colpisce.
 - ② Se la forza dell'unità attaccante è inferiore a quella dell'unità attaccata, l'attacco non colpisce.

■ Ordine della Sottofase di Assalto

Abilità automatiche con il timing "all'inizio della sottofase di assalto" si attivano

Compi un "controllo d'assalto" nel seguente ordine

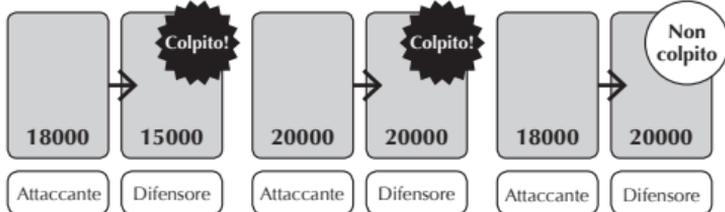
- ① Metti la carta in cima al deck scoperta nella zona innesco
- ② Controlla se la carta è un'unità innesco
- ③ Risolvi l'azione e l'effetto dell'innesco
- ④ Abilità automatiche con il timing "quando 'fighter' fa un controllo d'assalto" e "quando il controllo d'assalto di 'carta rivela" si attivano
- ⑤ Metti la carta rivelata in mano

Se l'unità attaccante ha "Doppio Assalto!!", compi un secondo "controllo d'assalto". Se ha "Triplo Assalto!!!" compi un terzo "controllo d'assalto".

Risolvi tutti i "controlli d'assalto"

Alla Sottofase del Danno

■ Risultato della battaglia



Attaccante ha forza maggiore

Stessa forza

Attaccante ha forza minore

● Compara la forza delle unità attaccante e attaccata inclusi i supporti e tutti gli effetti dell'attaccante e tutti gli scudi ed effetti del difensore.

● Se l'unità attaccante è un vanguard, includi gli effetti del "controllo d'assalto".

● Le unità attaccante e supportante non prendono danno nè si ritirano dopo la battaglia.

Fase di risveglio

Fase di pescata

Fase di Convocazione

Fase principale

Fase di battaglia

Sottofase iniziale

Sottofase di attacco

Sottofase di guardia

Sottofase di assalto

Sottofase del danno

Sottofase di chiusura

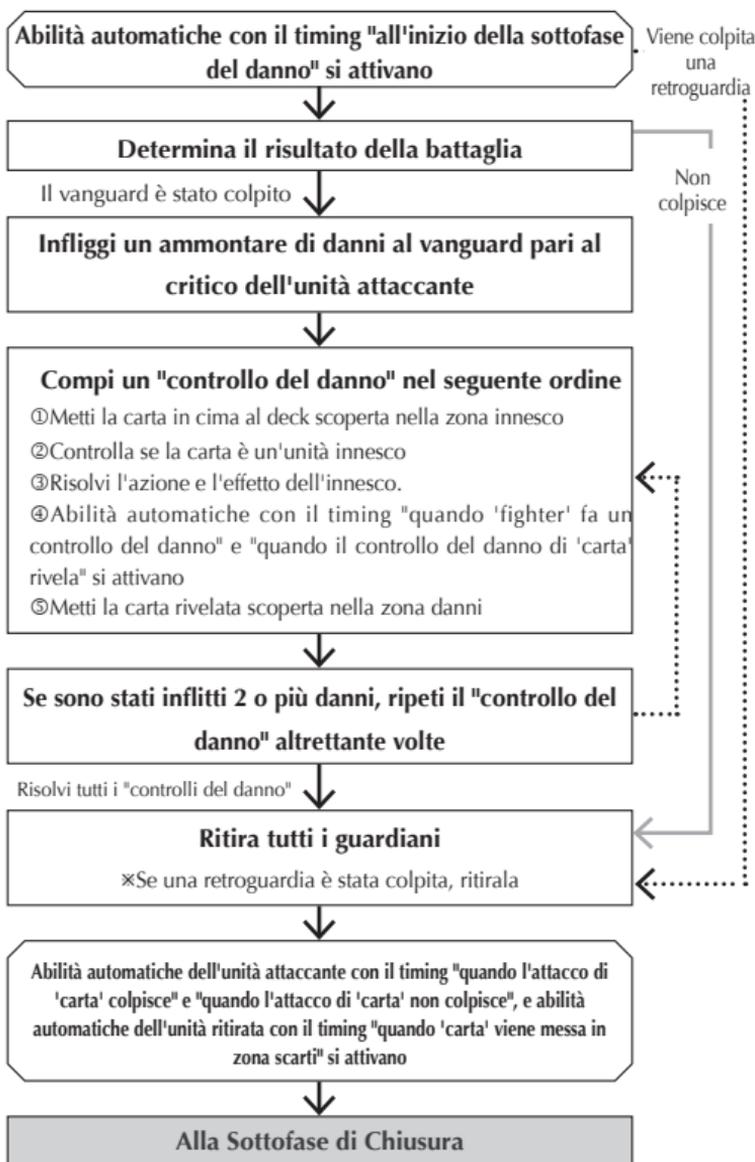
Fase finale

Ha "Doppio Assalto!!" o "Triplo Assalto!!!"

Continua dalla Sottofase del Danno

- [3] I passi successivi dipendono dal risultato della battaglia e dall'unità attaccata.
- ① Se l'attacco colpisce un vanguard, procedi al punto [4].
 - ② Se l'attacco colpisce una retroguardia, procedi al punto [8].
 - ③ Se l'attacco non ha colpito, procedi al punto [8].
- [4] Infliggi un ammontare di danni uguali al critico dell'unità attaccante al vanguard.
- [5] Controlla gli effetti addizionali risultanti dalla battaglia. Il controllo di questi effetti è chiamato "controllo del danno". Il fighter non di turno compie il "controllo del danno" nel seguente ordine.
- ④ Mette la carta in cima al deck nella zona innesco.
 - ⑤ Controlla se la carta è un'unità innesco.
 - Un'unità innesco ha un'icona innesco.
 - La condizione per un innesco per avere effetto è "avere un'unità nei cerchi del vanguard o di retroguardia dello stesso clan dell'unità innesco". Se la condizione non è soddisfatta, l'inesco non ha effetto.
 - Se non è un'unità innesco o la condizione di innesco non è soddisfatta, procedi al punto ④.
 - ⑥ Compi le azioni descritte nell'inesco, e scegli le unità a cui dare l'effetto.
 - ⑦ Abilità automatiche con il timing "quando 'fighter fa un controllo del danno" o "quando il controllo del danno di 'carta' rivela" si attivano.
 - ⑧ Risolti tutti gli effetti e abilità, metti la carta rivelata scoperta nella zona danni.
- [6] Se vengono inflitti 2 o più danni, ripeti il "controllo del danno" altrettante volte.
- Se compi più controlli del danno, risolvili ognuno separatamente.
 - Se un fighter ha 6 o più carte nella zona danni, ha perso la partita.
- [7] Risolti tutti gli effetti e abilità, procedi al punto [8].
- [8] Ritira tutti i guardiani.
- Se l'attacco ha colpito una retroguardia, ritiralala.
 - Se l'attacco non ha colpito, procedi al punto [10].
- [9] Abilità automatiche con il timing "quando l'attacco di 'carta' colpisce" e "quando l'attacco di 'carta' non colpisce", e abilità automatiche dell'unità ritirata con il timing "quando 'carta' è messa in zona scarti" si attivano.
- [10] Risolti tutti gli effetti e abilità, procedi alla sottofase di chiusura.

■ Ordine della Sottofase del Danno



Sottofase di Chiusura**Timing Abilità**

- All'inizio della sottofase di chiusura
- Alla fine della battaglia

Tutte le procedure che occorrono alla fine di un attacco vengono compiute durante questa sottofase.

- [1] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della sottofase di chiusura" e "alla fine della battaglia" si attivano.
- [2] La forza dell'unità attaccante torna al suo valore originale.
 - La forza sommata dal supporto cessa di avere effetto.
- [3] Tutti gli effetti con la durata "durante la battaglia" e "fino alla fine di quella battaglia" scompaiono.
- [4] Ritorno alla sottofase iniziale, il fighter di turno decide se attaccare con un'altra unità o no.
 - Se non ci sono più unità che possono attaccare, il turno passa subito alla fase finale.

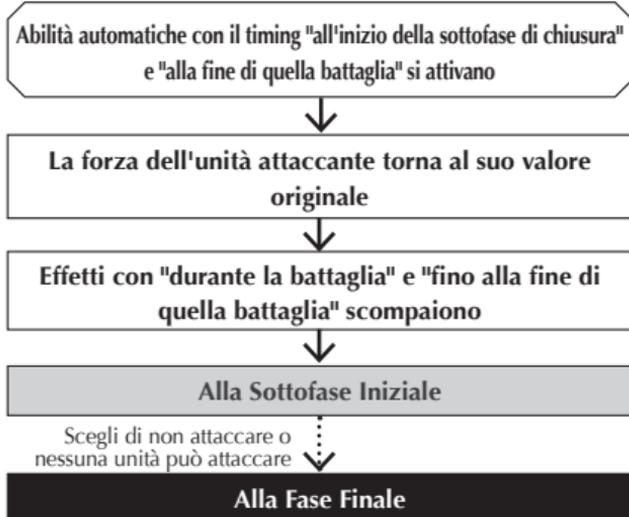
Fase Finale**Timing Abilità**

- All'inizio della fase finale
- Alla fine di quel turno
- Quando una carta bloccata viene sbloccata

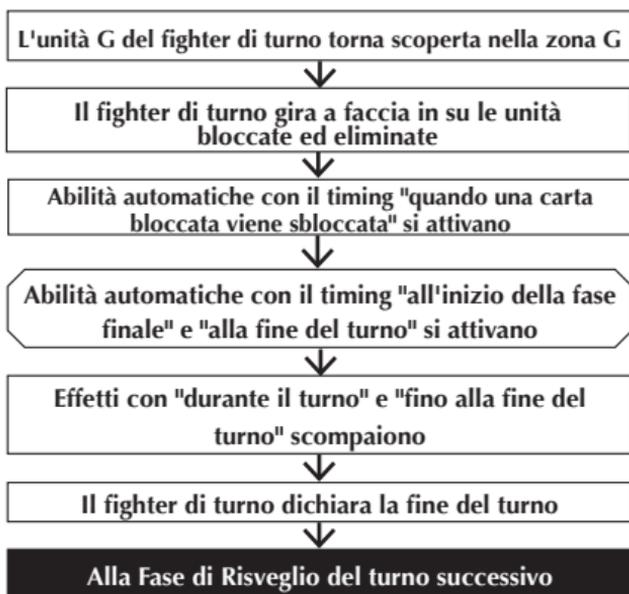
Tutte le procedure che occorrono alla fine del turno sono compiute in questa fase.

- [1] Se il vanguard del fighter di turno è un'unità G, essa torna scoperta nella zona G.
 - Quando l'unità G torna nella zona G, il "cuore" diventa il vanguard.
- [2] Se il fighter di turno ha "unità bloccate" o "unità eliminate", girale a faccia in su.
- [3] Abilità automatiche con il timing "quando un'unità bloccata viene sbloccata" si attivano.
- [4] Abilità automatiche con il timing "all'inizio della fase finale" e "alla fine del turno" si attivano.
- [5] Tutti gli effetti con la durata "durante il turno" e "fino alla fine del turno" scompaiono.
- [6] Il turno finisce quando il fighter di turno dichiara "fine del turno".
- [7] L'avversario inizia il suo turno a partire dalla fase di risveglio.

■ Ordine della Sottofase di Chiusura



■ Ordine della Fase Finale



Le Basi e Definizioni

Se hai dubbi durante un cardifight, vieni su questa pagina per controllare le basi e definizioni.

Le Basi

- ① Se il testo di una carta contraddice le regole, la carta ha la precedenza.
- ② Ogni volta che una regola o un effetto diretto ad un fighter non può essere risolto, l'azione non può semplicemente essere svolta.
- ③ Quando una regola o effetto diretto ad un fighter può essere risolto solo parzialmente, il fighter svolge tutte le azioni fin quando può risolverle.
- ④ Quando una regola o effetto diretto ad un fighter risolve, ma allo stesso tempo un altro effetto proibisce al fighter di intraprendere quell'azione, l'effetto bloccante acquisisce la precedenza, precludendo al giocatore di svolgere tale azione.
- ⑤ Quando un effetto diretto a più giocatori deve far prendere una decisione a tutti contemporaneamente, il giocatore di turno effettua per primo la sua scelta.

Testi delle carte e zone

Le carte non possono spostarsi in una zona avversaria. Per esempio, se l'effetto di una carta fa tornare un'unità avversaria in mano, l'unità torna in mano all'avversario, non a te. Le seguenti frasi che appaiono nei testi delle carte indicano le azioni e timing che seguono.

- "convocare" Mettere un'unità sul cerchio del vanguard da fuori il terreno.
- "schie rare" Mettere un'unità in un cerchio di retroguardia o del guardiano da fuori il terreno.
- "ritirare" Mettere un'unità nella zona scarti dal terreno.
- "quando 'carta' è messa in" Il timing di quando un'unità entra in campo da fuori il terreno.
- "curare" Mettere una carta dalla zona danni alla zona scarti.

Muovere carte durante un cardifight

Quando le carte si muovono, si risolve nel seguente modo.

- Dal cerchio del vanguard all'anima
Quando un'unità è messa nel cerchio nel vanguard, l'unità pre-esistente si muove sotto il nuovo vanguard. La zona sotto il vanguard è chiamata "anima".

● Dal cerchio di retroguardia alla zona scarti

- ① Se una retroguardia è colpita, l'unità va alla zona scarti durante la sottofase del danno.
- ② Quando più unità si trovano nel cerchio di retroguardia, l'unità pre-esistente va alla zona scarti. Se più unità sono schierate nello stesso momento, scegliete 1, le rimanenti andranno nella zona scarti.

● Dal cerchio del guardiano alla zona scarti

- Le unità nel cerchio del guardiano vanno alla zona scarti durante la sottofase del danno.

Ordine delle carte

Non puoi cambiare liberamente l'ordine del tuo deck. L'ordine delle carte nell'anima, zona danni e zona danni può essere liberamente cambiato dal proprietario delle carte.

- Se una carta sta per essere messa nel deck, la carta è messa in cima coperta a meno che non sia indicato diversamente.
- Se più carte stanno per essere messe nel deck, il proprietario le mette in cima al deck nell'ordine che preferisce.
- Se delle carte stanno per essere spostate dal deck, sposta le carte in cima al deck a meno che non sia indicato diversamente.

Convocare o schierare tramite meccanica di gioco e tramite gli effetti delle carte

● Convocazione Normale

Convocare secondo le restrizioni dei gradi durante la fase di convocazione.

● Convocazione Superiore

Convocare come risultato di un effetto. Non ci sono restrizioni di grado.

● Schieramento Normale

Schierare unità secondo le restrizioni dei gradi durante la fase principale.

● Schieramento Superiore

Schierare come risultato di un effetto. Non ci sono restrizioni di grado, quindi è possibile schierare unità di grado superiore al proprio vanguard.

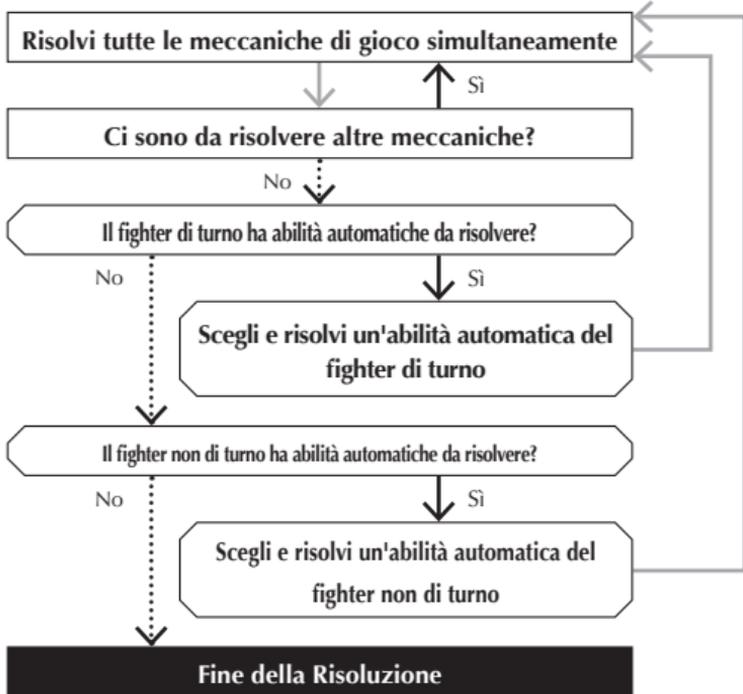
Gestire più Meccaniche e Abilità

Quando accadono più risoluzioni di meccaniche ed abilità allo stesso tempo, esse vengono risolte in un determinato ordine.

Quando accadono più risoluzioni di meccaniche ed abilità allo stesso tempo, esse vengono risolte in un determinato ordine.

- [1] Ogni fighter risolve le meccaniche di gioco contemporaneamente. Prendi nota dei seguenti punti.
 - ① Controlla se un fighter soddisfa una condizione di sconfitta. Se sì, quel fighter perde la partita.
 - ② Controlla se ci sono unità sovrapposte sul terreno. Se sì, muovile secondo le meccaniche.
- [2] Risolvi tutte le abilità automatiche del fighter di turno nell'ordine che preferisce.
 - Se esistono più abilità automatiche, il fighter può sceglierne liberamente l'ordine.
 - Se un'altra abilità automatica si attiva durante la risoluzione delle abilità, essa è considerata come se fosse stata attivata insieme alle precedenti. Continua la risoluzione.
 - Ritorna al punto [1] dopo aver risolto ogni abilità automatica.
 - Se non ci sono più meccaniche di gioco e abilità automatiche da risolvere, procedi al punto [3].
- [3] Risolvi tutte le abilità automatiche del fighter non di turno nell'ordine che preferisce.
 - L'ordine e le meccaniche sono le stesse del fighter di turno.
 - Ritorna al punto [1] dopo aver risolto ogni abilità automatica.
 - Se un'abilità automatica del fighter di turno si attiva durante la risoluzione delle abilità, risolvi l'abilità del fighter di turno prima di continuare con la risoluzione delle abilità del fighter non di turno.
 - Se non ci sono più meccaniche di gioco e abilità automatiche da risolvere, la risoluzione ha fine.

■ Ordine di risoluzione di più meccaniche di gioco e abilità



Esempio di risoluzione di più abilità automatiche

Quando un attacco di "Sovrano Draconico la Fine" supportato da "Aermo, Fiamma della Speranza" colpisce, le abilità automatiche di entrambe le unità si attivano allo stesso tempo. Quando questo accade, il fighter di turno sceglie quale abilità risolvere prima. Se con l'abilità di "Aermo, Fiamma della Speranza" di cambiare una carta in mano viene aggiunto un altro "Sovrano Draconico la Fine", è possibile usare l'attacco personale di "Sovrano Draconico la Fine" per risvegliarlo ancora.

L'attacco colpisce 



Può risvegliarsi con un attacco personale se l'attacco colpisce

Supporta 



Può sostituire una carta in mano se l'unità supportata colpisce

Glossario dei termini importanti

Una spiegazione di alcuni importanti termini in un cardfight.

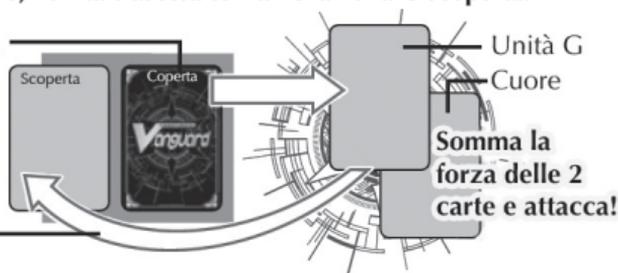
Cos'è la trascendenza?



È un'abilità che rende un'unità G, che trascende il tempo e lo spazio, il tuo vanguard. Il tuo vanguard originale diventa il "cuore" e l'unità G prende il suo nome e forza. Tuttavia il "cuore" non è una carta in anima. Alla fine del turno, l'unità trascesa torna nella zona G scoperta.

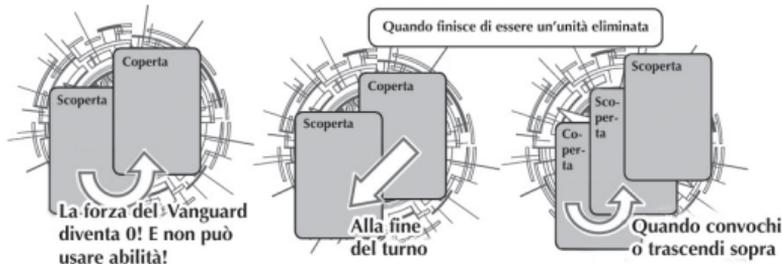
All'inizio della partita metti fino a 8 carte nella zona G. Questo è chiamato deck G.

Un'unità G che trascende torna scoperta alla fine del turno.



Cosa vuol dire eliminare?

Eliminare è un'abilità posseduta da alcune unità "Eliminatore", e priva il tuo vanguard dei suoi poteri. Un'unità eliminata è girata a faccia in giù, è chiamata "unità eliminata", ha "0 di forza" e "nessun testo abilità". Puoi convocare o trascendere su un'unità eliminata. Quando un'altra unità viene convocata o trascesa sopra l'unità eliminata (l'unità eliminata viene scoperta e messa nell'anima o diventa il "cuore"), oppure alla fine del turno del possessore, l'unità eliminata viene posizionata scoperta in posizione attiva.



Cos'è la Legion?



È un'abilità che affianca 2 unità nel cerchio del vanguard. Un "Legion Leader" con questa abilità può, una volta per partita, durante la fase principale, scegliere 4 carte dalla zona scarti e farle ritornare nel deck, cercare lo specifico "Legion Mate" (o "Compagno di Legion"), affiancarlo alla sinistra, e acquisendo lo stato di "Legion" (mischia il mazzo). Le unità in Legion assumono la posizione attiva e a riposo insieme e, per quella partita, sommerando la propria forza per attaccare. Quando convochi una nuova unità sopra un'unità in Legion, entrambe le unità si sposteranno nell'anima.



Legion
Mate

Ha l'icona



Legion
Leader

Il Legion Leader può essere attaccato dalle unità avversarie, ma anche se l'attacco colpisce, il Legion Mate non viene ritirato.

Cosa vuol dire bloccare?

È un'abilità che sigilla tutte le azioni (attaccare, supportare, muoversi) di una retroguardia. Un'unità che viene bloccata è girata a faccia in giù e diventa una "unità bloccata", ed il cerchio di quell'unità è definito "cerchio bloccato". Non possono essere schierate unità in un cerchio bloccato. Alla fine del turno del proprietario della carta bloccata, questa viene scoperta in posizione attiva, diventando nuovamente un'unità. Il gesto è chiamato "Sbloccare".

Zone Pubbliche e Zone Nascoste

Le zone pubbliche sono zone consultabili da entrambi i fighter. Le carte di solito sono posizionate scoperte in una zona pubblica e possono essere guardate liberamente dai fighter. Le zone nascoste sono zone in cui le carte sono nascoste ad uno o più fighter. Se una zona è nascosta ad un fighter, non può conoscerne ordine o quali carte sono, ma può saperne il numero. Ricorda di chiedere il permesso prima di toccare le carte dell'avversario.

Domande Frequenti

Qui sono riportate regole e abilità che potrebbero creare problemi di comprensione. Consulta la sezione Q&A riguardo l'ordine di un cardfight.

Il timing di quando gli effetti delle abilità sono generati

Meccaniche

Il timing di pagare il costo e quando gli effetti sono generati differiscono a seconda del tipo di abilità (icona di abilità). Fai attenzione a non confondere i vari tipi di abilità.

ACT Abilità attivabile

Questa abilità può essere usata durante la fase principale pagando un costo. Puoi usare questa abilità più volte finché puoi pagarne il costo. Non puoi usare questa abilità al di fuori della fase principale.

AUTO Abilità automatica

Questa abilità si attiva automaticamente e solo una volta quando il timing indicato si verifica come "quando 'carta' attacca" o "all'inizio de". L'abilità non si attiva se il timing non si verifica. Se c'è un costo, puoi pagarlo solo una volta, quindi non è possibile usarlo più volte in una sola attivazione. È comunque possibile usare l'abilità più volte se il timing di attivazione si verifica più volte.

CONT Abilità continua

L'abilità è attiva finché la carta è sul terreno. Se è riportata una condizione, l'abilità è attiva finché quella condizione è soddisfatta.

Pagare il costo

Meccaniche

Per pagare il costo per usare un'abilità, devi compiere tutte le azioni riportate fra le []. Se non puoi pagare tutti i costi, l'abilità non può essere usata. Se il costo è diviso da una "&" come per [♣8 & ♠5], entrambi i costi devono essere pagati.

Inoltre controlla il sito ufficiale per le carte e le regole!!

Il sito ufficiale ha informazioni riguardanti le carte e le regole, ed è aggiornato regolarmente,



Official website <http://cf-vanguard.it/>

Miss Foschia, Indovina del Tempo



Se il vanguard del tuo avversario ti attacca, e ha un Legion Mate di grado 2, questa carta può impedire all'attacco avversario di colpirti.

Blackboi, Metalborg



Anche se il tuo vanguard è eliminato, se attivi l'abilità di questa carta, puoi comunque cercare nel tuo deck un'unità in grado di fare Legion con essa, convocarla, e completare Legion.

Drago Assalto Temerario



Durante il turno in cui l'unità convocata sopra questa completa Legion e attiva l'effetto di risvegliarsi, le 2 unità si risveglieranno nello stesso momento.

Distruttore Tirapugni Big Bang, Picchiatore



Anche se l'abilità viene attivata 2 volte, potrai combattere contro al massimo 4 unità. Inoltre farai normalmente 2 controlli d'assalto.

"Omega" Glendios, Star-vader



Se utilizzi l'abilità limit break di questa carta, le carte bloccate del tuo avversario non sbloccheranno alla fine del suo turno. Si sbloccheranno normalmente alla fine del suo turno successivo.

Dracoragazzo Elmo d'Uovo, Eradicatore



Se questa unità è scoperta in un cerchio di retroguardia, l'abilità [Limit Break 4] del tuo vanguard è attiva anche se non hai danni. Le abilità [Limit Break 5] non sono affette da questo effetto.

Sovrano Draconico (BT15-004)



Quando convochi sopra questa carta e durante quel turno attacchi una retroguardia, anche se non paghi il costo, l'abilità è considerata attivata, quindi attaccando una seconda retroguardia non si potrà più attivare.

Blaster Joker, Star-vader



Un vanguard, il cui Mate è stato ritirato dall'abilità di questa carta, non potrà più attivare Legion. Se una nuova unità in grado di eseguire Legion viene convocata, essa potrà eseguirla normalmente.

Q01 **Pescò una carta nel mio primo turno anche se sono io ad iniziare?**

Sì, devi. Ma, se inizi non puoi attaccare durante il tuo primo turno.

Q02 **Se il vanguard è di grado 2, posso convocare un grado 1?**

No, non puoi. Non puoi convocare normalmente un'unità di grado inferiore a quello del tuo vanguard attuale. Puoi tuttavia, tramite convocazione superiore generata da un'abilità, convocare un'unità di grado inferiore.

Q03 **Posso schierare un grado 2 se il mio vanguard è di grado 1?**

No, non puoi. Non puoi schierare una retroguardia di grado superiore al vanguard, a meno che non sia tramite un'abilità.

Q04 **Quando il mio vanguard è di grado 2, posso schierare una retroguardia di grado 2?**

Sì, puoi. Puoi schierare una retroguardia dello stesso grado del tuo vanguard attuale.

Q05 **Posso schierare un'unità in cerchio di retroguardia già occupato da un'altra unità?**

Sì, puoi. Dopo aver schierato la nuova unità, quella precedente si ritira.

Q06 **Posso muovere una retroguardia in fila anteriore ad un cerchio di retroguardia direttamente dietro di esso?**

Sì, puoi. Se c'è già un'unità in quel cerchio di retroguardia, essa si sposta nella fila anteriore.

Q07 **Posso muovere unità in posizione di riposo?**

Sì, puoi.

Q08 **Posso usare **ACT** <<abilità attivabile>> più volte durante la mia fase principale?**

Sì, puoi se è la fase principale. Tuttavia, devi poter pagare il costo scritto fra le [] ogni volta che vuoi usare l'abilità in questione.

Q09 **Posso trascendere lo stesso turno che ho convocato un grado 3?**

Sì, puoi. Puoi convocare normalmente una volta per turno, ma la trascendenza non è una convocazione normale, quindi se le condizioni sono soddisfatte, puoi far trascendere. Tuttavia, puoi far trascendere solo una volta per turno.

Q10 **Quando pago il costo di trascendenza, posso sommare i gradi di più carte?**

Sì, puoi. Puoi scartare una qualsiasi combinazione di unità, in modo che i loro gradi siano uguali o maggiori di 3.

Q11 **Faccio trascendere il mio vanguard in Legion. Cosa succede?**

Entrambi diventano "cuori". Tuttavia dovrai scegliere una di quelle unità, e l'unità G acquisirà nome e forza solamente dell'unità scelta.

Q12 **Il mio vanguard in Legion viene eliminato. Cosa succede?**

Entrambe le unità vengono messe a faccia in giù, rimanendo l'una di fianco all'altra. La forza di entrambe le unità diventa 0 e perdono le loro abilità. Alla fine del turno ritorneranno scoperte normalmente, in stato di Legion.

- Q13** Quando è il timing delle abilità automatiche con "quando 'carta' attacca"?
- È dopo aver messo in posizione di riposo le unità attaccante e supportante. È lo stesso di "quando 'carta' supporta".
- Q14** Posso attaccare un'unità avversaria che sia ☐ (stato attivo) or ☐ (stato di riposo)?
- Sì, puoi. Devono essere solo nella fila anteriore.
- Q15** Se un'unità viene attaccata devo metterla in posizione di ☐?
- No, non devi. Solo le unità che attaccano e supportano ☐ (riposo).
- Q16** Posso supportare un'unità che sta venendo attaccata?
- No, non puoi. Puoi supportare solo un'unità che attacca.
- Q17** Se la forza delle unità attaccante e che sta venendo attaccata è 8000, cosa succede?
- Quando la forza è la stessa, l'attacco colpisce.
- Q18** Quando una retroguardia è colpita da un'unità con critico 2, cosa succede?
- Indipendentemente dal critico, la retroguardia si ritira, ed il vanguard non prende alcun danno.
- Q19** Quando la forza dell'unità attaccante è 8000, e la forza dell'unità avversaria è 10000, cosa succede?
- L'attacco non colpisce, e la battaglia ha fine. L'unità attaccante non si ritira né prende danno.
- Q20** Un'unità bloccata può attaccare o supportare?
- No, non può. Le carte bloccate non possono né attaccare né supportare.
- Q21** Posso attaccare il vanguard eliminato del mio avversario?
- Sì, puoi. Una retroguardia bloccata non può essere attaccata, mentre il vanguard eliminato sì.
- Q22** Posso attaccare il Legion Mate del mio avversario nel cerchio del vanguard?
- No, non puoi. Quando attacchi un vanguard in stato di Legion devi attaccare sempre e solo il Legion Leader. Anche la comparazione dei punti forza viene fatta sulla base di quella del Legion Leader.

- Q23 Quanti guardiani posso schierare in una volta sola?**
Puoi schierare quanti guardiani vuoi. I guardiani si ritirano alla fine di ogni battaglia, quindi fai attenzione a non usarne troppi.
- Q24 Le unità senza scudo possono diventare guardiani?**
Sì, possono. Il loro scudo, tuttavia, è considerato essere 0.
- Q25 Fin quanto dura la forza data dai guardiani?**
Finchè i guardiani sono nel cerchio del guardiano. Cioè finché si ritirano alla fine della battaglia.
- Q26 Le unità  (posizione di riposo) possono intercettare?**
Sì, finchè ne hanno l'abilità.
- Q27 Sono stato attaccato da un'unità con 8000 punti forza, e ho schierato un guardiano con 10000 di scudo. Devo ritirare comunque il guardiano alla fine della battaglia?**
Sì, devi. I guardiani vengono sempre ritirati alla fine della battaglia.
- Q28 Le unità che hanno intercettato si ritirano?**
Sì, si ritirano. Si ritirano dopo la battaglia insieme agli altri guardiani.
- Q29 Il fighter attaccante può schierare guardiani per aumentare la forza dell'unità attaccante?**
No, solo il fighter difensore può schierare guardiani.
- Q30 Dopo che la forza dell'unità attaccante è aumentata con un innesco, posso schierare altri guardiani?**
No, non puoi. I guardiani possono essere schierati solo durante la sottofase di difesa. Quindi non puoi schierarne altri dopo il controllo d'assalto.

"Controllo d'Assalto!!!" "Controllo del Danno!!!" Cardfight Q&A

- Q31** **Se una carta ha "Triplo Assalto!!!", posso eseguire solo 2 controlli d'assalto?**
No, non puoi. Devi eseguire tutti i controlli d'assalto che la carta è in grado di eseguire.
- Q32** **Fin quando ha effetto un innesco?**
Fino alla fine del turno. I valori di forza e critico ritornano al loro valore originario durante la fase finale del turno.
- Q33** **Ho ricevuto 2 danni e rivelo un  (innesco pescata) con il primo danno. Devo pescare prima o dopo aver preso il secondo danno?**
Peschi prima di prendere il secondo danno. Gli effetti degli inneschi si risolvono uno per volta, quindi risolvi tutti gli effetti degli inneschi del primo danno, se presenti, prima di controllare il secondo. Stessa cosa succede con "Doppio Assalto!!".
- Q34** **Ho ricevuto 2 danni e rivelo un  (innesco pescata) con il primo danno. Se do +5000 di forza al mio vanguard e la forza supera quella dell'unità attaccante, il secondo danno è annullato?**
No, non lo è. Anche se aumenti la forza con il primo controllo del danno sei già stato colpito, quindi devi prendere anche il secondo danno.
- Q35** **Ho ricevuto 1 danno quando ne ho già 5 nella mia zona danni, ma ho rivelato un  (innesco cura). Ho comunque perso?**
No, non perdi. L'effetto di un innesco si risolve quando si trova in zona innesco. Quindi, quando la carta verrà messa in zona danni, ti sarai già curato di 1 danno.

Altro

Cardfight Q&A

- Q36** **Cosa succede quando non ho più carte nel mio deck?**
Perdi la partita nell'esatto momento in cui il tuo deck ha 0 carte.
- Q37** **C'è un limite alle carte che puoi avere in mano?**
No, non c'è alcun limite.
- Q38** **Quante carte è considerata l'unità G che è trascinata?**
L'unità G viene considerata come 1 unità. Il "cuore" non viene considerato un'unità, mentre l'unità G sì.
- Q39** **Cosa non può fare un'unità eliminata?**
Non può attivare gli effetti dell'unità originale. Può attaccare, e puoi convocarci sopra. Se l'unità aveva "Doppio Assalto!!", non viene perso.
- Q40** **Cosa succede se la forza di un'unità eliminata diminuisce?**
La forza originale dell'unità eliminata diventa 0. Tutte le diminuzioni di forza si risolvono normalmente.

Regole da Torneo

Quando partecipi ad un torneo ufficiale o sanzionato, ci sono delle regole aggiuntive da seguire oltre a quelle del cardfight.

Le "regole da torneo" sono un insieme di regole che il fighter deve seguire quando partecipa ai tornei ufficiali o sanzionati. Leggi queste regole attentamente prima di partecipare ad un evento. Le "regole da torneo" possono essere aggiornate in accordo allo stato dei tornei. Per la lista delle regole attuali consulta il sito ufficiale di Oriental Wave.

Sito Ufficiale

[Regole da Torneo & Manuali Ufficiali]

<http://oriental-wave.com/>

Termini usati in "Cardfight!! Vanguard"

Ci sono termini con precisi significati in "Cardfight!! Vanguard". Cerca di ricordarli tutti per un'esperienza di gioco migliore.

Limit Break

Le abilità con Limit Break si attivano quando sono presenti 4 o più carte nella tua zona danni. Queste abilità hanno un'icona come quella a destra.



Vincolo

Le unità con questa abilità non possono attaccare. Queste unità possono attaccare pagando dei costi o soddisfacendo certe condizioni. Per questo malus, hanno usualmente un alto valore di forza.

Mega Attacco

Abilità speciali che hanno un costo di 8 attacchi dell'anima e 5 contro-attacchi. Nel testo della carta è scritto come [ 8 &  5].

Sentinella

Un tipo di carta che quando viene messa nel cerchio del guardiano rende difficoltoso colpire un'unità. Possono essercene massimo 4 in ogni mazzo, anche se le carte hanno nomi diversi.

Intercetto Speciale

Un'abilità che conferisce ad un'unità +5000 di scudo quando intercetta. Ha bisogno che il tuo vanguard sia di un clan specifico.

Generation Break

Le abilità Generation Break sono attive quando sono presenti una o più unità G scoperte nella zona G e nel cerchio del vanguard, a seconda del numero riportato nell'icona. Queste abilità sono indicate con delle icone simili a quella qui di fianco.

**Convocazione Break**

Abilità che conferisce forza e/o un'abilità ad un'unità dello stesso clan che viene convocata sopra un'unità con questa abilità.

Attacco Personale

Un'abilità che può essere usata scartando una carta con lo stesso nome. Può richiedere un costo aggiuntivo come un contro-attacco.

Convocazione incrociata

Convocare sopra un grado 3 un altro grado 3 che richieda l'unità precedente per avere un beneficio come ad esempio +2000 di forza.

Confinare

L'abilità di rendere inutilizzabili le carte avversarie per un periodo di tempo. Le carte confinate sono messe fuori dal campo di gioco.

Signore

Un'unità con questa abilità non può attaccare se hai una o più unità che siano di un clan diverso di questa unità. Giocando deck con lo stesso clan, comunque, potrai attaccare senza preoccupazioni.

Precursore

Quando un'unità con lo stesso clan viene convocata su un'unità con questa abilità, puoi spostarla in un cerchio di retroguardia. Consigliata come vanguard iniziale.

Contro-Attacco Speciale**Attacco dell'Anima Speciale**

Carte con certe condizioni di contro-attacco o attacco dell'anima. Le condizioni si riferiscono a specifiche parole chiave come clan o nomi di carte.

Se hai delle domande riguardo prodotti, regole e tornei, contattaci!
Il nostro staff farà del suo meglio per darti una risposta esauriente.

info@oriental-wave.com

Per saperne di più su "Cardfight!! Vanguard™", consulta il sito ufficiale!

Sito Ufficiale

<http://cf-vanguard.it/>