

MANUALE DELLE REGOLE DI DRAGON BALL SUPER CARD GAME

ver. 1.10

Ultimo Aggiornamento: 01/05/2020

Sommario

1. Descrizione del Gioco	
2. Informazioni delle Carte	2
3. Aree di Gioco	4
4. Termini Basilari	6
5. Preparazione della Partita.....	8
6. Sequenza di Gioco	8
7. Attacco delle Carte e Combattimento	10
8. Attivare e Risolvere Abilità.....	12
9. Esecuzione delle Regole	15
10. Parole Chiave e Abilità Parola Chiave	16
11. Altro	21

Regole Generali

1. Descrizione del Gioco

1-1. Numero di Giocatori

1-1-1. Questo gioco è un gioco competitivo a 2 giocatori. Al momento non ci sono regole scritte per partite con 3 o più giocatori.

1-2. Condizioni di Vittoria

1-2-1. La partita termina quando un giocatore perde la partita. Un giocatore vince la partita quando il suo avversario perde la partita ed egli non è sotto nessuna condizione di sconfitta.

1-2-1-1. Le condizioni di sconfitta sono le seguenti.

1-2-1-1-1. Il numero di carte nell'Area delle Vite di un giocatore è 0.

1-2-1-1-2. Il numero di carte Area del Mazzo di un giocatore è 0.

1-2-2. Quando un giocatore soddisfa una condizione di sconfitta, quel giocatore perde la partita per via dell'esecuzione delle regole alla prossima finestra di esecuzione delle regole.

1-2-2-1. Durante la partita, quando il numero di carte nella Vita di un giocatore è pari a 0, quel giocatore soddisfa le condizioni di sconfitta.

1-2-2-2. Durante la partita, quando il numero di carte nell'Area del Mazzo di un giocatore è pari a 0, quel giocatore soddisfa le condizioni di sconfitta.

1-2-3. Quando tutti i giocatori soddisfano contemporaneamente le condizioni di sconfitta, la partita termina in pareggio.

1-2-4. Qualsiasi giocatore può concedere durante la partita in qualsiasi momento a suo piacimento. Un giocatore che concede perde immediatamente senza attendere la prossima finestra di esecuzione delle regole e fa terminare la partita.

1-2-5. L'atto di concedere non è influenzato da alcuna carta. I giocatori non possono mai essere costretti a concedere a causa degli effetti delle carte e la sconfitta per concessione non è soggetta ad alcun effetto di sostituzione.

1-2-6. Alcune carte possono far vincere o perdere la partita. Tali effetti faranno vincere o perdere istantaneamente il giocatore senza attendere la prossima finestra di esecuzione delle regole, facendo terminare la partita durante la sua risoluzione.

1-3. Principi Fondamentali

1-3-1. Qualsiasi testo delle carte che è in contraddizione con le Regole Ufficiali avrà la precedenza sulle regole.

1-3-2. Se un giocatore fosse tenuto a eseguire un'azione impossibile per qualsiasi ragione, quell'azione non verrà eseguita. Allo stesso modo, se un effetto richiede a un giocatore di effettuare un certo numero di azioni e alcune di quelle azioni non sono completamente possibili, effettua quanto più ti è possibile delle azioni richieste.

1-3-2-1. Se viene richiesta la modifica dello stato di un oggetto esistente, ma tale oggetto si trova già in quello stato, l'oggetto non viene modificato in quello stato una volta ancora; l'azione in questione non viene effettuata.

1-3-2-2. Se a un giocatore viene richiesto di effettuare un'azione 0 o un numero negativo di volte per qualsiasi ragione, quell'azione non viene effettuata. Effettuare una certa azione un numero negativo di volte non implica effettuare la sua azione opposta.

1-3-3. Se l'effetto di una carta indica a un giocatore di effettuare una determinata azione mentre c'è un effetto attivo che impedisce quell'azione, quell'effetto ha la precedenza e l'azione non viene effettuata.

1-3-4. Se più giocatori sono tenuti a effettuare una scelta simultaneamente per qualsiasi motivo, il giocatore di turno fa la sua scelta per primo. Poi, il giocatore non-di turno fa la propria scelta.

1-3-5. Se un giocatore deve nominare un numero in seguito a un effetto di una carta o regola, in assenza di indicazioni, il numero deve essere intero e positivo. Numeri inferiori a 1, che includono frazioni o negativi non possono essere scelti.

1-3-5-1. Se le carte o le regole indicano un numero massimo come "fino a ...", in assenza di indicazioni su un numero minimo, il giocatore può scegliere 0.

1-3-6. Se l'effetto di una carta riscrive i dati su una carta, in assenza di indicazioni speciali o se non ci sono definizioni nelle regole, i numeri su una carta non diventano frazioni inferiori a 1. Se i numeri (a esclusione della potenza) dovessero raggiungere valori negativi, ad eccezione di situazioni riguardanti addizioni o sottrazioni, vengono considerati come 0.

1-3-7. Se non specificato diversamente, gli effetti delle carte vengono risolti nell'ordine in cui appaiono sulla carta.

1-3-8. Se gli effetti delle carte indicano a un giocatore di compiere un'azione che risulta mettere contemporaneamente una carta in Modalità Spossata e Modalità Attiva, l'effetto che mette la carta in Modalità Spossata ha sempre la priorità.

2. Informazioni delle Carte

2-1. Nome della Carta

2-1-1. Questo è il nome proprio della carta.

2-1-2. Alcuni testi indicheranno nomi con {}, senza ulteriori descrizioni sul tipo di informazioni. Questi testi si riferiscono ai nomi delle carte.

2-1-3. Come eccezione, alcune carte hanno abilità [Continuo] che aggiungono nomi di carte al testo delle carte. Considera queste carte come se avessero di base questo testo, incluso mentre effettui la costruzione del mazzo e quando esse si trovano in aree segrete.

2-2. Illustrazione

2-2-1. Questa è l'illustrazione che rappresenta l'immagine della carta.

2-2-2. L'illustrazione non influisce sul gioco.

2-3. Tipo di Carta

2-3-1. Questa è un'indicazione del tipo di carta.

2-3-2. Ci sono 4 tipi di carte: carte Leader, carte Combattimento, carte Extra e carte Unison.

2-3-2-1. Le carte Leader vengono messe nell'Area Leader.

2-3-2-1-1. Se il testo di una carta si riferisce a "Leader" o "carta Leader", si riferisce alla carta Leader nell'Area Leader.

2-3-2-1-2. Le carte Leader hanno una descrizione sia sul fronte sia sul retro della carta. Durante la partita, si applicano solo le descrizioni del lato rivolto verso l'alto; le descrizioni sull'altro lato sono considerate come assenti.

2-3-2-1-3. Quando il retro della carta è rivolto verso l'alto, si applicano tutte le descrizioni su quel lato e tutte le descrizioni sulla parte frontale delle carte sono considerate come assenti.

2-3-2-2. Le carte Combattimento sono messe principalmente nell'Area di Combattimento e nell'Area Combo.

2-3-2-2-1. Se il testo di una carta si riferisce a una "carta Combattimento", si riferisce a una carta di tipo "Combattimento".

2-3-2-3. Le carte Extra sono carte che una volta attivate le loro abilità vengono messe dalla mano nell'Area degli Scarti del proprietario.

2-3-2-3-1. Se il testo di una carta si riferisce a una "carta Extra", si riferisce a una carta di tipo "Extra".

2-3-2-4. Le carte di tipo "Unison" generalmente vengono giocate nell'Area Unison appropriata.

2-3-2-4-1. Se il testo di una carta si riferisce a un "Unison" o a una "carta Unison", si riferisce a una carta di tipo "Unison".

2-4. Colori

2-4-1. Questa informazione indica il colore della carta. Ci possono essere riferimenti circa il colore di una carta nei testi delle carte e nei pagamenti dei costi.

2-4-1-1. Ci sono cinque colori: rosso, blu, verde, giallo e nero.

2-4-1-2. Alcune carte hanno più colori tra i seguenti: rosso, blu, verde e giallo.

2-4-1-2-1. Le carte con più colori vengono definite carte multicolore nei testi delle carte.

2-5. Nome del Personaggio

2-5-1. Questa informazione indica il nome della carta personaggio.

2-5-2. Tali informazioni non sono direttamente legate alle regole, tuttavia i testi delle carte possono farvi riferimento.

2-5-3. Alcuni testi indicheranno parole con <>, senza descrizioni sul tipo di informazioni che rappresentano. Questo testo si riferisce a carte con quel nome del personaggio.

2-5-4. Solo le carte Leader e le carte Combattimento hanno nomi del personaggio.

2-5-5. Come eccezione, alcune carte hanno abilità [Continuo] che aggiungono nomi del personaggio al testo delle carte. Considera queste carte come se avessero di base questo testo, incluso mentre effettui la costruzione del mazzo e quando esse si trovano in aree segrete.

2-6. Tratto Speciale

2-6-1. Questa è un'indicazione del tratto speciale della carta.

2-6-2. Tali informazioni non sono direttamente legate alle regole, tuttavia i testi delle carte possono farvi riferimento.

2-6-3. Alcune carte avranno più tratti speciali. Multipli tratti saranno elencati con /.

2-6-4. Alcuni testi indicheranno nomi con 《 》 , senza descrizioni sul tipo di informazioni che rappresenta. Questo testo si riferisce a carte con quei tratti speciali.

2-6-5. Solo le carte Leader e le carte Combattimento hanno tratti speciali.

2-6-6. Come eccezione, alcune carte hanno abilità [Continuo] che aggiungono tratti speciali al testo delle carte. Considera queste carte come se avessero di base questo testo, incluso mentre effettui la costruzione del mazzo e quando esse si trovano in aree segrete.

2-7. Era

2-7-1. Questa è un'indicazione di quale trama o epoca è apparso nel personaggio.

2-7-2. Tali informazioni non sono direttamente legate alle regole, tuttavia i testi delle carte possono farvi riferimento.

2-7-3. L'Era è presente solo sulle carte Leader e le Carte Combattimento.

2-8. Potenza

2-8-1. Questo indica la potenza della carta mentre è in combattimento. Guarda il paragrafo "7. Attacco e Combattimento delle Carte" per maggiori dettagli.

2-8-2. La potenza è presente solo sulle carte Leader, le carte Combattimento e le carte Unison.

2-8-3. Gli effetti che riducono la potenza possono ridurla a valori inferiori allo 0 (valori negativi).

2-9. Potenza di Combo

2-9-1. Questo indica quanta potenza questa carta aggiunge in una combo. Guarda il paragrafo "7. Attacco e Combattimento delle Carte" per maggiori dettagli.

2-9-2. La Potenza di Combo è presente solo sulle carte Combattimento.

2-10. Costo di Combo

2-10-1. Questo indica quanto costa mettere questa carta dalla mano o dall'Area di Combattimento di un giocatore nella sua rispettiva Area Combo. Guarda il paragrafo "7. Attacco e Combattimento delle Carte" per maggiori dettagli.

2-10-2. Il Costo di Combo è presente solo sulle Carte Combattimento.

2-11. Costo d'Energia

2-11-1. Questo è il costo necessario per giocare questa carta dalla mano di un giocatore o attivare la sua abilità. Il costo può essere suddiviso in 3 tipi di costi: il costo totale, il costo specifico e il costo X.

2-11-1-1. Quando un giocatore gioca delle Carte Combattimento dalla sua mano, per prima cosa deve rivelare quella carta dalla sua mano e mettere in Modalità Spossata un numero di carte nella sua Area delle Energie pari al costo totale della carta che intende giocare. Se il costo della carta che il giocatore intende giocare include un costo specifico, le carte da mettere in Modalità Spossata nell'Area delle Energie devono includere un equivalente numero di carte di quel colore.

2-11-1-1-1. Quando il costo specifico della carta che un giocatore intende giocare è superiore al costo totale, quest'ultimo deve scegliere un numero di carte nella propria Area delle Energie pari al costo specifico e con lo stesso colore del costo specifico e metterle in Modalità Spossata.

2-11-1-2. Quando un giocatore attiva le abilità di una carta Extra dalla sua mano, per prima cosa deve rivelare quella carta dalla sua mano e mettere in Modalità Spossata un numero di carte nella sua Area delle Energie pari al costo totale della carta che intende giocare. Se il costo della carta che il giocatore intende giocare include un costo specifico, le carte da mettere in Modalità Spossata nell'Area delle Energie devono includere un equivalente numero di carte di quel colore.

2-11-1-2-1. Quando il costo specifico della carta Extra che un giocatore intende giocare è superiore al costo totale, quest'ultimo deve scegliere un numero di carte nella propria Area delle Energie pari al costo specifico e con lo stesso colore del costo specifico e metterle in Modalità Spossata.

2-11-1-3. Quando un giocatore una carta Unison dalla sua mano, per prima cosa deve rivelare quella carta dalla sua mano e determinare il suo costo totale. (Vedere il paragrafo 2-11-1-3-1. per maggiori informazioni.) Poi il giocatore sceglie un numero di carte nella sua Area delle Energie pari al costo totale che ha deciso e le mette in Modalità Spossata. Se il costo della carta che il giocatore intende giocare include un costo specifico, le carte da mettere in Modalità Spossata nell'Area delle Energie devono includere un equivalente numero di carte di quel colore.

2-11-1-3-1. Determinare il Costo Totale di una carta Unison

2-11-1-3-1-1- A volte un giocatore determinerà il costo totale di una carta Unison per via delle regole e degli effetti delle carte.

2-11-1-3-1-2. Se il costo d'energia di una carta Unison include un costo specifico, il costo totale della carta viene determinato sommando il costo specifico al costo X. Se la carta Unison non ha un costo specifico, il costo totale corrisponde al costo X. Vedere il paragrafo 2-12 per maggiori informazioni sui costi X.

2-11-2. Il costo d'energia è presente solo sulle carte Combattimento, sulle carte Extra e sulle carte Unison.

2-11-3. Quando il testo della carta si riferisce a un costo d'energia, si riferisce al costo d'energia delle carte Combattimento e carte Extra, e se il costo specifico è pari o inferiore al costo totale, si riferisce al costo totale. Se il costo specifico è superiore al costo totale, si riferisce al totale delle energie presenti nel costo specifico. Nel caso delle carte Unison, si riferisce al costo d'energia come determinato nel paragrafo 2-11-1-3-1 o al numero di segnalini messi sulla carta Unison

2-11-3-1. Quando il testo della carta si riferisce ai costi specifici, si riferisce alla parte di costo che va pagata con energie di un determinato colore.

2-12. X e Costi X (Numeri Indeterminati)

2-12-1. X viene usato a volte come riferimento ai costi d'energia delle carte Unison e appare nei costi delle abilità e nel testo. In questi casi, X si riferisce a un numero indeterminato. Quando si trova nel costo d'energia o nel costo d'abilità di una carta Unison, viene chiamato "costo X".

2-12-2. Come regola, quando la X si trova nel testo di una carta, si riferisce al costo X.

2-12-3. Se una X o un costo X non viene definita da una carta o da un'abilità, il controllore della carta definisce il valore della X. Quel giocatore deve definire la X come un valore pari o superiore a zero.

2-13. Abilità (Testo della Carta)

2-13-1. Questo indica le singole abilità che questa carta possiede.

2-13-2. Se non specificato diversamente, le abilità (testo della carta) delle carte Leader, delle carte Combattimento e delle carte Unison sono attive solo nell'Area Leader, nell'Area di Combattimento e nell'Area Unison di un giocatore.

2-13-3. Alcuni testi contengono spiegazioni dettagliate poste tra parentesi sulle abilità parola chiave e altre abilità delle carte. Queste sono delle note esplicative. Le note esplicative fanno parte del testo, ma il loro scopo è fornire ulteriori spiegazioni delle abilità ed esse

stesse non hanno alcun impatto sul gioco.

2-13-3-1. In alcuni casi specifici, il testo delle abilità è incluso tra parentesi per facilitare la comprensione dell'abilità.

2-13-4. Nel riquadro di testo, le carte a cui manca il testo vengono talvolta definite "senza abilità".

2-14. Iscrizione sul copyright

2-14-1. Questa è l'iscrizione sul copyright della carta.

2-14-2. Non ha alcun impatto sul gioco.

2-15. Rarità

2-15-1. Questo indica la rarità della carta.

2-15-2. Non ha alcun impatto sul gioco.

2-16. Numero di Carta

2-16-1. Questo indica il numero di carta.

2-16-2. Il numero è indicato nella preparazione della partita.

2-16-2-1. Quando ci si prepara a giocare una partita, un giocatore può includere un massimo di 4 copie di una carta con lo stesso numero di carta nel proprio mazzo.

2-17. Blocco

2-17-1. Questo indica il blocco a cui appartiene la carta.

2-17-2. Non ha alcun impatto sul gioco.

3. Aree di Gioco

3-1. Aree

3-1-1. Se non specificato diversamente, entrambi i giocatori possiedono una propria area tra tutte le aree.

3-1-2. Il numero di carte in ogni area è un'informazione pubblica e ogni giocatore può controllare tale numero ogni volta che lo desidera.

3-1-3. Le carte in alcune aree sono rivelate a entrambi i giocatori mentre in altre aree non lo sono. Le aree con carte rivelate sono chiamate aree aperte mentre le aree con carte nascoste sono chiamate aree segrete.

3-1-4. Quando le carte si spostano dall'Area di Combattimento verso un'area diversa dall'Area Combo, sono considerate nuove carte in quelle nuove aree (se non specificato diversamente). Gli effetti che erano attivi su quelle carte nell'area originale non avranno impatto nella nuova area.

3-1-5. Quando le carte si spostano dall'Area Combo a un'area diversa dall'Area di Combattimento, sono considerate nuove carte in quelle nuove aree (se non specificato diversamente). Gli effetti che erano attivi su quelle carte nell'area originale non avranno impatto

nella nuova area.

3-1-6. Se più carte devono essere messe contemporaneamente in una certa area, l'ordine in cui vengono messe in quell'area viene deciso dal proprietario di quelle carte.

3-1-6-1. Quando il proprietario di più carte può decidere l'ordine in cui quelle carte vengono messe in un'area segreta da un'area aperta, i giocatori, a esclusione del proprietario delle carte in questione, non possono confermare in quale ordine quelle carte sono state messe nell'area segreta.

3-1-7. Se una carta è destinata verso una certa area, ma le indicazioni non specificano verso l'area di quale giocatore, essa viene messa nell'area corrispondente del suo proprietario (se non specificato diversamente).

3-1-7-1. Se una carta è destinata verso una certa area di un altro giocatore diversa dall'Area di Combattimento o dall'Area Combo, quella carta viene messa nell'area corrispondente del suo proprietario.

3-2. Area del Mazzo

3-2-1. Metti qui il mazzo all'inizio della partita.

3-2-2. L'Area del Mazzo è un'area segreta. Le carte in quest'area sono piazzate a coperte e nessun giocatore può controllare il contenuto o l'ordine di quelle carte, né può cambiare il loro ordine.

3-2-3. Se le carte di un mazzo devono spostarsi tra le aree, sposta le carte una ad una.

3-2-4. Se un giocatore è invitato a mischiare il proprio mazzo, egli cambierà l'ordine delle carte del proprio mazzo in modo casuale. Quest'azione viene effettuata dal proprietario del mazzo, indipendentemente da chi ha attivato o controlla l'effetto che richiede tale azione.

3-3. Mano

3-3-1. Questa è l'area in cui ogni giocatore mette le carte che ha pescato dal proprio mazzo.

3-3-2. La mano è un'area segreta, ma un giocatore può vedere liberamente il contenuto e cambiare l'ordine delle carte nella propria mano.

3-3-3. I giocatori non possono vedere il contenuto delle carte nelle mani degli altri giocatori.

3-4. Area degli Scarti

3-4-1. Piazza in quest'area le carte Combattimento messe KO, le carte Unison con zero segnalini e le carte Extra usate (le cui abilità sono state attivate). Se la parola "Scarti" appare nel testo della carta,

si riferisce all'Area degli Scarti.

3-4-2. L'Area degli Scarti è un'area aperta. Le carte in quest'area sono piazzate a scoperte e ciascun giocatore può vedere liberamente il contenuto di queste carte. I giocatori non possono modificare l'ordine delle carte nella propria Area degli Scarti. Quando metti nuove carte in quest'area, piazzale sopra le carte che vi si trovavano originariamente.

3-5. Area Leader

3-5-1. All'inizio della partita, metti la carta Leader con la parte frontale rivolta verso l'alto in quest'area.

3-5-2. L'Area Leader è un'area aperta.

3-5-3. Una carta presente nell'Area Leader che viene considerata come una carta Leader non può essere spostata dall'Area Leader per via degli effetti di qualsiasi carta né delle regole e non può lasciare l'Area Leader in nessuna circostanza.

3-6. Area di Combattimento

3-6-1. Metti le carte Combattimento e alcune carte Extra in quest'area.

3-6-2. L'Area di Combattimento è un'area aperta. Le carte in quest'area vengono piazzate a scoperte.

3-6-3. L'atto di mettere le carte Combattimento nell'Area di Combattimento si chiama "giocare".

3-6-4. Quando piazzati le carte nell'Area di Combattimento, mettile in Modalità Attiva se non specificato diversamente.

3-6-5. Un giocatore può mettere un qualsiasi numero di carte Combattimento nell'Area di Combattimento.

3-6-6. Puoi mettere un qualsiasi numero di carte Extra nell'Area di Combattimento. Tuttavia, solo una carta Extra con [Terreno] può essere presente nella tua Area di Combattimento nello stesso momento.

3-7. Area Combo

3-7-1. Le carte Combattimento con cui i giocatori desiderano effettuare delle combo vengono piazzate in quest'area.

3-7-2. L'Area Combo è un'area aperta. Le carte in quest'area sono piazzate scoperte.

3-7-3. L'atto di mettere le carte Combattimento nell'Area Combo si chiama "effettuare una combo".

3-7-3-1. Un giocatore può effettuare combo solo con le carte che hanno sia un costo di combo che una potenza di combo.

3-7-4. Non c'è limite al numero di carte Combattimento che un giocatore può mettere in un'Area Combo.

3-8. Area delle Energie

3-8-1. Piazzare le carte che vengono utilizzate per pagare i costi durante la partita in quest'area.

3-8-2. L'Area delle Energie è un'area aperta. Le carte in quest'area sono poste scoperte e capovolte e ciascun giocatore può vedere liberamente il contenuto di queste carte. Un giocatore può cambiare liberamente l'ordine delle carte nella propria Area delle Energie. Un giocatore può scegliere le carte che preferisce (dalla propria Area delle Energie) quando deve pagare dei costi purché quelle carte soddisfino tutti i requisiti.

3-8-3. Quando piazzate le carte nell'Area delle Energie, mettele in Modalità Attiva se non specificato diversamente.

3-9. Area delle Vite

3-9-1. Piazza la vita del Leader in quest'area.

3-9-2. L'Area delle Vite è un'area segreta. Le carte in quest'area vengono piazzate coperte e nessun giocatore può controllare il contenuto di quelle carte, né può cambiare il loro ordine. Un giocatore può scegliere le carte che preferisce quando le carte vengono spostate dall'Area delle Vite verso altre aree.

3-10. Il Warp

3-10-1. Il Warp è un'area in cui le carte possono essere piazzate.

3-10-2. Il Warp è un'area aperta. Le carte mandate nel Warp sono piazzate scoperte e possono essere viste da qualsiasi giocatore. Un giocatore può cambiare l'ordine delle carte mandate nel proprio Warp. Quando mandi nuove carte nel Warp, piazzale sopra le carte che vi si trovavano originariamente.

3-11. Area Unison

3-11-1. Metti le carte Unison in quest'area.

3-11-2. L'Area Unison è un'area aperta. Le carte giocate qui vengono piazzate scoperte.

3-11-3. Mettere le carte Unison nell'Area Unison significa "giocarle".

3-11-4. Se non specificato diversamente, le carte vengono messe nell'Area Unison in Modalità Attiva.

3-11-5. Una sola carta può essere messa nell'Area Unison nello stesso momento.

4. Termini Basilari

4-1. Abilità ed Effetti

4-1-1. Le abilità sono le descrizioni presenti nel testo della carta.

4-1-1-1. Le abilità possono essere in gran parte suddivise in 3 categorie: [Attivazione], [Continuo] e [Auto].

4-1-2. Gli effetti sono delle istruzioni dettagliate impartite ai giocatori dalle abilità.

4-1-2-1. Gli effetti possono essere suddivisi in effetti immediati, effetti continui e effetti di sostituzione.

4-2. Proprietario

4-2-1. Il proprietario è il proprietario fisico di una carta.

4-2-2. Una carta è di proprietà del giocatore che in origine aveva quella carta nel proprio mazzo o nella propria Area Leader.

4-2-3. Alla fine della partita, ogni giocatore recupera tutte le carte che possiede.

4-2-4. Se un effetto di una carta sposta una carta nell'area di un avversario e quell'area non è un'area Leader, Area di Combattimento, Area Combo o Area Unison viene invece spostata nell'area corrispondente del proprietario della carta.

4-3. Controllore

4-3-1. Il controllore è il giocatore che attualmente usa carte, abilità o effetti.

4-3-2. Il controllore di una carta in una determinata area è il giocatore a cui appartiene quell'area.

4-3-3. Il controllore di un'abilità [Attivazione] è il controllore della carta con quell'abilità o il controllore dell'effetto che ha generato quell'abilità.

4-3-4. Il controllore di un'abilità [Continuo] è il controllore della carta con quell'abilità o il controllore dell'effetto che ha generato quell'abilità.

4-3-5. Il controllore di un'abilità [Auto] è il controllore della carta con quell'abilità o il controllore dell'effetto che ha generato quell'abilità.

4-4. Il Giocatore di Turno e il Giocatore Non-di Turno

4-4-1. Il giocatore di turno è il giocatore che sta effettuando il proprio turno.

4-4-2. Il giocatore non-di turno è il giocatore che al momento non sta effettuando il proprio turno.

4-5. Controllo di Stato

4-5-1. I controlli di stato sono punti del gioco durante i quali avvengono l'esecuzione delle regole e l'attivazione delle abilità [Auto].

4-5-2. Durante i controlli di stato, tutte le esecuzioni delle regole vengono effettuate per prime. Una volta risolte tutte le esecuzioni delle regole, attivare e risolvere qualsiasi abilità [Auto] che abbia soddisfatto le condizioni di attivazione.

4-5-3. Durante un controllo di stato, effettuare le seguenti azioni in

ordine.

4-5-3-1. Tutte le esecuzioni delle regole che attualmente devono essere effettuate vengono risolte contemporaneamente. Se un'esecuzione delle regole comporta qualche azione, ripetere tale processo finché non comporta alcun'azione.

4-5-3-2. Se delle attivazioni [Auto] controllate dal giocatore di turno sono in attesa di risoluzione, il giocatore di turno ne sceglie una, l'attiva e la risolve, quindi tornare al punto 4-5-3-1.

4-5-3-3. Se delle attivazioni [Auto] controllate dal giocatore non-di turno sono in attesa di risoluzione, il giocatore non- di turno ne sceglie una, l'attiva e la risolve, quindi tornare al punto 4-5-3-1.

4-5-3-4. Terminare il controllo di stato.

4-6. Priorità

4-6-1. La priorità è un momento in cui il giocatore specificato è autorizzato a svolgere attivamente le azioni.

4-6-2. Quando un giocatore ottiene la priorità, effettuare le seguenti azioni in ordine.

4-6-2-1. Effettuare un controllo di stato.

4-6-2-2. Il giocatore ottiene la priorità. Egli sceglie di effettuare una possibile azione o nessun'azione. Se sceglie di effettuare un'azione, egli mantiene la priorità (se non specificato diversamente).

4-6-2-3. Se il giocatore con la priorità sceglie di non effettuare un'azione, la priorità cessa e la fase e/o interfase avanza a quella successiva.

4-7. Risposta

4-7-1. La risposta è un momento in cui il giocatore può attivare abilità [Controllo] (10-10).

4-7-2. La risposta avviene quando sono state soddisfatte le seguenti condizioni.

4-7-2-1. Un giocatore dichiara che giocherà una carta (6-3-1-2-1-2.).

4-7-2-2. Un giocatore effettua un attacco (7-1-2.).

4-7-2-3. Dopo che un giocatore attiva un'abilità, ma prima che si risolva (8-5-2-4.).

4-7-2-4. Dopo che un giocatore ha risolto un'abilità (8-5-2-6.).

4-7-2-5. Durante una risposta, non può avvenire una nuova risposta.

4-7-3. La risposta procede nel seguente ordine.

4-7-3-1. Tutte le esecuzioni delle regole che attualmente devono essere effettuate vengono risolte contemporaneamente. Se un'esecuzione delle regole comporta qualche azione, ripetere tale processo finché non comporta alcun'azione.

4-7-3-2. Il controllore dell'abilità [Controllo] in sospeso procede al

punto 4-7-3-6 o sceglie di attivare una delle abilità [Controllo] in sospeso.

4-7-3-3. Il giocatore che non ha attivato l'abilità [Controllo] precedentemente procede al punto 4-7-3-5 o attiva una delle abilità [Controllo] in sospeso.

4-7-3-4. Il giocatore che non ha attivato l'abilità [Controllo] precedentemente procede al punto 4-7-3-5 o attiva una delle abilità [Controllo] in sospeso. Se viene attivata un'abilità [Controllo], tornare al punto 4-7-3-3.

4-7-3-5. Risolvere le abilità [Controllo] attivate. Risolvere le abilità in ordine inverso rispetto a quello con cui sono state attivate (iniziare dall'ultima e procedere fino alla prima) indipendentemente dal giocatore di turno.

4-7-3-6. Terminare la finestra di risposta, effettuare l'azione o l'abilità originale che ha innescato la risposta (se possibile), quindi continuare la partita.

4-8. Posizioni delle Carte

4-8-1. Tutte le carte nell'Area Leader, Area di Combattimento, Area delle Energie e Area Unison sono sempre in una delle seguenti 2 posizioni durante la partita.

4-8-1-1. Modalità Attiva: una carta posizionata verticalmente dal punto di vista del giocatore.

4-8-1-1-1. Come eccezione, le carte nell'Area delle Energie che sono posizionate verticalmente e capovolte sono considerate in Modalità Attiva.

4-8-1-2. Modalità Sposata: una carta posizionata orizzontalmente dal punto di vista del giocatore.

4-9. Pescare 1 Carta

4-9-1. "Pescare 1 carta" è l'atto di aggiungere la prima carta di un mazzo alla mano del giocatore.

4-9-2. Se un giocatore deve "pescare 1 carta", quel giocatore aggiunge 1 carta dalla cima del proprio mazzo alla propria mano senza rivelarla al suo avversario.

4-9-3. Se un giocatore deve "pescare X carte", se X è pari a 0, non succede nulla. Se X è pari o superiore a 1, ripetere il processo di "pescare 1 carta" quel numero di volte.

4-9-4. Se un giocatore deve pescare "fino a X carte", se X è pari a 0, non succede nulla. Se X è pari o superiore a 1, il giocatore effettua le seguenti azioni.

4-9-4-1. Il giocatore può terminare questa azione.

4-9-4-2. Il giocatore pesca 1 carta.

4-9-4-3. Se un giocatore ha effettuato la 4-9-4-2. X volte, terminare quest'azione. In caso contrario, tornare al punto 4-9-4-1.

4-10. Applicazione del Danno

4-10-1. L'atto di "infliggere danno (all'avversario)" si chiama applicazione del danno.

4-10-2. Se un'azione infligge danni a un giocatore, quel giocatore effettua la seguente procedura.

4-10-2-1. Se il danno inflitto era 1, quel giocatore sceglie 1 carta dalla propria Area delle Vite e l'aggiunge alla propria mano.

4-10-2-2. Se il danno inflitto era N e N è pari a 0, non succede nulla. Se N era pari o superiore a 1, il giocatore ripete il processo di "subire 1 danno" quel numero di volte.

4-11. Fonte del Danno

4-11-1. Alcuni effetti domanderanno da dove proviene il danno inflitto al giocatore. La risposta a tale domanda si chiama fonte del danno e ha la seguente definizione.

4-11-1-1. La fonte del danno inflitto attaccando tramite le normali regole durante l'Interfase di Danno è la carta attaccante.

4-11-1-2. La fonte di danno inflitto tramite l'abilità di una carta è quella carta, se non specificato diversamente.

4-12. Segnalini

4-12-1. I segnalini generalmente vengono messi sulle carte Unison, dove vengono usati per tenere traccia dello stato delle carte Unison e delle loro abilità.

4-12-2. Il numero di segnalini su una carta è un numero intero positivo.

4-12-3. Quando il numero di segnalini su una carta viene ridotto, rimuovi quel numero di segnalini da quella carta.

4-12-4. Quando una carta con dei segnalini su di essa viene spostata in un'area che non sia l'Area Unison di un avversario, rimuovi tutti i segnalini da quella carta.

4-13. Essere Immune da Abilità

4-13-1. Se una carta ha un'abilità che la fa essere "immune da abilità", la carta con tale abilità non può essere scelta tramite abilità ed è immune dagli effetti derivati dalle abilità mentre risolvono.

5. Preparazione della Partita

5-1. Preparare una carta Leader e un mazzo.

5-1-1. Ogni giocatore prepara la propria carta Leader e il proprio mazzo prima di giocare.

5-1-2. Un giocatore necessita esattamente di 1 carta Leader per

giocare.

5-1-3. Un giocatore necessita di un mazzo che va da un minimo di 50 a un massimo di 60 carte costruito con carte Combattimento, carte Extra e/o carte Unison per giocare.

5-1-3-1. Il mazzo di un giocatore può includere un massimo di 4 copie di una carta con lo stesso numero di carta.

5-1-3-2. Le abilità [Continuo] che influenzano le regole di costruzione del mazzo sostituiscono le regole soprastanti relative alla costruzione del mazzo.

5-1-3-2-1. Le abilità [Continuo] che influenzano le regole sulla costruzione del mazzo sono le abilità [Continuo] il cui testo specifica "Puoi includere (X) copie di (una carta) nel tuo mazzo." o "Puoi includere un massimo di (X) copie di (una carta) nel tuo mazzo."

5-1-3-2-2. Le abilità [Continuo] che influenzano la costruzione del mazzo hanno effetto durante la preparazione del mazzo.

5-2. Prima di Giocare la Partita

5-2-1. Prima di giocare, ogni giocatore deve effettuare la seguente procedura.

5-2-1-1. Presentare la carta Leader e il mazzo che userà in questa partita. Questo mazzo (in questo momento) deve soddisfare le regole di costruzione del mazzo indicate nel paragrafo 5-1.

5-2-1-2. Ogni giocatore piazza la sua carta Leader con il suo lato frontale rivolto verso l'alto nell'area Leader.

5-2-1-3. Le abilità che dicono "Quando questa carta viene piazzata nell'area Leader" si innescano, quindi avviene un controllo di stato.

5-2-1-4. Ogni giocatore mischia il proprio mazzo. Quindi, ogni giocatore piazza il suo mazzo a faccia in giù nella sua Area del Mazzo.

5-2-1-5. Stabilire quale giocatore va per primo in modo casuale usando i seguenti criteri:

5-2-1-5-1. Stabilire il primo giocatore non può essere in ogni caso una scelta consapevole. Un giocatore, anche se scelto a caso, non può scegliere se giocare per primo o meno.

5-2-1-6. Ogni giocatore pesca 6 carte dal proprio mazzo come mano iniziale. Quindi, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore ha 1 possibilità di ripescare la propria mano secondo la procedura seguente.

5-2-1-6-1. Un giocatore può rimettere un qualsiasi numero di carte dalla propria mano nel proprio mazzo. Se lo fa, mischia il suo mazzo, poi pesca altrettante carte dal suo mazzo.

5-2-1-7. Ogni giocatore mette le prime 8 carte del proprio mazzo

coperte nella propria Area delle Vite.

5-2-1-8. Il primo giocatore inizia la partita giocando il suo primo turno.

6. Sequenza di Gioco

6-1. Sequenza del Turno

6-1-1. Il giocatore di turno fa avanzare la partita. Il giocatore di turno esegue le varie fasi di un turno secondo la procedura seguente. Queste fasi completano un turno.

6-2. Fase di Ricarica

6-2-1. Le abilità che dicono "All'inizio del turno" e "All'inizio della Fase di Ricarica" si innescano quindi avviene un controllo di stato.

6-2-2. Il giocatore di turno mette in Modalità Attiva tutte le sue carte nell'Area Leader, nell'Area di Combattimento, nell'Area delle Energie e Area Unison che sono in Modalità Spossata.

6-2-3. Il giocatore di turno pesca 1 carta dal proprio mazzo. Il giocatore che gioca per primo non pesca nel suo primo turno.

6-2-4. Avviene un controllo di stato.

6-2-5. Il giocatore di turno può mettere 1 carta dalla propria mano nell'Area delle Energie.

6-2-6. Avviene un controllo di stato. Dopo aver risolto interamente il controllo di stato, passare alla Fase Principale.

6-3. Fase Principale

6-3-1. Il giocatore di turno può effettuare varie azioni nella Fase Principale. Procedere alla fase secondo la procedura seguente.

6-3-1-1. Le condizioni d'innescio "All'inizio della Fase Principale" si verificano quindi avviene un controllo di stato.

6-3-1-2. Il giocatore di turno ottiene la priorità. Si verificano anche i controlli di stato e le relative finestre di risposta a ciascuna azione. Il giocatore può effettuare una qualsiasi delle azioni consentite durante la Fase Principale (indicate sotto) mentre ha la priorità.

6-3-1-2-1 Il giocatore di turno può mettere una carta Combattimento dalla sua mano nella sua Area di Combattimento, giocandola. Attenersi alla procedura seguente per giocare una carta.

6-3-1-2-1-1. Il giocatore rivela la carta che sta giocando dalla sua mano, mettendo la quantità di energia necessaria per giocare la carta in Modalità Spossata e dichiara che sta giocando la carta. Se non riesce a mettere la quantità di energia necessaria in Modalità Spossata, non può giocare la carta.

6-3-1-2-1-2. Avviene una finestra di risposta. Il giocatore non-di turno può attivare abilità [Contro: Giocata] per le quali sono state

soddisfatte le condizioni.

6-3-1-2-1-3. Giocare la carta Combattimento.

6-3-1-2-1-4. Le abilità che dicono "Quando giochi questa carta" si innescano quindi avviene un controllo di stato.

6-3-1-2-2. Il giocatore di turno può giocare una carta Unison dalla sua mano mettendola nella sua Area Unison, osservando i passaggi seguenti.

6-3-1-2-2-1. Il giocatore rivela la carta che sta giocando dalla sua mano, mettendo la quantità di energia pari al costo totale determinato nel paragrafo 2-11-1-3-1. in Modalità Spossata e dichiara che sta giocando la carta. Se non riesce a mettere la quantità di energia necessaria in Modalità Spossata, non può giocare la carta.

6-3-1-2-2-2. Avviene una finestra di risposta. Il giocatore non-di turno può attivare abilità [Contro: Giocata] per le quali sono state soddisfatte le condizioni.

6-3-1-2-2-3. La carta Unison entra in gioco con un numero di segnalini su di essa pari al numero di energie messe in Modalità Spossata per giocare la carta. Se una carta Unison è già in gioco nell'Area Unison di quel giocatore, tutte le carte Unison in quell'Area Unison eccetto quella che è stata appena giocata vengono messe nell'Area degli Scarti dei loro proprietari.

6-3-1-2-2-4. Le abilità che dicono "Quando giochi questa carta" si innescano quindi avviene un controllo di stato.

6-3-1-2-3. Il giocatore di turno può attivare le abilità [Attivazione: Principale] delle sue carte Leader, carte Combattimento, carte Extra e carte Unison.

6-3-1-2-3-1. Una finestra di risposta avviene sia prima che dopo la risoluzione dell'abilità. (I giocatori non-di turno possono attivare abilità [Contro] per le quali sono state soddisfatte le condizioni.)

6-3-1-2-3-2. [Risveglio] e [Brama] sono tipi di abilità [Attivazione]. Esse possono essere attivate in questo momento.

6-3-1-2-3-3. Una volta per turno, se un giocatore ha una carta Unison nella sua mano identica a una carta Unison nella sua Area Unison, può mettere quella carta sotto la carta Unison nella sua Area Unison. Se lo fa, aggiunge 1 segnalino alla carta Unison nella sua Area Unison.

6-3-1-2-4. Il giocatore di turno può attaccare le carte del suo avversario con le carte che controlla. Controlla i dettagli relativi al combattimento nel paragrafo successivo "Attacco delle Carte e Combattimento".

6-3-1-2-5. Il giocatore di turno può scegliere di terminare la sua Fase Principale. Se lo fa, procedere all'Interfase Finale della Fase Principale.

6-3-1-3. Interfase Finale della Fase Principale

6-3-1-3-1. Terminare la Fase Principale del turno in questa interfase.

Attenersi alla procedura seguente.

6-3-1-3-1-1. Le abilità che dicono "Alla fine della Fase Principale" si innescano quindi avviene un controllo di stato.

6-3-1-3-1-2. Avviene un controllo di stato. Dopo aver risolto interamente il controllo di stato, tutti gli effetti che durano "Fino alla fine della Fase Principale" terminano per il giocatore di turno.

6-3-1-3-1-3. Tutti gli effetti che durano "Fino alla fine della Fase Principale" terminano per il giocatore non-di turno.

6-3-1-3-1-4. Procedere alla Fase Finale.

6-4. Fase Finale

6-4-1. Effettuare vari processi che si verificano alla fine di un turno in questa fase. Effettuare la Fase Finale secondo la procedura seguente.

6-4-1-1. Le abilità che dicono "Alla fine del turno" si innescano. Tali abilità [Auto] che si sono già innescate in questo turno non entrano in sospenso nuovamente.

6-4-1-2. Avviene un controllo di stato. Dopo aver risolto tutti i processi necessari per il controllo di stato, tutti gli effetti che durano "Fino alla fine del turno" terminano per il giocatore il giocatore di turno.

6-4-1-3. Tutti gli effetti che durano "Fino alla fine del turno" terminano per il giocatore il giocatore non-di turno.

6-4-1-4. Se tra le abilità che dicono "Alla fine del turno" non ci sono abilità che non si sono innescate in questo turno, l'attuale giocatore non-di turno diventa il giocatore di turno, concludendo il turno e procedendo alla Fase di Ricarica del turno successivo. In caso contrario, effettuare nuovamente le procedure della Fase Finale dall'inizio.

7. Attacco delle Carte e Combattimento

7-1. Durante la Fase Principale, il giocatore di turno può mettere in Modalità Spossata una carta Leader dalla sua Area Leader, una carta Combattimento dalla sua Area di Combattimento o una carta Unison dalla sua Area Unison per attaccare la carta Leader o carta Unison dell'avversario o una sua carta Combattimento in Modalità Spossata. Se il giocatore sceglie di attaccare, avviene un

combattimento. La carta che attacca diventa una carta attaccante e la carta attaccata diventa una carta difensore fino a quando l'attacco non viene annullato o fino al termine del combattimento. Quindi, seguire in ordine le procedure indicate dal punto 7-1-1. fino al punto 7-1-3.

7-1-1. Le abilità che dicono "Quando questa carta attacca", "Quando questa carta viene attaccata", (le condizioni di innesco di [Bloccante]) si innescano.

7-1-2. Avviene una finestra di risposta. Il giocatore non-di turno può attivare un'abilità [Contro: Attacco] che è stata soddisfatta.

7-1-3. Avviene un controllo di stato.

7-1-4. Se l'attacco è stato annullato, procedere al punto 7-1-4-1. Se l'attacco non è stato annullato, procedere al punto 7-2 Interfase di Attacco. Se un effetto ha ridotto a 0 il numero di carte attaccanti o di carte difensore, procedere al punto 7-1-4-1. Tuttavia, se una carta Combattimento è stata giocata sopra una carta attaccante o su una carta difensore, quella carta viene considerata come una nuova carta attaccante o carta difensore.

7-1-4-1. Tutte le carte Combattimento nell'Area Combo di ogni giocatore vengono messe nell' Area degli Scarti del loro proprietario.

7-1-4-2. Le abilità che dicono "Alla fine del combattimento" si innescano e avviene un controllo di stato.

7-1-4-3. Effetti che durano fino alla fine del combattimento terminano per il giocatore di turno.

7-1-4-4. Effetti che durano fino alla fine del combattimento terminano per il giocatore non-di turno.

7-1-4-5. Il combattimento termina. Tornare al punto 6-3-1-2.

7-2. Interfase di Attacco

7-2-1. Il giocatore di turno effettua varie azioni in questa interfase. L'Interfase di Attacco si svolge nel modo seguente.

7-2-1-1. Le abilità che dicono "All'inizio dell'Interfase di Attacco" si innescano e avviene un controllo di stato.

7-2-1-2. Il giocatore di turno ottiene la priorità. Se il giocatore effettua delle combo o attiva delle abilità, avvengono anche i controlli di stato e le finestre di risposta. Il giocatore può scegliere ed eseguire le seguenti azioni mentre ha la priorità in questa interfase.

7-2-1-2-1. Il giocatore di turno può spostare una sua qualsiasi carta Combattimento in Modalità Attiva diversa dalla sua carta attaccante mettendola nella sua Area Combo per effettuare una combo.

7-2-1-2-1-1. Se lo fa, il giocatore deve mettere in Modalità Spossata una quantità di energia pari al costo di combo richiesto e dichiarare

la combo. Se non può farlo, non può dichiarare una combo.

7-2-1-2-2. Il giocatore di turno può mettere una carta Combattimento dalla sua mano nella sua Area Combo per effettuare una combo.

7-2-1-2-2-1. Se lo fa, il giocatore deve mettere in Modalità Sposata una quantità di energia pari al costo di combo richiesto e dichiarare la combo. Se non può farlo, non può dichiarare una combo.

7-2-1-2-3. Il giocatore di turno può attivare le abilità [Attivazione: Combattimento] della sua carta Leader, delle sue carte Combattimento, carte Extra e della sua carta Unison.

7-2-1-2-3-1. Una finestra di risposta avviene sia prima che dopo la risoluzione dell'abilità. (Il giocatore non-di turno può attivare abilità [Contro] per le quali sono state soddisfatte le condizioni.)

7-2-1-2-3-2. [Risveglio] e [Brama] sono tipi di abilità [Attivazione]. Esse possono essere attivate in questo momento.

7-2-1-3. Se il giocatore di turno sceglie di non fare nulla, si procede all'Interfase di Difesa.

7-2-1-3-1. Se la carta difensore è una carta Unison, salta l'Interfase di Difesa e procedi all'Interfase di Danno.

7-3. Interfase di Difesa

7-3-1. Il giocatore non-di turno effettua varie azioni in questa interfase. L'Interfase di Difesa si svolge nel modo seguente.

7-3-1-1. Le abilità che dicono "All'inizio dell'Interfase di Difesa" si innescano e avviene un controllo di stato.

7-3-1-2. Il giocatore non-di turno ottiene la priorità. Se il giocatore effettua delle combo o attiva delle abilità, avvengono anche i controlli di stato e le finestre di risposta. Il giocatore può scegliere ed eseguire le seguenti azioni mentre ha la priorità in questa interfase.

7-3-1-2-1. Il giocatore non-di turno può spostare una sua qualsiasi carta Combattimento in Modalità Attiva diversa dalla sua carta difensore mettendola nella sua Area Combo per effettuare una combo.

7-3-1-2-1-1. Se lo fa, il giocatore deve mettere in Modalità Sposata una quantità di energia pari al costo di combo richiesto e dichiarare la combo. Se non può farlo, non può dichiarare una combo.

7-3-1-2-2. Il giocatore non-di turno può mettere una carta Combattimento dalla sua mano nella sua Area Combo per effettuare una combo.

7-3-1-2-2-1. Se lo fa, il giocatore deve mettere in Modalità Sposata una quantità di energia pari al costo di combo richiesto e dichiarare la combo. Se non può farlo, non può dichiarare una combo.

7-3-1-2-3. Il giocatore non-di turno può attivare le abilità [Attivazione:

Combattimento] della sua carta Leader, delle sue carte Combattimento o carte Extra.

7-3-1-2-3-1. Una finestra di risposta avviene sia prima che dopo la risoluzione dell'abilità. (Il giocatore di turno può attivare abilità [Contro] per le quali sono state soddisfatte le condizioni.)

7-3-1-2-3-2. [Risveglio] e [Brama] sono tipi di abilità [Attivazione]. Esse possono essere attivate in questo momento.

7-3-1-3. Se il giocatore non-di turno sceglie di non fare nulla, si procede all'Interfase di Danno.

7-4. Interfase di Danno

7-4-1. Ogni combattimento viene risolto in un'Interfase di Danno. L'Interfase di Danno si svolge nel modo seguente.

7-4-1-1. Le abilità che dicono "All'inizio dell'Interfase di Danno" si innescano e avviene un controllo di stato.

7-4-1-2. Aggiungi tutta la Potenza di Combo delle carte nell'area Combo del giocatore di turno alla potenza della carta attaccante.

7-4-1-3. Aggiungi tutta la Potenza di Combo delle carte nell'area Combo del giocatore non-di turno alla potenza della carta difensore.

7-4-1-4. Confronta la potenza della carta attaccante con quella della carta difensore. Se la potenza della carta attaccante è pari o superiore alla potenza della carta difensore, effettuare la seguente procedura. Altrimenti, non effettuare alcuna procedura relativa all'esito del combattimento, ma procedere invece al punto 7-4-1-5.

7-4-1-4-1. Se la carta difensore è la carta Leader, le abilità che dicono "Quando infliggi danno" si innescano e avviene un controllo di stato.

7-4-1-4-1-1. La carta attaccante infligge 1 danno al giocatore non-di turno.

7-4-1-4-1-2. Si verifica la condizione di innesco "quando hai inflitto danno".

7-4-1-4-2. Se la carta difensore è una carta Combattimento, viene messa KO e va messa nell'Area degli Scarti. Fare riferimento al paragrafo "10-1. Mettere KO" per ulteriori dettagli.

7-4-1-4-2-1. Le abilità che dicono "Quando una carta viene messa KO" si innescano.

7-4-1-4-3. Se la carta difensore è una carta Unison, si innescano le abilità le cui condizioni sono "quando un segnalino viene rimosso" e avviene un controllo di stato.

7-4-1-4-3-1. Se la carta attaccante ha un'abilità parola chiave di tipo [Attacco] (come Doppio Attacco, Triplo Attacco), rimuovi segnalini dalla carta Unison pari all'ammontare di danno che la carta

infiggerebbe attaccando una carta Leader.

7-4-1-4-3-2. Se la carta attaccante ha [Colpo Vincente], rimuovi tutti i segnalini dalla carta difensore.

7-4-1-4-3-3. Se la carta attaccante non ha né un'abilità parola chiave di tipo [Attacco] né [Colpo Vincente], rimuovi 1 segnalino dalla carta difensore.

7-4-1-4-3-4. Le abilità che dicono "Quando un segnalino viene rimosso" si innescano.

7-4-1-5. Avviene un controllo di stato.

7-4-1-6. Metti tutte le carte Combattimento in ogni Area Combo nell'Area degli Scarti del loro proprietario.

7-4-1-7. Tutti gli aumenti/riduzioni di potenza derivati dalle combo sulle carte attaccanti e le carte difensore cessano.

7-4-1-8. Le abilità che dicono "Alla fine di un combattimento" si innescano e avviene un controllo di stato.

7-4-1-8-1. Se le carte con abilità che dicono "Alla fine del combattimento in cui hai effettuato una combo con questa carta" vengono messe in un'Area degli Scarti da un'Area Combo durante la 7-4-1-6, quelle abilità entrano in sospeso al punto 7-4-1-8.

7-4-1-9. Tutti gli effetti che durano "fino alla fine del combattimento" terminano.

7-4-1-10. Il combattimento termina e si torna al punto 6-3-1-2.

8. Attivare e Risolvere Abilità

8-1. Abilità

8-1-1. Un'abilità si riferisce a un'istruzione generata dal testo della carta e al suo costo.

8-1-2. Le abilità possono essere suddivise in 3 categorie: [Attivazione], [Continuo] e [Auto].

8-1-3. Le abilità [Attivazione] sono abilità che un giocatore può attivare pagando il costo delle abilità e soddisfacendo le sue condizioni quando ha la priorità.

8-1-3-1. Le abilità [Attivazione] sono descritte sul testo delle carte nel modo seguente: "[Attivazione: Principale] costo dell'abilità: effetto", [Attivazione: Combattimento] costo dell'abilità: effetto" e "[Attivazione: Principale/Combattimento] costo dell'abilità: effetto". Il testo prima dei due punti è il costo dell'abilità necessario per attivare l'abilità [Attivazione] e il testo successivo è l'effetto reale del testo.

8-1-3-1-1. Alcune abilità [Attivazione] di carte Combattimento e carte Leader non hanno un costo. Tali abilità possono essere attivate

semplicemente dichiarandole.

8-1-3-1-2. Alcune abilità [Attivazione] di carte Extra non hanno costo. Tali abilità possono essere attivate pagando il costo d'energia della carta Extra. Esse sono descritte sul testo delle carte nel modo seguente: "[Attivazione: Principale] effetto", "[Attivazione: Combattimento] effetto" e "[Attivazione: Principale/Combattimento] costo dell'abilità: effetto".

8-1-4. Le abilità [Continuo] sono abilità che hanno costantemente un qualche tipo di effetto nel corso della partita mentre sono attive.

8-1-4-1. Le abilità [Continuo] sono descritte sul testo delle carte nel modo seguente: "[Continuo] (effetto)."

8-1-4-2. Se qualche effetto rende un certo bersaglio/oggetto di un'abilità [Continuo] non più in grado di essere un bersaglio/oggetto di quell'abilità, esso non può diventare bersaglio/oggetto della stessa abilità [Continuo] per la durata del turno.

8-1-5. Un'abilità [Auto] si attiva automaticamente quando si verifica l'evento specificato dall'abilità durante la partita.

8-1-5-1. Le abilità [Auto] sono descritte sul testo delle carte nel modo seguente: "[Auto] Quando si verifica (la condizione), applica (l'effetto)" o "[Auto] All'inizio della (fase o interfase), applica (l'effetto)" o "[Auto] Alla fine della (fase o interfase), applica (l'effetto)". "Le parti (condizione) e (fase o interfase) sono chiamate condizioni di innesco.

8-1-5-2. Alcune abilità [Auto] sono descritte come: "[Auto] Costo dell'abilità: (effetto)".

8-1-5-2-1. Se i costi di un'abilità [Auto] non vengono pagati, l'abilità non risolve e non avviene nulla.

8-2. Effetti

8-2-1. Gli effetti sono i dettagli reali delle istruzioni date ai giocatori dalle abilità.

8-2-2. Gli effetti possono essere suddivisi in effetti immediati, effetti continui ed effetti di sostituzione.

8-2-2-1. Le istruzioni degli effetti immediati vengono eseguite e terminano durante la risoluzione dell'effetto. Gli effetti di abilità come "Pesca 1 carta" o "Metti questa carta nell'Area degli Scarti" sono effetti immediati.

8-2-2-2. Gli effetti continui durano un determinato periodo di tempo (compresi gli effetti che non specificano quanto a lungo, come gli effetti "fino alla fine della partita") nel corso della partita. Gli effetti di abilità come "Questa carta ottiene +5000 potenza fino alla fine del combattimento." sono effetti continui.

8-2-2-2-1. Gli effetti che specificano una determinata durata vengono applicati fino alla fine del testo della carta.

8-2-2-3. Gli effetti di sostituzione sostituiscono determinati eventi durante la partita con l'evento specificato nell'effetto.

8-2-2-3-1. L'effetto di un'abilità che recita "Se stai per compiere A, compi invece B." è un effetto di sostituzione.

8-3. Abilità Valide e Annullate

8-3-1. Alcuni effetti potrebbero rendere validi o non validi altri effetti specifici. In tal caso, procedere nel modo seguente.

8-3-2. Se un effetto specifica che un'abilità viene parzialmente o totalmente invalidata in determinate condizioni, l'abilità invalidata (in quelle condizioni) viene riconosciuta come abilità i cui effetti non possono essere attivati. Se l'abilità invalidata richiede una scelta, tale scelta non viene effettuata.

8-3-3. Se un'abilità viene definita come parzialmente o totalmente valida in determinate condizioni, tale parte viene invalidata se quelle condizioni non sono soddisfatte.

8-3-4. Se tutte le abilità di una carta sono invalidate, essa viene considerata come una carta senza abilità.

8-4. Costo dell'Abilità

8-4-1. Un'abilità [Attivazione] può avere determinate azioni specificate prima dei due punti. Quelle azioni sono chiamate costi delle abilità.

8-4-2. "Pagare il costo dell'abilità" significa "effettuare le azioni specificate nel costo delle abilità".

8-4-2-1. Se un costo di una singola abilità include più azioni, effettuarle secondo l'ordine del testo.

8-4-2-1-1. Se altri effetti aggiungono costi di abilità successivamente a questo, risolvi gli effetti secondo il loro ordine di risoluzione.

8-4-2-2. Se un giocatore non può pagare una parte o tutto il costo di un'abilità, significa che il giocatore non è in grado di pagare il costo.

8-4-2-3. Alcuni costi delle abilità sono descritti con simboli come ①. Ciò implica scegliere e mettere altrettante tue energie in Modalità Sposata.

8-4-2-4. Alcuni costi di abilità presentano sfere colorate. Ciò implica scegliere e mettere altrettante tue energie in Modalità Sposata.

8-4-2-5. Costi di Abilità in Segnalini ([X])

8-4-2-5-1. Alcuni costi di abilità sono specificati come [X]. Questi si chiamano costi di abilità in segnalini.

8-4-2-5-1-1. Se il costo di abilità in segnalini è un numero positivo, l'abilità aggiunge quel numero di segnalini alla carta al momento

dell'attivazione.

8-4-2-5-1-2. Se il costo di abilità in segnalini è zero, l'abilità non aggiunge alcun segnalino alla carta al momento dell'attivazione.

8-4-2-5-1-3. Se il costo di abilità in segnalini è un numero negativo, l'abilità rimuove quel numero di segnalini dalla carta al momento dell'attivazione. Se non ci sono sufficienti segnalini sulla carta, l'abilità non può essere pagata.

8-4-2-5-2. Le abilità con costi in segnalini possono essere attivate e risolte una sola volta per turno, per ogni carta con tali abilità. Inoltre, dopo aver attivato e risolto un'abilità di questo tipo su una carta, nessun'altra abilità con costi in segnalini di quella carta potrà essere attivata durante quel turno.

8-5. Attivare e Risolvere

8-5-1. [Attivazione], [Auto], [Risveglio], [Brama] e le carte nella mano di un giocatore vengono risolte una volta attivate o una volta innescati i loro effetti. Le abilità [Continuo] non si attivano: i loro effetti sono costantemente attivi.

8-5-2. Attiva le abilità nel modo seguente.

8-5-2-1. Il giocatore specifica quale abilità desidera attivare. Se desidera attivare l'abilità di una carta nella sua mano, rivela quella carta.

8-5-2-2. Se l'abilità ha un costo, determinare quel costo e pagarlo interamente.

8-5-2-2-1. Quando si attivano le abilità delle carte Extra, determinare il costo di quella carta Extra e pagarlo.

8-5-2-3. L'abilità viene attivata.

8-5-2-4. Avviene una finestra di risposta.

8-5-2-5. Risolvi l'abilità.

8-5-2-5-1. Se un giocatore ha attivato un'abilità di una carta Extra, metti la carta nella sua Area degli Scarti ed applica l'effetto dell'abilità.

8-5-2-5-2. Se un giocatore ha attivato un'abilità [Attivazione] o [Auto] di una carta nell'Area Leader, Area di Combattimento o Area Combo, applica l'effetto dell'abilità.

8-5-2-6. Avviene una finestra di risposta.

8-5-3. Se l'abilità dice di "scegliere...", scegli la carta o il giocatore bersaglio quando richiesto, durante la risoluzione dell'abilità.

8-5-3-1. Se viene specificato il numero di bersagli che un giocatore sceglie, quest'ultimo deve scegliere il numero più vicino possibile a quel numero. Non si può scegliere intenzionalmente meno bersagli rispetto al numero specificato.

8-5-3-2. Se viene specificato di scegliere "fino a" un certo numero di bersagli, è possibile selezionare qualsiasi numero di bersagli da 0 al numero specificato.

8-5-3-3. Se viene specificato il numero di bersagli, ma alcuni bersagli non possono essere scelti, il giocatore sceglie quanti più bersagli possibili e risolve l'effetto specificato su di essi.

8-5-3-4. Se viene specificato il numero di bersagli, ma nessuno dei bersagli può essere scelto, non viene scelto alcun bersaglio. Tutti gli effetti riguardanti questi bersagli vengono ignorati.

8-5-3-5. Se il bersaglio specificato è una carta in un'area segreta, e se la scelta richiede determinate informazioni relative alla carta, i giocatori non possono garantire che il bersaglio sia una carta che soddisfi le condizioni richieste. Quindi, un giocatore può decidere di non scegliere una carta da un'area segreta, anche se essa può soddisfare le condizioni.

8-5-3-6. Se il testo non specifica un bersaglio, si applicano le seguenti regole: se l'effetto riguarda una carta, esso bersaglia la fonte dell'effetto, o se l'effetto riguarda un giocatore, esso bersaglia il controllore dell'effetto.

8-5-3-7. Quando scegli una carta da un mazzo, cerca guardando la parte frontale delle carte del mazzo, quindi seleziona la carta specificata al suo interno.

8-5-4. Se non diversamente specificato, se il testo si riferisce a una "carta Combattimento", si riferisce a una carta Combattimento in un'Area di Combattimento.

8-5-5. Se il testo si riferisce a una "energia", si riferisce a una carta presente nell'Area delle Energie.

8-5-6. Se il testo si riferisce alla "vita", si riferisce a una carta presente nell'Area delle Vite.

8-5-7. Se non diversamente specificato, se il testo si riferisce a una "carta Unison", si riferisce a una carta Unison in un'Area Unison.

8-5-8. Alcune abilità o costi di abilità fanno riferimento all'area da cui la carta può essere attivata, come "dalla tua mano" o "dalla tua Area degli Scarti". Abilità come queste non possono essere attivate a meno che le carte non siano nell'area specificata. Se si trovano in un'area differente, il costo dell'abilità non può essere pagato e l'attivazione dell'abilità non può essere annunciata.

8-6. Risoluzione delle Abilità [Auto]

8-6-1. Le abilità [Auto] sono abilità che si attivano automaticamente durante il controllo di stato nel momento in cui si verifica una determinata condizione di innesco.

8-6-2. Quando la condizione di innesco di un'abilità [Auto] viene soddisfatta, quell'abilità [Auto] entra in sospenso.

8-6-3. A meno che non sia specificato diversamente, se la condizione di innesco di un'abilità [Auto] viene soddisfatta più volte, quell'abilità [Auto] entra in sospenso più volte.

8-6-4. Quando si verifica un controllo di stato, un giocatore che deve attivare un'abilità [Auto] sceglie 1 delle sue abilità [Auto] in sospenso e l'attiva. Dopo aver risolto l'abilità, ridurre di 1 il numero di quelle abilità [Auto] in sospenso (rimuovendo quell'abilità da quelle in sospenso).

8-6-4-1. Se per qualche motivo non è possibile scegliere l'abilità [Auto] in sospenso che si desidera scegliere, annullare 1 di quelle abilità [Auto] in sospenso (rimuovendo quell'abilità da quelle in sospenso).

8-6-5. Esistono abilità [Auto] la cui condizione di innesco è il fatto di spostare una carta tra le aree. Ciò si chiama innesco di spostamento tra le aree.

8-6-5-1. Un'abilità [Auto] che si innesca in seguito allo spostamento tra le aree può richiedere informazioni relative alla carta che ha innescato l'abilità. In questo caso, tracciare le informazioni secondo la seguente procedura.

8-6-5-1-1. Se un'abilità [Auto] che si è innescata in seguito allo spostamento di una carta (o carte) da un'area aperta a un'area segreta (o viceversa) richiede informazioni relative alla carta, usare le informazioni della carta così com'era (o così com'è) nell'area aperta.

8-6-5-1-2. Se un'abilità [Auto] che si è innescata in seguito allo spostamento di una carta (o carte) da un'Area di Combattimento/Area Unison a qualsiasi altra area o un'abilità [Auto] di spostamento tra le aree dei giocatori richiede informazioni relative alla carta, usare le informazioni della carta così com'era (o così com'è) nell'Area di Combattimento/Area Unison.

8-6-5-1-3. Se un'abilità [Auto] (diversa da quelle descritte al punto 8-6-5-1-2) in seguito allo spostamento di una carta (o carte) da un'area aperta a un'area aperta richiede informazioni sulla carta, usare le informazioni della carta così com'era (o così com'è) nella nuova area.

8-6-5-2. Se un'abilità [Auto] con innesco in seguito a uno spostamento tra le aree viene annullata nella sua area d'origine, l'abilità non si innesca anche se la carta si sposta in un'area differente.

8-6-5-3 Le abilità [Auto] con “Quando giochi questa carta” sono abilità [Auto] di spostamento tra le aree che si innescano quando tali carte si spostano da una qualsiasi area diversa da un’Area di Combattimento/Area Unison a un’Area di Combattimento/Area Unison.

8-6-6. Un’abilità [Auto] può avere una condizione di innesco relativa non a un evento specifico ma al raggiungimento di una determinata condizione (esempio: Quando non ci sono carte nella mano di un giocatore...). Queste condizioni sono chiamate inneschi di stato.

8-6-6-1. Un innesco di stato entra in sospenso (solo una volta) quando si verifica la situazione specificata. Dopo che quest’abilità [Auto] è stata risolta, se la condizione di innesco viene soddisfatta ancora una volta, l’abilità entra ancora in sospenso a meno che non sia specificato diversamente.

8-6-7. Se un’abilità [Auto] entra in sospenso, anche se la carta con quell’abilità non si trova più nella stessa area o se l’abilità è stata annullata, il giocatore deve comunque risolvere quell’abilità [Auto]. Tuttavia, se l’effetto di quell’abilità [Auto] è diventato impossibile da eseguire a causa del cambio di area, tale effetto non risolve.

8-7. Esecuzione di Effetti Immediati

8-7-1. Se un giocatore deve eseguire un effetto immediato, deve eseguire immediatamente l’azione specificata.

8-8. Esecuzione di Effetti Continui

8-8-1. Quando viene richiesta l’informazione di una carta mentre un qualsiasi effetto continuo è attivo, effettuare la seguente procedura in modo da applicare l’effetto continuo a tale informazione.

8-8-1-1. Le informazioni specificate sulla carta medesima saranno sempre il riferimento di base per le informazioni.

8-8-1-2. Successivamente, applica tutti gli effetti continui tranne gli effetti che riscrivono le informazioni numeriche.

8-8-1-3. Quindi, applica tutti gli effetti continui che riscrivono le informazioni numeriche.

8-8-1-4. Tutti gli effetti continui tranne quelli generati dalle abilità [Continuo] non si applicano alle carte che sono state spostate dall’Area di Leader/Area di Combattimento/Area Unison ad altre aree dopo che l’effetto è stato risolto.

8-8-1-5. Gli effetti continui che riscrivono le informazioni delle carte in aree specifiche vengono applicati appena le carte entrano in quell’area.

8-8-1-5-1. Un’abilità [Auto] che si è innescata da una carta entrando in un’area con determinate informazioni verifica le suddette

informazioni dopo l’applicazione di eventuali effetti continui in quell’area.

8-9. Esecuzione di Effetti di Sostituzione

8-9-1. Se un effetto di sostituzione è attivo, l’evento specificato non viene applicato quando si verifica e viene invece applicato l’evento specificato dall’effetto di sostituzione.

8-9-1-1. Quindi, si considera come se l’evento originale non fosse mai accaduto.

8-9-2. Se ci sono più effetti di sostituzione che cercano di sostituire un singolo evento, il giocatore influenzato dall’evento sceglie quale effetto di sostituzione attivare.

8-9-2-1. Se le carte o le abilità sono l’oggetto della sostituzione, il controllore di quelle carte o abilità compie la scelta.

8-9-2-2. Se delle azioni durante la partita sono oggetto di sostituzione, il giocatore che esegue l’azione o il controllore della carta bersaglio dell’azione compie la scelta.

8-9-2-3. Ogni effetto di sostituzione può essere applicato una sola volta allo stesso evento oggetto.

8-9-3. Se l’effetto di sostituzione è un effetto di sostituzione volontario (se sta per succedere X, puoi invece effettuare Y. Se lo fai, effettua Z), e un giocatore non è in grado di compiere quella scelta, non si può applicare l’effetto di sostituzione.

8-10. Informazioni Definitive di una Carta

8-10-1. Se un qualunque effetto si riferisce a informazioni o allo stato di una determinata carta, e se la carta si sta spostando da un’area all’altra durante l’esecuzione dell’effetto, l’effetto si riferisce alle informazioni della carta così com’è nella nuova area in cui si è stato spostato.

9. Esecuzione delle Regole

9-1. Regole Fondamentali

9-1-1. L’esecuzione delle regole è un termine generico che si riferisce a varie esecuzioni automatiche delle regole per determinati eventi che accadono durante la partita.

9-1-2. L’esecuzione delle regole può essere suddivisa in esecuzione di regole d’interruzione e esecuzione di regole di conferma.

9-1-2-1. L’esecuzione delle regole d’interruzione viene immediatamente risolta quando si verifica, anche mentre si effettuano altre azioni.

9-1-2-2. L’esecuzione delle regole di conferma viene eseguita solo durante i controlli di stato e le finestre di risposta e solo se le

condizioni sono soddisfatte. Anche se le condizioni sono soddisfatte durante un'altra azione, se la condizione non è soddisfatta durante i controlli di stato o le finestre di risposta, tale esecuzione delle regole non avviene.

9-1-2-3. Se, nello stesso momento, ci sono più richieste di esecuzione delle regole di conferma, effettuarle contemporaneamente.

9-2. Sconfitta

9-2-1. La sconfitta è un processo di esecuzione delle regole d'interruzione.

9-2-2. All'inizio dell'esecuzione delle regole, se un giocatore soddisfa le seguenti condizioni di sconfitta, quel giocatore perde la partita.

9-2-3. Se un giocatore non ha carte nella propria Area delle Vite, quel giocatore ha soddisfatto la condizione di sconfitta.

9-2-4. Se un giocatore non ha carte nel proprio mazzo, quel giocatore ha soddisfatto la condizione di sconfitta.

9-3. Combo Non Valide

9-3-1. Le combo non valide sono processi di esecuzione delle regole di conferma.

9-3-2. Se una o più carte Combattimento vengono messe nell'Area Combo in qualsiasi momento che non sia durante il combattimento, metti tutte quelle carte nell'Area degli Scarti del loro proprietario.

9-4. Mettere le carte sopra carte specifiche.

9-4-1. Mettere le carte sopra carte specifiche è un processo di esecuzione delle regole d'interruzione.

9-4-2. Quando una nuova carta viene messa su una carta presente nell'Area di Combattimento, nell'Area Leader o nell'Area Unison, gli effetti continui riguardanti addizioni o sottrazioni alla potenza della carta e alla posizione della carta esistente vengono mantenuti dalla carta messa sopra di essa.

9-5. Potenza di carte Combattimento pari o inferiore a 0.

9-5-1. Quando la potenza di una carta Combattimento viene ridotta a 0 o meno, avviene un processo di esecuzione delle regole di conferma.

9-5-2. Se la potenza di una carta Combattimento viene ridotta a 0 o meno, quella carta viene messa nell'Area degli Scarti del suo proprietario.

9-5-2-1. Dopo che un effetto modifica la potenza di una carta Combattimento, se tale numero viene ridotto a 0 o meno e la carta viene messa nell'Area degli Scarti successivamente all'esecuzione delle regole, si considera che la carta Combattimento sia stata

messa nell'Area degli Scarti del suo proprietario per via di quell'effetto.

9-6. Rimuovere Segnalini dalle carte Unison

9-6-1. Rimuovere segnalini dalle carte Unison è un'esecuzione delle regole d'interruzione.

9-6-1-1. Quando uno o più segnalini vengono rimossi da una carta Unison, se ci sono uno o più segnalini rimasti sulla carta, vengono ripristinati tutti gli effetti continui che modificano la potenza della carta.

9-6-1-2. Quando uno o più segnalini vengono rimossi da una carta Unison, se non rimangono segnalini sulla carta, la carta Unison viene messa nell'Area degli Scarti del suo proprietario.

9-7. Procedura da Seguire Quando la Potenza di una carta Unison Viene Ridotta a Zero o Meno

9-7-1. Quando la potenza di una carta Unison viene ridotta a zero o meno, interviene un processo delle regole di conferma.

9-7-2. Quando la potenza di una carta Unison viene ridotta a zero o meno, viene rimosso 1 segnalino da essa.

9-7-2-1. Se la potenza di una carta Unison viene ridotta a zero o meno tramite un effetto, viene rimosso 1 segnalino da essa in seguito all'esecuzione delle regole come descritto nel paragrafo

9-7-2. Se questo comporta mettere la carta Unison nell'Area degli Scarti poiché risulta non avere alcun segnalino su di essa, si considera che l'effetto abbia causato alla carta Unison di essere stata messa nell'Area degli Scarti del proprietario.

10. Parole Chiave e Abilità Parola Chiave

10-1. Mettere KO

10-1-1. Mettere KO si riferisce all'atto di spostare una carta Combattimento dall'Area di Combattimento all'Area degli Scarti del suo proprietario.

10-1-2. Una carta viene messa KO solo ed esclusivamente quando un effetto dice di "mettere KO" una carta o a causa di una regola che specifica di mettere KO una carta. Le carte Combattimento in un'Area degli Scarti che sono state messe lì per altre ragioni non sono necessariamente "state messe KO".

10-2. [Risveglio] ([Risveglio: Impulso])

10-2-1. [Risveglio] ([Risveglio: Impulso]) è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale/Combattimento] che i giocatori possono attivare se le condizioni sono soddisfatte e pagando i costi associati.

10-2-2. [Risveglio] ([Risveglio: Impulso]) è descritto come segue:

"[Risveglio] ([Risveglio: Impulso]) (condizione) (effetto)."

10-2-2-1. Alcuni testi di carte si riferiscono alle abilità [Risveglio]. Ciò si riferisce sia alle abilità [Risveglio] che alle abilità [Risveglio: Impulso].

10-2-3. Una carta per cui viene attivato [Risveglio] ([Risveglio: Impulso]) viene girata, ma viene considerata la stessa carta.

10-2-3-1. "La stessa carta" significa che la carta è 1 carta con informazioni differenti tra fronte e retro.

10-2-4. Se una carta viene girata a causa di [Risveglio] ([Risveglio: Impulso]), viene comunque considerata la stessa carta.

10-2-4-1. "La stessa carta" significa che la carta è 1 carta con informazioni differenti tra fronte e retro.

10-2-5. Quando una carta viene girata a causa di [Risveglio] ([Risveglio: Impulso]), la posizione della carta prima di essere girata e gli eventuali effetti continui che influenzano la potenza della carta vengono mantenuti.

10-3. [Terreno]

10-3-1. [Terreno] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale] presente su alcune carte Extra che recita "Metti questa carta nella tua Area di Combattimento in Modalità Attiva".

10-3-2. Le carte Extra con [Terreno] possono avere abilità diverse da [Terreno]. Queste abilità sono generalmente valide solo quando la carta viene messa nell'Area di Combattimento e vengono attivate senza mettere la carta nell'Area degli Scarti (a meno che non sia specificato diversamente).

10-3-3. Quando un giocatore risolve l'attivazione di un altro effetto [Terreno], tutte le altre carte Extra con [Terreno] nell'Area di Combattimento di quel giocatore vengono messe nell'Area degli Scarti.

10-4. [Bloccante]

10-4-1. [Bloccante] è un'abilità parola chiave [Auto] che un giocatore può attivare mettendo la carta in Modalità Spossata quando viene attaccata una qualsiasi sua altra carta. Quando viene attivata, la carta difensore diventa la carta che ha attivato [Bloccante].

10-4-1-1. Quando [Bloccante] viene utilizzato per modificare una carta difensore con una carta che ha attivato [Bloccante], vengono attivate tutte le condizioni di innesco "Quando questa carta viene attaccata" presenti su quella carta.

10-4-2. "Annullare un [Bloccante]" è una procedura speciale in cui il bersaglio originale dell'attacco torna a essere il bersaglio dell'attacco.

10-5. [Evoluzione] ([EX-Evoluzione] [Xeno-Evoluzione])

10-5-1. [Evoluzione] ([EX-Evoluzione] [Xeno-Evoluzione]) è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale] che può essere attivata pagando il costo dell'abilità e scegliendo una o più carte Combattimento in gioco nella tua Area di Combattimento con i nomi specificati e che soddisfino le condizioni specificate. Se un giocatore non può scegliere le carte Combattimento specificate, non può attivare [Evoluzione] ([EX-Evoluzione] [Xeno-Evoluzione]).

10-5-2. [Evoluzione] ([EX-Evoluzione] [Xeno-Evoluzione]) può essere attivata solo dalla mano di un giocatore.

10-5-3. [Evoluzione] ([EX-Evoluzione] [Xeno-Evoluzione]) è descritta come: "[Evoluzione] ([EX-Evoluzione] [Xeno-Evoluzione]) costo dell'abilità condizione: <nome personaggio>".

10-5-3-1. A volte le condizioni non sono specificate. In questi casi, non è richiesta alcuna condizione.

10-5-3-2. Alcuni testi di carte si riferiscono ad abilità [Evoluzione]. Ciò si riferisce a [Evoluzione], [Ex-Evoluzione] e [Xeno-Evoluzione].

10-5-4. Quando viene attivata [Evoluzione] ([EX-Evoluzione]), la relativa carta viene giocata sopra la carta Combattimento scelta come descritto nel paragrafo 10-5-1 durante la risoluzione. Da quel momento in poi, l'intera pila di carte viene considerata come 1 carta, ma la posizione e tutti gli effetti che già influenzavano la potenza della carta precedentemente vengono mantenuti.

10-5-5. Quando viene attivata [Xeno-Evoluzione], la relativa carta viene giocata in Modalità Attiva durante la risoluzione dopo aver mandato la carta Combattimento scelta nel paragrafo 10-5-1 nel Warp del suo proprietario.

10-5-6. "Evolvere" significa giocare la carta come se la stessa venisse giocata tramite [Evoluzione] ([EX-Evoluzione] [Xeno-Evoluzione]).

10-5-7. "Evoluta" significa una carta che è stata giocata tramite [Evoluzione] ([EX-Evoluzione] [Xeno-Evoluzione]).

10-6. [Critico]

10-6-1. [Critico] è un'abilità parola chiave [Continuo] che recita: "Quando questa carta infligge danno al tuo avversario attaccando, lui mette altrettante carte nella sua Area degli Scarti invece che nella sua mano".

10-7. [Colpo]

10-7-1. [Colpo] è un'abilità parola chiave [Continuo] descritta come: "Se questa carta sta per infliggere danno tramite un attacco, essa infligge invece X danni."

10-7-1-1. La X di [Doppio Colpo] è pari a 2.

10-7-1-2. La X di [Tripla Colpo] è pari a 3.

10-7-1-3. La X di [Quadruplo Colpo] è pari a 4.

10-8. [Doppio Attacco] ([X Attacco])

10-8-1. [Doppio Attacco] è un'abilità parola chiave [Auto] [Una Volta per Turno] descritta come: "Quando questa carta attacca, mettila in Modalità Attiva alla fine del combattimento." L'abilità si attiva X-1 volte per turno.

10-8-1-1. La X di [Doppio Attacco] è pari a 2.

10-8-1-2. La X di [Tripla Attacco] è pari a 3.

10-9. [Vendetta]

10-9-1. [Vendetta] è un'abilità parola chiave [Auto] che è descritta come: "Quando questa carta diventa una carta difensore, metti KO la carta attaccante alla fine del combattimento. "

10-10. [Contro]

10-10-1. [Contro] è un'abilità parola chiave che può essere attivata solo durante una finestra di risposta pagando il suo costo d'energia e costo dell'abilità.

10-10-2. [Contro] può essere attivato solo dalla mano di un giocatore.

10-10-3. [Contro] è descritto come segue: "[Contro: Condizione di Attivazione] costo dell'abilità: effetto."

10-10-3-1. Alcune carte si riferiscono ad abilità [Contro]. Ciò si riferisce alle abilità [Contro: Giocata], [Contro: Attacco], [Contro: Attacco di Carta Combattimento] e [Contro: Contro].

10-10-3-2. Le abilità [Contro: Giocata] entrano in sospenso quando l'avversario paga il costo d'energia e dichiara di giocare una carta, quando l'avversario attiva un'abilità che ha descrizioni come "Gioca" o "Quando viene giocata" o dopo che l'avversario ha risolto un effetto che contiene descrizioni come "Gioca" o "Quando viene giocata".

10-10-3-3. Le abilità [Contro: Attacco] entrano in sospenso quando l'avversario dichiara un attacco o quando l'avversario attiva o risolve un'abilità che ha descrizioni come "Attacca" o "Quando attacca".

10-10-3-4. Le abilità [Contro: Attacco di Carta Combattimento] entrano in sospenso quando l'avversario dichiara un attacco con una carta Combattimento o quando l'avversario attiva un'abilità che ha descrizioni come "Attacca con una carta Combattimento".

10-10-3-5. Le abilità [Contro: Contro] entrano in sospenso quando l'avversario attiva un'abilità [Contro].

10-10-3-6. Le abilità [Contro] rimangono in sospenso fino a quando

un giocatore attiva la [Contro] o quando termina la finestra di risposta.

10-10-4. Le carte che hanno attivato [Contro] vengono messe nell'Area degli Scarti (a meno che non sia specificato diversamente).

10-10-5. "Annullare una [Contro]" significa impedire che l'effetto di un'abilità [Contro] già attiva si risolva.

10-11. [Una Volta per Turno]

10-11-1. [Una Volta per Turno] è una parola chiave che specifica che un'abilità [Auto] o [Attivazione] può essere attivata una sola volta per turno.

10-11-2. La limitazione "una volta per turno" riguarda individualmente ogni abilità. Se ci sono più carte con la stessa abilità "una volta per turno", possono essere attivate ciascuna una volta per turno.

10-11-3. Le abilità senza la limitazione "una volta per turno" possono essere attivate quante volte un giocatore desidera, purché vengano pagati i costi delle abilità e le condizioni siano soddisfatte.

10-11-4. Quando un'abilità [Auto] con [Una Volta per Turno] entra in sospenso contemporaneamente più volte, solo una delle abilità viene risolta e il resto viene annullato.

10-11-5. Dopo che un'abilità con [Una Volta per Turno] viene risolta una volta, non verrà innescata per il resto del turno anche se i suoi costi e condizioni sono soddisfatti e non può essere attivata.

10-12. [Indistruttibile]

10-12-1. [Indistruttibile] è un'abilità parola chiave [Continuo]. Le carte con [Indistruttibile] non possono essere messe KO né possono essere rimosse dall'Area di Combattimento da abilità di carte dell'avversario o in seguito al combattimento.

10-13. [Unione]

10-13-1. [Unione] è una dicitura per un sottogruppo di abilità che consentono di giocare carte Combattimento da aree specifiche quando determinati costi e condizioni sono soddisfatte.

10-13-2. Le abilità [Unione] sono descritte generalmente come [Unione-X].

10-13-2-1. Alcuni testi di carte si riferiscono ad abilità [Unione]. Ciò si riferisce alle abilità [Unione-Fusione], [Unione-Potara] e [Unione-Assorbimento].

10-13-3. [Unione-Fusione]

10-13-3-1. [Unione-Fusione] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale] che può essere attivata quando un giocatore ha in mano una ciascuna delle carte Combattimento dei personaggi specificati e

ciascuna ha la medesima potenza.

10-13-3-2. [Unione-Fusione] può essere attivata solo dalla mano di un giocatore.

10-13-3-3. Il costo dell'abilità [Unione-Fusione] è descritta come segue: "[Unione-Fusione]: <Nome Personaggio A> e <Nome Personaggio B>".

10-13-3-4. Quando si attiva [Unione-Fusione], i giocatori mettono 1 ciascuna delle Carte Combattimento specificate con la stessa potenza dalla loro mano nella loro Area degli Scarti e giocano la Carta Combattimento in Modalità Attiva.

10-13-4. [Unione-Potara]

10-13-4-1. [Unione-Potara] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale] che può essere attivata pagando il costo dell'abilità e scegliendo le carte Combattimento di ciascun personaggio specificato dalla propria Area di Combattimento. Se il giocatore non può scegliere tutte le carte Combattimento specificate, non può attivare [Unione-Potara].

10-13-4-2. [Unione-Potara] può essere attivata solo dalla mano di un giocatore.

10-13-4-3. [Unione-Potara] è descritta come "[Unione-Potara] Costo dell'abilità: <Nome Personaggio A> e <Nome Personaggio B>."

10-13-4-4. Quando viene attivata [Unione-Potara], la relativa carta viene messa sopra le due carte Combattimento scelte nel paragrafo

10-13-4-1 durante la risoluzione e viene giocata in Modalità Attiva.

10-13-4-4-1. Tutti gli effetti continui che influenzano la potenza di ciascuna delle carte Combattimento sottostanti vengono mantenuti.

10-13-5. [Unione-Assorbimento]

10-13-5-1. [Unione-Assorbimento] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale] che può essere attivata mettendo le carte specificate dalle aree specificate sopra le carte che hanno attivato [Unione-Assorbimento].

10-13-5-2. [Unione-Assorbimento] può essere attivata dall'Area di Combattimento.

10-13-5-3. [Unione-Assorbimento] è descritta come "[Unione-Assorbimento] costo dell'abilità: effetto."

10-13-5-4. Metti la carta scelta nel paragrafo 10-13-5-1 sopra la carta Combattimento che ha attivato [Unione-Assorbimento] durante la risoluzione.

10-13-5-4-1. Tutti gli effetti continui che influenzano la potenza su qualsiasi delle carte Combattimento sottostanti vengono mantenuti, insieme alla loro posizione (Modalità Attiva o Sposata).

10-14. [Supremo]

10-14-1. [Supremo] è un'abilità parola chiave [Continuo] che riguarda la costruzione del mazzo. Un giocatore può avere una sola carta con [Supremo] nel proprio mazzo.

10-15. [Reame Supremo] ([Reame Supremo X])

10-15-1. [Reame Supremo] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale] che un giocatore può attivare quando ha X o più carte nella sua Area degli Scarti.

10-15-2. [Reame Supremo] è descritto come segue: "[Reame Supremo X] costo dell'abilità."

10-15-3. Quando un giocatore attiva [Reame Supremo] dalla sua mano, può giocare la carta con [Reame Supremo] mandando tutte le carte dalla sua Area degli Scarti nel suo Warp.

10-15-4. Se la carta giocata con [Reame Supremo] è ancora nell'Area di Combattimento alla fine del turno in cui è stata giocata tramite [Reame Supremo], viene mandata nel Warp.

10-15-5. [Reame Supremo] e [Oscuro Reame Supremo] in totale possono essere attivati una sola volta per turno.

10-16. [Barriera]

10-16-1. [Barriera] è un'abilità parola chiave [Continuo] che recita "Questa carta non può essere scelta da abilità di carte del tuo avversario."

10-17. [Super Combo] è un'abilità parola chiave [Continuo] che riguarda la costruzione del mazzo e che recita "Puoi includere un massimo di 4 carte con [Super Combo] nel tuo mazzo."

10-18. Pedina

10-18-1. Una pedina è una carta Combattimento creata dall'abilità di alcune carte.

10-18-2. Le pedine hanno le stesse informazioni delle carte. Quando si fa riferimento alle informazioni delle pedine per le abilità, etc., fare riferimento alle informazioni specificate dell'effetto che ha creato la pedina.

10-18-3. Se non viene specificato diversamente, la pedina viene giocata nell'Area di Combattimento del controllore dell'effetto che ha creato la pedina.

10-18-4. Quando si crea una pedina '(Nome)', il (Nome) è il nome della pedina.

10-18-5. In assenza di altre regole, le pedine verranno trattate come le carte.

10-18-6. Quando si seleziona una carta da un'area specifica, un giocatore può anche selezionare una pedina. Allo stesso modo,

quando gli effetti vengono applicati alle carte in un'area specifica, tali effetti vengono applicati anche alle pedine.

10-18-7. Se una pedina sta per lasciare un'Area di Combattimento o un'Area Combo per un'area differente (mano, etc.), rimuovila invece dal gioco.

10-19. Rimuovere dal Gioco

10-19-1. Rimuovere dal gioco significa rimuovere le carte specificate, mettendole al di fuori del gioco.

10-19-2. Le carte rimosse dal gioco non esistono in nessuna area.

10-19-3. Le carte rimosse dal gioco devono essere scoperte e visibili a tutti i giocatori.

10-20. [Colpo Vincente]

10-20-1. [Colpo Vincente] è un'abilità parola chiave [Continuo] che recita: "Quando infliggi danno al tuo avversario attaccando con questa carta, vinci la partita."

10-21. [Guerriero dell'Universo 7]

10-21-1. [Guerriero dell'Universo 7] è un'abilità parola chiave [Continuo] che recita: "Le carte <Universo 7> in qualunque area vengono considerate come se non avessero alcun costo specifico."

10-22. [Deviare]

10-22-1. [Deviare] è un'abilità parola chiave [Continuo] che recita: "Questa carta è immune alle abilità [Contro: Giocata]."

10-22-2. [Deviare] ha effetto nel tempo che intercorre tra quando un giocatore annuncia che sta giocando una carta Combattimento con [Deviare] al momento in cui la carta Combattimento entra effettivamente in gioco.

10-22-3. [Deviare] ha effetto anche quando una carta Combattimento con [Deviare] viene giocata tramite un'abilità.

10-23. [Legame] ([Legame X])

10-23-1. [Legame] è un'abilità parola chiave che consente alle abilità con [Legame] di avere effetto quando hai X o più carte Combattimento nella tua Area di Combattimento.

10-23-2. Le abilità [Legame] sono descritte come segue: "[Legame X]" o "[Legame X] carta Combattimento specifica".

10-23-2-1. Se viene specificata una carta Combattimento, l'abilità con [Legame] ha effetto solo quando hai X o più carte Combattimento specificate nella tua Area di Combattimento.

10-24. [Scambio] ([Scambio X])

10-24-1. [Scambio] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale].

10-24-2. [Scambio] è descritto come segue: "[Scambio X] costo

dell'abilità: carta Combattimento specifica con costo d'energia pari a X."

10-24-3. Quando attivi [Scambio], scegli fino a 1 carta Combattimento specificata dalla tua mano con costo d'energia pari a X e giocala, quindi fai tornare la carta Combattimento che ha attivato [Scambio] in mano al suo proprietario.

10-25. [Oscuro Reame Supremo] ([Oscuro Reame Supremo X])

10-25-1. [Oscuro Reame Supremo] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale] che un giocatore può attivare quando ha X o più carte nere nella sua Area degli Scarti.

10-25-2. [Oscuro Reame Supremo] è descritto come segue: "[Oscuro Reame Supremo X] costo dell'abilità."

10-25-3. Quando un giocatore attiva [Oscuro Reame Supremo] dalla sua mano, può giocare la carta con [Oscuro Reame Supremo] mandando tutte le carte dalla sua Area degli Scarti nel suo Warp.

10-25-4. [Reame Supremo] e [Oscuro Reame Supremo] in totale possono essere attivati una sola volta per turno.

10-26. [Tunnel Spaziale]

10-26-1. [Tunnel Spaziale] è un'abilità parola chiave [Continuo] che recita: "(Puoi attivare [Reame Supremo] e [Oscuro Reame Supremo] fino a un totale di 2 volte per turno.)"

10-27. "Scegli X opzioni"

10-27-1. Alcune abilità [Attivazione] e [Auto] ti consentono di scegliere una o più opzioni da un elenco di effetti da attivare.

10-27-2. Scegli X abilità tra tutte le opzioni selezionabili presenti nell'elenco puntato (*).

10-27-3. Quando si scelgono più effetti, il giocatore che attiva l'abilità sceglie quali effetti desidera attivare e in quale ordine.

10-28. [Brama]

10-28-1. [Brama] è un'abilità parola chiave che può essere attivata soddisfacendo le condizioni e pagando i costi.

10-28-2. [Brama] è descritta come segue: "[Brama] condizione: (effetto)"

10-28-3. Quando viene attivata [Brama] la relativa carta viene girata sul retro, ma viene considerata la stessa carta.

10-28-3-1. "La stessa carta" significa che la carta è 1 carta con informazioni differenti tra fronte e retro.

10-28-4. Se una carta viene girata dal retro al lato frontale, viene comunque considerata la stessa carta.

10-28-5. Quando una carta viene girata a causa di [Brama], la posizione della carta prima di essere girata e gli eventuali effetti

continui che influenzano la potenza della carta vengono mantenuti.

10-29. [Fulgore] ([Fulgore X])

10-29-1. [Fulgore] è un'abilità parola chiave che modifica le altre abilità, impedendo loro di attivarsi a meno che il numero di carte nell'Area degli Scarti del loro controllore sia pari o superiore al numero specificato.

10-29-2. [Fulgore] è descritta come: "[Fulgore X]."

10-30. [Raffica] ([Raffica X])

10-30-1. [Raffica] è un'abilità parola chiave che definisce che un'abilità con [Raffica] può essere attivata solo se il controllore sceglie di mettere il numero specificato di carte dalla cima del proprio mazzo nella sua Area degli Scarti.

10-30-2. [Raffica] è descritta come: "[Raffica X]."

10-30-3. Le abilità con [Raffica] devono prima risolvere [Raffica] come parte del costo dell'abilità.

10-31. [Dragon Ball]

10-31-1. [Dragon Ball] è un'abilità parola chiave che riguarda la costruzione del mazzo e che recita: "Puoi includere quante copie di questa carta desideri nel tuo mazzo, finché il numero totale delle carte con [Dragon Ball] è al massimo pari a 7."

10-32. (Avvento) ([Avvento XY])

10-32-1. [Avvento] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Combattimento] che si attiva quando i colori originali delle carte nella tua Area Combo corrispondono ai colori specificati da [Avvento].

10-32-2. [Avvento] è descritta come: [Avvento XY] costo dell'abilità".

10-32-3. [Avvento] è un'abilità che può essere attivata dalla mano di un giocatore. Attivando [Avvento] su una carta, si mette in gioco quella carta.

10-33. [Egida] ([Egida XY])

10-33-1. [Egida] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Combattimento]. Si attiva quando metti una o più carte con i colori originali specificati da [Egida] dalla tua mano nella tua Area degli Scarti come parte del costo dell'abilità.

10-33-1-1. [Egida] può essere attivata solo durante l'Interfase di Difesa nel turno del tuo avversario.

10-33-2. [Egida] è descritta come: "[Egida XY]."

10-33-3. Un giocatore che attiva [Egida] sceglie fino a 2 sue energie e le mette in Modalità Attiva.

10-34. [Esaurimento Energetico]

10-34-1. [Esaurimento Energetico] è un'abilità parola chiave [Continuo]. Se una carta con [Esaurimento Energetico] viene messa

in un'Area delle Energie da una qualsiasi area, va collocata in Modalità Spossata.

10-35. [Alleanza] ([Alleanza XY])

10-35-1. [Alleanza] è un'abilità parola chiave [Auto]. Quando una carta con [Alleanza] attacca, il suo controllore può attivare [Alleanza] scegliendo una o più carte Combattimento con i colori che corrispondono ai colori specificati da [Alleanza] dalla sua Area di Combattimento come parte del costo dell'abilità.

10-35-2. [Alleanza] è descritta come: "[Alleanza XY] (effetto)".

10-36. [Offerta]

10-36-1. [Offerta] è un'abilità parola chiave [Auto] che si attiva quando una carta con [Offerta] entra in gioco.

10-36-2. Quando [Offerta] si attiva, l'avversario del giocatore che ha giocato la carta con [Offerta] può mettere una carta della propria vita nella propria Area degli Scarti. Se non lo fa, il proprietario della carta con [Offerta] pesca 2 carte.

10-37. [Rianimare] ([Rianimare XY])

10-37-1. [Rianimare] è un'abilità parola chiave [Auto]. Quando una carta Combattimento con [Rianimare] viene messa KO, il suo proprietario può mettere 1 o più carte con colori che corrispondono sia a X e Y dalla sua mano nella sua Area degli Scarti come parte del costo dell'abilità. Se lo fa, la carta con [Rianimare] viene giocata dall'Area degli Scarti del suo proprietario e [Rianimare] viene annullata su quella carta fino alla fine del turno.

10-37-2. [Rianimare] è descritta come segue: "[Rianimare XY]."

10-38. [Eroico]

10-38-1. [Eroico] è un'abilità parola chiave [Auto] che si attiva quando il suo proprietario gioca un'altra carta Combattimento con «Eroico» o attiva un'abilità di una carta Extra «Eroico», facendo pescare 1 carta al suo proprietario e annullandosi fino alla fine del turno.

10-39. [Malvagio]

10-39-1. [Malvagio] è un'abilità di parola chiave [Auto] che si attiva quando il suo proprietario gioca un'altra carta Combattimento con «Malvagio» o un'abilità di una carta Extra «Malvagio», facendo in modo che l'avversario scelga 1 carta dalla sua mano e la metta nella sua Area degli Scarti, quindi si annulla fino alla fine del turno.

10-40. [Evocatore]

10-40-1. [Evocatore] è un'abilità parola chiave [Continuo] che consente al suo proprietario di attivare una carta Extra multicolore rosso-blu dalla mano senza pagare il suo costo d'energia, mettendo

una carta multicolore rosso-blu da Modalità Attiva in Modalità Sposata.

10-41. [Successore]

10-41-1. [Successore] è un'abilità parola chiave [Attivazione: Principale] che consente al suo proprietario di scegliere un numero qualsiasi di carte Combattimento mono-verdi, mono-gialle e/o verde-gialle dalla sua Area di Combattimento la cui somma di costo d'energia è pari al costo d'energia della carta con [Successore] e metterle nell'Area degli Scarti dei loro proprietari per giocare la carta con [Successore] senza pagare il suo costo d'energia.

10-41-2. [Successore] è descritto come segue: "[Successore] costo dell'abilità".

10-41-3. [Successore] può essere attivato dalla mano del suo proprietario per giocare la carta con [Successore].

10-42. [Unico]

10-42-1. [Unico] è un'abilità parola chiave [Continuo]. Se una carta con [Unico] è in gioco, nessun'altra carta con lo stesso nome può essere giocata nell'Area di Combattimento del suo controllore.

10-42-2. [Unico] si applica nel momento in cui un giocatore annuncia di giocare una carta Combattimento con [Unico] e anche mentre la carta è in gioco.

10-42-3. [Unico] si applica anche durante la risoluzione di abilità usate per giocare carte Combattimento con [Unico].

11. Altro

11-1. Cicli Infiniti

11-1-1. Quando si effettuano alcuni processi, può capitare che un'azione può essere o deve essere eseguita all'infinito. Ciò si chiama ciclo infinito. Un ciclo di azioni è un insieme di azioni svolte dall'inizio alla fine del ciclo, prima che si ripetano. Se si verifica un evento del genere, svolgere la seguente procedura.

11-1-2. Se nessun giocatore può interrompere quel ciclo infinito, la partita termina in pareggio.

11-1-2-1. Se un solo giocatore ha la possibilità di interrompere il ciclo infinito all'interno del ciclo di azioni, quel giocatore dichiara quante volte desidera effettuare il ciclo di azioni. Effettuare il ciclo di azioni quel numero di volte e fermarsi al punto in cui quel giocatore può intervenire per interrompere il ciclo infinito. Il giocatore non può effettuare un'azione che faccia riprendere nuovamente il ciclo anche se lo stato è identico a prima che il ciclo iniziasse (tutte le carte sono nelle stesse aree), a meno che non sia costretto a farlo a causa di determinati effetti, come gli effetti delle abilità [Auto].

11-1-2-2. Se entrambi i giocatori hanno la possibilità di interrompere il ciclo infinito all'interno del ciclo di azioni, il giocatore di turno dichiara quante volte desidera effettuare il ciclo di azioni. Quindi il giocatore non-di turno dichiara quante volte desidera effettuare il ciclo di azioni. Effettuare il ciclo di azioni il minor numero di volte dichiarato dai giocatori e fermarsi al punto in cui il giocatore che ha dichiarato meno può intervenire per interrompere il ciclo infinito. Il giocatore che ha dichiarato il numero maggiore non può effettuare un'azione che faccia riprendere nuovamente il ciclo anche se lo stato è identico a prima che il ciclo iniziasse (tutte le carte sono nelle stesse aree), a meno che non sia costretto a farlo a causa di determinati effetti, come gli effetti delle abilità [Auto].

11-2. Rivelare Carte

11-2-1. Quando le carte con determinate caratteristiche si spostano da un'area segreta a un'altra area segreta come "Scegli 1 carta <Son Goku> dal tuo mazzo e aggiungila alla tua mano", le carte spostate devono essere rivelate, anche quando non c'è alcuna indicazione che dica di farlo.

11-3. Carte Sotto Altre Carte

11-3-1. In base alle abilità, le carte nell'Area di Combattimento, nell'Area Combo, nell'area Leader e nell'Area Unison possono avere carte poste sopra o sotto di esse.

11-3-2. Le abilità di carte poste sotto determinate carte saranno annullate e tali carte saranno considerate come la carta posta sopra di esse, come fossero tutte una sola carta.

11-3-2-1. Quando ci si riferisce a carte piazzate sotto altre carte, quelle carte sono considerate come carte diverse dalla carta posta sopra di esse.

11-3-2-2. Le abilità di carte che specificamente rimangono attive quando sono poste sotto altre carte non sono invalidate una volta che vengono messe sotto altre carte.

11-3-3. Quando ulteriori carte vengono messe sotto delle carte con una carta già sotto di esse, la nuova carta verrà messa in fondo a tutte le altre.

11-3-4. Quando le carte vengono spostate dall'Area di Combattimento in qualsiasi altra area diversa dall'Area Combo, o se le carte vengono spostate dall'Area Combo in qualsiasi altra area diversa dall'Area di Combattimento, o se una carta viene spostata dall'Area Unison, le carte poste sotto quelle carte verranno messe nell'Area degli Scarti dei loro proprietari. In questo frangente, le abilità [Auto] delle carte poste sotto, che si innescherebbero in

seguito allo spostamento tra le aree, non si attivano.

11-3-4-1. Quando le carte poste sotto altre carte vengono spostate in un'area differente, le abilità [Auto] di spostamento tra le aree presenti su quelle carte non si attivano.

11-3-5. Quando una determinata carta viene spostata dall'area di un giocatore all'area di un altro giocatore, tutte le carte poste sotto la carta si spostano con essa.

11-3-6. Quando solamente la carta in cima deve essere spostata, le carte poste sotto non si sposteranno dall'area in cui si trovava la carta posta in cima e otterranno qualsiasi effetto riguardante addizioni/sottrazioni alla potenza della carta posta in cima e manterranno anche la sua posizione.

11-4. Mandare le carte nel Warp

11-4-1. Mandare una carta nel Warp significa mettere la carta specificata scoperta nel Warp del suo proprietario.

11-5. Prendere il Controllo delle Carte

11-5-1. Prendere il controllo di una carta significa spostare la carta di un giocatore nella rispettiva area del controllore dell'abilità e diventarne il controllore.

11-5-1-1. Dopo aver preso il controllo di una carta, essa mantiene la sua posizione originale. Anche gli effetti che si applicano sulla carta rimangono.

11-6. Guardare le Aree Segrete

11-6-1. Alcuni effetti di carte richiedono ai giocatori di guardare in aree segrete. Se non viene specificato diversamente dalla carta, questo effetto si applica solo al controllore della carta.

11-6-2. Quando si guardano le carte, esse rimangono nelle loro aree originali.

11-6-3. Dopo aver guardato delle carte, non c'è scritto nulla nel testo della carta circa azioni da intraprendere in riferimento alle carte che sono state guardate, è necessario rimettere le carte nelle loro aree originali e mischiarle.

11-7. Estensione delle Condizioni

11-7-1. Alcuni testi di carte recitano: "Puoi scegliere carte Combattimento dalla tua <Area> quando scegli carte da usare con l'abilità [Abilità Parola Chiave] di questa carta.". Queste abilità estendono le condizioni da soddisfare quando vengono scelte carte per una determinata abilità parola chiave.

11-7-2. Quando si usa un'abilità simile per scegliere carte Combattimento da un gruppo di aree esteso, prima sposta le carte Combattimento da quell'area alla rispettiva Area di Combattimento,

poi risolvi normalmente l'abilità parola chiave. Inoltre, qualsiasi abilità che si innescherebbe in seguito allo spostamento della carta Combattimento a un'area differente non entra in sospenso né avviene una finestra di risposta.

Cronologia degli Aggiornamenti

08/05/2017: ver. 1.00

27/07/2017: aggiornato alla ver. 1.01. Aggiunti i dettagli di aggiornamento.

08/10/2017: aggiornato alla ver. 1.02. Aggiunti i dettagli di aggiornamento

16/11/2017: aggiornato alla ver. 1.03. Aggiunte specifiche che chiariscono che le abilità che non bersagliano un determinato giocatore influenzano solo le carte che appartengono allo stesso controllore.

13/12/2017: aggiornato alla ver. 1.04.

26/01/2018-Aggiornato alla ver. 1.05.

16/02/2018-Aggiornato alla ver. 1.06.

02/03/2018-Aggiornato alla ver. 1.061.

13/04/2018-Aggiornato alla ver. 1.062.

> Revisionato 1-2. Condizioni di Vittoria

> Revisionato 1-3-6.

> Revisionato 1-3-7.

> Revisionato 3-1-7.

> Integrato 3-1-7-1.

> Revisionato 4-2. Proprietario

> Revisionato 6-3-1-1

> Chiarita la tempistica della condizione di innesco "Quando giochi questa carta" nel paragrafo 6-3-1-2-1-4.

Revisionato 6-4-1-3

> Aggiunto chiarimento relativamente alle carte Combattimento giocate su una carta attaccante o difensore nel paragrafo 7-1-4.

> Chiarita l'esistenza della finestra di risposta prima e dopo la risoluzione di una abilità nel paragrafo 7-2-1-2-3-1.

> Revisionata l'interfase di danno e chiarita la tempistica delle condizioni di innesco di "Quando infliggi danno", "Quando hai inflitto danno" e "Quando metti KO" nel paragrafo 7-4.

> Scambiati i punti 7-4-1-8. e 7-4-1-9.

> Chiariti i simboli dei costi nei punti 8-4-2-3. e 8-4-2-4.

> Aggiunto 8-4-1-2.

> Eliminato 8-5-2-2.

> Chiarito il processo di [Evoluzione] ([Ex-Evoluzione]) nel paragrafo

- 10-5.
- > Definito il termine "evolvere" nel paragrafo 10-5-5.
- > Definito il termine "evoluto" nel paragrafo 10-5-6.
- > Chiarito il processo di [Unione-Potara] nel paragrafo 10-14.
- > Chiarito il processo di [Xeno-Evoluzione] nel paragrafo 10-18.
- > Aggiunto 11-3-2-1.
- 25/05/2018-Aggiornato alla ver.1.063.
- Aggiunto 2-1-3.
- Aggiunto 2-5-5.
- Aggiunto 2-6-6.
- Aggiunto 10-23.
- Aggiunto 10-23-1.
- Aggiunto 10-24.
- Aggiunto 10-24-1.
- 7/6/2018-Aggiornato alla ver.1.064
- 10-17-5. Chiariti i dettagli su [Reame Supremo] e [Oscuro Reame Supremo].
- 10-25. Aggiunto paragrafo su [Deviare].
- 10-26. Aggiunto paragrafo su [Legame].
- 10-27. Aggiunto paragrafo su [Scambio].
- 10-28. Aggiunto paragrafo su [Oscuro Reame Supremo].
- 10-29. Aggiunto paragrafo su [Tunnel Spaziale].
- 02/11/2018-Aggiornato alla ver.1.07
- 2-11-3. Chiariti i costi d'energia presenti nel testo delle carte.
- 2-12-4 Aggiunta spiegazione del termine "senza abilità".
- 9-5 Modificato il modo in cui l'esecuzione delle regole gestisce le carte la cui potenza viene ridotta a zero per impedire un ciclo infinito.
- Paragrafi su [Evoluzione] e [Unione] uniti. La numerazione dei paragrafi è stata modificata di conseguenza.
- Aggiunto paragrafo su [Brama].
- Aggiunto paragrafo su [Fulgore].
- Aggiunto paragrafo su [Raffica].
- Aggiunto paragrafo su [Dragon Ball].
- 15/11/2018-Aggiornato alla ver.1.071
- Chiarite le regole sulla tempistica di attivazione per [Desiderio].
- Corretto un dettaglio mancante nel testo delle regole di [Critico].
- Chiarite quali abilità contano come abilità parola chiave.
- 08/02/2019-Aggiornato alla ver.1.074
- Aggiunto 3-5-3.
- 08/04/2019-Aggiornato alla ver.1.077
- 2-4. Aggiunte informazioni sui colori delle carte.
- 8-1-3. Chiarita la dicitura delle abilità [Attivazione].
- 8-1-5-1-1. Chiarite le abilità [Auto].
- 8-3. Chiarita la validità/non validità delle abilità.
- 8-4. Chiariti i costi delle abilità.
- 8-6-5-2. 8-6-5-3. Chiariti gli inneschi relative agli spostamenti tra le aree.
- 10-9-1. Corretta la spiegazione di [Vendetta].
- 10-18-7. Chiarito cosa accade alle pedine quando lasciano l'Area di Combattimento o l'Area Combo per aree differenti.
- 10-29. Chiarito [Fulgore].
- 10-30. Chiarita [Raffica].
- 10-32. Aggiunto paragrafo su [Avvento].
- 10-33. Aggiunto paragrafo su [Egida].
- 10-34. Aggiunto paragrafo su [Esaurimento Energetico].
- 10-35. Aggiunto paragrafo su [Alleanza].
- 11-2-2., 11-3-4. Chiarito il comportamento delle carte poste sotto altre carte.
- 10-33. Revisionata [Egida].
- 10-7 Revisionato [Colpo]
- 27/05/2019-Aggiornato alla ver.1.0781
- 8-6-5-3 Aggiornata la descrizione delle abilità "quando giochi questa carta" .
- 03/10/2019-Aggiornato alla ver.1.08
- 1-3-8. Modificata le regole quando diversi effetti che mettono una carta in Modalità Spossata e Modalità Attiva si verificano contemporaneamente.
- 4-2-4. Modificate le regole quando un effetto tenta di spostare una carta posseduta da un giocatore in un'area del suo avversario che non sia l'Area Leader, Area di Combattimento o Area Combo.
- 6-3-1-3. Chiarito e modificato quando terminano gli effetti che durano "fino alla fine della Fase Principale".
- 6-4-1-3. Chiarito e modificato quando terminano gli effetti che durano "fino alla fine del turno".
- 7-1. Chiarito quando terminano gli effetti che durano "fino alla fine del combattimento".
- 8-1-3-1. Chiariti i modi in cui può essere scritto [Attivazione].
- 8-1-3-1-2. Chiariti i modi in cui può essere scritto [Attivazione].
- 8-2-2-2-1. Chiarita la durata degli effetti continui.
- 8-4-2-1-1. Chiariti i costi delle abilità.
- 10-2-1. Chiarito il modo in cui [Risveglio] viene trattato dalle regole del gioco.

• 10-4-1-1. Chiariti e modificati i tempi per le condizioni di innesco "Quando questa carta viene attaccata" su carte che diventano carte difensore in seguito all'attivazione di [Bloccante].

- 10-36. Aggiunto paragrafo su [Offerta].
- 10-37. Aggiunto paragrafo su [Rianimare].
- 10-38. Aggiunto paragrafo su [Eroico].
- 10-39. Aggiunto paragrafo su [Malvagio].

15/01/2020-Aggiornato alla ver.1.09

- 10-2. Aggiunti paragrafi su [Risveglio: Impulso].
- 10-40. Aggiunto paragrafo su [Evocatore].
- 10-41. Aggiunto paragrafo su [Successore].
- 11-3-2-2. Chiarito il comportamento delle carte quando vengono messe sotto altre carte.

20/01/2020

• 10-41-1. Aggiunti chiarimenti sui costi d'energia originali delle carte Combattimento che attivano [Successore].

09/04/2020

• 2-3-2, 2-3-2-4, 2-3-2-4-1, 2-8-2, 2-11-1-3, 2-11-2, 3-4-1, 6-3-1-2-2, 6-3-1-2-3, 6-3-1-2-3-3, 7-1, 7-2-1-2-3, 7-2-1-3-1, 7-4-1-4-3, 8-5-7.

Aggiunti dettagli sul tipo di carta Unison.

- 2-3-2-2-1. Chiariti i riferimenti a carte Combattimento nei testi delle carte.
- 2-3-2-3-1. Chiariti i riferimenti a carte Extra nei testi delle carte.
- 2-11-1-3-1. Aggiunto paragrafo sul determinare i costi totali delle carte Unison.
- 2-11-3. Chiariti i riferimenti a "costo d'energia" nei testi delle carte.
- 2-12. Aggiunto paragrafo su X e i costi X.
- 2-12-2, 3-1-4, 3-11, 4-2-4, 4-8-1, 5-1-3, 6-2-2, 8-6-5-1-2, 8-6-5-3, 8-8-1-4, 9-4-2, 11-3-1, 11-3-4. Aggiunti dettagli sull'Area Unison.
- 3-6-6. Chiarito il numero massimo di carte [Terreno] che possono esserci contemporaneamente in un'Area di Combattimento.
- 4-12. Aggiunto paragrafo sui segnalini.
- 4-13. Aggiunto paragrafo sulle carte che "sono immuni alle abilità".
- 5-1-3. Modificato il numero di carte necessario per la costruzione di un mazzo legale
- 8-1-5-2-1. Chiarito il pagamento dei costi per le abilità [Auto].
- 8-4-2-5. Aggiunto paragrafo sui costi di abilità in segnalini (X).
- 8-5-8. Chiarite le aree in cui le abilità possono essere attivate.
- 9-6. Aggiunto paragrafo sull'esecuzione delle regole relativamente a quando i segnalini vengono rimossi dalle carte Unison.
- 9-7. Aggiunto paragrafo sull'esecuzione delle regole relativamente

a quando la potenza di una carta Unison viene ridotta a un valore pari o inferiore a 0.

- 10-2-2-1. Chiariti i dettagli relativi a [Risveglio] e a quando compare nei testi delle carte.
- 10-3-3. Chiarita l'esecuzione delle regole relativamente a quando una carta con [Terreno] è già stata attivata.
- 10-5-3-2. Chiariti i dettagli relativi a [Evoluzione] e a quando compare nei testi delle carte.
- 10-5-4. Chiarito come [Evoluzione] viene eseguita durante la risoluzione.
- 10-5-5. Chiarito come [Xeno-Evoluzione] viene eseguita durante la risoluzione.
- 10-10-3-1. Chiariti i dettagli relativi a [Contro] e a quando compare nei testi delle carte.
- 10-10-13-4. Aggiunto paragrafo su [Contro: Attacco di carta Combattimento]
- 10-13-2-1. Chiariti i dettagli relativi a [Unione] e a quando compare nei testi delle carte.
- 10-13-4-4. Chiarito come [Unione-Potara] viene eseguita durante la risoluzione.
- 10-13-5-4. Chiarito come [Unione-Assorbimento] viene eseguita durante la risoluzione.
- 10-42. Aggiunto paragrafo su [Unico].
- 11-7. Aggiunto paragrafo su estensione delle condizioni.