

Weiss Schwarz

Regolamento Completo in Italiano

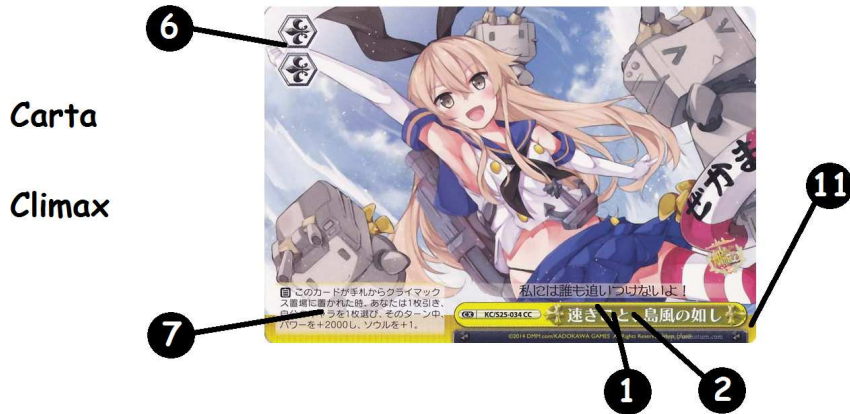
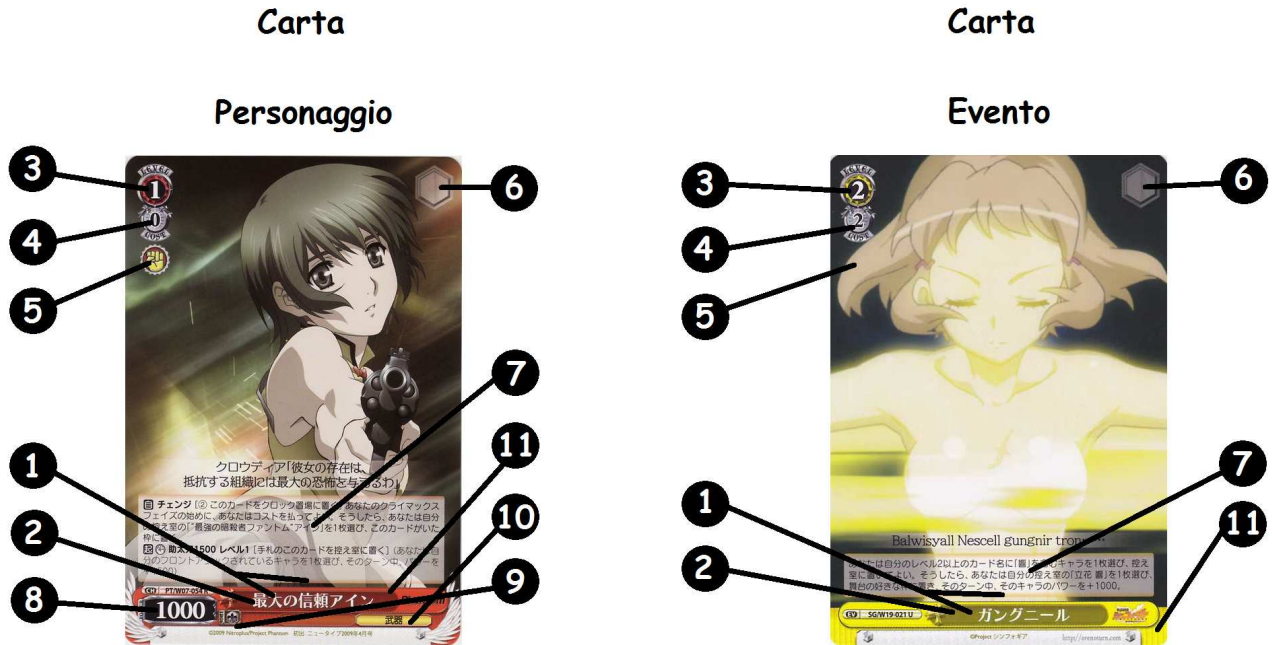


1 – Linee Guida Generali

- 1.1 – Numero di giocatori
 - 1.1.1 Weiss Schwarz è un gioco per 2 giocatori. Le regole seguenti si applicano e sono pensate per partite giocate da 2 giocatori.
- 1.2 – Vittoria e Sconfitta
 - 1.2.1 Se qualunque dei giocatori perde, il gioco finisce immediatamente. Se tu non perdi e il tuo avversario perde, tu di conseguenza vinci.
 - 1.2.2 Se qualunque giocatore soddisfa una Condizione di Sconfitta, quel giocatore perde per Azione Arbitraria durante la prossima Azione Arbitraria. (*fare riferimento alla sezione 9*).
 - 1.2.2.1 Durante una partita, se un giocatore ha 4 carte nella sua Level Area soddisfa una Condizione di Sconfitta.
 - 1.2.2.2 Se un giocatore ha 0 carte sia nel suo Mazzo che nella sua Waiting Room, allora soddisfa una Condizione di Sconfitta.
 - 1.2.3 Se entrambi i giocatori perdono contemporaneamente, allora la partita finisce con un pareggio.
 - 1.2.4 Qualunque giocatore può arrendersi in qualunque momento. Qualunque giocatore che concede la partita viene eliminato dal gioco immediatamente senza procedere con un Check Timing e il gioco finisce.
 - 1.2.4.1 Niente può impedire ad un giocatore di arrendersi. Nessun Effetto può costringere un giocatore a concedere, e niente può cambiare l'esito di una partita concessa.
 - 1.2.5 I giocatori possono vincere o perdere la partita a causa di un Effetto. In questo caso il giocatore vince o perde durante la risoluzione dell'Effetto e non si procede con un Check Timing.
- 1.3 – Regole d'Oro del gioco
 - 1.3.1 Se le Regole qui citate e il Testo di una carta si contraddicono l'uno con l'altra, allora il Testo ha la precedenza.
 - 1.3.2 Se, per qualunque ragione, un giocatore è costretto ad intraprendere un'azione che non è possibile per lui compiere, allora quel giocatore non farà alcuna azione. Se, per qualunque ragione, un giocatore è costretto a compiere azioni multiple ed è possibile per lui completare solo alcune di queste, allora completerà tutte le azioni che gli è possibile fin dove gli è possibile.
 - 1.3.2.1 Se, per qualunque ragione, qualcosa è forzato in una condizione già presente, allora quel qualcosa non acquista nuovamente quella condizione e l'azione non è compiuta.
 - 1.3.2.2 Se, per qualunque ragione, si è costretti a compiere un'azione zero volte o un numero negativo di volte, allora nessuna azione viene compiuta. Non avverrà alcuna azione contraria anche se essa debba prendere luogo un numero negativo di volte.
 - 1.3.3 Se l'Effetto di una carta tenta di fare qualcosa e allo stesso tempo l'Effetto di una carta ferma tale azione dall'essere compiuta, allora l'Effetto che ferma l'azione ha la precedenza.
 - 1.3.4 Se per qualunque ragione è richiesto che più giocatori prendano una decisione allo stesso momento, allora il giocatore di turno fa le sue scelte per primo. Il giocatore non di turno farà le sue scelte dopo aver saputo le decisioni fatte dal giocatore di turno.

1.3.5 Se, per qualunque ragione, un giocatore è costretto a scegliere un numero, allora quel giocatore deve scegliere 0 o un numero positivo se non specificato. Non puoi scegliere alcuna frazione o numero negativo.

2 – Attributi delle Carte



- 1 Nome Giapponese (nelle carte inglesi è sempre presente sopra al nome inglese)
- 2 Nome Inglese (nelle carte giapponesi non è presente)
- 3 Livello
- 4 Costo
- 5 Icona
- 6 Trigger
- 7 Testo
- 8 Power
- 9 Soul
- 10 Tratti
- 11 Colore

- 2.1 – Nome.
- 2.1.1 Il giusto Termine per identificare una carta.
 - 2.1.1.1 Alcune carte Giapponesi hanno piccole scritte in Hiragana, per aiutare a leggere correttamente i Kanji, poste sopra di essi. Queste non sono parte del Nome e non hanno significato in termini di regole.
 - 2.1.1.2 Ci sono carte con parole stampate sopra o parzialmente leggibili. In questi casi, per la parte interessata, tali parole non sono considerate come parte del Nome della carta, e non hanno alcun significato o importanza quando ci si riferisce allo stesso.
 - 2.1.2 Testi con informazioni che si riferiscono a parole tra parentesi (Nome Giapponese) (Testo) si riferiscono al testo specifico entro il Nome della carta.
 - 2.1.2.1 Testi contenenti “con *Nome Carta* (Nome giapponese) nel suo Nome” si riferiscono a carte con le parole contenenti solo il Nome Giapponese della carta.
- 2.2 – Illustrazioni.
- 2.2.1 L’immagine che mostra il contenuto di una carta.
 - 2.2.2 L’Illustrazione non ha significati speciali riguardo le meccaniche di gioco, ma se avete una carta bella, rara, olografica e firmata, potete far rosicare il vostro avversario (comportamento conforme al regolamento).
 - 2.2.3 Ci sono alcune frasi scritte sopra la parte del Testo della carta (nel caso che la carta non abbia un Testo, queste frasi si possono trovare sopra il Nome Giapponese della stessa) che non hanno alcun significato speciale in termini di meccaniche di gioco. Queste sono chiamate “Frase d’Effetto” (flavor text), e sono parte dell’Illustrazione.
- 2.3 – Tipi di Carte in Weiss Schwarz.
- 2.3.1 Rappresenta la tipologia alla quale appartiene la carta.
 - 2.3.2 I tre tipi di carte includono “Carte Personaggio”, “Carte Evento” e “Carte Climax”. Il Tipo della carta è indicato a sinistra del Nome Inglese della carta (Giapponese se la carta è in lingua Giapponese), scritto in bianco e racchiuso dentro un cerchio nero.
 - 2.3.2.1 “Carte Personaggio” si riferisce a carte raffiguranti personaggi.
 - 2.3.2.1.1 Una Carta Personaggio ha “**CH**” scritto sulla sinistra del Nome inglese della carta.
 - 2.3.2.1.2 Quando il Testo di una carta non esprime specificatamente la zona di riferimento per una Carta Personaggio, si intende sempre “una Carta Personaggio sullo Stage” (campo di battaglia).
 - 2.3.2.2 “Carte Evento” si riferisce a carte rappresentanti avvenimenti che capitano durante la partita.
 - 2.3.2.2.1 Una Carta Evento ha “**EV**” scritto sulla sinistra del Nome inglese della carta.
 - 2.3.2.3 “Carte Climax” si riferisce a carte raffiguranti momenti drammatici, inaspettati e coinvolgenti che avvengono durante la partita.
 - 2.3.2.3.1 Una Carta Climax ha “**CX**” scritto sulla sinistra del Nome inglese della carta.
 - 2.3.2.3.2 Quando il testo di una carta non esprime specificatamente la zona di riferimento per una Carta Climax, si intende sempre “una Carta Climax nella Climax Area”.

- 2.4 – Colore.
- 2.4.1 Il Colore della carta.
 - 2.4.2 La possibilità di giocare una carta è limitata dal suo Colore. Consultare “*Giocare e Risolvere Carte e Abilità*” per maggiori informazioni.
- 2.5 – Tratti
- 2.5.1 I Tratti della carta. Questo attributo esiste solo sulle Carte Personaggio.
 - 2.5.2 Anche se i Tratti sono informazioni che da sole non hanno alcun significato speciale riguardo le meccaniche di gioco, ci sono casi dove Abilità e Effetti si riferiscono ad essi.
 - 2.5.3 Quando un Testo include informazioni che si riferiscono ad un Tratto, questa informazione è racchiusa tra parentesi di questo tipo: «» .
- 2.6 – Livello
- 2.6.1 Il livello minimo richiesto per giocare la carta. Questo Attributo esiste solo sulle Carte Personaggio e sulle Carte Evento.
 - 2.6.2 Il Livello del giocatore è un requisito per giocare le carte. Consultare la sezione “*Giocare e Risolvere Carte ed Abilità*” per maggiori informazioni.
- 2.7 – Costo
- 2.7.1 Il pagamento richiesto per giocare la carta. Questo attributo esiste solo sulle Carte Personaggio e sulle Carte Evento.
 - 2.7.2 Per giocare una carta, il costo indicato deve essere messo dallo Stock alla Waiting Room. Consultare la sezione “*Giocare e Risolvere Carte ed Abilità*” per maggiori informazioni.
- 2.8 – Icona
- 2.8.1 Se è presente una meccanica speciale, un’icona la indicherà qui per una più facile consultazione.
 - 2.8.2 Se è indicata un’Icona di Counter-Attack, questa carta può essere usata durante il Counter Step del turno dell’avversario.
 - 2.8.2.1 A meno che non sia specificato diversamente, è possibile giocare una carta con un’Icona di Counter-Attack durante la Main Phase del proprio turno.
 - 2.8.3 Se è indicata un’Icona di Clock, questa carta possiede una abilità che si attiva se essa è presente o posizionata nella Clock Area (*vedere sezione 3.8*).
- 2.9 – Power
- 2.9.1 La forza di questa carta durante la battaglia. Consultare “*Attacco e Combattimento*” per maggiori informazioni. Questo attributo esiste solo sulle Carte Personaggio.
- 2.10 – Soul
- 2.10.1 Il numero di danni inflitti da questa carta al giocatore durante le battaglie. Consultare “*Attacco e Combattimento*” per maggiori informazioni. Questo attributo esiste solo sulle Carte Personaggio.
 - 2.10.2 Il numero di Soul non è indicato numericamente, ma dal numero di Icone Soul sulla carta.

- 2.11 – Icona di Trigger
 - 2.11.1 Questa icona rappresenta l'effetto della carta se rivelata durante il Trigger Step di un'Attack Phase. Consultare "*Attacco e Combattimento*" per maggiori informazioni.

- 2.12 – Testo
 - 2.12.1 Tutte le abilità che una carta possiede sono scritte all'interno del riquadro di testo. Ci si riferisce al contenuto del riquadro come "Testo" della carta.
 - 2.12.2 A meno che non sia specificato diversamente, tutti i Testi sono validi nelle seguenti aree di gioco.
 - 2.12.2.1 In linea di principio, il Testo di una Carta Personaggio è valido solo quando questa si trova sullo Stage.
 - 2.12.2.2 In linea di principio, il Testo di una Carta Climax è valido solo quando questa si trova nella Climax Area.
 - 2.12.3 Alcune carte hanno testi in corsivo tra parentesi che descrivono una parola chiave o abilità chiave. Questi sono chiamati Promemoria. I Promemoria sono parti di un Testo a solo scopo esplicativo, e non interferiscono con il gioco.

- 2.13 – Titolo della Serie
 - 2.13.1 L'opera originale da dove questa carta proviene. Il Titolo della Serie è normalmente indicato sulla parte destra del Nome Inglese della carta (Giapponese se la carta è in lingua Giapponese), mentre, su una Carta Climax, è situato in alto a destra.
 - 2.13.2 Sebbene il Titolo della Serie è un Attributo che non possiede alcun significato speciale in termini di regolamento, ci sono casi dove Abilità e Effetti si riferiscono ad esso.

- 2.14 – ID di Collezione
 - 2.14.1 L'ID di questa carta. Questo codice è normalmente indicato sulla destra delle informazioni sul Tipo della Carta.
 - 2.14.2 L'ID di Collezione non è un Attributo della carta e non ha significati in termini di regolamento.

- 2.15 – Rarity
 - 2.15.1 La rarità mostra quanto è più o meno facile trovare questa carta in un pacchetto.
 - 2.15.2 La rarità non è un Attributo della carta e non ha significati in termini di regolamento.

- 2.16 – Illustratore
 - 2.16.1 Il nome dell'artista che ha lavorato sull'immagine della carta. Il nome dell'Illustratore è scritto sul fondo della carta.
 - 2.16.2 Il nome dell'Illustratore non è un Attributo della carta e non ha significati in termini di regolamento.

- 2.17 – Simboli di Copyright
 - 2.17.1 I simboli che indicano chi detiene i Copyright di una carta. Questi simboli sono scritti sul fondo della carta.
 - 2.17.2 I Simboli di Copyright non sono Attributi della carta e non hanno significato in termini di regolamento.

- 2.18 – Riquadro della Fazione
- 2.18.1 Il colore di sfondo del Riquadro che contiene l'Illustratore (2.16) e i simboli di Copyright (2.17) indica a quale Fazione del gioco è affiliata questa carta, se Weiss o Schwarz.
- 2.18.1.1 Se il colore di sfondo è Bianco, allora questa carta è affiliata alla Fazione Weiss.
- 2.18.1.2 Se il colore di sfondo è Nero, allora questa carta è affiliata alla Fazione Schwarz.
- 2.18.2 Sebbene l'appartenenza della carta ad una o all'altra Fazione non possiede alcun significato speciale in termini di regolamento, ci sono casi dove abilità ed effetti si riferiscono ad essi.

3 – Aree del Gioco

- 3.1 – Informazioni Generali
- 3.1.1 A meno che non diversamente specificato, ogni giocatore possiede, per ogni tipo di Area, la propria Area di gioco.
- 3.1.2 Il numero di carte in ogni Area è pubblica per tutti i giocatori e può essere verificato in ogni momento.
- 3.1.3 Che le informazioni su una carta siano pubbliche o nascoste dipende dalla Area dove essa è situata. Aree con informazioni pubbliche sono chiamate "Aree Pubbliche" e tutte le altre Aree con informazioni nascoste sono chiamate "Aree Nascoste".
- 3.1.4 Se una carta viene spostata da un'Area ad un'altra Area (con l'eccezione del movimento tra una posizione sullo Stage ad un'altra dello stesso), a meno che specificato diversamente, la carta è considerata come una nuova carta nella nuova Area. Tutti gli effetti che si applicavano nella precedente Area non si applicano nella nuova.
- 3.1.5 Quando molteplici carte si muovono da un'Area ad un'altra nello stesso momento, l'ordine di queste carte nella nuova Area è deciso dal possessore di queste carte a meno che non specificato diversamente.
- 3.1.5.1 Quando molteplici carte si muovono da un'Area Pubblica ad un'Area Nascosta nello stesso momento, il possessore di queste carte può decidere l'ordine nel quale posizionarle. L'altro giocatore non può conoscere l'ordine di queste carte nella nuova zona.
- 3.1.6 Se una carta dovrebbe muoversi in un'Area senza che il possessore di questa sia specificato, allora la carta si muove nell'Area del suo possessore.
- 3.2 – Deck Area
- 3.2.1 L'Area dove metti il tuo mazzo di carte all'inizio di una partita.
- 3.2.2 La Deck Area è un'Area Nascosta. Tutte le carte in questa Area sono posizionate faccia in giù. I giocatori non possono vedere né le informazioni né l'ordine delle carte nella Deck Area e neanche cambiarlo.
- 3.2.3 Quando molteplici carte si muovono dalla Deck Area ad un'altra Area nello stesso momento, sposta queste carte una ad una.
- 3.2.3.1 Se, per qualunque ragione, il numero delle carte nel mazzo è minore del numero di carte che è richiesto siano mosse dalla Deck Area ad un'altra Area, sposta tutte le carte presenti nel Mazzo nell'Area

designata, risolvi un Refresh (*consultare la sezione 9.2*) e continua a spostare il numero rimanente richiesto di carte nell'Area designata.

- 3.2.4 Quando è richiesto che il mazzo sia rimescolato/rimischiato, si intende un processo che alteri l'ordine del contenuto del mazzo in modo casuale. Indipendentemente da chi possiede l'abilità che obbliga a fare ciò, il giocatore che possiede il mazzo sarà colui che mischierà lo stesso.
- 3.2.5 Quando è richiesto che carte dal mazzo siano indicate in ordine, queste carte vengono rivelate e messe nella Resolution Zone (3.13).

3.3 – Mano

- 3.3.1 L'Area dove sono messe le carte che Peschi.
- 3.3.2 La Mano è un'Area Nascosta, ma ogni giocatore può vedere le informazioni delle carte nella sua mano. I giocatori non hanno il permesso di vedere le informazioni delle carte nella Mano dell'avversario. I giocatori possono liberamente cambiare l'ordine delle carte nella propria Mano.
- 3.3.3 Se nella End Phase (*consultare la sezione 6.8*) del giocatore di turno, la mano dello stesso eccede il limite del numero di carte in Mano (*consultare la sezione 3.3.3.1*), quel giocatore deve mettere nella sua Waiting Room carte dalla sua Mano fino a soddisfare il limite massimo del numero di carte nella sua mano (*consultare la sezione 6.8.1.2*).
 - 3.3.3.1 Sotto normali circostanze senza alcun effetto di sorta, il limite di carte nella Mano del giocatore è 7.

3.4 – Waiting Room

- 3.4.1 L'Area dove vanno messe le Carte Personaggio che hanno lasciato lo Stage, le Carte Evento o Climax che sono state utilizzate o le carte scartate per pagare i costi se non altrimenti specificato.
- 3.4.2 La Waiting Room è un'Area Pubblica. Le carte in quest'Area sono impilate a faccia in su, e le informazioni delle carte sono disponibili ad ogni giocatore. Puoi cambiare l'ordine di carte nella tua Waiting Room. Quando metti una carta in quest'Area, mettila sopra a quelle già in essa.

3.5 – Stage

- 3.5.1 L'Area dove mettere tutte le Carte Personaggio.
- 3.5.2 Questa Area ha 5 “Posizioni” o “Slot”. Una carta in una delle Posizioni dello Stage è considerata essere sullo Stage.
- 3.5.3 Lo Stage è un'Area Pubblica.

3.6 – Posizioni dello Stage/Slot

- 3.6.1 L'Area dove ogni giocatore mette ognuna delle sue Carte Personaggio individualmente. Ogni giocatore ha 5 Slot.
- 3.6.2 Gli Slot sono Aree Pubbliche. Le carte in queste zone sono mostrate a faccia in su e tutte le informazioni di tali carte sono disponibili ad ogni giocatore. In linea di principio, ci può essere solo una carta in ogni Slot.
- 3.6.3 Ogni Slot ha un nome. Le 3 Posizioni dello Stage davanti sono chiamate collettivamente “Center Stage” mentre le 2 Posizioni dello Stage nel retro sono chiamate collettivamente “Back Stage”. I 3 Slot nel Center Stage, da sinistra a destra, sono chiamati rispettivamente “Posizione Sinistra del Center Stage”, “Posizione Centrale del Center Stage”, e “Posizione Destra del Center Stage”. I 2 Slot nel Back Stage, da sinistra a destra, sono chiamati

rispettivamente “Posizione Sinistra del Back Stage” e “Posizione Destra del Back Stage”.

3.6.4 La “Posizione Sinistra del Back Stage” e la “Posizione Sinistra del Center Stage”, la “Posizione Sinistra del Back Stage” e la “Posizione Centrale del Center Stage”, la “Posizione Destra del Back Stage” e la “Posizione Centrale del Center Stage”, la “Posizione Destra del Back Stage” e la “Posizione Destra del Center Stage” sono legate ad ogni altra dalla propria locazione. Dai rispettivi Slot in Back Stage, le carte nei rispettivi Slot del Center Stage sono chiamate “di fronte”. Dai rispettivi Slot in Center Stage, le carte nei rispettivi Slot del Back Stage sono chiamate “dietro”.

3.6.5 La “Posizione Sinistra del Center Stage” di un giocatore e la “Posizione Destra del Center Stage” dell’avversario, la “Posizione Centrale del Center Stage” di un giocatore e la “Posizione Centrale del Center Stage” dell’avversario, La “Posizione Destra del Center Stage” di un giocatore e la “Posizione Sinistra del Center Stage” dell’avversario, sono considerate “di fronte” l’una all’altra. Dai rispettivi Slot nel Center Stage di un giocatore ai rispettivi Slot nel Center Stage dell’avversario una carta è considerata “opposta” alla carta di fronte.

3.7 –Marker Area

3.7.1 Una zona dove sono posizionate carte da effetti speciali durante una partita. Ogni Marker è trattato a seconda della propria rispettiva posizione sullo stage.

3.7.1.1 Ogni Marker Area è trattata come fosse la Posizione dello Stage rispettiva delle altre carte sotto cui è posizionata, come “Center Stage”, “Back Stage”, “Sinistra”, “Destra”, “Centrale”, “di fronte a” “dietro”, “opposta”.

3.7.1.2 Anche se sono considerate con la stessa relazione, le “Marker Areas” sono considerate come zone indipendenti e non presenti sullo stage.

3.7.2 La Marker Area è una Area Nascosta. Le carte in questa Area sono impilate a faccia in giù, le informazioni delle carte sono nascoste a tutti i giocatori e il loro ordine non può essere cambiato. Quando metti una carta in questa Area, mettila sopra a quelle già presenti nella stessa. Se dovessero essere rimosse carte dalla Marker Area, queste vanno rimosse partendo dalla carta in cima.

3.7.3 Se una carta è mossa ad un’altra area, se sono presenti Marker nella Marker Area sotto la carta, i rispettivi Marker sono spostati in accordo ai seguenti casi.

3.7.3.1 Quando una carta in una Posizione dello Stage è mossa in un’altra Posizione dello Stage appartenente allo stesso possessore, muovi tutti i Marker sotto la carta, nello stesso momento, con la carta nella Posizione dello Stage designata. Nel caso fossero presenti Marker nella Posizione dello Stage designata, metti tutti i Marker in quella Posizione dello Stage nella Waiting Room del possessore nello stesso momento in cui la carta con i Marker sotto di essa è posizionata nella Posizione dello Stage designata.

3.7.3.2 Quando una carta in una Posizione dello Stage è mossa in un’Area diversa da un’altra Posizione dello Stage, metti tutti i Marker, che erano presenti sotto di essa in quella Posizione dello Stage, nella Waiting Room.

3.7.4 Quando ci si riferisce ad un personaggio in una Posizione dello Stage con Marker, quel personaggio è chiamato un “Personaggio con Marker”.

- 3.8 –Clock Area
- 3.8.1 Un’Area dove metterai carte man mano che il gioco procede. Generalmente, metterai carte in questa zona durante la Clock Phase o per qualunque altra ragione quando ad un giocatore è inflitto danno.
 - 3.8.2 La Clock Area è un’Area Pubblica. Le carte in questa Area sono impilate a faccia in su, e tutte le loro informazioni sono disponibili a tutti i giocatori. Non puoi cambiare l’ordine delle carte nella tua Clock Area. Quando metti una carta dentro questa Area, mettila in cima alle carte già presenti.
 - 3.8.3 Se hai sette o più carte nella tua Clock Area, ne dovrai scegliere 1 tra le sette e metterla nella tua Level Area. Metti le carte rimanenti nella Waiting Room in qualunque ordine desideri. Consulta “Azioni Arbitrarie” per maggiori dettagli.
- 3.9 –Level Area
- 3.9.1 Un’Area dove metterai carte man mano che il gioco procede. Generalmente, metterai carte in questa zona quando sono presenti 7 carte nella tua Clock Area, tra le quali ne sceglierai una da mettere in questa Area.
 - 3.9.2 La Level Area è un’Area Pubblica. Le carte in quest’Area sono impilate a faccia in su, e tutte le loro informazioni sono disponibili ad ogni giocatore. Non puoi cambiare l’ordine delle carte nella tua Level Area. Quando metti una carta in quest’Area, mettila sopra a quelle già presenti.
 - 3.9.3 Se hai quattro o più carte nella tua Level Area, hai soddisfatto una condizione di sconfitta.
- 3.10 –Stock Area
- 3.10.1 Un’Area dove metterai carte man mano che il gioco procede. Generalmente, metterai carte in questa Area quando eseguirai un trigger durante gli attacchi delle tue Carte Personaggio (spiegato in seguito).
 - 3.10.2 La Stock Area è un’Area Nascosta. Le carte in quest’Area sono impilate a faccia in giù, e tutte le informazioni su di esse sono nascoste a tutti i giocatori. Non puoi cambiare l’ordine delle carte nella tua Stock Area. Quando metti una carta in quest’Area, mettila in cima a quelle già presenti. Se dovessero essere rimosse carte dalla Stock Area, le carte sono rimosse dalla cima dell’Area.
- 3.11 –Climax Area
- 3.11.1 Un’Area dove metterai carte man mano che il gioco procede.
 - 3.11.2 La Climax Area è un’Area Pubblica. Le carte in quest’Area sono posizionate a faccia in sù. In linea di principio, può essere presente solo 1 carta nella Climax Area.
- 3.12 –Memory Area
- 3.12.1 Un’Area dove metterai carte solo in alcune specifiche situazioni man mano che il gioco procede. Quando una carta è messa nella Memory Area, viene detto “Mettere (una carta) nel Memory”.
 - 3.12.2 Principalmente, la Memory Area è un’Area Pubblica. Le carte in quest’Area sono impilate a faccia in sù, e tutte le loro informazioni sono disponibili a tutti i giocatori. I giocatori possono cambiare l’ordine delle carte nella loro Memory Area.

- 3.12.2.1 A causa di effetti, quando le carte messe nel Memory sono posizionate a faccia in giù, solo le carte messe a faccia in giù diventano un'Area Nascosta all'interno della Memory Area.
- 3.12.3 Ci si riferisce, nel regolamento e nei testi di abilità, alle carte nella Memory Area come alle "carte nel Memory".

3.13 –Resolution Area

- 3.13.1 Un'Area dove metterai momentaneamente le carte durante il processo dei danni o di effetti man mano che il gioco procede.
 - 3.13.1.1 Una Carta Evento è giocata e posizionata nella Resolution Area e poi nella Waiting Room del suo possessore dopo che l'effetto è risolto.
 - 3.13.1.2 Una carta Innescata (consulta "Trigger Step") è messa nella Resolution Area e poi nella Stock Area del suo possessore, a faccia in giù, dopo che l'effetto della carta rivelata è risolto.
 - 3.13.1.3 Le carte rivelate durante il processo dei danni sono messe nella Resolution Area. Se avviene una Cancellazione dei danni, le carte sono messe nella Waiting Room del possessore. Se non avviene una Cancellazione dei danni, mettile nella Clock Area del possessore.
 - 3.13.1.3.1 Quando molteplici carte sono messe nella Clock Area nello stesso momento, tutte le carte sono messe in cima della Clock Area nello stesso ordine nel quale sono state messe nella Resolution Area.
 - 3.13.1.4 Quando le carte sono messe nella Resolution Area da una abilità Brainstorm (consulta la sezione 10.7), sono posizionate nella Resolution Area temporaneamente prima di essere messe nella Waiting Room del possessore.
- 3.13.2 La Resolution Area è un'Area Pubblica. Le carte in questa Area sono posizionate a faccia in sù, e tutte le informazioni sono disponibili a tutti i giocatori. Non puoi cambiare l'ordine delle carte nella tua Resolution Area. Quando metti una carta in quest'Area, mettila in cima a quelle già presenti.

4 – Concetti Generali

4.1 –Abilità ed Effetti

- 4.1.1 Un' Abilità è un'istruzione generata dal Testo di una carta o da un Effetto.
 - 4.1.1.1 Le Abilità sono divise in tre categorie: Abilità Continue, Abilità Attivate e Abilità Automatiche. Consulta "*Giocare e Risolvere Carte ed Abilità*" per maggiori dettagli.
- 4.1.2 Un Effetto è il contenuto di un'istruzione data da un'Abilità.
 - 4.1.2.1 Gli Effetti sono divisi in tre categorie: Effetti ad uso Singolo, Effetti Continui ed Effetti di Sostituzione. Consulta "*Giocare e Risolvere Carte e Abilità*" per maggiori dettagli.

4.2 –Possessore

- 4.2.1 Il Possessore è il giocatore che possiede la carta.
- 4.2.2 Il Possessore di una carta è il giocatore che la ha nel suo Mazzo all'inizio del gioco.
- 4.2.3 Alla fine di ogni partita, ogni giocatore recupera ogni carta che possiede.

- 4.3 –Controllore
- 4.3.1 Il Controllore è il giocatore che sta attualmente usando una carta, un’Abilità o un Effetto.
 - 4.3.2 Il Controllore di una carta in un’Area è il giocatore a cui appartiene quell’Area.
 - 4.3.3 Il Controllore di un Effetto è il Controllore dell’Abilità che ha generato quell’Effetto.
 - 4.3.4 Il Controllore di un’Abilità Attivata è il giocatore che la ha giocata.
 - 4.3.5 Il Controllore di un’Abilità Automatica è il Controllore della carta che ha quell’Abilità, o il controllore dell’Effetto che ha generato quell’Abilità.
 - 4.3.6 Il Controllore di un’Abilità Continua è il Controllore della carta che ha quell’Abilità, o il Controllore dell’Effetto che ha generato quell’Abilità.
- 4.4 –Check Timing
- 4.4.1 Il Check Timing è il tempo che è usato per risolvere Azioni Arbitrarie o giocare Abilità Automatiche.
 - 4.4.2 In un Check Timing, risolvi tutte le Azioni Arbitrarie, poi, quando non sono più presenti Azioni Arbitrarie da risolvere, gioca e risolvi le Abilità Automatiche che sono state attivate. Consulta “Check Timing/Play Timing, Abilità ed Effetti” per maggiori dettagli.
- 4.5 –Play Timing
- 4.5.1 Il Play Timing è il momento nel quale un giocatore può fare un’azione.
 - 4.5.2 Ogniqualvolta un giocatore ottiene un Play Timing, appena prima che lui decida di fare qualcosa, avviene sempre un Check Timing. Dopo che tutte le Azioni Arbitrarie e Abilità Automatiche sono state risolte, allora quel giocatore potrà proseguire con il Play Timing.
 - 4.5.3 Un giocatore che ottiene un Play Timing sceglie un’azione che può effettuare in quel momento e la esegue, o sceglie di passare ed andare avanti senza fare nulla.
 - 4.5.3.1 Se sceglie di eseguire un’azione, dopo che essa è stata risolta, a meno che non sia specificato diversamente, quel giocatore ottiene un altro Play Timing.
 - 4.5.3.2 Se sceglie di passare e non fare nulla, allora il gioco prosegue normalmente.
- 4.6 –Orientamento delle Carte
- 4.6.1 Ogni Carta Personaggio sullo Stage ha uno dei tre Stati di Orientamento.
 - 4.6.1.1 Standing: le carte posizionate verticalmente e diritte dalla tua prospettiva. Cambiare l’orientamento di una carta nello stato Standing è chiamato “mettere in Stand (un Personaggio/una Carta)”.
 - 4.6.1.1.1 Nel Testo di una carta, la parola “Stand” o “Standing” è indicata da un’icona.
 - 4.6.1.2 Resting: le carte posizionate orizzontalmente. Cambiare l’orientamento di una carta nello stato Resting è chiamato “mettere in Rest (un Personaggio/una Carta)”.
 - 4.6.1.2.1 Nel Testo di una carta, la parola “Rest” o “Resting” è indicata da un’icona.
 - 4.6.1.3 Reversing: le carte posizionate verticalmente e sottosopra dalla tua prospettiva. Cambiare l’orientamento di una carta nello stato

Reversing è chiamato “mettere in Reverse (un Personaggio/una Carta)”.

4.6.1.3.1 Nel Testo di una carta, la parola “Reverse” o “Reversing” è indicata da un'icona.

4.7 –Pescare

4.7.1 “Pescare (carte)” è un'azione che sposta carte dal Mazzo di un giocatore alla sua Mano.

4.7.2 Se un Effetto dice “pesca una carta”, il giocatore specificato sposterà una carta dalla cima del suo Mazzo alla sua Mano senza rivelarla.

4.7.3 Se un Effetto dice “pesca (numero) carte” ripeti “pesca una carta” quel numero di volte.

4.7.4 Se un Effetto dice “pesca fino a (numero) carte” quest'azione è effettuata nel seguente ordine:

4.7.4.1 Il giocatore specificato può terminare il processo.

4.7.4.2 Il giocatore specificato pesca una carta.

4.7.4.3 Seguendo questa sequenza, se dovessi effettuare 4.7.4.2 (numero) volte, quest'azione termina. Se non accade, torna al punto 4.7.4.1.

4.8 –Guardare la cima del Mazzo

4.8.1 “Guarda le prime (carte) del (giocatore) Mazzo” è un'azione che permette al giocatore specificato di guardare le informazioni della/e prima/e carta/e del mazzo del (giocatore).

4.8.2 “Guarda le prime (numero) carte dalla cima del (giocatore) Mazzo” sono azioni che non avvengono quando il (numero) è 0 o inferiore. Se il (numero) dovesse essere 1 o maggiore, il giocatore deve guardare a (numero) carte dalla cima del (giocatore) mazzo. Nel caso il giocatore dovesse guardare una carta, ciò è scritto come “Guarda la prima carta del (giocatore) mazzo”.

4.8.3 Quando l'azione è “Guarda fino a (numero) carte dalla cima del tuo mazzo”, quest'azione è effettuata nel seguente ordine:

4.8.3.1 Il giocatore specificato può terminare il processo.

4.8.3.2 Il giocatore specificato guarda alle prime X carte dalla cima del suo mazzo, dove X è uguale al numero di volte che il giocatore ha proseguito al punto 4.8.3.3 più 1.

4.8.3.3 Seguendo questa sequenza, se dovessi effettuare 4.8.3.3 (numero) volte, quest'azione termina. Se non accade, torna al punto 4.8.3.1.

4.9 –Processo dei Danni

4.9.1 Il Processo dei Danni è l'azione di esecuzione di “infliggi (numero) danni a (giocatore)”. Quest'azione è fatta nel seguente ordine:

4.9.1.1 Il giocatore che riceve i danni mette carte dalla cima del suo mazzo nella sua Resolution Area, a faccia in su.

4.9.1.2 Se una Carta Climax è mossa nella Resolution Area, risolvi questo danno mettendo tutte le carte della Resolution Area nella Waiting Room e concludendo il processo dei danni. Ciò è chiamato “Cancellazione dei Danni”.

4.9.1.2.1 L'evento di Cancellazione di un Danno è equivalente a “il danno è cancellato” sul testo di una carta.

4.9.1.3 Se (numero) carte sono messe nella Resolution Area, metti tutte le carte dalla Resolution Area nella Clock Area senza cambiarne l'ordine e concludi il Processo dei Danni. Se no, torna a 4.9.1.1.

4.9.2 Se una carta o più carte sono messe nella Clock Area da altre Aree, non a causa di un “infliggi danni”, quello non è un Processo dei Danni. Di conseguenza, la “Cancellazione dei Danni” non avviene.

4.10 –Fonte di Danno

4.10.1 Alcuni Effetti richiedono di identificare da dove proviene il Danno. La provenienza di un danno è chiamata “Fonte di Danno” ed è definita nel seguente modo:

4.10.1.1 Durante il Damage Step di un Attack Phase, se una Carta Personaggio infligge danni ad un altro giocatore sotto le regole della battaglia (consulta la sezione 7.5.1.2), allora la Carta Personaggio attaccante è la Fonte del Danno.

4.10.1.2 Se una Carta Evento o un Effetto dell’Abilità di una Carta infligge danni, sotto normali circostanze, allora la Fonte di Danno è la stessa Carta Evento o l’Effetto di quella Abilità.

4.10.1.2.1 Anche se il testo della carta possa essere letto come se la Fonte del Danno fosse un giocatore, la Fonte di Danno è sempre la carta stessa.

5 – Preparazione del Gioco

5.1 –Costruire un Mazzo

5.1.1 Ogni giocatore prepara il proprio Mazzo prima della partita.

5.1.2 Costruzione del Mazzo:

5.1.2.1 Un Mazzo deve contenere esattamente 50 carte.

5.1.2.2 Puoi mettere fino a 4 copie per ogni carta con lo stesso nome in un Mazzo.

5.1.2.2.1 Anche se ogni altra informazione è differente, se 2 o più carte hanno lo stesso Nome della Carta, puoi avere solo fino a 4 carte totali tra esse nel tuo Mazzo.

5.1.2.3 Un Mazzo deve contenere 8 o meno Carte Climax. Queste carte seguono la regola del “fino a 4 con lo stesso Nome” allo stesso modo delle altre.

5.1.2.4 Se una carta ha una Abilità Continua che riguarda la Costruzione del Mazzo, allora questa è applicata come un Effetto di Sostituzione che cambia le regole sopracitate (consulta “*Giocare e Risolvere Carte e Abilità*”).

5.2 –Preparazione della Partita

5.2.1 Prima dell’inizio di ogni partita, preparatevi per lo scontro con i seguenti punti:

5.2.1.1 Presentate il mazzo che utilizzerete per questa partita al vostro avversario. E’ necessario solo che il mazzo rispetti la regola 5.1.

5.2.1.2 Ogni giocatore mischia il proprio mazzo. Poi, ogni giocatore può mischiare il mazzo del suo avversario. Fatto ciò, ogni giocatore mette il suo mazzo a faccia in giù nella sua Deck Area.

5.2.1.3 Determinate casualmente quale giocatore inizia per primo.

5.2.1.3.1 Una volta deciso il giocatore che inizia, questo non può essere cambiato o mediato in alcun modo. Il giocatore che

è stato scelto dal metodo casuale usato non può decidere chi sarà il primo giocatore o chi andrà secondo.

- 5.2.1.4 Ogni giocatore pesca 5 carte dal suo mazzo che formeranno la sua Mano iniziale. Poi, partendo dal giocatore che inizia per primo, ogni giocatore sceglie un qualunque numero di carte nella sua Mano e le mette nella sua Waiting Room, poi pesca lo stesso numero di carte che ha messo nella Waiting Room una volta.
- 5.2.1.5 Entrambi i giocatori procedono a stabilire 0 come loro Refresh Point. Questo numero è utilizzato durante la Refresh Resolution (spiegata successivamente) e non interviene direttamente sul gioco.
- 5.2.1.6 Il giocatore che inizia per primo diventa il giocatore di turno e la partita inizia.

6 – Avanzamento del Gioco

6.1 – Procedura del Turno

- 6.1.1 Durante una partita, i giocatori procedono nel gioco diventando il Giocatore di Turno. Il Giocatore di Turno esegue azioni nel seguente ordine di fasi. Questa sequenza è chiamata “Turno”.

6.2 – Stand Phase

- 6.2.1 La fase durante la quale il giocatore di turno mette in Stand le carte Personaggio che controlla. Questa fase è eseguita nel seguente ordine:
 - 6.2.1.1 Ogni Abilità Automatica che si attiva “all’inizio di un turno” o “all’inizio della Stand Phase” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.
 - 6.2.1.2 Il giocatore di turno mette in Stand tutte le sue carte personaggio sullo Stage.
 - 6.2.1.3 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni nel Check Timing, si può proseguire alla Draw Phase.

6.3 – Draw Phase

- 6.3.1 La fase durante la quale il Giocatore di Turno pesca una carta dal suo Mazzo. Questa fase è eseguita nel seguente ordine:
 - 6.3.1.1 Ogni Abilità Automatica che si attiva “all’inizio della Draw Phase” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.
 - 6.3.1.2 Il giocatore di turno pesca una carta.
 - 6.3.1.3 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni nel Check Timing, si può proseguire alla Clock Phase.

6.4 – Clock Phase

- 6.4.1 La fase durante la quale il giocatore di turno può aggiungere le sue stesse carte nella sua Clock Area. Questa fase è eseguita nel seguente ordine:
 - 6.4.1.1 Ogni Abilità Automatica che si attiva “all’inizio della Clock Phase” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.
 - 6.4.1.2 Il giocatore di turno può scegliere una carta dalla sua mano e metterla nella sua Clock Area. Se lo fa, pesca due carte.
 - 6.4.1.3 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni nel Check Timing, si può proseguire alla Main Phase.

6.5 –Main Phase

6.5.1 La fase durante la quale il giocatore di turno può fare numerose azioni. Questa fase è eseguita nel seguente ordine:

6.5.1.1 Ogni Abilità Automatica che si attiva “all’inizio della Main Phase” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.

6.5.1.2 Il giocatore di turno ottiene un Play Timing (nel caso un giocatore decida di giocare qualunque cosa, risolvi prima un Check Timing). In questo Play Timing, il giocatore di turno può eseguire una qualunque delle seguenti azioni in qualunque ordine e in un qualunque numero di volte finchè può pagarne il costo.

6.5.1.2.1 Il giocatore di turno sceglie una Carta Personaggio nella sua mano e una Posizione dello Stage, e gioca quella carta. La Carta Personaggio è posizionata nella Posizione dello Stage Scelta.

6.5.1.2.2 Il giocatore di turno sceglie una Carta Evento nella sua mano nella sua mano e gioca quella carta. La Carta Evento è posizionata nella Waiting Room del possessore dalla Resolution Area dopo che gli effetti sono stati attivati.

6.5.1.2.3 Il giocatore di turno può giocare una qualunque delle Abilità Attivate delle sue carte presenti nelle Posizioni dello Stage.

6.5.1.2.4 Se due Posizioni dello Stage sono occupate da Carte Personaggio, il giocatore di turno può scambiare le carte in queste Posizioni dello Stage. Se in entrambe le Posizioni dello Stage è presente una carta, scambia entrambe le carte contemporaneamente. Se solo in una di queste Posizioni dello Stage è presente una carta, allora mettila nell'altra Posizione dello Stage. Se non ci sono carte in nessuna delle Posizioni dello Stage, allora non avviene nulla.

6.5.1.2.5 Quando il giocatore di turno sceglie di non fare più nulla, si prosegue alla Climax Phase.

6.6 –Climax Phase

6.6.1 La fase durante la quale il giocatore di turno può mettere carte nella sua Climax Area. Questa fase è eseguita nel seguente ordine:

6.6.1.1 Ogni Abilità Automatica che si attiva “all’inizio dell’Attack Phase” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.

6.6.1.2 Il giocatore di turno ottiene un Play Timing (nel caso un giocatore decida di giocare qualunque cosa, risolvi prima un Check Timing).

6.6.1.2.1 In questo momento, le uniche carte che il giocatore di turno può giocare dalla sua mano sono le Carte Climax.

6.6.1.2.2 Se il giocatore di turno effettua qualunque azione durante il Play Timing, non ottiene altri Play Timing per la fase. Il numero di Carte Climax che il giocatore può giocare durante questa fase è solo uno.

6.6.1.2.3 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni nel Check Timing, si può proseguire all’Attack Phase.

- 6.7 –Attack Phase
- 6.7.1 La fase durante la quale il giocatore di turno può attaccare i personaggi del suo avversario con i personaggi che controlla. Vedi “Attacco e Battaglia” per la descrizione di questa fase.
- 6.8 –End Phase
- 6.8.1 La fase durante la quale vengono risolte diverse azioni alla fine di un turno. Questa fase è eseguita nel seguente ordine:
- 6.8.1.1 Ogni Abilità Automatica che si attiva “all’inizio dell’End Phase” e “alla fine del turno” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.
- 6.8.1.2 Se il giocatore di turno supera il numero limite di carte in mano, quel giocatore deve scegliere e mettere carte dalla mano alla Waiting Room pari al numero di carte in eccesso.
- 6.8.1.3 Il giocatore di turno mette la Carta Climax, se presente, dalla sua Climax Area nella sua Waiting Room.
- 6.8.1.4 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni nel Check Timing, tutti gli effetti con “fino alla fine del turno” smettono di funzionare.
- 6.8.1.5 A questo punto, se il giocatore di turno non eccede il numero di carte in mano, se non ci sono Abilità Automatiche “in attesa”, se non ci sono Azioni Arbitrarie da risolvere e se non ci sono Abilità Automatiche attive con “all’inizio dell’End Phase” e “alla fine del turno” che non sono divenute “in attesa” durante questa End Phase, l’avversario del giocatore di turno diventa il nuovo giocatore di turno e la partita prosegue alla Stand Phase del turno successivo. Questo turno termina.

7 – Attacco e Battaglia

- 7.1 –Basi
- 7.1.1 In ogni Attack Phase, il giocatore di turno può attaccare, con i suoi personaggi in Stand nel Center Stage, i personaggi dell’avversario. Durante l’Attack Phase, il giocatore di turno segue una sequenza di Steps iniziando dall’Attack Declaration Step.
- 7.1.2 La serie di Step dall’Attack Declaration Step fino al Battle Step (al Damage Step, se il Battle Step non dovesse avvenire) è chiamata Attack Sub-Phase.
- 7.2 –Attack Declaration Step
- 7.2.1 La fase durante la quale il giocatore di turno sceglie se attaccare o no. Questa fase è eseguita nel seguente ordine:
- 7.2.1.1 Se questo è il primo Attack Declaration Step del turno, ogni Abilità Automatica con “all’inizio dell’Attack Phase” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.
- 7.2.1.2 Ogni Abilità Automatica con “all’inizio dell’Attack Declaration Step” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.
- 7.2.1.3 Il giocatore di turno sceglie uno dei suoi personaggi in Stand nel Center Stage e sceglie se attaccare o no. Se ci sono Carte Personaggio che non possono attaccare o essere attaccate, o per qualche ragione ci si ritrova in una situazione per la quale un attacco non può essere

effettuato, allora il giocatore di turno non può scegliere di attaccare, l'Attack Sub-Phase ha termine e si prosegue all'Encore Step.

7.2.1.3.1 Se il turno attuale è il primo turno del giocatore che ha iniziato per primo, e il giocatore ha già effettuato un'Attack Sub-Phase che non è questa Attack Sub-Phase, il giocatore non può scegliere altri Personaggi con cui attaccare.

7.2.1.4 Il giocatore di turno sceglie quale Tipo di Attacco effettuerà con il personaggio.

7.2.1.4.1 Attacco Diretto: Quando la Carta Personaggio scelta per attaccare non ha Personaggi dell'avversario di fronte, l'attacco automaticamente diviene un Attacco Diretto. La Carta Personaggio scelta per attaccare prende +1 Soul fino alla fine del turno.

7.2.1.4.2 Attacco Frontale / Attacco Laterale: Quando c'è una Carta Personaggio dell'avversario di fronte alla Carta scelta per attaccare, il giocatore di turno sceglie se effettuare un Attacco Frontale o Laterale. Se il giocatore sceglie di effettuare un Attacco Laterale, la Carta Personaggio scelta per attaccare prende -1 soul per ogni livello oltre lo 0 della Carta Personaggio opposta alla stessa.

7.2.1.4.3 Dopo che il Tipo di Attacco è stato scelto, anche se le posizioni delle carte che affrontano il personaggio scelto per attaccare cambiassero, non avverrebbe alcun incremento o diminuzione del Soul dell'attaccante a causa del Tipo di Attacco. Per esempio: viene dichiarato un Attacco Laterale, ma, per varie ragioni, la Carta Personaggio opposta alla Carta Personaggio scelta per attaccare torna in mano al proprietario. L'attacco resta un Attacco Laterale e il soul resta inalterato (poichè è stato già diminuito durante la dichiarazione dell'Attacco Laterale).

7.2.1.5 Durante quest'Attack Sub-Phase, il personaggio scelto per attaccare verrà chiamato "Personaggio Attaccante Diretto/Frontale/Laterale", ed è attualmente nello stato di "battaglia".

7.2.1.5.1 Se un Attacco Frontale è scelto, la Carta Personaggio opposta al Personaggio Attaccante, diventa il personaggio che subisce l'attacco. Diviene "attaccato frontalmente" durante questa Attack Sub-Phase. Sia il personaggio attaccante che quello attaccato vengono chiamati "Personaggi in Battaglia", e sono Carte Personaggio "in battaglia". Sia il Personaggio attaccante che il Personaggio attaccato chiamano i loro rispettivi avversari "Avversari di Battaglia".

7.2.1.5.2 Quando è scelto un Attacco Frontale o Laterale, la Carta Personaggio opposta al personaggio attaccante diventa una Carta Personaggio/un personaggio "che è stata/o attaccata/o" durante questa Attack Sub-Phase.

7.2.1.5.3 Metti la carta scelta per attaccare in Rest.

7.2.1.6 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni durante il Check Timing, si procede al Trigger Step.

7.3 -Trigger Step

7.3.1 La fase in cui si applicano eventuali Effetti addizionali durante l'attacco di un personaggio.

7.3.1.1 Ogni Abilità Automatica con "all'inizio del Trigger Step" diventa "in attesa". Risolvi un Check Timing.

7.3.1.2 Il giocatore di turno mette la prima carta del suo mazzo nella Resolution Area, controlla se sono presenti Effetti addizionali per l'attacco in corso, attiva gli stessi e mette la carta a faccia in giù nella sua Stock Area. Questa azione è chiamata "Trigger Check" "Innesco". Nel caso in cui siano presenti molteplici Icone di Trigger, risolvi tutti i loro effetti.

7.3.1.2.1 Nessuna Icona "🛑" : Non avviene nulla.

7.3.1.2.2 Icona Soul "👤" : Durante questo turno, la Carta Personaggio attaccante prende +1 Soul. L'incremento è obbligatorio.

7.3.1.2.3 Icona Wind "🌀" : Il giocatore di turno può scegliere 1 delle Carte Personaggio dell'avversario sullo Stage e farla tornare in mano al proprietario.

7.3.1.2.4 Icona Bag "👛" : Il giocatore di turno può scegliere di mettere la prima carta del suo mazzo nello Stock.

7.3.1.2.5 Icona Gate "🚪" : Il giocatore di turno può scegliere una Carta Personaggio dalla sua Waiting Room e farla tornare in mano al proprietario.

7.3.1.2.6 Icona Book "📖" : Il giocatore di turno può pescare una carta.

7.3.1.2.7 Icona Flame "🔥" : Rappresenta un'Abilità Automatica, con il seguente testo, che si attiva: "**AUTO:** Durante questo turno, quando il prossimo danno inflitto dal personaggio attaccante che ha innescato questa carta è Cancellato, infliggi 1 danno al tuo avversario".

7.3.1.2.7.1 Dopo che l'Abilità Automatica di questa carta si attiva, se per qualunque ragione viene inflitto danno dal personaggio attaccante prima del punto 7.5.1.2, quando quel danno è cancellato, l'abilità entra in effetto. Poi, indipendentemente se quel danno è cancellato o no, questa abilità non si attiverà anche durante il Damage Step.


7.3.1.2.7.2 Le condizioni che attivano questa Abilità Automatica non sono limitate al solo danno inflitto al giocatore avversario. Nel caso in cui il giocatore di turno infliggesse danno a se stesso, e quel danno fosse cancellato, questa Abilità Automatica entrerà in effetto.

7.3.1.2.7.3 Se per qualunque ragione la Carta Personaggio infliggesse danni a più giocatori nello stesso momento, e se il danno fosse cancellato da uno qualunque dei giocatori, l'Abilità Automatica avrà effetto. Inoltre, se fossero più giocatori a cancellare il danno, l'abilità si attiverrebbe solo una volta.

7.3.1.2.8 Icona Treasure "💰" : Il controllore della carta con quest'Icona la prende in mano. Il giocatore di turno può

scegliere di mettere la prima carta del suo mazzo nello Stock.

7.3.1.2.8.1 Prendere in mano la carta con quest'icona è obbligatorio da parte del suo controllore. Prima ancora di ciò, avvenendo un cambio di area per questa carta, questa non verrà messa nello Stock da tale azione.

7.3.1.2.9 Icona Pants “”: Il giocatore di turno può scegliere una Carta Climax dalla sua Waiting Room e farla tornare in mano al controllore.

7.3.1.3 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni durante il Check Timing, se l'attacco effettuato è un Attacco Frontale, avanza al Counter Step. Se no, avanza al Damage Step.

7.4 –Counter Step

7.4.1 La fase durante la quale l'avversario del giocatore di turno risponde all'Attacco Frontale di quest'ultimo. Questa fase è eseguita nel seguente ordine:

7.4.1.1 Ogni Abilità Automatica con “all'inizio del Counter Step” diventano “in attesa”. Risolvi un Check Timing.

7.4.1.2 L'avversario del giocatore di turno ottiene un Play Timing (se il giocatore sceglie di giocare qualcosa, risolvi prima un Check Timing).

7.4.1.2.1 Le uniche carte o abilità che possono essere giocate dall'avversario del giocatore di turno sono Carte Eventi con l'Icona di Counter (pugno giallo) o Carte Personaggio con Abilità Attivate con Icone di Counter.

7.4.1.2.2 Se il giocatore effettua una qualunque azione durante il Play Timing, non riceverà alcun altro Play Timing. Il numero di azioni che un giocatore può effettuare durante questa fase sono solo 1.

7.4.1.3 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni durante il Check Timing, avanza al Damage Step.

7.5 –Damage Step

7.5.1 La fase per risolvere il danno inflitto dal giocatore di turno all'avversario. Questa fase è risolta nel seguente ordine:

7.5.1.1 Ogni Abilità Automatica con “all'inizio del Damage Step” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.

7.5.1.2 Infliggi danno pari al numero di Soul del personaggio attaccante all'avversario del giocatore di turno.

7.5.1.2.1 Se per qualunque ragione il valore di soul del Personaggio attaccante fosse 0 o inferiore, non viene inflitto alcun danno. Non esiste nulla come “infliggi 0 (o un numero negativo) danni”.

7.5.1.2.2 Se il personaggio Attaccante ha lasciato lo Stage, o il controllore del personaggio attaccante è cambiato o se il personaggio attaccante è stato mosso in un'altra posizione dello Stage, allora il personaggio attaccante non infliggerà alcun danno.

7.5.1.3 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni durante il Check Timing, se l'attacco effettuato è un Attacco Frontale,

avanza al Battle Step. Se no, questa Attack Sub-Phase termina e il giocatore torna all'Attack Declaration Step.

7.6 –Battle Step

7.6.1 La fase durante la quale si risolve la battaglia tra una Carta Personaggio che effettua un Attacco Frontale e il personaggio Attaccato. Questa fase è eseguita nel seguente ordine:

7.6.1.1 Ogni abilità Automatica con “all’inizio del Battle Step” diventa “in attesa”. Risolvi un Check Timing.

7.6.1.2 Compara il Power del personaggio attaccante con quello del personaggio attaccato. La carta con il valore inferiore è messa in Reverse. Se il Power del personaggio attaccato è lo stesso del personaggio attaccante, entrambe le carte vengono messe in Reverse.

7.6.1.3 Se il personaggio attaccante o il personaggio attaccato ha lasciato lo Stage, o se il controllore del personaggio attaccante o del personaggio attaccato è cambiato, o se il personaggio attaccante o il personaggio attaccato si è mosso in un'altra Posizione dello Stage, allora il personaggio attaccante o il personaggio attaccato non comparano il loro Power e nessuna carta personaggio vede cambiare il proprio Stato.

7.6.2 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni durante il Check Timing, quest'Attack Sub-Phase termina e il giocatore torna all'Attack Declaration Step.

7.7 –Encore Step

7.7.1 La fase durante la quale le Carte Personaggio in Reverse vengono messe nella Waiting Room. Questa fase è effettuata nel seguente ordine:

7.7.1.1 Ogni Abilità Automatica con “all’inizio dell'Encore Step” diviene “in attesa”. Risolvi un Check Timing.

7.7.1.2 Se ci sono Carte Personaggio in Reverse nello Stage del giocatore di turno, il giocatore di turno sceglie una di loro e la mette nella Waiting Room del proprietario. Risolvi un Check Timing e dopo aver risolto tutte le azioni durante il Check timing, ritorna al punto 7.7.1.2

7.7.1.3 Se ci sono Carte Personaggio in reverse nello Stage del giocatore non di turno, il giocatore non di turno sceglie una di loro e la mette nella Waiting Room del proprietario. Risolvi un Check Timing, e dopo aver risolto tutte le azioni durante il Check Timing, torna al punto 7.7.1.2.

7.7.1.4 Risolvi un Check Timing. Dopo aver completato tutte le azioni durante il Check Timing, se sono ancora presenti personaggi in reverse sullo Stage, ritorna al punto 7.7.1.2. Se no, avanza alla End Phase.

8 – Giocare e Risolvere Carte ed Abilità

8.1 –Categorie di Abilità

8.1.1 Le abilità sono divise in 3 categorie: Abilità Attivate, Abilità Automatiche e Abilità Continue.

8.1.1.1 Le Abilità Attivate sono abilità delle quali è possibile attivare gli effetti pagando il costo durante un Play Timing.

- 8.1.1.1.1 Le Abilità Attivate sono scritte, nel testo delle carte, come “**ACT**[(costo)](effetto)”. Il testo all’interno di [] indica il costo per giocare tale abilità, e il testo che segue è l’effetto che avviene risolvendo l’Abilità Attivata.
- 8.1.1.2 Le Abilità Automatiche sono abilità che sono giocate automaticamente nel momento in cui avviene un determinato evento durante la partita.
- 8.1.1.2.1 Le Abilità Automatiche sono scritte, nel testo delle carte, come “**AUTO**(condizione),(effetto)” oppure “**AUTO**(all’inizio di *fase*)” oppure “**AUTO**(alla fine di *fase*). La “condizione” o “fase” è chiamata Condizione di Attivazione, e quando la Condizione di Attivazione è soddisfatta, l’Abilità Automatica è considerata attivata.
- 8.1.1.2.2 Alcune Abilità Automatiche hanno nel testo “**AUTO**[costo] (effetto)” al posto di “**AUTO**(effetto)”. Il costo si riferisce al costo da pagare durante la Risoluzione dell’Abilità (8.6.2.3) .
- 8.1.1.3 Le Abilità Continue sono abilità che influenzano il gioco fin quando l’abilità è attiva.
- 8.1.1.3.1 Le Abilità Continue sono scritte sulle carte come “**CONT**(effetto)”.
- 8.2 –Categorie di Effetti.
- 8.2.1 Gli effetti sono divisi in 3 categorie; Effetti ad Uso Singolo, Effetti Continui ed Effetti di Sostituzione.
- 8.2.1.1 Gli Effetti ad Uso Singolo sono effetti che fanno l’azione descritta quando sono risolti e finiscono quando la risoluzione termina. Per esempio, se un’abilità ha un testo che cita “pesca una carta”, o “metti una Carta Personaggio nella Waiting Room”, allora l’effetto di quell’abilità è un Effetto ad Uso Singolo.
- 8.2.1.2 Gli Effetti Continui sono effetti che sono attivi per una durata specifica (o, se non specificato altrimenti, “tutta la partita”). Per esempio, se un’abilità ha un testo che cita “i personaggi di fronte a questa Carta prendono +500 power” oppure “quel personaggio prende +1 soul fino alla fine del turno”, allora l’effetto di quell’abilità è un Effetto Continuo.
- 8.2.1.3 Gli Effetti di Sostituzione sono effetti che sostituiscono una situazione che sta per avvenire con un’altro evento.
- 8.2.1.3.1 Se un’abilità cita “se dovessi fare A, invece fai B” allora l’effetto di quell’abilità è un Effetto di Sostituzione.
- 8.2.1.3.2 Se un’abilità cita “se dovessi fare A, invece puoi (scegli una opzione). Se lo fai, fai B.” allora l’effetto di quell’abilità è un Effetto di Sostituzione.
- 8.3 –Effetti Attivi ed Effetti Inattivi.
- 8.3.1 Alcune condizioni o effetti rendono un effetto “attivo” o “inattivo”. Se ciò accade, segui questo processo:
- 8.3.2 Se una parte di un effetto o l’intero effetto è inattivo sotto una condizione specifica, quella parte continua ad esistere sotto quella specifica condizione, ma semplicemente non fa nulla. Se quella parte chiede di fare una scelta, quella scelta non viene fatta.

- 8.3.3 Se una parte di un effetto, o l'intero effetto è attivo sotto una condizione specifica, allora quella parte è inattiva se quella condizione non è soddisfatta.
- 8.4 –Pagare Costi
- 8.4.1 Alcune Abilità Attivate o Abilità Automatiche contengono un set di azioni scritte tra [] all'inizio del testo. Queste azioni sono chiamate Costo della abilità o della carta.
- 8.4.2 “Paghi il Costo” si riferisce a “hai effettuato le azioni scritte nel Costo”.
- 8.4.2.1 Se ci sono azioni molteplici descritte, eseguite nell'ordine che sono scritte dall'inizio del testo. Comunque, tra l'inizio e la fine del pagamento del Costo per un'abilità, Riordinare (9.2) o Salire di Livello (9.3) non si risolveranno.
- 8.4.2.2 Se non puoi pagare l'intero Costo, pagare una parte del Costo non è un'opzione possibile.
- 8.4.3 Il Costo di una carta è indicato con un numero all'interno di un cerchio, e significa “Metti un numero di carte equivalente al numero indicato dalla Stock Area di chi controlla questa carta o abilità alla sua Waiting Room.” Similmente, quando un numero all'interno di un cerchio è indicato come pagamento, questo significa anche “Il giocatore specificato, mette il numero specificato di carte dalla sua Stock Area alla sua Waiting Room”.
- 8.5 –Check Timing/Play Timing, Abilità ed Effetti.
- 8.5.1 Quando viene Risolto un Check Timing, la partita prosegue nel seguente ordine:
- 8.5.1.1 Se sono presenti un qualunque numero di Azioni Arbitrarie che hanno bisogno di essere risolte, allora risolvi simultaneamente. Poi, se ci sono altre Azioni Arbitrarie che hanno bisogno di essere risolte, allora ripeti questo step fin quando non sono più rimaste Azioni Arbitrarie da effettuare.
- 8.5.1.2 Se una qualunque, o più, Abilità Automatiche controllate dal giocatore di turno sono “in attesa”, allora il giocatore di turno può scegliere una di esse, giocarla, e risolverla. Se lo fa, torna al punto “8.5.1.1”
- 8.5.1.3 Se una qualunque, o più, Abilità Automatiche controllate dal giocatore non di turno sono “in attesa”, allora il giocatore non di turno può scegliere una di esse, giocarla, e risolverla. Se lo fa, torna al punto “8.5.1.1”
- 8.5.1.4 Fine del Check Timing.
- 8.5.2 Quando un giocatore ottiene un Play Timing, la partita prosegue nel seguente ordine:
- 8.5.2.1 Risolvi un Check Timing.
- 8.5.2.2 Il giocatore ottiene il Play Timing in questo momento. Il giocatore sceglie se fare un'azione che può essere eseguita in quel momento, o sceglie di non fare nulla. Se quel giocatore sceglie di eseguire un'azione, a meno che non diversamente specificato, allora quel giocatore ottiene un ulteriore Play Timing una volta che ha risolto il precedente.
- 8.5.2.3 Se sceglie di non fare nulla, allora il Play Timing termina e la fase prosegue.

- 8.6 –Giocare e Risolvere Carte ed Abilità.
- 8.6.1 Abilità Attivate, Abilità Automatiche e carte nella mano hanno bisogno di essere giocate e risolte per ottenerne gli effetti. Le Abilità Continue non sono giocate, poichè i loro effetti sono sempre attivi.
- 8.6.2 Quando giochi una Carta o un’Abilità, procedi seguendo i prossimi step:
- 8.6.2.1 Scegli una Carta nella tua mano o un’abilità. Quando scegli una carta nella tua mano in questo modo, puoi solo scegliere e rivelare una carta che soddisfa sia i prerequisiti di colore che di livello.
- 8.6.2.1.1 Il prerequisito di Colore vuole che nella Clock Area o nella Level Area del giocatore siano presenti carte con lo stesso Colore della carta che si desidera giocare. Una carta non può essere giocata se i suoi prerequisiti di Colore non sono soddisfatti.
- 8.6.2.1.1.1 Le Carte Personaggio di Livello 0 e le carte Evento di Livello 0 non hanno bisogno di soddisfare i requisiti di Colore per essere giocate.
- 8.6.2.1.2 Il prerequisito di Livello richiede che il giocatore abbia almeno quel numero di carte nella sua level area. Una carta non può essere giocata se il prerequisito di Livello non è soddisfatto.
- 8.6.2.1.2.1 Le carte Climax non hanno bisogno di soddisfare un prerequisito di Livello per essere giocate.
- 8.6.2.2 Se una carta o un’abilità richiede che sia fatta una qualunque scelta, allora devi fare quella scelta.
- 8.6.2.2.1 Se giochi una Carta Personaggio dalla mano, scegli una delle posizioni dello stage.
- 8.6.2.3 Quando giochi una carta o un’Abilità Attivata, controlla i Costi per giocarla e pagali contemporaneamente. Se non puoi pagare una parte o l’intero Costo, allora non puoi pagare nessuno dei Costi della carta o dell’Abilità Attivata e il tentativo di giocarla è cancellato e tutta la sequenza annullata.
- 8.6.2.3.1 Se una carta o un’Abilità Attivata è giocata, paga il Costo richiesto.
- 8.6.2.4 Risolvi la carta o l’Abilità.
- 8.6.2.4.1 Se è giocata una Carta Personaggio su una Posizione dello Stage, allora metti quel personaggio su quella posizione. Se hai già una Carta Personaggio in quella Posizione dello Stage, allora quella carta è messa nella Waiting Room da un’Azione Arbitraria.
- 8.6.2.4.2 Se è giocata una Carta Evento, metti quella carta nella Resolution Area, attivane gli effetti, e metti la Carta Evento nella waiting Room del possessore dopo che è stata risolta.
- 8.6.2.4.3 Se è giocata una carta Climax, metti quella carta nella Climax Area.
- 8.6.2.4.4 Se è giocata un’Abilità Attivata o un’Abilità Automatica, risolvine gli effetti descritti nel testo.
- 8.6.3 Se la carta o l’abilità cita “scegli (qualcosa)”, se sono presenti molteplici step, il momento dello “scegli (qualcosa)” seguirà l’ordine descritto nel Testo.
- 8.6.3.1 Se il numero di scelte è specificato, allora vanno fatte tutte le scelte possibili fin quando possibili. Non puoi decidere di non scegliere se è possibile per te farlo.

- 8.6.3.1.1 Se il numero è specificato come “fino a”, allora puoi fare un numero di scelte che varia tra 0 e il numero citato nel testo. Se scegli 0, allora non viene scelta nulla.
- 8.6.3.1.2 Se il numero di scelte è specificato, ma è impossibile fare quel numero di scelte, allora verranno fatte più scelte possibili, e si applicheranno gli effetti ad esse.
- 8.6.3.1.3 Se il numero di scelte è specificato, ma nessuna scelta può essere fatta, allora quella scelta non viene fatta.
- 8.6.3.1.4 Gli effetti che si basano su quella scelta vengono ignorati.
- 8.6.3.1.5 Se hai bisogno di scegliere una qualunque carta non rivelata in un’Area Nascosta, e la condizione di scelta richiede certe informazioni sulla carta, allora c’è la possibilità che la carta nell’Area Nascosta non possieda tale informazione. In questo caso, puoi scegliere di non scegliere una carta da quell’Area anche se sono presenti carte con quell’informazione nell’Area.

8.7 –Risolvere Abilità Automatiche

- 8.7.1 Le Abilità Automatiche sono abilità giocate durante il Check Timing immediatamente successivo ad uno specifico avvenimento.
- 8.7.2 Se la Condizione di Attivazione di un’Abilità Automatica è soddisfatta, allora l’Abilità Automatica diventa “in attesa”.
 - 8.7.2.1 Se la Condizione di Attivazione di un’Abilità Automatica è soddisfatta molteplici volte, allora l’Abilità Automatica diventa “in attesa” lo stesso numero di volte.
- 8.7.3 Quando è risolto un Check Timing, il giocatore che ha bisogno di giocare una qualunque Abilità Automatica sceglie un’abilità che è “in attesa” di cui lui è controllore e la gioca. Dopo che l’Abilità è risolta, quell’abilità che era “in attesa” cessa di esistere.
 - 8.7.3.1 Non si può scegliere di non giocare le proprie Abilità Automatiche “in attesa”. Puoi comunque scegliere, nel caso molteplici Abilità Automatiche che controlli fossero “in attesa”, l’ordine nel quale giocarle.
 - 8.7.3.1.1 Se sei libero di scegliere se pagare o meno il Costo di un’Abilità Automatica, se dovessi scegliere di non pagare il Costo, significa che hai scelto di non giocare l’abilità. In questo caso, la libertà di scelta è data dal testo stesso dell’abilità.
 - 8.7.3.2 Se per qualunque ragione un’Abilità Automatica “in attesa” non potesse essere giocata, quell’abilità “in attesa” è cancellata una volta.
 - 8.7.3.2.1 Se scegli di non pagare il costo per un’abilità che hai l’opzione di poter o meno giocare, quell’abilità “in attesa” è cancellata 1 volta.
 - 8.7.4 Alcune Abilità Automatiche si attivano quando una carta si muove da un’Area ad un’altra. Questa è chiamata “Attivazione da Cambio Area”.
 - 8.7.4.1 Alcune Abilità Automatiche con un’Attivazione da Cambio Area si riferiscono alle informazioni delle carte che le hanno attivate. In quel caso, riferisciti a tali informazioni nel seguente modo:
 - 8.7.4.1.1 Se la carta che ha attivato l’abilità si muove da un’ Area Pubblica ad un’Area nascosta o viceversa, allora l’abilità si

- riferisce alle informazioni della carta mentre è nell'Area Pubblica.
- 8.7.4.1.2 Se la carta che ha attivato l'abilità si muove dallo Stage in qualunque altra Area, allora l'abilità si riferisce alle informazioni della carta mentre è sullo Stage.
- 8.7.4.1.3 Escludendo il caso menzionato nel punto 8.7.4.1.2, nel caso che la carta che ha attivato l'abilità fosse mossa da un'Area Pubblica ad un'altra Area Pubblica, allora l'abilità si riferisce alle informazioni delle carte nella nuova Area.
- 8.7.5 Alcuni effetti creano Abilità Automatiche che si attivano in un momento successivo del gioco. Questa è chiamata "attivazione programmata".
- 8.7.5.1 Le Attivazioni Programmate si attivano una sola volta a meno che diversamente specificato.
- 8.7.6 Alcune Abilità Automatiche hanno Condizioni di Attivazione che non sono un evento ma una situazione (esempio: "quando non hai nessuna carta in mano"). Questa è chiamata "Attivazione Situazionale".
- 8.7.6.1 Le Attivazioni Situazionali si attivano una sola volta quando la partita incontra quella data situazione. Se l'Abilità Automatica si risolve, e la partita è ancora in quella situazione, allora l'abilità si attiva nuovamente.
- 8.7.7 Quando giochi un'Abilità Automatica, anche se la carta con quell'abilità ha cambiato Area dopo l'attivazione, l'Abilità Automatica va ancora e comunque giocata. Nel caso quell'Abilità Automatica non può più essere legalmente risolta a causa del cambio di Area della carta, allora l'effetto fallisce e non si risolve.
- 8.8 –Risolvere Effetti ad Uso Singolo.
- 8.8.1 Quando è richiesto che sia risolta un'Abilità con un Effetto ad Uso Singolo, esegui le azioni descritte nell'Abilità una volta.
- 8.9 –Applicare Effetti Continui.
- 8.9.1 Se un qualunque Effetto Continuo è applicato nella partita e hai bisogno di riferirti ad una qualunque informazione sulle carte, allora applica ognuno degli effetti nel seguente ordine:
- 8.9.1.1 Le informazioni stampate sulla carta sono il "valore base".
- 8.9.1.2 Per prima cosa, applica tutti gli effetti che non cambiano alcun valore numerico.
- 8.9.1.3 Poi, applica tutti gli effetti che cambiano valori numerici.
Per esempio: Un personaggio A (Power: 3000) ha un personaggio dietro di lui con un'abilità che cita "**CONT assist** Tutti i tuoi personaggi con 3000 Power o meno di fronte a questa carta prendono +500 Power". Il Power del personaggio A diventa 3500. L'effetto si applica in questo modo.
- 8.9.1.4 Ci sono casi in cui l'ordine nel quale applicare due Effetti Continui (effetto A ed effetto B), non può essere deciso dai punti 8.9.1.1 a 8.9.1.3. Se in qualche modo applicare l'effetto A prima cambiasse come o cosa applica l'effetto B, e NON viceversa, allora viene considerato che l'effetto B dipende dall'effetto A. Se un effetto dipende da un altro, allora l'effetto dipendente è applicato dopo.
Per esempio: Il personaggio A è nel Center Stage con un personaggio dietro di lui con un'abilità che cita "**CONT assist** Tutti i tuoi

personaggi di fronte a questo prendono il tratto «Amore»” e un altro personaggio con un’abilità che cita “**CONT assist** Tutti i tuoi personaggi di fronte a questa carta con il tratto «Amore» prendono **AUTO Encore**”. L’ordine temporale nel quale le carte sono posizionate sullo Stage non importa, e il personaggio A prenderà il tratto specificato così come l’abilità **Encore**.

8.9.1.5 Se ancora non può essere deciso quale abilità si applichi prima usando l’ordine descritto in precedenza, allora applicale a secondo del momento in cui sono state giocate.

8.9.1.5.1 Se la fonte di un Effetto Continuo è un’Abilità Continua, il momento iniziale in cui va considerata attiva l’abilità è l’istante in cui l’abilità è posizionata nell’Area attuale. Se la fonte di un Effetto Continuo è un’Abilità Continua di un personaggio sullo Stage, il momento iniziale in cui va considerata attiva l’abilità è l’istante in cui quella carta è entrata nello Stage da altre Aree.

8.9.1.5.2 In tutti gli altri casi, il momento iniziale in cui va considerata attiva un’abilità è l’istante in cui è stata giocata.

Per esempio: C’è una carta dietro un personaggio A (Power 3000) con un’abilità che cita “**CONT assist** Tutti i tuoi personaggi di fronte a questa carta prendono +500 Power.” Detto ciò, il Personaggio A ha 3500 Power. Nel caso in cui una Carta Evento con nel testo “Scegli un personaggio e il power di questo diventa 0 durante questo turno” venisse giocata e venisse scelto il personaggio A per l’effetto, durante questo turno, il Power del personaggio A sarebbe 0 (non 500).

8.9.2 Se un Effetto Continuo che cambia delle informazioni su una carta è applicato da un’abilità diversa rispetto ad un’Abilità Continua, allora l’effetto non si applica a carte che hanno cambiato Area (eccetto per i movimenti tra le Posizioni dello Stage) dopo il momento in cui è stato giocato.

Per esempio: Dopo che una Carta evento con un’abilità come “tutti i tuoi personaggi prendono +1000 Power fino alla fine del turno” viene giocata, un personaggio con Power 3000 viene giocato dalla mano. Il Power di quel personaggio resta 3000.

8.9.3 Se un Effetto Continuo cambia informazioni sulle carte in una certa Area, allora l’effetto è applicato ad una carta nell’istante in cui questa entra nella data Area.

8.9.3.1 Se la Condizione di Attivazione di un’Abilità Automatica si riferisce a specifiche informazioni sulle carte che sono entrate nell’area, allora l’abilità si riferisce a quelle informazioni dopo che tutti gli Effetti Continui in quell’area sono stati applicati.

8.10 –Risolvere Effetti di Sostituzione

8.10.1 Se un qualunque Effetto di Sostituzione è applicato durante la partita e le circostanze permettono la scelta di un bersaglio valido, allora applica gli effetti al posto degli effetti sostituiti.

8.10.1.1 In questi casi, l’effetto sostituito non avviene completamente.

- 8.10.2 Quando molteplici Effetti di Sostituzione avvengono nello stesso momento, il giocatore sceglie l'ordine nel quale gli Effetti di Sostituzione si applicheranno alle sue carte.
- 8.10.2.1 Se il bersaglio scelto dall'effetto è una carta, allora il controllore di quella carta deciderà l'ordine.
- 8.10.2.2 Se l'effetto influisce su un'azione in gioco, allora il controllore della carta che applica l'effetto o il giocatore che ha applicato quest'effetto farà le scelte richieste.
- 8.10.2.3 Se molteplici Effetti di Sostituzione avvengono nello stesso momento, risolvi ogni effetto una sola volta.
- 8.10.3 Quando un Effetto di Sostituzione è applicato da un'abilità che cita "se avviene ... , puoi ... al posto di Se lo fai, ... " , se non hai la possibilità di decidere sugli effetti, allora non potrai utilizzare quest'Effetto di Sostituzione.

8.11 –Informazioni Conclusive

- 8.11.1 Se un'abilità si riferisce alle informazioni di una carta specifica e/o al suo orientamento, e durante la risoluzione dell'abilità quella carta è mossa da un'Area ad un'Altra, escludendo movimenti da una Posizione dello Stage ad un'altra Posizione dello Stage, l'abilità si riferirà alle informazioni e all'orientamento della carta dall'Area nella quale era originariamente.

9 – Azione Arbitraria

9.1 –Informazioni Generali

- 9.1.1 Le Azioni Arbitrarie sono azioni effettuate automaticamente dal regolamento del gioco quando una situazione specifica si verifica.
- 9.1.2 Ci sono due tipi di Azioni Arbitrarie: Azioni Arbitrarie d'Interruzione e Azioni Arbitrarie di Controllo.
- 9.1.2.1 Un'Azione Arbitraria d'Interruzione è un'Azione Arbitraria che avviene quando una specifica condizione è soddisfatta, sospendendo qualunque altra azione e che si risolve immediatamente in quell'istante. A seguito della risoluzione di quest'ultima, le azioni sospese continueranno la loro risoluzione.
- 9.1.2.1.1 Quando ci sono molteplici istanze di Azioni Arbitrarie d'Interruzione, il controllore delle carte nelle Aree interessate deciderà l'ordine secondo il quale risolvere le Azioni Arbitrarie d'Interruzione.
- 9.1.2.2 Una Azione Arbitraria di Controllo è un'Azione Arbitraria che si risolve durante un Check Timing, se le condizioni sono verificate e soddisfatte. Se le condizioni sono soddisfatte nel mezzo di un'altra Azione Arbitraria, ma non durante il Check Timing, questa Azione non avrà luogo.
- 9.1.2.2.1 Quando sono in atto diverse istanze di un'Azione Arbitraria di Controllo, risolvi tutte nello stesso istante.

9.2 –Risolvere un Riordino

- 9.2.1 Quando un giocatore non ha più carte nella sua Deck Area, va risolto un Riordino. Questa è un'Azione Arbitraria d'Interruzione.

- 9.2.2 Quando non sono presenti più carte nel mazzo di un giocatore, quel giocatore muove tutte le carte dalla sua Waiting Room alla sua Deck Area e rimescola il mazzo. Dopo di ciò, il giocatore prende 1 Punto Riordino.
- 9.2.2.1 Quando non sono più presenti carte nel suo Mazzo, se il giocatore non ha carte nella sua Waiting Room e nessun climax nella Resolution Area durante il processo dei danni, quel giocatore perde la partita. Se no, termina il processo di Riordino.
- 9.2.3 Dall'inizio alla fine del pagamento di un Costo per un'abilità (8.4.2), il Riordino non si risolve.
- 9.2.4 La risoluzione di un Riordino è chiamata "Riordino" sia nei testi che nel regolamento.
- 9.3 –Risolvere un Incremento di Livello
- 9.3.1 Quando un giocatore ha 7 o più carte nella sua Clock Area, va risolto un Incremento di Livello. Questa è un'Azione Arbitraria d'Interruzione.
- 9.3.2 Quando sono presenti 7 o più carte nella Clock Area di un giocatore, scegli 1 carta tra le 7 nella Clock Area. Muovi la carta scelta nella Level Area del giocatore che la possiede e metti il resto delle carte nella Waiting Room in qualsiasi ordine. Metti le carte oltre la settima nella Clock Area.
- 9.3.3 Tra l'inizio e la fine del pagamento di un Costo per un'abilità (8.4.2), l'Incremento di Livello non viene risolto.
- 9.4 –Risolvere una Condizione di Sconfitta
- 9.4.1 Se un qualunque giocatore soddisfa una qualunque o più Condizioni di Sconfitta durante un'Azione Arbitraria, allora quel giocatore perde la partita per Azione Arbitraria. Questa è un'Azione Arbitraria di Controllo.
- 9.4.1.1 Se un giocatore ha 4 o più carte nella sua Level Area, quel giocatore ha soddisfatto una Condizione di Sconfitta.
- 9.4.1.2 Se un giocatore non ha più carte nel suo Mazzo e nella sua Waiting Room, il giocatore ha soddisfatto una Condizione di Sconfitta.
- 9.5 –Risolvere un Personaggio con Power Insufficiente
- 9.5.1 Se un qualunque personaggio ha Power 0 o inferiore, quel personaggio viene messo nella Waiting Room del suo possessore. Questa è un'Azione Arbitraria di Controllo.
- 9.6 –Risolvere Personaggi Sovrapposti
- 9.6.1 Se una qualunque Posizione dello Stage ha più di 1 personaggio, metti tutte le Carte Personaggio diverse dall'ultima posta in tale posizione nella Waiting Room del proprietario. Questa è un'Azione Arbitraria di Controllo.
- 9.6.2 Se per qualunque ragione 2 o più personaggi fossero posti nella stessa Posizione dello Stage nello stesso momento alla fine di una qualunque azione, metti tutte le Carte Personaggio in quella Posizione dello Stage nella Waiting Room.
- 9.7 –Risolvere Climax Sovrapposti
- 9.7.1 Se una qualunque Climax Area ha più di 1 carta Climax, metti tutte le Carte Climax diverse dall'ultima posta in tale posizione nella Waiting Room del proprietario. Questa è un'Azione Arbitraria di Controllo.

- 9.7.2 Se per qualunque ragione 2 o più climax fossero posti nella stessa Climax Area nello stesso momento alla fine di qualunque azione, metti tutte le Carte Climax in quell'area nella Waiting Room.
- 9.8 –Risolvere un Marker non assegnato.
- 9.8.1 Se per qualunque ragione un Marker dovesse non essere assegnato ad alcun personaggio presente sullo Stage, metti tutti i Marker di quella Marker Area nella Waiting Room del proprietario. Questa è un'Azione Arbitraria di Controllo.
- 9.9 –Risolvere un Punto Riordino
- 9.9.1 Se un giocatore ha 1 o più Punti Riordino, quel giocatore mette 1 carta dalla cima del suo mazzo nella sua Clock Area, e riduce i suoi Punti Riordino di 1. Questa è un'Azione Arbitraria di Controllo.

10 – Parole e Abilità Chiave

- 10.1 –Alarm
- 10.1.1 Alarm è una parola chiave generica che indica l'effetto “Quando questa carta è la carta in cima alla tua Clock Area, si attiva una specifica abilità e si risolve una specifica azione” presente nel testo di un'abilità. Questa parola chiave da sola non rappresenta un'abilità, nè ha qualche significato speciale per un effetto.
- 10.1.2 “**CONT Alarm** (paragrafo)” è come è scritto il testo per un'Abilità Continua, mentre “**AUTO Alarm** (paragrafo)” è come è scritto il testo per un'Abilità Automatica, entrambe contenenti la parola chiave “Alarm”.
- 10.2 –Encore
- 10.2.1 Encore è un'abilità chiave e un'Abilità Automatica che può attivarsi quando un personaggio è messo dallo Stage nella Waiting Room.
- 10.2.2 “Encore [(cost)]” si riferisce a “[cost](Quando questa carta è messa dallo Stage alla tua Waiting Room, puoi pagare il Costo. Se lo fai, rimetti questa carta nella sua precedente Posizione dello Stage in Rest)]”.
- 10.2.3 Tutti i personaggi hanno un'abilità non scritta nel testo: “**AUTO Encore** [(3)]”.
- 10.3 –Assist
- 10.3.1 Assist è una parola chiave generica per Abilità Continue che funzionano quando il personaggio è posizionato dietro ad un altro personaggio.
- 10.3.2 “Assist (paragrafo)” si riferisce a “quando questa carta è nel Back Stage, (paragrafo) è attivo”.
- 10.4 –Bond
- 10.4.1 Bond è un'abilità chiave e un'Abilità Automatica che si presenta quando il giocatore gioca un personaggio su una Posizione dello Stage; pagando il Costo, sceglie una carta con un Nome specifico dalla Waiting Room e la riprende in mano.
- 10.4.2 “Bond / (Nome della Carta) [(cost)]” si riferisce a “Quando questa carta è giocata e posizionata sullo Stage, puoi pagare il Costo. Se lo fai, scegli una carta chiamata “Nome della Carta” nella Waiting Room e riprendila in mano.”

- 10.5 –Backup
- 10.5.1 Backup è una parola chiave e un’Abilità Attivata che può essere giocata dalla mano quando un personaggio è stato attaccato, durante il Counter Step dell’ Attack Sub-Phase dell’avversario.
- 10.5.2 “Backup (X) Livello (Y) [(cost)]” si riferisce a “[cost)] scegli un personaggio che controlli che è stato attaccato, e quel personaggio prende +X Power durante questo turno. Quest’abilità può essere giocata solo durante il Counter Step del tuo avversario, se sei di Livello Y o più alto”.
- 10.6 –Bodyguard / Great Performance
- 10.6.1 Bodyguard / Great Performance è un’abilità chiave e un’Abilità Continua che limita gli attacchi dell’avversario se il personaggio è posizionato in una specifica Posizione dello Stage.
- 10.6.2 “Bodyguard” / “Great Performance” significa “Quando questa carta è nella Posizione Centrale del Center Stage, se questa carta non è in Reverse, tutti i personaggi che controlla il tuo avversario effettueranno un Attacco Frontale contro questo personaggio”.
- 10.7 –Brainstorm
- 10.7.1 Brainstorm è una parola chiave generica che indica l’effetto “Rivela un numero specifico di carte dalla cima del tuo mazzo e mettile nella tua Waiting Room, e riferisciti alle informazioni specifiche di quelle carte”. Questa parola chiave da sola non rappresenta un’abilità, nè ha qualche significato speciale per un effetto.
- 10.7.2 “**Brainstorm** (effect)” è come viene scritto sulle Carte Evento, mentre “**ACT Brainstorm** [(cost)] (effetto)” è come viene scritto per le Abilità Attivate, tutte contenenti la parola chiave “Brainstorm”.
- 10.7.3 Se le carte vengono mosse dalla cima del Mazzo dall’effetto di un’abilità “Brainstorm”, mettile nella Resolution Area in ordine una ad una, poi mettile tutte insieme nella waiting room nello stesso istante.
- 10.7.4 “Quando usi Brainstorm” si riferisce a “quando risolvi una Carta Evento o un’Abilità Attivata con la parola chiave Brainstorm”.
- 10.8 –Change
- 10.8.1 Change è una parola chiave generica che ha l’effetto “Muovi questa carta specifica in un’ Area specifica, metti un’altra carta specifica nella posizione originale della prima” e anche “Scambia il personaggio che ha quest’abilità con un altro personaggio specifico in un’ Area specifica”. Questa parola chiave da sola non rappresenta un’abilità, nè ha qualche significato speciale per un effetto.
- 10.8.2 Tutte le Abilità Automatiche con la parola chiave “Change” sono scritte nel seguente modo: “**AUTO Change** (effetto)”.
- 10.8.3 Nel caso in cui una carta specifica è scambiata con un’altra carta a causa di un Change, durante la risoluzione dell’abilità, quando la carta con l’abilità è mossa in un’altra Area dalla sua Posizione dello Stage, se la carta specifica da scambiare non è nell’Area specifica, il rimpiazzo non avviene.
- 10.8.4 “Quando questa carta è posizionata sullo Stage dalla tua mano o da un effetto di **Change**” si riferisce a “Quando usi un’Abilità Automatica con la parola chiave **Change** e grazie a quest’effetto questa carta è posizionata sullo Stage da un’Area diversa dallo Stage”.

10.9 –Memory / Recollection

- 10.9.1 Memory / Recollection è una parola chiave generica per un effetto che si riferisce ad un numero di carte nella Memory Area per risolvere un'abilità, ed è anche una parola chiave usata per abilità che saranno attive quando la carta con l'abilità è nella Memory Area. Questa parola chiave da sola non rappresenta un'abilità, nè ha qualche significato speciale per un effetto.
- 10.9.2 “**CONT Memory** (paragrafo)” è come è scritto il testo per un'Abilità Continua, “**AUTO Memory** (paragrafo)” è come è scritto il testo per un'Abilità Automatica, mentre “**Memory** (paragrafo)” è come è scritto il testo per una Carta Evento, tutte contenenti la parola chiave “Memory”.

10.10 –Experience

- 10.10.1 Experience è una parola chiave generica per un'effetto che si riferisce ad informazioni sulle carte nella Level Area per risolvere un'abilità, ed è anche una parola chiave utilizzata per abilità che si attivano quando la carta con l'abilità è nella Level Area. Questa parola chiave da sola non rappresenta un'abilità, nè ha qualche significato speciale per un effetto.
- 10.10.2 “**CONT Experience** (Paragrafo)” è come è scritto il testo per un'Abilità Continua, “**AUTO Experience** (Paragrafo)” è come è scritto il testo per un'Abilità Automatica, mentre “**Experience** (paragrafo)” è come è scritto il testo per una Carta Evento, tutte contenenti la parola chiave “Experience”.

10.11 –Shift

- 10.11.1 Shift è una abilità chiave e un'Abilità Automatica che scambia una carta con quest'abilità nel Clock con una carta dello stesso colore nella mano del giocatore all'inizio della Main Phase.
- 10.11.2 “Shift Level (numero)” si riferisce a “All'inizio della tua Main Phase, se questa carta è nella tua Clock Area, e il tuo livello è (numero) o più alto, puoi scegliere questa carta e una carta dello stesso colore di questa e scambiarle.
- 10.11.3 Quando una carta è scambiata da una abilità “Shift”, devi scegliere specificatamente la carta con l'abilità “Shift” e la carta nella tua mano che si andranno a scambiare.
- 10.11.3.1 Durante la risoluzione di uno Shift, se l'abilità della carta scelta è persa per qualunque ragione, il giocatore non potrà più scegliere una carta da scambiare.
- 10.11.3.2 Durante la risoluzione di uno Shift, se non ci sono carte con lo stesso colore nella mano del giocatore per effettuare lo scambio, il giocatore non potrà scegliere una carta da scambiare.

10.12 –Accelerate

- 10.12.1 Accelerate è una parola chiave generica per un'abilità che contiene nel costo “metti una carta nella Clock Area”. Questa parola chiave da sola non rappresenta un'abilità, nè ha qualche significato speciale per un effetto.
- 10.12.2 Tutte le Abilità Automatiche con “Accelerate” sono scritte nel seguente modo “**AUTO Accelerate** [(cost)] (effetto)”.
- 10.12.3 “Quando usi **Accelerate**” si riferisce all'effetto che avviene quando un'abilità “Accelerate” si risolve.

11 – Varie ed Eventuali

11.1 –Ripetizione Infinita

11.1.1 Quando alcuni effetti sono applicati, può succedere che un set di azioni venga fatto un numero qualunque di volte, o che tu debba ripetere un set di azioni un numero infinito di volte. Questo è chiamato Ripetizione Infinita, e il ciclo di azioni è chiamato Set di Azioni Infinito. Se ciò accade, procedi nel seguente modo:

11.1.1.1 Se nessuno può fermare la ripetizione, allora la partita termina in un pareggio.

11.1.1.2 Se solo un giocatore può scegliere di fermare la ripetizione, allora quel giocatore sceglie il numero di volte che tale processo si ripete, si assume che tali azioni vengano effettuate quel numero di volte, poi si sceglie di fermare qualunque azione che possa arrestare la ripetizione infinita. Poi, se tutte le situazioni della partita sono uguali a quando la ripetizione è avvenuta (ovvero se tutte le carte sono nelle stesse Aree), i giocatori non possono scegliere di far ripartire la ripetizione ancora una volta eccetto se fossero obbligati da Abilità Automatiche o altro.

11.1.1.3 Se entrambi i giocatori possono scegliere di fermare la ripetizione, il giocatore di turno sceglie un numero di volte che quella ripetizione avviene, poi il giocatore di turno sceglie un numero di volte che quella ripetizione avviene. Il numero di volte più basso è scelto e rappresenta il numero di volte in cui il set di azioni viene ripetuto, e il giocatore che ha scelto il numero più piccolo sceglie di fermare qualunque azione che possa fermare la ripetizione infinita. Poi, se tutte le situazioni della partita sono uguali a quando la ripetizione è avvenuta (ovvero se tutte le carte sono nelle stesse Aree), il giocatore che ha scelto il numero maggiore non può scegliere di far ripartire la ripetizione a meno che non è obbligato da Abilità Automatiche o altro.

Manuale di Regolamento Completo in Italiano per Weiss Schwarz

Manuale Originale: Weiss Schwarz Comprehensive Rulebook (Bushiroad)

Traduzione a cura di: Francesco “flaki” Rizzo (WSItalia Team)

Logo WSItalia a cura di: Massimiliano “MaxProject” Grazini (WSItalia Team)

Questa è una traduzione FanMade a cura del team di WeissScharzItalia allo scopo di fornire ai giocatori di Weiss Schwarz italiani materiale utile e migliore comprensione delle regole.

Seguiteci su

FacebookPage: https://www.facebook.com/pages/Weiss-Schwarz-Italia/456114294526221?ref=aymt_homepage_panel

YoutubeChannel: https://www.youtube.com/channel/UCcxJRe88_ske3yAAwuPsmAg

WebSite: www.weisschwarzitalia.it

