



Force of Will Libro delle Regole

●Regole d’ Oro del Gioco

- Quando il testo di una carta è in contraddizione con le regole, la carta ha la precedenza.
- Se sei tenuto a svolgere un’azione e non puoi effettuarne una parte, svolgi quanto più ti è possibile. Esempio: Se un effetto ti indica di scartare due carte ma ne hai una sola nella tua mano, scarti quella carta.
- Se un effetto dice che qualcosa non può accadere e un altro effetto fa accadere quella cosa, essa non accade.
- Esempio: Se un effetto dice “non puoi pescare carte” e un altro effetto dice “pescata una carta”, non peschi alcuna carta.
- Se devi calcolare punti vita, danni, ATK o DEF e quel numero non risulterebbe essere multiplo di 100, arrotondalo per eccesso al multiplo di 100 più vicino.

●Costruire i tuoi Mazzi

- Devi costruire un mazzo principale e un mazzo delle pietre magiche. Inoltre, hai bisogno di un Sovrano.
- Un mazzo principale può includere qualsiasi carta, eccetto le pietre magiche e i sovrani.
- Un Mazzo Principale può includere un massimo di quattro copie di qualsiasi carta con lo stesso nome.
- Un Mazzo Principale deve contenere un minimo di 40 carte.
- Un Mazzo delle Pietre Magiche può includere solo pietre magiche. Un Mazzo delle Pietre Magiche può includere un massimo di quattro copie di qualsiasi pietra magica speciale con lo stesso nome e un qualunque numero di copie di qualsiasi pietra magica non-speciale. Un Mazzo delle Pietre Magiche deve contenere da un minimo di 10 a un massimo di 20 carte.
- Devi anche scegliere un Sovrano da combinare con i tuoi mazzi. Il Sovrano non appartiene né al tuo Mazzo Principale né al tuo Mazzo delle Pietre Magiche.



●Esecuzione delle Regole

- I controlli dell’esecuzione delle regole avvengono in una serie di ondate. In ogni ondata, i seguenti controlli avvengono contemporaneamente. Se uno o più controlli nel corso di un’ondata fanno scaturire delle azioni, quelle azioni avvengono contemporaneamente poi avviene un’ulteriore ondata di controlli, fino a che non scaturiscono azioni. Nessuna delle seguenti azioni usa la rincorsa.
- Se un giocatore ha 0 o meno punti vita, perde la partita.
- Se un giocatore ha tentato di pescare una carta durante la sua fase di acquisizione da un mazzo principale senza carte dall’ultima volta che sono avvenuti i controlli dell’esecuzione delle regole, perde la partita.
- Se un risonatore o sovrano-G con DEF pari o superiore a 0 ha danno su di sé pari o superiore al suo DEF, viene distrutto.
- Se un risonatore o sovrano-G ha DEF pari o inferiore a 0, viene distrutto.
- Se un’addizione non-[Addizione: Terreno] non è aggiunta ad alcuna carta o è aggiunta a una carta illegale, viene messa nel cimitero del suo proprietario.

Glossario FOW

●Glossario

Abilità	Le abilità di una carta sono il testo di gioco presente nel suo riquadro di testo.
Abilità Attiva	Abilità che puoi giocare pagando il loro costo.
Abilità Continuo	Abilità che funzionano continuamente. Esse includono anche le abilità innescate, che vengono giocate automaticamente quando avviene il loro evento di innesco.
Abilità Parola-Chiave	Abilità di una carta rappresentate da icone simbolo. Solitamente, queste abilità funzionano da zone non appartenenti al Piano di Gioco.
Abilità Simbolo	Abilità di una carta rappresentate da icone simbolo. Di solito, queste abilità funzionano da zone appartenenti al Piano di Gioco. Le abilità simbolo sono: (Perforare) , (Attacco Mirato) , (Esplosdere) , (Volare) , (Rapidità) e (Indistrattibile) .
Addizione	Carte messe in un terreno o sotto un'altra carta. Le tue [Addizione: Terreno] vengono aggiunte al tuo terreno. Le tue addizioni non-[Addizione: Terreno] vengono aggiunte ad altre carte che corrispondono alla loro categoria. Per indicare a quali carte esse sono aggiunte, mettile direttamente sotto quelle carte.
Aggiungere	Mettere un’ addizione sotto una carta o in un terreno.
Annullare	Una magia o abilità che viene annullata viene rimossa dalla rincorsa e non fa nulla. Quando una magia viene annullata, mettila nel cimitero del suo proprietario.
ATK (Potere di Attacco)	Ammontare di danno che un risonatore o sovrano-G infligge mentre è in battaglia.
(Attacco Improvviso)	Un risonatore o sovrano-G attaccante con (Attacco Improvviso) infligge danno da battaglia prima di qualsiasi altro risonatore o sovrano-G.
(Attacco Mirato)	I risonatori o sovrano-G con (Attacco Mirato) possono attaccare i risonatori o sovrano-G recuperati.

●Come si Vince

- Se il tuo avversario perde la partita, hai vinto. Se entrambi i giocatori perdono la partita contemporaneamente, la partita termina in pareggio.
- Perdi quando i tuoi punti vita vengono ridotti a 0 o meno.
- Perdi quando devi pescare una carta durante la tua fase di acquisizione, ma non puoi perché il tuo mazzo principale è vuoto.

●Tabella della Sequenza del Turno


Fase di Acquisizione
<ul style="list-style-type: none">Se sei il giocatore che inizia, non peschi la carta durante la fase di acquisizione del tuo primo turno. Abilità che dicono "all'inizio del turno" o "all'inizio della fase di acquisizione" si innescano. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità. Il giocatore di turno pesca una carta dal suo mazzo principale. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità.
Fase di Recupero
<ul style="list-style-type: none">Ogni giocatore salta la sua fase di recupero durante il suo primo turno. Abilità che dicono "all'inizio della fase di recupero" si innescano. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità. Ogni volontà prodotta svanisce. Il giocatore di turno recupera tutte le carte nel suo terreno, area delle pietre magiche e area del sovrano. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità.
Fase Principale
<ul style="list-style-type: none">Abilità che dicono "all'inizio della fase principale" si innescano. Il giocatore di turno può effettuare le seguenti azioni in qualsiasi ordine, un qualsiasi numero di volte: <ul style="list-style-type: none">*Giocare un risonatore, emblema, addizione o magia: canto. *Dichiarare una Battaglia. *Effettuare il giudizio. *Pagare [2] per mettere una carta dalla sua mano coperta nella sua area canto-attesa. *Convocare una pietra magica (una sola volta per turno). Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità.
Fase Finale
<ul style="list-style-type: none">Abilità che dicono "all'inizio della fase finale" si innescano. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità. Abilità che dicono "alla fine del turno" si innescano. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità. Durante l’interfase conclusiva, le seguenti cose accadono in ordine: <ul style="list-style-type: none">*Tutto il danno presente sui risonatori e sovrano-G viene rimosso. *Effetti che durano "fino alla fine del turno" o "in questo turno" terminano. *Ogni volontà prodotta svanisce. *Se il giocatore di turno ha più carte in mano del suo limite di carte in mano, quel giocatore deve scartare fino al limite di carte in mano (di solito sette). L'avversario del giocatore di turno può scegliere uno dei suoi risonatori o sovrano-G recuperato (eccetto l’oggetto dell’attacco) per bloccare con esso.

●Descrizione dell’ Interfase di Battaglia

Quando un giocatore dichiara una battaglia, un’interfase di battaglia ha inizio all’interno della fase principale.

Inizio dell’ Interfase di Battaglia
<ul style="list-style-type: none">Abilità che dicono "all'inizio dell'interfase di battaglia" si innescano. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità.
Sottofase di Dichiarazione di Attacco
<ul style="list-style-type: none">Abilità che dicono "all'inizio della sottofase di dichiarazione di attacco" si innescano. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità. Il giocatore di turno sceglie uno dei suoi risonatori o sovrano-G con cui attaccare. Esso deve essere recuperato e deve essere sotto il controllo del giocatore di turno continuamente dall’inizio del turno in corso. Il giocatore di turno sceglie il suo avversario o uno dei suoi risonatori o sovrano-G spossati come oggetto dell’attacco. Il risonatore o sovrano-G proposto come attaccante viene spossato: da questo momento, è un attaccante. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità.
Sottofase di Dichiarazione di Blocco
<ul style="list-style-type: none">Abilità che dicono "all'inizio della sottofase di dichiarazione di blocco" si innescano. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità. L’avversario del giocatore di turno può scegliere uno dei suoi risonatori o sovrano-G recuperato (eccetto l’oggetto dell’attacco) per bloccare con esso. Se lo fa, viene spossato. Da questo momento, è un bloccante. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità.
Sottofase di Risoluzione della Battaglia da Attacco Improvviso
<ul style="list-style-type: none">Se l’attaccante ha [Attacco Improvviso] infligge danno pari al suo ATK al bloccante (se presente) o all’oggetto dell’attacco (se non vi è alcun bloccante). Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità.
Sottofase di Risoluzione della Battaglia Normale
<ul style="list-style-type: none">Se l’attaccante non ha inflitto danno da battaglia durante la sottofase di risoluzione della battaglia da attacco improvviso, infligge danno pari al suo ATK al bloccante (se presente) o all’oggetto dell’attacco (se non vi è alcun bloccante). Se l’attacco è stato bloccato, il bloccante infligge danno pari al suo ATK all’attaccante (ciò avviene contemporaneamente al danno inflitto dall’attaccante). Se l’attacco non è stato bloccato e l’oggetto dell’attacco è un risonatore o sovrano-G, l’oggetto dell’attacco infligge danno pari al suo ATK all’attaccante (ciò avviene contemporaneamente al danno inflitto dall’attaccante). Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità.
Fine dell’ Interfase di Battaglia
<ul style="list-style-type: none">Abilità che dicono "alla fine dell'interfase di battaglia" si innescano. Ogni giocatore può giocare in rincorsa magie o abilità. Effetti che durano "fino alla fine della battaglia" o "in questa battaglia" terminano.

(Attiva-G)	È l’ abilità per effettuare il giudizio.
Attributo	Ci sono cinque tipi di attributo: oscurità, fuoco, luce, acqua e vento.
Bandire	Mettere una carta nel cimitero del suo proprietario. Puoi bandire solo carte che controlli.
Battaglia	È un combattimento tra due risonatori e/o sovrano-G o tra un risonatore o sovrano-G e un giocatore.
Canto	Un sottotipo di magia che puoi giocare solo durante la tua fase principale e solo mentre la rincorsa è vuota.
Canto - Attesa	Un sottotipo di magia che puoi giocare quando viene soddisfatta la sua condizione di [Innesco]. Per giocarla dalla tua mano, devi pagare il suo costo come per qualsiasi altra carta. Per giocarla dalla tua area canto-attesa, non devi pagare alcun costo.
Canto - Istantanea	Un sottotipo di magia che puoi giocare in qualsiasi momento.
Controllo	Durante una partita, ogni giocatore controlla le sue carte. Solo il controllore può giocare le abilità delle sue carte. Normalmente, se non ci sono particolari effetti che cambiano il controllo, il controllore di una carta è il suo proprietario.
Convocare	Mettere la prima carta del tuo mazzo delle pietre magiche nella tua area delle pietre magiche spossando il tuo sovrano o sovrano-G.
Costo di Attributo	I simboli di attributo sulla parte sinistra del costo di una carta. Per ogni simbolo di attributo mostrato, devi pagare una volontà dell’ attributo corrispondente.
Costo Generico	Il numero sulla parte destra del costo di una carta. Puoi pagare il costo generico con volontà di qualsiasi tipo in quantità pari a quel numero.
Costo Totale	Il costo totale di una carta è la somma del suo costo di attributo e il suo costo generico.
Danno	Le ferite che i giocatori, i risonatori e i sovrano-G subiscono. Quando viene inflitto danno a un risonatore o sovrano-G, rimane su di esso fino alla fine del turno. Se viene inflitto danno a un giocatore, riduci i suoi punti vita di quell’ ammontare.
Danno da Battaglia	Danno inflitto durante una Sottofase di Risoluzione della Battaglia dai risonatori o sovrano-G coinvolti in una battaglia.
DEF (Potere di Difesa)	Ammontare di danno necessario per distruggere un risonatore o sovrano-G.
Distruggere	Quando una carta non-sovrano-G viene distrutta, mettila nel cimitero del suo proprietario. Quando il tuo sovrano-G viene distrutto, rimettilo nella tua area del sovrano lasciandolo sul lato del sovrano-G.
Emblema	Grandi oggetti dal potere immenso. Per utilizzarli, devi metterli nel tuo terreno.
(Esplosdere)	Quando un risonatore con (Esplosdere) infligge danno da battaglia a un altro risonatore, distruggli entrambi.

Evocare	Giocare un risonatore e metterlo nell’ area di rincorsa. Un "risonatore evocato" è un risonatore che è stato messo in un terreno dopo essersi risolto come magia di evocazione.
Giocare in Rincorsa	Giocare un’ abilità attiva, Magia: Canto-Istantanea o Magia: Canto-Attesa in risposta a un’ altra magia o abilità.
(Incarnazione)	" (Incarnazione) [simbolo di attributo]" significa che per giocare quella carta con (incarnazione) , per ogni [simbolo di attributo] puoi bandire un risonatore che controlli che condivide un attributo con quel [simbolo di attributo] invece di pagare il suo costo.
(Indistrattibile)	Se il tuo sovrano-G con (Indistrattibile) sta per essere distrutto, rimettilo invece nella tua area del sovrano dal suo lato del sovrano. Puoi effettuare nuovamente il giudizio (se non hai effettuato il giudizio in questo turno).
(Innesco)	La condizione per giocare le carte Magia: Canto-Attesa.
(Lanciorapido)	Puoi giocare carte con (Lanciorapido) in qualsiasi momento potresti giocare una Magia: Canto-Istantanea.
Magia	Carte a singolo utilizzo per cambiare il corso della partita. Una volta risolte, mettile nel tuo cimitero. Le magie hanno sottotipi differenti: "Canto", "Canto-Istantanea" o "Canto-Attesa".
Magia di Evocazione	Le carte risonatore nell’ area di rincorsa.
Magia Normale	Le carte non-risonatore nell’ area di rincorsa.
(Perforare)	Se un risonatore o sovrano-G con (Perforare) sta per infliggere danno da battaglia letale a un risonatore o sovrano-G bloccante, infligge il resto all’ oggetto dell’ attacco.
Pescare	Mettere la prima carta del tuo mazzo principale nella tua mano.
Pietra Magica	Carte che producono "volontà" (potere magico). Esse iniziano la partita nel tuo mazzo delle pietre magiche. Ogni volta che convochi una pietra magica dal tuo mazzo delle pietre magiche, mettila scoperta nella tua area delle pietre magiche.
Prevenire	Sostituire il danno che sta per essere inflitto da o a uno o più risonatori, sovrano-G o giocatori. Ciò non usa la rincorsa. Il danno prevenuto non viene inflitto. Se un ammontare di danno viene prevenuto completamente, esso smette di esistere. In tal caso, abilità che si innescherebbero quando il danno viene inflitto non si innescano.
Proprietario	Il proprietario di una carta è il giocatore che possiede il mazzo in cui quella carta ha iniziato la partita.
Punti Vita	La resistenza di un giocatore. Se i tuoi punti vita vengono ridotti a 0 o meno, perdi la partita.
(Rapidità)	I risonatori o sovrano-G con (Rapidità) possono attaccare o giocare le loro abilità  nello stesso turno in cui entrano nel tuo terreno.

●Priorità e Giocare in Rincorsa

Oltre le azioni che il giocatore di turno può effettuare durante la sua fase principale, ogni giocatore può effettuare le seguenti azioni in qualsiasi momento:

- Giocare un’abilità attiva di una carta.
- Giocare una Magia: Canto-Istantanea.
- Giocare una Magia: Canto-Attesa dalla sua mano o area canto-attesa se viene soddisfatta la sua condizione di [Innesco].


Durante la partita, quando un giocatore ottiene la priorità, può giocare una magia o abilità o passare. Se passa, il suo avversario ottiene la priorità. Ciò si ripete finché entrambi i giocatori passano consecutivamente.
Quando un giocatore con la priorità gioca una magia o abilità, essa va in rincorsa. Quel giocatore può aggiungere altre magie o abilità in cima alla rincorsa (ciò si chiama giocare in rincorsa) o passare. Se passa, l’avversario ottiene la priorità e può aggiungere magie o abilità in cima alla rincorsa o passare. Ciò si ripete finché entrambi i giocatori passano consecutivamente. Quando entrambi i giocatori passano, la magia o abilità in cima alla rincorsa (quella giocata per ultima) risolve. Il giocatore di turno ottiene nuovamente la priorità ogni volta che una magia o abilità risolve.
Quando entrambi i giocatori passano consecutivamente mentre la rincorsa è vuota, si chiude l’attuale finestra di priorità e la partita avanza.

●Sequenza di Priorità

La seguente tabella descrive cosa accade in ordine ogni volta che un giocatore sta per ottenere la priorità fino al momento in cui passa.

1. Esecuzione delle Regole
Vedere sotto "Esecuzione delle Regole" per maggiori informazioni.
2. Giocare Abilità Automatiche Innescate
Le abilità innescate possono essere individuate dalle parole "quando", "ogniquialvolta", "all'inizio" o "alla fine". Esse attendono che accadano determinati eventi di innesco: a quel punto si innescano. Se un’abilità si è innescata, viene aggiunta alla rincorsa in questo momento. Ripeti l’esecuzione delle regole ogni volta che un’abilità innescata viene aggiunta alla rincorsa. Se multiple abilità innescate si sono innescate contemporaneamente, tutte le abilità innescate del giocatore di turno vengono aggiunte per prime alla rincorsa seguite da quelle del giocatore non di turno.
3. Il Giocatore di Turno Ottiene la Priorità
Il giocatore con la priorità può giocare una magia o abilità o passare (vedere "Priorità e Giocare in Rincorsa").
4. Fine della Sequenza di Priorità
<ul style="list-style-type: none">Quando entrambi i giocatori passano consecutivamente, la magia o l’abilità in cima alla rincorsa (quella giocata per ultima) risolve. Se la rincorsa è vuota, si chiude l’attuale finestra di priorità e la partita avanza. Se un giocatore passa (non consecutivamente al suo avversario), effettuare subito una nuova sequenza di priorità (a iniziare dall’esecuzione delle regole). Il suo avversario ottiene la priorità. Se un giocatore gioca una magia o abilità, effettuare subito una nuova sequenza di priorità (a iniziare dall’esecuzione delle regole). Quel giocatore mantiene la priorità.



Razza	Una caratteristica dei risonatori o sovrano-G. Non ha delle regole specifiche, ma alcuni effetti possono fare riferimento a essa.
Recuperato	L’ orientazione di una carta che è pronta per essere usata. Le carte recuperate vengono messe in verticale.
Rimuovere dal Gioco	Mettere una carta nell’ area rimosso dal gioco.
Rincorsa	La zona in cui i giocatori mettono le carte e le abilità che vengono giocate. Esse attendono in rincorsa fino al momento in cui risolvono o vengono annullate.
Risonatore	Gli alleati del giocatore. Essi possono attaccare o bloccare.
(Risveglio)	(Risveglio) (costo): (testo)" significa che, mentre giochi una carta con (Risveglio) , puoi pagare (costo) come costo addizionale. Se lo fai, quella carta ottiene (testo).
Rivelare	Rivelare una carta significa scoprirla in modo che tutti i giocatori possano vederla. Una carta rivelata rimane nella zona da cui essa è stata rivelata.
Scartare	Scartare una carta significa mettere una carta dalla tua mano nel tuo cimitero. Se una carta ti indica di "scartare la tua mano", metti tutte le carte dalla tua mano nel tuo cimitero.
Sovrano	L’ avatar di un giocatore. Ti consente di convocare pietre magiche che servono per produrre "volontà" e di effettuare il giudizio per scontrarsi nel campo di battaglia.
Sovrano-G (Sovrano del Giudizio)	Un sovrano entra nel tuo terreno effettuando il giudizio, come sovrano-G. Può attaccare o bloccare come i risonatori. Puoi anche convocare pietre magiche spossando il tuo sovrano-G.
Spossare	Significa girare una carta orizzontalmente per indicare che è stata usata.
Tipo	I tipi delle carte sono: "sovrano", "sovrano-G", "pietra magica", "risonatore", "magia", "addizione" o "emblema".
Tratto	Il sottotipo delle addizioni o emblemi. Non ha delle regole specifiche, ma alcuni effetti possono fare riferimento a esso.
(Volare)	I risonatori o sovrano-G con (Volare) non possono essere bloccati da risonatori o sovrano-G senza (Volare) .
Volontà	Il potere magico di questo gioco. Una volontà di attributo è una volontà di un attributo specifico.
	Un simbolo che alcune abilità attiva possono avere. Significa che devi spossare quella carta per giocare la sua abilità attivata.



SOURCE: FOWILL.OLLIS.