



Vanguard

PLAY BOOK

In caso sorgessero dei dubbi dopo aver letto il regolamento, leggi questo playbook.

Cardfight!! Vanguard Playbook Ver1.0

[Riguardo questo Playbook]

Prima di leggere questo Playbook, è consigliato leggere il regolamento allegato. Dovresti essere in grado di giocare fin da subito.

Se dovesse presentarsi un dubbio dopo aver giocato, ritorna su questo Playbook.

Questo Playbook contiene informazioni per rispondere alle tue domande.

Se sei interessato a conoscere regole più complete, visita il sito ufficiale (<http://cf-vanguard.it/>).

[Tabella dei Contenuti]

Capitolo 1 Leggere una Carta

1. Icone
2. Testo Speciale

Capitolo 2 Regole Approfondite

1. Regole Principali
2. Testo delle Carte e Zone
3. Movimento delle Carte come risultato delle Azioni di Gioco
4. Ordine di Risoluzione delle Abilità Automatiche e delle Azioni di Gioco
5. Ordine delle Carte

Capitolo 3 La Fase di Battaglia in Dettaglio

1. Sottofase Iniziale
2. Sottofase di Attacco
3. Sottofase di Difesa
4. Sottofase di Assalto
5. Sottofase del Danno
6. Sottofase Finale

Capitolo 4 Domande Frequenti

Capitolo 1 Leggere una Carta

I. Icone

(1) Icone che Indicano il Tipo di Abilità

AUTO Abilità Automatica Questa icona indica che l'abilità è automatica. Quando si verifica una condizione, l'abilità si attiva automaticamente.

ACT Abilità Attivabile Questa icona indica che l'abilità è attivabile. È un'abilità che il fighter può attivare liberamente pagandone il costo. Il costo è pagato eseguendo quanto scritto nelle []. Generalmente, puoi attivare questa abilità durante la fase principale. L'abilità può essere attivata un qualsiasi numero di volte fin quando il costo può essere pagato.

CONT Abilità Continua Questa icona indica che l'abilità è continua. Se nel testo non vengono menzionate restrizioni, questa abilità si applica finché la carta è sul terreno.

(2) Icone che Indicano Zone sul Terreno

- Questa icona indica il cerchio del Vanguard.
- Questa icona indica il cerchio della retroguardia.
- Questa icona indica il cerchio del guardiano.

(3) Icone che indicano lo Status delle Unità

Le unità sul terreno possono essere in uno di questi due status.

- Attivo Questa icona indica lo status "attivo". La carta è posizionata in verticale.
- Riposo Questa icona indica lo status "riposo". La carta è posizionata in orizzontale.

(4) Icone che indicano Valori Caratteristici

- ♣ Forza Questa icona indica la forza di un'unità
- ♠ Difesa Questa icona indica la difesa di un'unità
- ★ Critico Questa icona indica il critico di un'unità

(5) Icone che indicano le Abilità delle Unità

Al di fuori della casella del box, ci sono icone che indicano delle abilità. Troviamo icone talento e icone innesco.

● Icone Talento

Le icone talento sono dei seguenti tre tipi.

- ★ Doppio Assalto! Le unità con questa icona hanno "Doppio Assalto!". Essa è un'abilità che hanno le unità con grado 3. Quando un Vanguard con "Doppio Assalto!" attacca, esegui due controlli d'assalto durante la sottofase d'assalto.

↳ Intercetto Le unità con questa Icona hanno "Intercetto". "Intercetto" è un'abilità che possiedono le unità di grado 2. Quando un'unità con "Intercetto" è nel cerchio della retroguardia frontale, e un'altra unità viene attaccata, le unità con "Intercetto" possono muoversi dal cerchio della retroguardia nel cerchio del guardiano durante la sottofase di difesa della fase di battaglia del tuo avversario. "Intercetto" può essere usato anche se l'unità è a riposo (☐).

↕ Supporto Le unità con questa Icona hanno "Supporto". "Supporto" è un'abilità che hanno le unità di grado 1 e 0. Quando le tue unità attaccano durante la tua fase di battaglia, puoi mettere a riposo (☐) un'unità che sia nel cerchio della retroguardia alle spalle dell'unità attaccante per aumentarne la forza. Fino alla fine della battaglia, la forza dell'unità con "Supporto" viene sommata a quella dell'unità attaccante.

● Icone Innesco

"Innesco" è un'abilità che possiedono le unità di grado 0. Le unità con "Innesco" sono chiamate unità a innesco. Quando un'unità a innesco è rivelata durante un controllo d'assalto o un controllo del danno, se hai un Vanguard o una Retroguardia dello stesso Clan dell'unità innesco, l'effetto indicato dall'icona innesco si attiva.

Le Icone Innesco sono di quattro tipi.

📖 Innesco Critico Le unità con questa icona hanno "Innesco Critico". Scegli una delle tue unità, essa guadagnerà +5000 di forza fino a fine turno. Scegli una delle tue unità, essa guadagnerà un +1 critico fino a fine turno. (Puoi scegliere delle unità differenti per i due effetti.)

🎣 Innesco Pescata Le unità con questa icona hanno "Innesco Pescata". Scegli una delle tue unità, essa guadagnerà +5000 di forza fino a fine turno. Pesca una carta.

🛖 Innesco Risveglio Le unità con questa icona hanno "Innesco Risveglio". Scegli una delle tue unità, essa guadagnerà +5000 di forza fino a fine turno. Scegli una delle tue unità e risvegliala (☐).

(Puoi scegliere delle unità differenti per i due effetti.)

🏠 Innesco Cura Le unità con questa icona hanno "Innesco Cura". Scegli una delle tue unità, essa guadagnerà +5000 di forza fino a fine turno. Se il numero di carte nella tua zona dei danni è uguale o superiore a quello del tuo avversario, scegli una carta nella tua zona dei danni e mettila nella tua zona scarti.

(Le unità non devono essere dello stesso clan dell'unità innesco per guadagnare questo effetto.)

(6) Modi di Pagare Costi e Azioni Speciali

Dentro al riquadro del testo ci sono diverse azioni indicate da icone.

🛡 Contro-Attacco

"Contro-Attacco" è un modo di pagare il costo per attivare un'abilità che "gira a faccia in giù un numero di carte scoperte nella tua zona dei danni, uguale al numero situato all'interno del cerchio posto dopo l'icona".

👤 Attacco dell' Anima

"Attacco dell' Anima" è un modo di pagare il costo per attivare un'abilità che "mette un numero di carte dalla tua anima nella zona degli scarti, uguale al numero situato all'interno del cerchio posto dopo l'icona".

👤 Carica dell' Anima

"Carica dell' Anima" è un'azione inclusa in alcune abilità dove "metti un numero di carte dalla cima del tuo deck nell'anima, uguali al numero situato all'interno del cerchio posto dopo l'icona".

2. Testi Speciali

(I) Testo tra Parentesi e Virgolette

" " Indicano nome della carta o testo

« » Indicano il clan

< > Indicano la razza

[] Indicano su quale zona l'abilità ha effetto

[] Indicano il costo per attivare l'abilità

{ } Indicano ulteriori spiegazioni sulle regole. Esse sono regole, non abilità delle unità.

(2) Numeri all'Interno dei Cerchi

I Numeri all'interno dei cerchi indicano quante carte servono per effettuare un contro-attacco, un attacco dell'anima o una carica dell'anima.

Capitolo 2 Regole Approfondite

1. Regole Principali

(1) Quando il testo di una carta contraddice le regole del gioco, il testo della carta ha la precedenza.

(2) Ogni volta che una regola o un effetto diretto a un fighter non può essere risolto, l'azione non può semplicemente essere svolta.

(3) Quando una regola o un effetto diretto a un fighter può essere svolto solo parzialmente, il fighter svolge tutte le azioni fin quando può risolverle.

(4) Quando una regola o un effetto diretto a un fighter risolve, ma allo stesso tempo un altro effetto proibisce al fighter di intraprendere quella azione, l'effetto bloccante acquisisce la precedenza, precludendo al giocatore di svolgere quella azione.

(5) Quando un effetto diretto a più giocatori deve far prendere una decisione a tutti contemporaneamente, il giocatore di turno effettua per primo la sua scelta.

2. Testo delle Carte e Zone

(1) Nel testo delle carte, l'azione di "piazzare un'unità sul cerchio del Vanguard" è riassunta in "Convocare". In accordo con le regole del gioco, possiamo definire "Convocazione Normale" l'azione citata svolta nella Fase omonima, oppure "Convocazione Superiore" quando convochiamo grazie ad un effetto.

(2) Nel testo delle carte, l'azione di "piazzare un'unità nel cerchio della retroguardia o nel cerchio del guardiano" è riassunta come "Schierare". In accordo con le regole del gioco, possiamo definire "Schieramento Normale" quando schieriamo durante la fase principale o la fase di battaglia, oppure "Schieramento Superiore" quando schieriamo grazie ad un effetto.

(3) Nel testo delle carte, l'azione di "piazzare un'unità sul terreno nella zona scarti" è riassunta in "Ritirare".

(4) Nel testo delle carte, lo stato di "quando un'unità è piazzata sul terreno da fuori il terreno" è riassunto come "quando nome della carta" è piazzata su ~".

(5) Le carte di un fighter non possono essere spostate dal campo avversario. Per esempio, se usi un effetto che fa ritornare un'unità nella mano del tuo avversario, l'unità verrà fatta tornare nella mano del tuo avversario, non nella tua.

3. Movimento delle Carte come Risultato delle Azioni di Gioco

● Dal Cerchio del Vanguard all' Anima

Quando un'unità è piazzata nel cerchio del Vanguard, l' unità già presente nel Cerchio va sotto al nuovo Vanguard formando una sorta di pila. L' insieme di più carte messe in pila con a capo il Vanguard viene definito anima.

● Dal Cerchio della Retroguardia alla Zona Scarti

(1) Se un attacco colpisce una retroguardia, l' unità viene messa nella zona scarti durante il processo della sottofase dei danni.

(2) Se un' unità è piazzata nel Cerchio della Retroguardia quando un' unità è già su di essa, l' unità rimpiazzata finisce nella zona scarti.

Quando più unità sono piazzate nel cerchio della retroguardia nello stesso momento, tutte le unità precedentemente in campo vengono messe nella zona scarti.

● Dal Cerchio del Guardiano alla Zona Scarti

Durante il processo della sottofase del danno, le unità poste nel cerchio del guardiano sono messe nella zona scarti.

4. Ordine di Risoluzione delle Abilità Automatiche e delle Azioni di Gioco

Quando azioni di gioco multiple e abilità automatiche devono risolversi nello stesso momento, verranno gestite secondo il seguente ordine:

(1) Risolvi tutte le azioni di gioco contemporaneamente.

(2) Risolvi tutte le abilità automatiche del fighter di turno (giocatore attivo) nell' ordine che preferisce.

(3) Risolvi tutte le abilità automatiche del fighter non di turno (giocatore passivo) nell' ordine che preferisce.

(Se un' abilità automatica si attiva durante il processo di risoluzione di più abilità automatiche, risolvi quelle abilità come se fossero state attivate nello stesso momento di quelle non ancora risolte).

Il Diagramma è nella Pagina Seguente

Capitolo 3 La fase di Battaglia in Dettaglio

I. Sottofase Iniziale

(1) Le abilità automatiche con il timing "all' inizio della sottofase iniziale" si attivano.

(2) Il fighter di turno sceglie se "attaccare" o "non attaccare". (Se non ci sono unità pronte per attaccare, viene considerata automaticamente la scelta "non attaccare".)

(Se è il primo turno di gioco del fighter, viene considerata automaticamente la scelta "non attaccare".)

● Se il fighter sceglie di "attaccare".
Passa alla sezione "2. Sottofase di Attacco"

● Se il fighter sceglie di "non attaccare".
Tutti gli effetti che perdurano "fino alla fine della battaglia" cessano di essere in effetto, si passa quindi alla fase finale.

Ordine della Sottofase Iniziale

Le abilità automatiche con il timing "all' inizio della sottofase iniziale" si attivano

Scegli se attaccare o no

Attacco

Non attacco

Passa alla sezione "2. Sottofase di Attacco"

Vai alla fase finale

Le seguenti abilità automatiche si attivano in questa sottofase

- All' inizio della sottofase iniziale

Ordine di Risoluzione delle Abilità Automatiche e delle Azioni di Gioco

Risolvi tutte le azioni di gioco nello stesso momento.

Ci sono delle azioni di gioco che devono essere risolte?

No

Sì

Ci sono delle abilità automatiche non risolte del fighter attivo?

No

Sì

Il fighter attivo sceglie una delle sue abilità automatiche e la risolve.

Ci sono delle abilità automatiche non risolte del fighter passivo?

No

Sì

Il fighter passivo sceglie una delle sue abilità automatiche e la risolve.

Fine della risoluzione

5. Ordine delle Carte

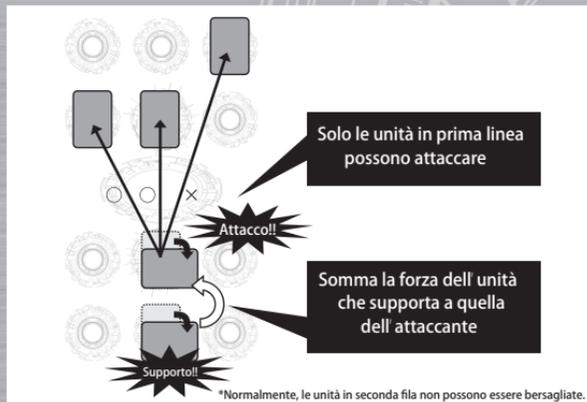
Non puoi cambiare l' ordine delle carte senza motivo. Se una carta deve essere messa sopra al deck, essa deve andare in cima al deck (se non diversamente specificato). Se più carte devono essere messe in cima al deck nello stesso momento, il proprietario delle carte sceglie in che ordine posizionare le carte (se non diversamente specificato).

Se delle carte devono essere mosse dal deck, sposta le carte in ordine dalla cima del deck (se non diversamente specificato).

I fighters possono cambiare liberamente l' ordine delle carte nella propria anima, zona danni e zona scarti.

2. Sottofase di Attacco

- (1) Le abilità automatiche con il timing "all' inizio della sottofase di attacco" si attivano.
- (2) Il fighter di turno sceglie un' unità avversaria da attaccare, quindi seleziona una sua unità in prima fila con cui effettuare l' attacco, mettendola a riposo (☐). Fatto ciò, il fighter può mettere a riposo (☐) anche l' unità posta direttamente sotto quella attaccante per darle supporto. Se l' attaccante viene supportato, guadagna un aumento di punti pari alla forza dell' unità sottostante fino alla fine di quella battaglia. L' attacco e/o l' aumento vengono messi in atto solo quando il fighter di turno mette a riposo (☐) l' attaccante e/o supporta l' unità. (Il fighter attivo può scegliere di non supportare l' unità attaccante.)
- (3) Le abilità automatiche con il timing "quando 'nome della carta' attacca" e "quando 'nome della carta' supporta" si attivano.
- (4) Dopo che tutte le abilità automatiche si sono risolte, passa alla fase "3. Sottofase di Difesa".



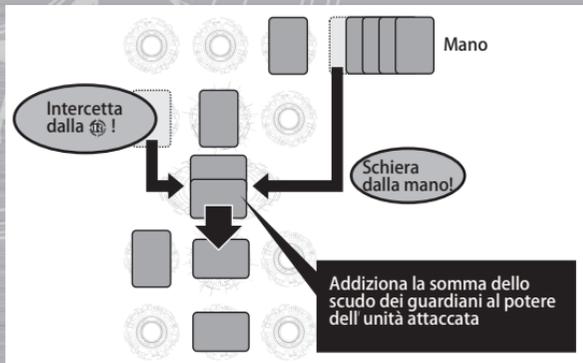
Le seguenti abilità automatiche si attivano in questa sottofase

- All' inizio della sottofase di attacco
- Quando "nome della carta" attacca
- Quando "nome della carta" supporta

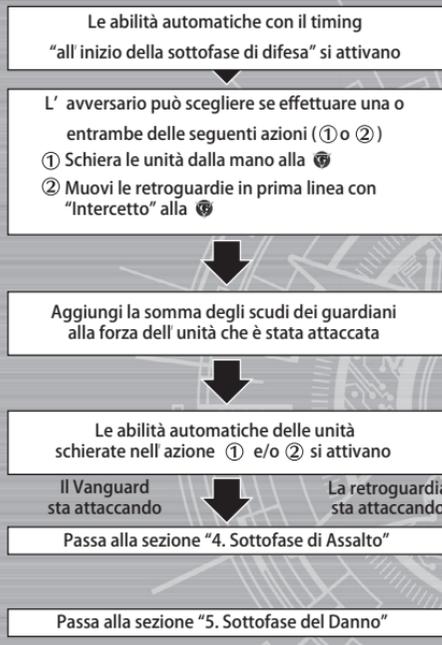
3. Sottofase di Difesa

- (1) Le abilità automatiche con il timing "all' inizio della sottofase di difesa" si attivano.
 - (2) L' avversario può scegliere una delle seguenti due azioni (① o ②), oppure può decidere di eseguirle entrambe, nello stesso momento.
 - ① Scegliere un qualsiasi numero di unità con scudo dalla sua mano e schierarle nel cerchio del guardiano a riposo (☐).
 - ② Scegliere un qualsiasi numero di retroguardie in prima linea con "Intercetto" che non sono state attaccate e muoverle nel cerchio del guardiano mettendole a riposo (☐).
- Le unità scelte nelle azioni ① e ② vanno nel cerchio del guardiano nello stesso momento e, fino a quando rimangono dentro ad esso, fanno guadagnare all' unità attaccata punti pari alla somma dei loro scudi, a cui sommerà ulteriormente anche la forza dell' unità che è stata attaccata.
- (3) Le abilità automatiche delle unità sono chiamate come ① con il timing "quando 'nome della carta' entra sul terreno" e "quando 'nome della carta' è piazzata nella ⑨". Le abilità automatiche delle unità sono chiamate come ② con il timing "quando 'nome della carta' intercetta".
 - (4) Dopo aver risolto tutte le abilità automatiche, avanza alla sottofase successiva in base al tipo dell' unità che sta attaccando.

- Quando un Vanguard sta attaccando: passa alla sezione "4. Sottofase di Assalto".
- Quando una retroguardia sta attaccando: passa alla sezione "5. Sottofase del Danno", saltando la sezione "4. Sottofase di Assalto".



Ordine della Sottofase di Difesa

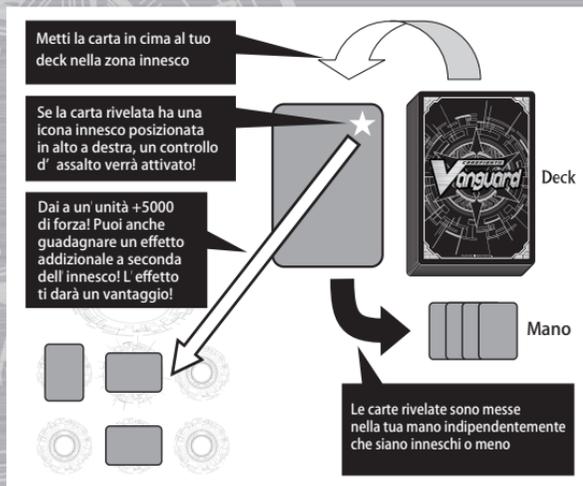


Le seguenti abilità automatiche si attivano in questa sottofase

- All'inizio della sottofase di difesa
- Quando 'nome della carta' entra sul terreno
- Quando 'nome della carta' intercetta

4. Sottofase di Assalto

- (1) Le abilità automatiche con il timing "all'inizio della sottofase d'assalto" si attivano.
- (2) Esegui un controllo d'assalto. Il fighter di turno rivela e mette la carta in cima al suo deck nella zona innesco. Se la carta rivelata è una unità innesco, verrà attivato un innesco d'assalto.
- (3) Le abilità automatiche con il timing "quando esegui un controllo d'assalto" e "quando un controllo d'assalto rivela 'carta'" si attivano.
- (4) Dopo aver risolto tutte le abilità automatiche, tutte le carte vengono messe nella tua mano.
- (5) Se il Vanguard attaccante ha "Doppio Assalto!" esegui un secondo controllo d'assalto (step dal (2) al (4))
- (6) Dopo aver risolto tutti i controlli d'assalto, passa alla sezione "5. Sottofase del Danno".



Le seguenti abilità automatiche si attivano in questa sottofase

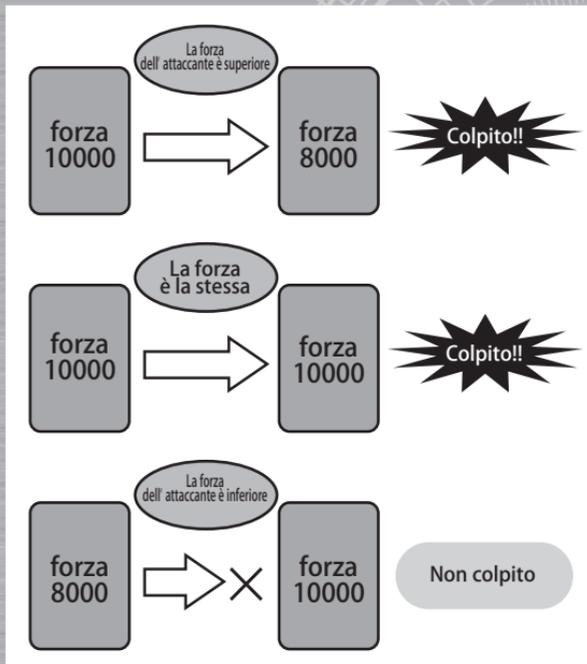
- All'inizio della sottofase di assalto
- Quando fai un controllo d'assalto
- Quando un controllo d'assalto rivela "carta"

5. Sottofase del Danno

(1) Le abilità automatiche con il timing "all' inizio della sottofase del danno" si attivano.

(2) Confronta la forza delle unità che stanno combattendo per decidere il risultato.

Se la "forza dell' attaccante" è superiore o uguale alla "forza dell' unità attaccata" l' attacco avrà colpito. Se non è andato a buon fine, l' attacco non avrà colpito.



● Se un attacco ha colpito

Il processo seguente cambierà a seconda dell' unità attaccata.

◆ Se il Vanguard è stato colpito

① Il Vanguard riceve danni uguali al critico dell' attaccante.

② Esegui un controllo del danno. Il tuo avversario rivela e piazza, nella zona innesco, la prima carta del suo deck. Se la carta rivelata è un' unità innesco, si attiva un innesco del danno.

(Un/una fighter che ha sei carte nella sua zona danni ha perso la partita.)

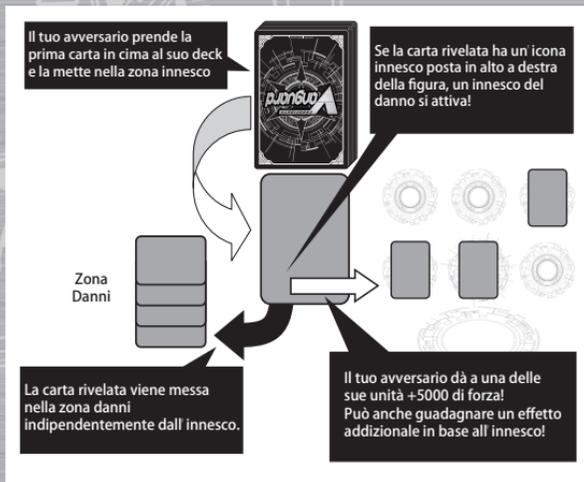
③ Le abilità automatiche con il timing "quando esegui un controllo del danno" e "quando un controllo del danno rivela 'carta'" si attivano.

④ Dopo aver risolto tutte le abilità automatiche, tutte le carte rivelate vengono messe nella zona danni scoperte.

⑤ Esegui un controllo del danno (step dal ② al ④) un numero di volte pari all' ammontare di danni ricevuti.

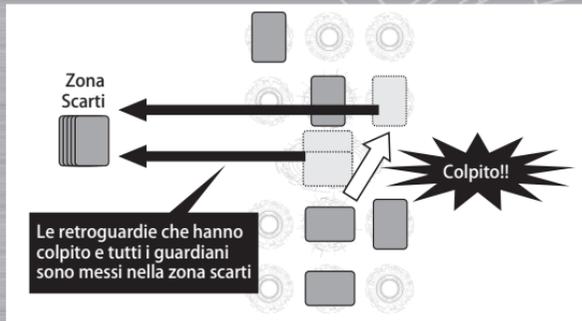
⑥ Dopo aver risolto tutti i controlli del danno, ritira tutti i guardiani.

⑦ Le abilità automatiche delle unità ritirate con il timing "quando 'carta' è messa nella zona scarti" e le abilità automatiche delle unità che hanno attaccato o supportato con il timing "quando un attacco colpisce" si attivano.



◆ Se una retroguardia viene colpita

- ① Ritira la retroguardia colpita e tutti i guardiani.
- ② Le abilità automatiche delle unità ritirate con il timing "quando 'nome della carta' è messa nella zona scarti" e le abilità automatiche delle unità che hanno attaccato o supportato con il timing "quando un attacco colpisce" si attivano.



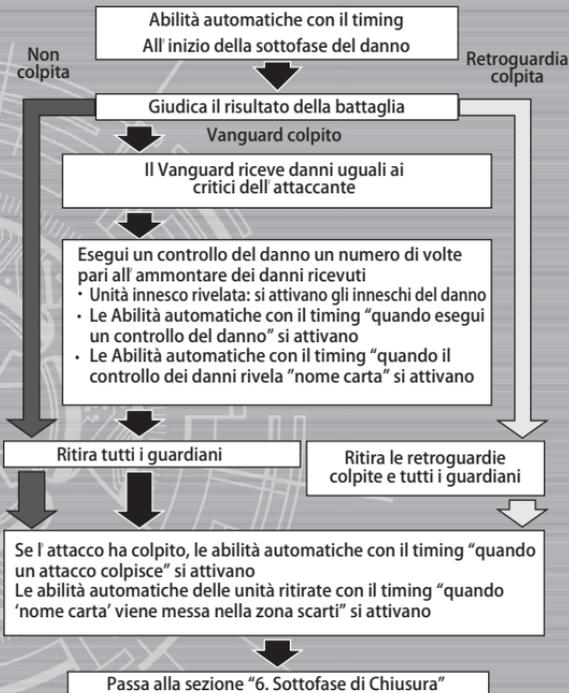
● Se l'attacco non ha colpito

- ① Ritira tutti i guardiani.
- ② Le abilità automatiche delle unità ritirate con il timing "quando 'nome della carta' è messa nella zona scarti" si attivano.
(Le unità che hanno attaccato o supportato non prendono alcun danno né si ritirano)
- ③ Dopo aver risolto tutte le abilità automatiche, passa alla sezione "6. Sottofase di Chiusura".

Le seguenti abilità automatiche si attivano in questa sottofase

- All'inizio della sottofase del danno
- Quando fai il controllo del danno
- Quando al controllo del danno riveli "nome carta"
- Quando un attacco colpisce
- Quando "nome carta" viene messa nella zona scarti

Ordine della Sottofase del Danno



6. Sottofase di Chiusura

(1) Le abilità automatiche con il timing "all'inizio della sottofase di chiusura" si attivano. (2) Il potere aggiunto di un supporto dato a un'unità che ha attaccato si vanifica. Tutti gli effetti che durano "fino alla fine della battaglia" terminano qui, quindi ricomincia con la sezione "1. Sottofase Iniziale"

Le seguenti abilità automatiche si attivano in questa sottofase

- All'inizio della sottofase di chiusura

(Riguardo la fase di pescata, fase di convocazione e fase principale)

- (D1) Se parto per primo, posso pescare una carta durante la fase di pescata del mio primo turno?
R. Sì, puoi. Ma non puoi attaccare durante quel turno.
- (D2) Quando il mio Vanguard è di grado 2, posso convocare un' unità di grado 1?
R. No, non puoi effettuare "downgrade". Non puoi convocare un' unità che ha un grado inferiore a quello del tuo Vanguard. Altresì puoi convocare un' unità di grado inferiore grazie ad un effetto (convocazione superiore).
- (D3) Le unità di grado 1, per entrare in gioco, devono essere convocate obbligatoriamente tramite le retroguardie grado 0?
R. No, le retroguardie possono essere piazzate sul terreno senza convocazione tramite altre unità. Fino a quando un' unità è di un grado non superiore a quello del tuo Vanguard, puoi piazzarla sul terreno come retroguardia.
- (D4) Un Vanguard grado 1 può schierare le retroguardie di grado 2?
R. No, non puoi schierare una retroguardia di grado superiore al tuo Vanguard. Altresì, puoi schierare un' unità di grado superiore grazie ad un effetto (schieramento superiore).
- (D5) Se il mio Vanguard è di grado 2, posso schierare retroguardie di grado 2?
R. Sì, puoi schierare retroguardie dello stesso grado del tuo Vanguard.
- (D6) Posso schierare un' unità nel cerchio della retroguardia se c'è già una retroguardia su di esso?
R. Sì, puoi. Se lo fai, la retroguardia precedentemente posta nel cerchio della retroguardia verrà ritirata.
- (D7) Posso muovere una retroguardia frontale in seconda fila nella stessa colonna?
R. Sì, puoi. Le due retroguardie si scambieranno tra i due cerchi.
- (D8) Posso muovere le unità a riposo?
R. Sì, puoi.
- (D9) Posso usare le abilità **ACT** quante volte desidero durante la mia fase principale?
R. Sì, puoi usarle quante volte vuoi finché sei nella fase principale e puoi soddisfare il costo richiesto. Devi pagare il costo indicato dentro le parentesi quadre **[]** ogniqualvolta attiverai quella abilità.

(Quando attacco o vengo attaccato)

- (D1) Quando avviene il timing del testo "quando 'nome della carta' attacca"?
R. Avviene dopo aver scelto e messo a riposo **[]** le unità con cui vuoi attaccare o supportare. Stessa risoluzione per il timing "quando 'nome carta' supporta".
- (D2) Quando attacco, posso scegliere di attaccare una qualsiasi unità del mio avversario, qualunque sia la sua posizione (attiva **[]** o a riposo **[]**)?
R. Sì, puoi. Puoi attaccare le unità in qualsiasi posizione fino a quando sono in prima fila.
- (D3) Devo mettere a riposo **[]** le mie unità che sono attaccate dal mio avversario?
R. No, non devi farlo. Solo le unità che attaccano vengono messe a riposo **[]**.
- (D4) Posso supportare le unità che vengono attaccate?
R. No, non puoi. Puoi supportare le unità solo quando stai attaccando.
- (D5) Se la forza d' attacco della mia unità e di quella avversaria sono entrambe di 8000, cosa succede?
R. Se le due forze sono le stesse, chi sta attaccando avrà il meglio colpendo l' avversario.
- (D6) Se una mia retroguardia è stata colpita, devo ritirare anche l' unità posta in seconda fila nella stessa colonna?
R. No, non devi farlo. Solo le unità in prima fila combattono, quindi le unità poste in seconda fila non devono ritirarsi.
- (D7) Una retroguardia è stata colpita, e il critico dell' unità attaccante è 2. Cosa succede?
R. Una volta che la retroguardia è stata colpita, si ritira indipendentemente dal punto critico avversario. Il Vanguard, se non coinvolto, non subisce danni.
- (D8) Se la forza dell' unità attaccante è di 8000 e la forza dell' unità attaccata è di 10000, cosa succede?
R. L' attacco non ha successo, e la battaglia quindi termina. Se la forza dell' attaccante è inferiore, non dovrà ritirare la sua unità né subirà danni.

(Riguardo gli inneschi)

(D1) Fino a quanto dura l'effetto di un innesco?

R. Fino alla fine di quel turno. Forza e critico acquisiti grazie ad un effetto ritorneranno al loro stato originale durante la fase finale.

(D2) Quando subisco due danni, ho rivelato  (innesco pescata) come primo danno. Pesco subito, oppure pesco subito dopo aver subito il secondo danno?

R. Peschi prima di prendere il secondo danno. Gli inneschi si risolvono uno alla volta. Devi prima risolvere tutti gli effetti di un innesco, quindi mettere la carta nella zona danni. Esegui il controllo del danno del secondo danno successivamente. Stesso discorso per il "Doppio Assalto!!" dove devi risolvere gli inneschi uno per volta.

(D3) Quando ricevo due danni, ho rivelato  (innesco pescata) come primo danno. Dopo aver assegnato +5000 di forza al mio Vanguard, la sua forza ha superato la forza dell'attaccante. In questo caso, il danno è nullo?

R. No, non lo è. Anche se hai aumentato la forza del tuo Vanguard, sei già stato colpito e hai subito il danno. Metti la carta rivelata nella zona danni, quindi procedi al secondo controllo del danno.

(D4) Con cinque carte nella mia zona danni, avendo preso un danno e rivelato  (innesco cura). In questo caso, ho perso?

R. No, non hai perso. Gli effetti degli inneschi del danno si risolvono quando la carta è nella zona innesco. Quindi, la carta innescata andrà nella tua zona danni dopo che avrai messo una carta della tua zona danni nella zona scarti.

(Quando si schierano i guardiani)

(D1) Quanti guardiani posso chiamare per volta?

R. Puoi chiamare quanti guardiani vuoi. Ma, i guardiani si ritirano dopo ogni battaglia, perciò fai attenzione a non usarne troppi.

(D2) Posso schierare delle unità senza scudo come guardiani?

R. No, non puoi.

(D3) Fino a quando dura la forza aggiunta dai guardiani?

R. Fino a quando i guardiani sono nel cerchio del guardiano (fino a quando i guardiani si ritirano dopo la battaglia).

(D4) Le unità a riposo () possono intercettare?

R. Sì, possono intercettare.

(D5) La mia unità è stata attaccata da un' unità con forza pari a 8000, e ho schierato un guardiano con uno scudo pari a 10000. Devo comunque ritirare il mio guardiano dopo la battaglia?

R. Sì, devi farlo. I guardiani si ritirano dopo una battaglia indipendentemente dal risultato.

(D6) Le unità con intercetto che diventano guardiane devono ritirarsi dopo la battaglia?

R. Sì, devono ritirarsi. Esattamente come i guardiani schierati dalla mano, le unità con intercetto che diventano guardiani devono ritirarsi dopo la battaglia.

(D7) Quando attacco, posso schierare i guardiani dalla mia mano per far guadagnare forza alle unità attaccanti?

R. No, non puoi. Solo il fighter che viene attaccato può schierare i guardiani.

(D8) La forza delle unità attaccanti aumentano grazie ad un effetto di un innesco. Posso aggiungere dei guardiani dopo un innesco?

R. No, non puoi. I guardiani possono essere chiamati solo durante la sottofase di difesa.

(Altre domande frequenti)

(D1) Quando non ho carte nel mio deck, cosa succede?

R. Hai perso nel preciso momento in cui non hai carte rimanenti nel deck.

(D2) Esiste un limite di carte che posso avere nella mia mano?

R. No, non c'è.

(Cosa posso fare se ci sono cose che non ho capito?)

Puoi controllare il sito ufficiale di "Cardfight !! Vanguard" per domande su carte specifiche!

Nel sito ufficiale, accettiamo anche domande via e-mail. Se hai qualsiasi domanda, basta chiederle!

Il nostro gentile e ben-informato staff risponderà ai vostri dubbi, quindi sentiti libero di contattarci.

e-mail: info@oriental-wave.com

[Cardfight !! Vanguard] SITO UFFICIALE

WWW.CF-VANGUARD.it (SITO IN ITALIANO)

INFO@ORIENTAL-WAVE.COM (INDIRIZZO E-MAIL)

Oriental Wave S.r.l. - Via Venini, 42 - 20127 Milano (Italy)

© Progetto Vanguard / Aichi Television Broadcasting Co., Ltd.

© Bushiroad. Tutti i Diritti Riservati.



STAFF

Direttore di Produzione/Design Originale Takaaki Kidani
Storia Originale Bushiroad / Akira Ito
Pubblicazione Serie Kero-Kero Ace (Kadokawa Books)
Comp Ace (Kadokawa Books)
Creazione Animazione TMS Entertainment

Produttore Masatoshi Shimamura
Design del Gioco Satoshi Nakamura (Yuhodo)
Direttore Atsuyuki Takata
Kazuhiro Fukuda (Yuhodo)
Daisuke Okabe (Yuhodo)
Keita Matsuo (Yuhodo)
Yuhodo

Pubblicità Chiemi Asakura
Takuya Okochi
Design Maaya Komatsu
Masanobu Sumitomo
Class Label Design

Ringraziamenti Speciali Akira Uematsu (Kogado Studios)
Hisashi Momose (Kogado Studios)
Toru Kubo (Chronogear Creative)
Echigoya Okumura (Chronogear Creative)
Shinichi Samejima (Holos Entertainment)

Produzione Bushiroad Inc.
Sito Ufficiale <http://cf-vanguard.it/>

©Vanguard Project / Aichi Television Broadcasting Co.,LTD. ©bushiroad Tutti i Diritti Riservati.