Digimon Card Game

Manuale delle Regole Ufficiale

Versione italiana 1.1

Aggiornamento: 4 Giugno 2020

GAMETRADEDISTRIBUZIONE

Sommario

Informazioni sul Gioco 2
Informazioni sulle Carte
Carte Digimon/Carte Digi-Uovo 2
Carte Domatore 3
Carte Opzione 3
Il Terreno di Gioco 4
Mazzi 5
Preparare la Partita 5
***Pagare i Costi** 6
***Stato Attivo e Spossato** 6
Sequenza di Gioco 7
Fase Principale
A. Evocare Digimon 8
B. Evolvere Digimon 8
C. Evocare Domatori 8
D. Usare Carte Opzione 8
E. Attaccare 9
***Cosa succede se il DP di un Digimon va a zero?** 9
***Cosa fare se un singolo attacco richiede più verifiche?** 10
***Cosa accade quando un giocatore non ha carte Protezione?** 10
***Difenditi con i Bloccanti!** 10
Passare 10
Fine del Turno 10
Fine della Partita 10
●Digimon Card Game Glossario 1 11
●Digimon Card Game Glossario 2 12
●Digimon Card Game Glossario 3 13
●Digimon Card Game Glossario 4 14
●Digimon Card Game Glossario 5 15

*Le illustrazioni presenti in questo manuale possono risultare leggermente differenti dal prodotto reale.

In caso di discrepanza tra i contenuti di questo manuale e del manuale in versione giapponese, la versione giapponese avrà la precedenza.

Informazioni sul Gioco

Digimon Card Game è un Gioco di Carte Collezionabili di Combattimento!
I giocatori evocano i loro compagni Digimon nella loro Area di Combattimento e attaccano i loro avversari. I Digimon diventano più forti e guadagnano nuove abilità evolvendo!
Distruggi tutte le protezioni del tuo avversario e assesta un colpo finale per vincere la partita!

Informazioni sulle Carte

Carte Digimon/Carte Digi-Uovo

***Il retro delle carte Digi-Uovo è diverso dalle altre carte.**

◄Carte Digimon
Carte Digi-Uovo►

- **Costo di Evocazione:** Il costo richiesto per evocare una carta Digimon dalla tua mano alla tua Area di Combattimento.
- **DP (Potenza Digimon):** La potenza di attacco del Digimon. Quando combatte, il Digimon con il DP maggiore vince.
  I Digimon il cui DP diventa 0 durante la partita vengono eliminati e devono essere scartati.
- **Condizioni di Evoluzione:** Il *colore* e *Lv.* del Digimon che può evolvere in questo Digimon, assieme al costo di evoluzione.
- **Effetti:** Abilità speciali che questo Digimon possiede.
- **Lv.:** Il livello del Digimon. I Digimon possono evolvere in un Digimon il cui livello è superiore di uno al proprio.
- **Nome della Carta**
- **Numero della Carta**
- **Rarità**
- **Forma/Proprietà/Tipo:** Le caratteristiche speciali del Digimon.
- **Effetto Digievoluzione:** Gli effetti che possono essere usati quando questo Digimon evolve in un livello superiore.

Carte Domatore

- **Costo di Evocazione:** Costo richiesto di evocazione del Domatore dalla mano alla propria Area di Combattimento.
- **Effetti:** Abilità speciali che il Domatore possiede.
- **Nome della Carta**
- **Numero della Carta**
- **Rarità**
- **Effetto Protezione:** Effetto attivato quando questa carta viene scoperta dalla Pila di Protezione.

Carte Opzione

- **Costo di Utilizzo:** Costo richiesto per giocare la carta Opzione
- **Effetto:** Effetto che entra in gioco quando la carta Opzione viene usata
- **Nome della Carta**
- **Numero della Carta**
- **Rarità**
- **Effetto Protezione:** Effetto attivato quando questa carta viene scoperta dalla Pila di Protezione.

Il Terreno di Gioco

Quando giochi, disponi le tue carte come mostrato di seguito.

• Pila di Protezione
Un muro difensivo che protegge il giocatore. Quando il giocatore viene attaccato, le carte protezione vengono rimosse. Un giocatore viene sconfitto quando viene attaccato e non ha carte protezione rimaste.

• Misuratore di Memoria
Il misuratore di memoria viene usato quando si pagano i costi. Viene condiviso da entrambi i giocatori.

Le Forze dell'Avversario

• Mazzo
È il posto in cui viene piazzato il tuo mazzo.

• Pila degli Scarti
Metti qui le carte scartate e ponile scoperte.

• Mazzo Digi-Uovo
Metti qui il tuo Mazzo Digi-Uovo.

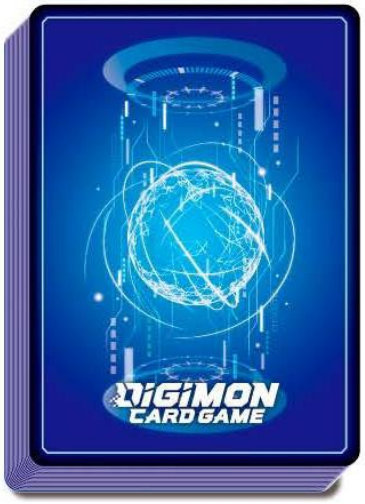
• Area Vivaio
Questo è il posto in cui vengono piazzati i Digimon covati dal Mazzo Digi-Uovo.
I Digimon nell'Area Vivaio non possono usare effetti e, a meno che un effetto specificamente influenzi dei Digimon nell'Area Vivaio, non vengono influenzati da effetti di altre carte.

Mazzi

I seguenti oggetti sono necessari per giocare a Digimon Card Game.

●**Mazzo:** Un mazzo con un totale di 50 carte, composto da Digimon, Domatori e carte Opzione. Un mazzo non può contenere più di quattro copie della stessa carta.
●**Mazzo Digi-Uovo:** Un mazzo composto da un minimo di 0 a un massimo di 5 carte Digi-Uovo. Non può contenere più di quattro copie della stessa carta. Il mazzo Digi-Uovo non è necessario.
●**Misuratore di Memoria & Segnalino:** Il misuratore mostra la memoria di entrambi i giocatori. Un singolo misuratore è condiviso da entrambi i giocatori.

*Il segnalino è rimovibile.



●Mazzo

●Mazzo Digi-Uovo

●Misuratore di Memoria & Segnalino

I tappetini di gioco non sono necessari, ma possono essere d'aiuto se ogni giocatore ne ha uno.

Preparare la Partita

*Se il testo di una carta è in contraddizione con il Manuale delle Regole, il testo della carta ha la precedenza.

1. Mischia il tuo mazzo, poi piazzalo nel posto designato.

2. Mischia il mazzo Digi-Uovo, poi piazzalo nel posto designato.

3. Pesca 5 carte dalla cima del tuo mazzo e mettile coperte nell'Area di Protezione senza guardarle.

4. Determina chi inizia tramite Forbice-Carta-Sasso. Il vincitore inizia automaticamente.

5. Pesca 5 carte dal mazzo per formare la tua mano iniziale.

6. Posiziona il segnalino sul numero 0 del Misuratore di Memoria e inizia la partita!

Pagare i Costi

Digimon Card Game usa un sistema a Misuratore di Memoria (Memoria) per pagare i costi di gioco delle carte.
Per esempio, per pagare un costo di 3, devi spostare la tua memoria di 3 spazi a destra.
Se, durante il tuo turno, la memoria finisce su un numero pari o superiore a 1 del lato del tuo avversario a causa di costi o altri effetti, il tuo turno termina e diventa il turno del tuo avversario.
(Se il segnalino finisce sullo 0, il tuo turno continua.)
*Dopo che tutti gli effetti sono risolti, inizia il turno dell'avversario.

La tua memoria non può superare 10.
Per pagare un costo superiore a 10, devi essere in grado di spostare il segnalino memoria di altrettanti spazi.
Per esempio, per giocare una carta che costa 13, la memoria sul tuo lato deve essere pari o superiore a 3, altrimenti non sei in grado di giocare quella carta.

Pagare un costo di 3

Pagare un costo di 13 è possibile

Pagare un costo di 13 non è possibile

Stato Attivo e Spossato

I Digimon evocati vengono solitamente piazzati in posizione verticale in *Stato Attivo*.
Dopo aver effettuato un'azione come attaccare o bloccare, vengono ruotati lateralmente per mostrare che si trovano in *Stato Spossato*.

Rimettere una carta in Stato Attivo da Stato Spossato viene definito *Attivazione,* mentre portare una carta da Stato Attivo a Stato Spossato viene definito *Spossare.*

Stato Attivo **Stato Spossato**

Sequenza di Gioco

Il turno si articola nelle seguenti 4 fasi, a partire dal giocatore che va per primo

1. Fase di Attivazione

Attiva tutte le tue carte che sono in Stato Spossato.

2. Fase di Acquisizione

Pesca una carta dal tuo mazzo e mettila nella tua mano.
Se un giocatore non può pescare perché il proprio mazzo è esaurito, quel giocatore perde.
Il giocatore non pesca una carta durante la fase di acquisizione del suo primo turno.

3. Fase Vivaio

I giocatori svolgono una delle seguenti azioni:
Covare un Digi-Uovo, Spostare un Digimon dal
Vivaio o non compiere azioni.
Ciò può essere fatto una sola volta per turno.

- Covare Digi-Uova

Può essere fatto solo quando non ci sono Digimon nell'Area Vivaio. Pesca una carta dalla cima del mazzo Digi-Uovo e mettila scoperta nell'Area Vivaio.

- Spostare Digimon dal Vivaio

Un Digimon può essere spostato dalla propria Area Vivaio alla propria Area di Combattimento una volta che ha raggiunto un livello pari o superiore a 3.
I Digimon con livello inferiore a 3 non possono entrare in un'Area di Combattimento.
Spostare i Digimon dalla propria Area Vivaio alla propria Area di Combattimento non è considerato evocare, quindi gli Effetti di Evocazione non vengono attivati.
Un Digimon può effettuare un attacco lo stesso turno in cui viene spostato in un'Area di Combattimento.

- Non Compiere Azioni

Procedi alla fase successiva senza fare nulla.

4. Fase Principale

Fase Principale

La fase principale della partita.
Durante questa fase, i giocatori possono effettuare quante delle seguenti azioni desiderano finché è possibile, in qualsiasi ordine.

A. Evocare Digimon
B. Evolvere Digimon
C. Evocare Domatori
D. Usare Carte Opzione
E. Attaccare

*Le pagine seguenti contengono una spiegazione dettagliata della Fase Principale.

Fine del Turno

Se la memoria finisce su un numero pari o superiore a 1 del lato del tuo avversario a causa di costi o altri effetti, il tuo turno termina e diventa il turno del tuo avversario.

Fasi Principali A, B, C, D

A. Evocare Digimon

Evocare carte Digimon dalla tua mano nella tua Area di Combattimento.
Per prima cosa, metti la carta Digimon che vuoi evocare
nella tua Area di Combattimento in Stato Attivo.
Poi, paga il costo di evocazione di quella carta Digimon.
Il Digimon ora è evocato nella tua Area di Combattimento.

I Digimon non possono attaccare nel turno in cui vengono evocati.
Non c'è limite al numero di Digimon che può essere piazzato nella propria Area di Combattimento.

B. Evolvere Digimon

I giocatori possono evolvere i Digimon presenti nella loro Area di Combattimento o Area Vivaio.
Controlla le condizioni di evoluzione elencate sulla carta presente nella tua mano. Se hai un Digimon in gioco che corrisponde al colore e al livello richiesti, può evolvere nella carta Digimon che hai in mano.
Se una carta ha più condizioni di evoluzione, un Digimon deve solo soddisfare una di quelle condizioni per evolvere.

L'immagine a destra ritrae le condizioni di evoluzione per una carta che evolve da un Digimon Livello 3 Rosso con un costo di evoluzione pari a 2.

Metti la carta Digimon evoluta dalla tua mano sulla carta che soddisfa le sue condizioni di evoluzione. Ponile una sopra l'altra in modo che ogni Base di Evoluzione ed Effetto della carta originale risulti visibile. Dopo aver pagato il costo di evoluzione, l'evoluzione è completa.
Dopo aver fatto evolvere un Digimon, pesca una carta dal mazzo e aggiungila alla tua mano come bonus di evoluzione.

Le carte presenti sotto un Digimon evoluto diventano Basi di Evoluzione. Gli Effetti di Digievoluzione di quelle carte possono essere usati dopo l'evoluzione.
Le Basi di Evoluzione e il Digimon evoluto vengono trattati come un singolo Digimon. Se quel Digimon viene eliminato, anche tutte le sue Basi di Evoluzione vengono scartate.

C. Evocare Domatori

I giocatori possono evocare carte Domatore dalla propria mano alla propria Area di Combattimento.
Per prima cosa, metti la carta Domatore che vuoi evocare nella tua Area di Combattimento in Stato Attivo.
Poi, paga il costo di evocazione di quella carta Domatore. Il Domatore ora è evocato nella tua Area di Combattimento.
Non c'è limite al numero di Domatori che può essere piazzato nella propria Area di Combattimento.
I Domatori non possono attaccare né bloccare.

D. Usare Carte Opzione

Ecco come si usa l'effetto principale di una carta Opzione nella tua mano. Per giocare una carta Opzione, un giocatore deve avere almeno un Digimon o un Domatore in gioco dello stesso colore della carta Opzione.
Dopo aver rimosso la carta Opzione dalla tua mano e aver pagato il suo costo, l'effetto principale della carta Opzione viene attivato.
Dopo che l'effetto della carta Opzione è stato attivato, la carta Opzione viene scartata e messa nella Pila degli Scarti.
Gli Effetti di Protezione non possono essere attivati dalla tua mano.

Fase Principale E

E. Attaccare

I Digimon nella tua Area di Combattimento possono effettuare attacchi.
1) Metti un Digimon Attivo con cui vuoi attaccare in Stato Spossato e dichiara il tuo attacco.
2) Scegli il bersaglio del tuo attacco. Puoi sia scegliere come bersaglio un Digimon del tuo avversario che è in Stato Spossato nella sua Area di Combattimento o puoi scegliere come bersaglio il tuo avversario.
3) Se ci sono Effetti di Attacco, vengono attivati a questo punto.

Confrontare DP

●Attaccare i Digimon dell'Avversario

Il Digimon attaccante e il Digimon bersaglio combattono l'un l'altro.
Il vincitore del combattimento è determinato in base a quale Digimon ha DP maggiore. Il Digimon sconfitto viene eliminato e viene messo nella Pila degli Scarti.
Se entrambi i Digimon hanno gli stessi DP, il combattimento termina in pareggio ed entrambi i Digimon vengono eliminati.

Cosa succede se il DP di un Digimon va a zero?

Un Digimon non perde DP quando viene attaccato, comunque può perdere temporaneamente DP in seguito a determinati effetti. Se il DP di un Digimon va a zero a causa di effetti (il DP non può scendere sotto zero), quel Digimon viene eliminato e viene messo nella Pila degli Scarti.

●Attaccare l'Avversario

Se l'avversario ha almeno 1 carta Protezione, scopri la prima carta Protezione.
Scoprire una carta Protezione in seguito a un attacco viene chiamato verificare.

Se la carta verificata ha un Effetto Protezione, quell'effetto viene attivato.
Gli Effetti Protezione non hanno costo e le carte Opzione vengono attivate indipendentemente dal colore. Procedere dopo che l'Effetto Protezione è stato risolto o se la carta non ha Effetti Protezione. Le carte vengono risolte nel modo seguente, a seconda di quale tipo è stato scoperto.

Verificare l'Effetto Protezione

Carte Digimon

Se una carta Digimon viene scoperta, quella carta diventa un Digimon di Protezione e combatte con il Digimon attaccante.
Il combattimento è identico a quando un Digimon in un'Area di Combattimento viene attaccato, il Digimon con il DP maggiore vince.
I Digimon di Protezione non sono considerati normali Digimon, quindi gli effetti che si applicano ai Digimon non vengono attivati.
Inoltre, tranne gli Effetti Protezione, qualsiasi effetto che il Digimon di Protezione possiede non viene attivato.
Se il Digimon attaccante viene sconfitto, viene eliminato e l'attacco termina.
Indipendentemente dall'esito del combattimento, il Digimon di Protezione viene scartato dopo la fine del combattimento.

Carte Opzione e Domatore

La carta viene scartata. (*Tranne quando la carta possiede un Effetto Protezione che gli consente di essere giocata o aggiunta alla mano del giocatore)

Se attacchi con successo un avversario che non ha carte Protezione rimaste, vinci la partita.

* Cosa fare se un singolo attacco richiede più verifiche?

Per i Digimon con abilità come *Security Attack+1*, in cui un singolo attacco richiede di verificare più carte Protezione, effettua una verifica alla volta per ogni carta.
Se il Digimon attaccante perde il combattimento con la prima carta verificata o viene fatto tornare in mano al proprietario, l'attacco termina in quel momento.

* Cosa accade quando un giocatore non ha carte Protezione?

Se non ci sono carte Protezione rimaste, in presenza di un effetto come *Security Attack+1* che consente ulteriori verifiche di protezione, l'attacco termina.
La partita continua anche se un giocatore non ha carte Protezione rimaste. Vinci la partita attaccando con successo un giocatore che non ha carte Protezione.

* Difenditi con i Bloccanti!

Alcuni Digimon possiedono l'abilità *Blocker*.
I Digimon con quest'abilità sono in grado di Bloccare un attacco dell'avversario, subendo loro stessi l'attacco. Quando viene usato *Blocker*, il Digimon bloccante prende il posto del Digimon che è stato scelto come bersaglio in combattimento.
Usa *Blocker* per difenderti dagli attacchi alla tua Pila di Protezione o ai Digimon che non vuoi perdere!

Passare

Se non hai altro da fare durante un turno, puoi passare al tuo avversario. Quando passi un turno, la memoria si sposta automaticamente al numero 3 del tuo avversario, indipendentemente da dove il segnalino fosse prima di passare.

Fine del Turno

Se, durante il tuo turno, la memoria finisce su un numero pari o superiore a 1 del lato del tuo avversario a causa di costi o altri effetti, il tuo turno termina e diventa il turno del tuo avversario (se ci sono effetti irrisolti, devono essere risolti prima di terminare il turno).
La memoria rimane ovunque si trovava quando il turno è terminato.
Esempio: Se un giocatore paga un costo di 5 mentre la sua memoria è a 1, la memoria si sposta sul 4 del suo avversario e l'avversario inizia il proprio turno con la memoria a 4.

Fine della Partita

Se si verifica qualsiasi delle seguenti condizioni, vinci la partita.
- **Attaccare con successo l'avversario quando non ha carte Protezione rimaste**
- **Se il tuo avversario non può pescare durante la sua fase di acquisizione perché le carte del suo mazzo sono esaurite**

Digimon Card Game Glossario 1

■ Tipi di Carte	
Carte Digimon	Carte con dei Digimon su di esse.
Carte Digi-Uovo	Carte con Digimon primari. Il retro è differente dalle altre carte ed esse possono essere usate solo in un mazzo Digi-Uovo.
Carte Opzione	Carte monouso solitamente giocate direttamente dalla mano di un giocatore per compiere effetti.
Carte Domatore	Le carte con dei Domatori su di esse. Non possono attaccare ma hanno abilità che possono influenzare i propri Digimon o quelli dell'avversario. I Digimon non possono sceglierli come bersaglio degli attacchi.
Digimon	Le carte Digimon che sono state giocate dalla mano o dal mazzo e che si trovano attualmente nell'Area di Combattimento o nell'Area Vivaio.
Domatori	Le carte Domatore che sono state giocate dalla mano o dal mazzo e che si trovano attualmente nell'Area di Combattimento.
■ Terreni di Gioco	
Area di Combattimento	L'area in cui vengono piazzati i Digimon e i Domatori. I Digimon piazzati qui possono attaccare l'avversario e bloccare gli attacchi dell'avversario.
Area Vivaio	L'area in cui vengono piazzati i Digimon covati dal Mazzo Digi-Uovo. I Digimon che si trovano qui non possono attivare i loro effetti, né possono ricevere effetti da altre carte, o essere utilizzati per fare riferimento ad altri effetti. Solo 1 Digimon alla volta può occupare l'Area Vivaio e i Digimon con Livello pari o superiore a 3 possono essere spostati nell'Area di Combattimento. I Digimon nell'Area di Combattimento non possono tornare nell'Area Vivaio.
Mazzo	L'area in cui viene piazzato il mazzo da 50 carte del giocatore.
Pila degli Scarti	L'area in cui vengono piazzate le carte scartate. Le carte in questa pila devono essere messe scoperte.
Misuratore di Memoria (Memoria)	Misuratore utilizzato per pagare i costi, etc. Per ogni unità di costo da pagare, il segnalino viene spostato di uno spazio a destra. Se il segnalino finisce su un numero pari o superiore a 1 del lato dell'avversario, il turno termina una volta che tutti gli effetti sono stati risolti, poi inizia il turno dell'avversario.
Pila di Protezione	Un muro di difesa che protegge il giocatore. Un giocatore perde la partita se viene attaccato con successo quando ha zero carte rimaste nella sua Pila di Protezione.

Digimon Card Game Glossario 2

■ Tempistica	
Effetto Evocazione	Quando i Digimon vengono evocati direttamente nell'Area di Combattimento. Non si applica all'evoluzione dei Digimon o ai Digimon spostati dall'Area Vivaio.
Effetto Evoluzione	Quando un Digimon sul Terreno evolve. I Digimon evoluti nell'Area Vivaio non attivano il loro Effetto Evoluzione.
Effetto Attacco	Quando il Digimon attacca un avversario. Viene risolto prima del combattimento con l'avversario o della Verifica di Protezione.
Post-Attacco	Questi effetti avvengono dopo che il Digimon che li possiede completa un attacco. Se un Digimon che possiede questo effetto perde un combattimento o scompare durante un attacco, l'effetto Post-Attacco non viene attivato.
Su Eliminazione	Quando un Digimon viene sconfitto in combattimento o in seguito all'effetto di una carta.
Il Tuo Turno	Il periodo che va dall'inizio alla fine del tuo turno.
I Turni di Entrambi i Giocatori	Effetti che sono sempre attivi sia durante il tuo turno che durante il turno del tuo avversario.
Il Turno dell'Avversario	Il periodo che va dall'inizio alla fine del turno del tuo avversario.
All'Inizio del Tuo Turno	Viene risolto quando inizia il tuo turno.
Effetto Protezione	Quando una carta viene scoperta per una Verifica di Protezione. Se la carta Protezione che viene scoperta possiede questo tipo di effetto, non viene richiesto alcun costo per attivarlo.
Principale	Effetti che possono essere attivati durante la tua Fase Principale. Si applica alle carte Opzione giocate dalla tua mano o usando effetti opzionali di Digimon o Domatori durante la Fase Principale.
■ Stati della Carta	
Spossare	Girare lateralmente una carta Digimon o Domatore dopo aver attaccato o dopo aver usato il suo effetto principale.
Stato Spossato	Una carta Digimon o Domatore che è stata spossata o girata lateralmente.
Attivazione	Rimettere in posizione verticale una carta Digimon o Domatore spossata, in modo che possa effettuare un'altra azione.
Stato Attivo	Una carta Digimon o Domatore in posizione verticale, che deve ancora effettuare un'azione come attaccare.
Base di Evoluzione	Una carta che è posta sotto un Digimon evoluto. Se la carta ha un Effetto Digievoluzione, esso può essere attivato.
Eliminato	Un Digimon che è stato messo nella Pila degli Scarti a causa di una sconfitta in combattimento o che è stato eliminato da un effetto.
Digimon di Protezione	Se una carta Digimon viene scoperta durante una Verifica di Protezione, quella carta diventa un Digimon di Protezione. I Digimon di Protezione sono diversi dai normali Digimon e gli effetti che si applicano ai Digimon non vengono attivati contro di essi. Eccetto gli Effetti di Protezione, gli altri effetti del Digimon di Protezione non vengono attivati.

Digimon Card Game Glossario 3

■ Fasi di Gioco	
Fase di Attivazione	La prima fase di un turno. Il giocatore di turno attiva tutti i suoi Digimon e i suoi Domatori.
Fase di Acquisizione	La fase in cui una carta viene pescata dal mazzo e aggiunta alla mano del giocatore. Il giocatore che va per primo non pesca durante il suo turno iniziale. Se il mazzo di un giocatore è esaurito e non può pescare una carta durante questa fase, quel giocatore perde la partita.
Fase Vivaio	La fase in cui avvengono le azioni che coinvolgono l'Area Vivaio. Se non ci sono Digimon nella propria Area Vivaio, può essere pescata 1 carta dal Mazzo Digi-Uovo e messa scoperta nell'Area Vivaio (Covare.) I Digimon con Livello pari o superiore a 3 possono essere spostati dall'Area Vivaio all'Area di Combattimento. Se non è possibile compiere alcuna azione o il giocatore non desidera fare nulla, può passare alla fase successiva.
Fase Principale	La fase in cui vengono effettuate le azioni come evocare Digimon e Domatori, evolvere, giocare carte Opzione e attaccare.
Turni	Il turno di gioco di un giocatore. È composto da 4 fasi e termina quando il segnalino sul Misuratore di Memoria termina su un numero pari o superiore a 1 sul lato dell'avversario.
■ Caratteristiche delle Carte Comuni a Tutti i Tipi	
Colore	Il tipo di colore di ogni carta.
Costo di Evocazione	Il costo richiesto per evocare direttamente un Digimon o Domatore nell'Area di Combattimento.
Rarità	Il grado di rarità di una carta.
Effetti	Abilità possedute da carte Digimon, Domatore e Opzione differenti dagli Effetti Digievoluzione.
Effetti di Protezione	Effetti attivati quando una carta viene scoperta durante una Verifica di Protezione.
Una Volta per Turno	Indica effetti che possono essere attivati una volta per turno. Per esempio, se le condizioni per attivare un determinato effetto dovessero verificarsi due volte durante lo stesso turno, l'effetto si attiverebbe solamente la prima volta. Diversi effetti con la restrizione Una Volta per Turno possono comunque essere attivati nello stesso turno. Inoltre, se due diversi Digimon possiedono lo stesso effetto con una restrizione Una Volta per Turno, possono ciascuno essere attivati durante lo stesso turno.

Digimon Card Game Glossario 4

■ **Caratteristiche della Carta Digimon**	
Costo di Evoluzione	Il costo richiesto per evolvere un Digimon.
DP (Potenza Digimon)	Il potere di attacco di un Digimon. Quando combatte, i DP di entrambi i Digimon vengono messi a confronto e il Digimon con il valore minore perde e viene eliminato
Condizioni di Evoluzione	Sono presenti sulle carte Digimon e sono i requisiti per evolvere in questo Digimon. Consiste di 3 parti: Colore, Lv. e Costo di Evoluzione.
Effetto Digievoluzione	Gli effetti che vengono attivati quando un Digimon diventa una Base di Evoluzione. Questi effetti non sono attivati quando la carta è un normale Digimon.
Lv. (Livello)	Numero che mostra lo stadio di evoluzione di un Digimon. I Digimon possono evolvere in un Digimon il cui livello è pari al proprio +1.
Tipo	Una delle caratteristiche di un Digimon.
Proprietà	Una delle caratteristiche di un Digimon. Le proprietà consistono principalmente in Vaccino, Dati, Virus e Variabile.
Fresh (Primario)	Uno degli stadi dell'evoluzione Digimon. Corrisponde al Livello 2.
Rookie (Intermedio)	Uno degli stadi dell'evoluzione Digimon. Corrisponde al Livello 3.
Champion (Campione)	Uno degli stadi dell'evoluzione Digimon. Corrisponde al Livello 4.
Ultimate (Supremo)	Uno degli stadi dell'evoluzione Digimon. Corrisponde al Livello 5.
Mega (Mega)	Uno degli stadi dell'evoluzione Digimon. Corrisponde al Livello 6 o superiore.
■ **Azioni**	
Attaccare	Attaccare l'avversario o uno dei suoi Digimon spossati.
Bloccare	Usare l'effetto *Blocker* per ricevere l'attacco di un Digimon avversario al posto del bersaglio originale.
Combattere	A seguito dell'attacco, i due Digimon/Digimon di Protezione combattenti confrontano il loro DP per determinare il vincitore.
Evocare	Pagare un costo per mettere una carta Digimon o Domatore dalla tua mano direttamente nell'Area di Combattimento.
Covare	Pescare una carta dal mazzo Digi-Uovo durante la Fase Vivaio e metterla scoperta nell'Area Vivaio.
Evoluzione	Trasformare un Digimon in uno del livello successivo. Viene posta una carta Digimon sopra un Digimon che soddisfa le sue Condizioni di Evoluzione e viene pagato il Costo di Evoluzione. Come Bonus di Evoluzione, viene successivamente pescata una carta dal mazzo.
Scartare	Scartare una carta.
Passare	Cedere volontariamente il turno all'avversario durante la Fase Principale. Quando un turno viene passato, il segnalino memoria viene spostato sullo spazio 3 dell'avversario indipendentemente da qualunque posto si trovasse prima di passare.
Verificare	Scoprire una carta Protezione quando un avversario viene attaccato.

Digimon Card Game Glossario 5

■ **Effetti Chiave**	
Blocker	Quando l'avversario sta attaccando, questo Digimon può diventare il bersaglio dell'attacco mettendolo da Stato Attivo a Spossato. Questo effetto può essere usato contro un attacco di un Digimon avversario. Il bersaglio dell'attacco cambia diventando il Digimon che ha usato *Blocker*, prendendo il posto del bersaglio originale.
Security Attack+x	Numero di carte Protezione che questo Digimon verifica + X Un effetto che aumenta di X il numero di carte Protezione verificate quando si attacca l'avversario. Quando si verificano più protezioni a causa di questo effetto, non scoprire le carte Protezione tutte assieme. Invece, scopri una carta alla volta senza passare alla successiva fino a che la verifica non viene completata. Se il Digimon attaccante viene sconfitto in combattimento o viene fatto tornare in mano al proprietario, l'attacco termina in quel momento.
Security Attack-x	Numero di carte Protezione che questo Digimon verifica - X Un effetto che diminuisce di X il numero di carte Protezione verificate quando si attacca l'avversario. Se questo effetto riduce il numero di carte verificate a 0 (non può essere inferiore a 0), le carte Protezione non potranno essere verificate. Inoltre, anche se l'avversario non ha carte Protezione rimaste, non potrai vincere attaccando l'avversario.
Recovery+x (Mazzo)	Pesca X carte dalla cima del tuo mazzo e mettile nella tua Pila di Protezione. Un effetto che ti consente di pescare X carte dal tuo mazzo e metterle in cima alla tua Pila di Protezione senza guardarle. Tramite questo Effetto, puoi rifornire la tua Pila di Protezione. Non c'è limite al numero di carte che possono essere presenti nella tua Pila di Protezione.
Pierce	Se solo il Digimon avversario viene eliminato durante un attacco da questo Digimon, questo effetto ti consente anche di verificare la Protezione dell'avversario. Questo effetto ti consente di verificare la Protezione di un avversario dopo un combattimento se solo il Digimon avversario è stato eliminato in combattimento. Questo effetto funziona anche se un attacco viene bloccato, comunque non si attiva nei combattimenti con Digimon di Protezione.
Draw x	Pesca X carte dal tuo mazzo. Questo effetto ti consente di aggiungere X carte alla tua mano dal tuo mazzo. Non c'è limite al numero di carte che puoi avere nella tua mano.
Jamming	Questo Digimon non può essere eliminato in un combattimento con un Digimon di Protezione. I Digimon con quest'abilità non saranno eliminati se perdono un combattimento con un Digimon di Protezione dell'avversario. Inoltre, se il Security Attack+ Effetto consente una verifica addizionale, quella verifica sarà effettuata.