

WIXOSS

TCG

Glossario Inglese – Italiano

A CURA DI VINCENZO D'ONOFRIO

Aggiornamento ultima espansione rilasciata:

WXDi-P08 SPREAD DIVA

- **Ability: Abilità**
Si tratta delle varie azioni, inneschi e qualità possedute dalle diverse carte del gioco (SIGNI, LRIG, Piece e Spell (rispettivamente dette in italiano “Creature o Unità”, “Avatar”, “Pezzi Forti” e “Magie”).
- **Action: Azione**
L’abilità di una carta attivabile durante la Main Phase (Fase Principale) di un giocatore. A meno che non sia specificato di poterla utilizzare un numero massimo di volte, l’abilità può essere attivata più volte finché ne si può pagare il costo.
- **Activate: Attivare/Attivarsi**
- **Add: Aggiungi, Aggiungere**
- **Additionally: Addizionalmente**
- **All: tutto/tutti/tutte**
- **Among: Tra cui/Tai quali/Tra le Quali**
- **And: E**
E, la congiunzione
- **Any: Qualsiasi/Qualunque**
- **Assassin: Assassino**
Un SIGNI (creatura o unità) che infligge automaticamente danno al giocatore avversario ignorando il SIGNI che si trova di fronte ad esso.
- **Assist LRIG: LRIG di Supporto**
Si tratta dei due LRIG (Avatar) che si trovano sui lati a fianco del Center LRIG (Avatar Centrale). Non possono attaccare, ma hanno a disposizione effetti utili e permettono di aumentare di +1 ciascuno il Limite (Limit) del tuo Center LRIG (Avatar Centrale) una volta che raggiungono il livello 2.
Un giocatore è uò effettuare può effettuare l’azione di “grow” (crescita) di un suo Assist LRIG durante l’opportuna fase del turno indicata sulla rispettiva carta un qualunque numero di volte nel medesimo turno (anche con entrambi i propri Assist LRIG se lo si desidera) fintanto che il suo livello NON supera quello del Center LRIG.
- **As long as: Fintanto che**
As long as this SIGNI is in your center SIGNI Zone: Fintanto che questo SIGNI si trova nella tua Zona SIGNI centrale.
- **Attack: Attacco**
L’azione di effettuare un attacco con un SIGNI (creatura o unità) nella sua corsia o un Center LRIG (Avatar Centrale) “downando” (ovvero girando a testa in giù) la carta con cui si sceglie di effettuare un attacco (downing o downare). Il Center LRIG può attaccare sempre, anche se un SIGNI avversario si trova nella sua stessa corsia.
- **Attack Phase: Fase di Attacco**
Durante tale fase del tuo turno un giocatore può attaccare l’avversario (Opponent) con i SIGNI (creature o unità) a sua disposizione o con il suo Center LRIG (Avatar Centrale).
Tale fase si divide in **5 passi o step**:
 - 1 **Pre-Attack Step** (passo di Pre-Attacco)

- 2 **Defense Step** (passo di Difesa)
- 3 **Signi Attack Step** (passo di Attacco dei Signi)
- 4 **LRIG Attack Step** (passo di Attacco dell'LRIG)
- 5 **Guard Step** (passo di Guardia)

- **At random: A caso, Randomicamente**

- **At the beginning of: All'inizio di**

At the beginning of your Attack Phase: All'inizio dell'atua Fase di Attacco.

- **At the End of: Alla fine di**

At the end of your turn: Alla fine del tuo turno.

- **[Auto]: (Abilità) Automatica**

Si tratta di un'abilità che si attiva automaticamente nel momento in cui si verificano specifiche e determinate condizioni di attivazione.

- **Awaken: Risveglio (o Risvegliarsi)**

Abilità che si verifica quando un SIGNI (creatura o unità), soddisfacendo una data condizione, si "risveglia", diventando più potente e guadagnando Power (Potere o Potenza), effetti addizionali o entrambi.

- **Base: Base/Di base**

- **Battle: Battaglia**

Quando un SIGNI (creatura o unità) attacca e si trova davanti un altro SIGNI, questi combattono misurando i loro power (potere o potenza). Chi ha il Power più basso viene Vanishato (rimosso dal terreno e mandato nella Ener Zone, detta Zona dell'Ener o più semplicemente dell'energia). Se i due Power sono pari, entrambi i SIGNI vengono Vanishati.

- **Become/Becomes: Diventa/Diventano**

- **Beginning: Inizio**

- **Bet (o Coin Bet): Scommessa**

Le carte con tale dicitura specificano a fianco di essa un preciso numero di Coin (Gettoni); pagando tale costo (OPZIONALE), l'effetto della carta cambierà in meglio, potenziandosi.

Esempio di testo:

Bet - (O) (As you use this spell, you may pay an additional **(O)** as a use cost.):

"**Scommessa - (O)** (Mentre giochi questa magia, puoi pagare un **(O)** addizionale come costo di utilizzo.)"

If you made a **bet**, instead... (main effect empowerment) = Se hai fatto una **scommessa**, invece... (potenziamento dell'effetto principale).

- **Bottom: In fondo**

- **Burst Icon: Icona di Innesco**

Indica che la carta ha un Life Burst, ovvero un Innesco. Se un Life Cloth (Scudo o Vita) viene distrutto (crushed), si attiva prima l'effetto di innesco; poi, risoltosi l'effetto, lo si pone come carta nella Ener Zone (Zona dell'Ener o più semplicemente dell'Energia).

- **Cannot: Non può/ Non possono**

- **Card/Cards: Carta/Carte**

- **[Constant]: (Abilità) Costante**
Si tratta di un'abilità passiva attiva fintanto che il SIGNI (creatura o unità), o qualunque altro tipo di carta, che la possiede si trova sul Terreno (Field) o in un'altra zona specificata dall'effetto.
- **Center LRIG: LRIG Centrale**
Si tratta dell'Avatar piazzato al centro della LRIG Zone (Zona degli LRIG o degli Avatar). Soltanto il Center LRIG può attaccare durante l'LRIG Attack Step (passo di Attacco dell'LRIG).
- **Check Zone: Zona d'Innesco**
Una delle zone di gioco. Qui si piazzano:
 - 1 I Life Burst (ovvero gli Inneschi) e ne si attivano gli effetti prima di piazzarli nella Ener Zone (Zona dell'Ener o più semplicemente dell'energia).
 - 2 Le SPELL (carte Magia) nel momento in cui si giocano prima di mandarle nel Trash (gli Scarti).
 - 3 I PIECE (i Pezzi Forti) nel momento in cui si giocano prima di mandarli nella EX Zone (Zona EX).
- **Class: Classe**
Rappresenta la classificazione di un SIGNI (creatura o unità). Ci sono tante varietà di classi diverse, come Angel (Angelo), Demon (Demone), Armed (Armata), Beast (Bestia), Cosmos (Spaziale), Planet (Pianeta), Labyrinth (Labirinto), Idol (Idolo), Virtual (Virtuale) e così via...
- **Coin: Gettone**
I Coin (o Gettoni) sono delle risorse generate da specifici LRIG (Avatar) quando questi vengono girati a faccia in su all'inizio della partita **COME CENTER LRIG** o quando questi crescono/salgono di Livello (LRIG GROW) durante la Grow Phase (Fase di Crescita), oppure ancora tramite le abilità di alcune carte.
Si può avere fino ad un **massimo di 5 Coin** (Gettoni) e devono essere visibili a entrambi i giocatori. Inoltre si possono usare le apposite carte dedicate per segnarli così come un qualunque segnalino, dado o piccolo oggetto.
Nota importante: i Coin (Gettoni) possono essere utilizzati per **pagare dei costi addizionali, detti Bet** (Scommessa/Scommettere), al fine di potenziare gli effetti di varie specifiche carte giocate quali per esempio SIGNI (Creature o Unità), Spells (Magie) o Assist LRIG (LRIG di Supporto).
- **Color: Colore**
Ci sono cinque colori in Wixoss:
White (Bianco)
Red (Rosso)
Blue (Blu)
Green (Verde)
Black (Nero)
Colorless (Incolore), il quale appunto NON viene considerato come un colore.
Ognuno di questi **ha la sua icona** in alto a destra sulla carta.
- **Colorless: Incolore**
Non appartiene a nessun colore. Se un costo di Ener (o energia) è Incolore, può essere pagato con qualunque tipo di colore, ma MAI viceversa.
Incolore inoltre NON può essere scelto come colore per via di un effetto, non essendo appunto trattato come tale.
- **Cost: Costo**
Si tratta del termine generico per indicare le risorse necessarie per attivare l'abilità di una carta (a card's Ability), far crescere (o evolvere) gli LRIG (LRIG grow), attivarne le abilità e giocare carte SPELL (Magia) e PIECE (Pezzo Forte).

- **Crush: Distruggere**
L'atto di distruggere un Life Cloth (Scudo o Vita) avversario tramite un attacco.
- **Crushed: Distrutto (riferito a un LifeCloth, o Scudo)**
- **Choose: Scegli (Scegliere)**
- **Choose one: Scegli uno**
- **Can: Puoi (Potere)**
- **Damage: Danno**
Quando un giocatore subisce un danno, si comporta come segue:
 - 1 Se c'è un Life Cloth (Scudo o Vita), questo viene distrutto.
 - 2 Se non ci sono Life Cloth, perde la partita (loses the game).
- **Declare: Dichiarare**
- **Discard: Scartare**
L'atto di scartare carte dalla propria mano al proprio Trash (o pila degli scarti).
- **Deal: Infliggere**
Infliggere danno a un giocatore (to deal damage to a player).
- **Deck: Mazzo**
Si tratta del tuo mazzo da gioco, composto da due sotto-mazzi:
 - 1 Il **Main Deck** (Mazzo Principale) composto da **40 carte** tra SIGNI (creature o unità) e carte SPELL (Magie).
 - 2 L'**LRIG Deck** (Mazzo degli LRIG) composto dalle carte **10 LRIG e da massimo 2 carte PIECE** (Pezzo Forte).
- **Deckout: Deck (o Mazzo) vuoto**
Quando nel tuo mazzo non rimane più alcuna carta, ed è pertanto "svuotato del tutto". In tal caso, si procede con il **Refresh** del proprio mazzo.
- **Does not share: Non condivide**
- **Double Crush: Doppia Distruzione (o Distruzione Duplice)**
Un SIGNI (creatura o unità) con tale abilità distrugge 2 Life Cloth (Scudi o Vite) anziché uno quando infligge danno all'avversario (si tratta sempre di UN SOLO danno che però distrugge 2 Life Cloth).
Più "cariche" applicate sullo stesso singolo SIGNI **non sono cumulabili**.
- **Down: Girare A Testa in Giù (o in orizzontale)**
L'atto di girare un SIGNI (creatura o unità) o LRIG (Avatar) **da verticale a orizzontale**. Quando un SIGNI o LRIG è girato orizzontale si dice "downed", altrimenti, si dice "upped". In gergo di gioco, spesso si dice direttamente "downare".
- **Draw: Pescare/Pescata/Pesca**
- **Draw Phase: Fase di Pescata**
Subito dopo la Fase di Up, detta propriamente "Up Phase", il giocatore di turno **pesca 2 carte dalla cima del suo mazzo** (tranne durante il primo turno della partita, durante il quale se ne pesca 1 sola).

- **[Dream Team]: Team Ideale**
Una combinazione a propria scelta di tre LRIG (Avatar) gruppo formato da 3 LRIG (Avatar) purché siano diversi tra loro 1) per Nome, 2) per Colore.
- **Due to: A causa di**
- **During: Durante**
- **During your turn: Durante il tuo turno**
- **During your opponent's turn: Durante il turno del tuo avversario**
- **[Enter]: (Abilità) In Entrata**
Si tratta di un'abilità che si attiva in entrata, ovvero quando un SIGNI (creatura o unità) o LRIG (Avatar) entra sul terreno (field) nel momento in cui viene giocato.
- **Each player: Ciascun giocatore**
- **Effect: Effetto**
L'effetto di una carta.
- **End: Fine**
- **End Phase: Fase Finale**
L'ultima fase di un turno di gioco. Durante tale fase si procede in tale ordine:
 - 1) Si attivano in automatico gli effetti con la dicitura "alla fine del turno...".
 - 2) Se un giocatore ha sette o più carte nella sua mano, ne scarta fino ad avere sei.
 - 3) Gli effetti con le diciture "fino alla fine del turno", "questo turno" e "fino alla prossima End Phase" terminano allo stesso modo, simultaneamente.
- **Ener Charge: Carica di Ener (Energia)**
La terza fase di un turno, subito dopo la Draw Phase (Fase di Pescata). Durante suddetta fase puoi posizionare o meno 1 carta (NON più di una e una carta soltanto) dalla tua mano o dal tuo terreno nella tua Ener Zone (Zona dell'energia).
- **Exceed: Eccedere**
Si tratta di un tipo di costo dove puoi scartare un dato numero di carte che si trovano al di sotto di uno o più dei tuoi LRIG (Avatar) sul tuo terreno (field) per potenziare gli effetti di una carta o attivarne altri.
- **Following: Come segue/Seguente**
Do the following three times: Fai come segue tre volte
- **Freeze: Congelare**
Un Signi (creatura o unità) o LRIG (avatar) congelato non può rigirarsi a testa in su (up) nella seguente "up phase" (Fase di Rigiro carte).
Più "cariche" applicate sullo stesso singolo SIGNI **non sono cumulabili**.
- **From among them: Tra di essi/e**
- **Frozen: Congelato**
Un Signi (creatura o unità) o LRIG (avatar) affetto dall'abilità "Freeze" di un SIGNI, LRIG, SPELL o PIECE.

- **Gain: Ottenere/Ottieni**
- **Get: Prendere**
Si riferisce di solito a quando un SIGNI ottiene una precisa abilità o effetto oppure quando ottiene del power (es. +2000, +5000 -1000, -12000 etc...)
- **Grow: Crescere o Crescita (detta anche Evoluzione)**
Quando un LRIG (Avatar) aumenta di Livello pagando il rispettivo costo in Ener (Energia).
- **Grow Cost: Costo di Crescita**
Il costo che un LRIG (Avatar) richiede per crescere diventando così più potente.
- **Grow Phase: Fase di Crescita**
La quarta fase di un turno (turn), durante la quale fai crescere il tuo Center LRIG (Avatar Centrale).
- **[Guard]: Guardia**
L'abilità unica di un SIGNI (creatura o unità) speciale che ti permette di parare del tutto un attacco da parte del Center LRIG (Avatar Centrale) avversario. Come per gli altri SIGNI, puoi avere massimo fino a 4 copie di un SIGNI con l'abilità [Guard] (ovvero Servant #) nel tuo mazzo e soprattutto UNO E UN SOLO SIGNI con tale abilità nel suo testo.
- **Guard Step: Sottofase di Guardia**
La sottofase che ti permette di giocare un SIGNI con l'abilità [Guard] (Guardia) mentre il Center LRIG (Avatar Centrale) avversario ti sta attaccando.
- **Harmony: Armonia**
Quando un SIGNI (creatura o unità) con Armonia entra sul terreno, viene "downato", ovvero girato automaticamente a testa in giù (is downed), a meno che non venga invece girato a testa in giù un dato numero di LRIG (Avatar) specificati di un dato colore o meno.
- **Hand: Mano**
Le carte che hai in mano. Durante la rispettiva End Phase (Fase Finale), il giocatore di turno scarta carte dalla propria mano nel proprio trash (gli scarti) fino ad averne 6.
- **Hastalyk - Traduzione del testo:**
"All'inizio della tua Attack Phase (Fase di Attacco), a meno che il tuo avversario scarti 1 carta o paghi 1 Ener di qualsiasi colore, vanisha il SIGNI che si trova in questa zona."
Curiosità: tale parola si riferisce ad un'entità maggiore del folklore e della mitologia eldritchiana degli scritti dell'autore H.P. Lovecraft.
- **Hidden Zone: Zona Nascosta**
Qualunque Zona dove il tuo avversario non può posare il suo sguardo (Il Main Deck, l'LRIG Deck, la Mano).
- **If: Se**
- **If this condition is not fulfilled... = Se questa condizione non è soddisfatta...**
- **If You: Se tu**
- **If you do: Se lo fai/ Se fai ciò**
- **If You have: Se tu hai**

- **If you made a bet, instead... = Se hai fatto una scommessa, invece...**
- **In: Nel/Nello/Nella/Nei/Nelle**
- **Instead: Invece di/Al posto di**
- **Into their trash: Nei suoi scarti**
- **Into your trash: Nei tuoi scarti**
- **It gains/It Gets: Ottiene/Prende**
- **Lancer: Lanciere**
Un SIGNI (creatura o unità) con Lancer infligge danno perforante quando sconfigge in battaglia un SIGNI avversario (distruggendo quindi un Life Cloth).
Più "cariche" applicate sullo stesso singolo SIGNI **non sono cumulabili**.
- **S Lancer: Lanciere S**
Un SIGNI (creatura o unità) con Lancer infligge danno perforante quando sconfigge in battaglia un SIGNI avversario. MA se in tal caso l'avversario non ha alcun Life Cloth (Scudo o Vita) rimasto, questi subisce un danno diretto, perdendo così la partita.
Più "cariche" applicate sullo stesso singolo SIGNI **non sono cumulabili**.
- **Leave: Lasciare**
Leave the field: lasciare il terreno.
- **Less (than): Meno (di)**
- **Level: Livello**
Il livello dei SIGNI (creature o unità) e degli LRIG (Avatar) in alto a sinistra della carta. Il livello dei SIGNI che giochi deve necessariamente essere pari o inferiore rispetto a quello attuale del tuo Center LRIG (Avatar Centrale).
- **Life Burst: Innesco (traduzione letterale: Esplosione di Vita o Vita Esplosa)**
Se un Life Cloth (Scudo o Vita) viene distrutto (crushed), si attiva prima l'effetto di innesco posizionando la carta nella Check Zone (se, per l'appunto, si tratta di un Life Burst) e poi lo si posiziona come carta nella Ener Zone (Zona dell'Ener o più semplicemente dell'energia).
- **Life Cloth: Scudo o Vita**
Si tratta di uno scudo che ti protegge dagli attacchi nemici. Ne hai sette a inizio partita, ma se subisci danno mentre ne hai zero, hai perso. La traduzione letterale è "Tessuto di Vita".
- **Limit: Limite**
Il *numeretto al di sotto del Livello (Level) del tuo Center LRIG (Avatar Centrale)*. Indica la somma massima del livello dei SIGNI (creature o unità), la quale stabilisce **il numero e i livelli SIGNI che puoi controllare** sul tuo terreno.
Gli Assist LRIG (Avatar di Supporto) di Livello 2 aggiungono sempre +1 al Limite del tuo Center LRIG.
ESEMPIO: se il Limite del tuo Center LRIG è pari a 5 e il suo Livello è pari a 2, vorrà dire che puoi controllare 2 SIGNI di livello 2 ed 1 SIGNI di livello 1, oppure 1 SIGNI di livello 2 e 2 SIGNI di Livello 1, poiché $2+2+1=5$ e $2+1+1=4$; ma NON puoi controllare 3 SIGNI di Livello 2 poiché $2+2+2=6$, il quale è maggiore del limite stabilito ovvero "5". Né tantomeno è possibile controllare nel medesimo caso 1 SIGNI di Livello 1, 1 di Livello 2 ed 1 di Livello 3 poiché quest'ultimo SIGNI supera il Livello dell'LRIG Centrale, ovvero "2".

- **Look at: Guarda (a/il/i/la/le)**
Look at your opponent's hand: guarda la mano del tuo avversario.
- **Lose: Perdere**
To lose an ability, to lose the game: Perdere un'abilità (riferito a un SIGNI), perdere la partita (riferito a un giocatore).
- **Loses: Perde**
Target SIGNI loses its abilities until end of turn: Un SIGNI bersaglio perde le proprie abilità fino alla fine del turno.
- **Lost: Perso/Persa/Persi/Perse**
- **LRIG: Avatar o "Ragazza" (è difatti l'anagramma di "GIRL")**
Il tuo alter ego, la tua rappresentazione nella partita. È la tua chiave, la quale racchiude potenti effetti e determina spesso lo stile di gioco del mazzo che le costruisci attorno.
- **LRIG Attack Step: Passo di Attacco dell'LRIG (o Avatar)**
È il quarto passo della Fase di Attacco (Attack Phase), dove puoi "downare", ovvero girare a testa in giù, il tuo Center LRIG (Avatar Centrale) per attaccare con esso.
- **LRIG Deck: Mazzo degli LRIG (o Avatar)**
L'LRIG Deck (Mazzo degli LRIG) composto dalle 10 carte LRIG (di cui tre livelli 0 tra cui uno che viene scelto come "Center LRIG" e gli altri due come "Assist LRIG") e da massimo 2 carte PIECE (Pezzo Forte).
- **LRIG Trash: Pila degli Scarti degli LRIG (o Avatar)**
Gli LRIG (Avatar) usati per pagare i costi di precise abilità o effetti vanno a finire qui.
- **LRIG Type: Tipo di LRIG**
Il tipo (Nome) dell'LRIG (Avatar).
- **LRIG Zone: Zona degli LRIG (o Avatar)**
La zona dove vai a posizionare i tuoi LRIG, situata subito sotto la SIGNI Zone (Zona dei SIGNI o creature o unità) e parallela a questa.
- **[Multi Ener]: Ener Multiplo**
Alcuni Signi possono valere come qualsiasi colore nell'esatto momento in cui vengono utilizzati per pagare dei costi di Ener (per esempio la cruciale carta Servant # oppure Mugen//Memoria).
- **Main Deck: Mazzo Principale**
Il Main Deck, ovvero il Mazzo Principale di ciascun giocatore, è composto da carte SIGNI (Creature o Unità) e carte SPELL (Magie), per un totale di 40 carte. Precisamente, all'interno vi si può avere fino ad un massimo di 20 carte Life Burst (carte Innesco).
- **Main Phase: Fase Principale**
La quinta e più importante fase del proprio turno. È possibile giocare carte **SIGNI** (creature o unità), carte **SPELL** (Magie), carte **PIECE** (Pezzi Forti), **crescere (o evolvere) uno o entrambi gli Assist LRIG** (Avatar d' Aiuto o di Supporto), **attivare abilità** dei propri Signi o LRIG (Avatar), **ritirare (retire) uno o più dei propri SIGNI** dal terreno al rispettivo trash (gli scarti). Tale ultima azione è eseguibile SOLO fino a una volta per turno e viene detta "**Retire**" (Ritirare).

- **Memoria: Tama//Memoria; Akino//Memoria; Piruluk//Memoria etc...**
I SIGNI con “//Memoria” subito dopo il proprio nome e raffiguranti alcuni dei diversi LRIG del gioco sono appunto delle versioni “SIGNI” di suddetti LRIG, e possono appartenere alle più svariate classi di SIGNI.
- **Mode: Modalità**
Adoperare una scelta tra due o più effetti di una carta.
- **More: Più/Di più**
More cards than your opponent’s hand: Più carte rispetto a quelle della mano avversaria.
- **Mulligan: Mulligare**
Prima di iniziare una partita, puoi decidere di rimescolare nel tuo deck (mazzo, precisamente il “main deck”= un qualsiasi numero di carte indesiderate della tua mano iniziale e pescare lo stesso numero di carte.
- **Must: Devi/Deve/Devono**
- **Next: Prossimo/Prossima**
- **No cards: Nessuna carta**
- **Of each of: di ciascuno/I di**
As long as there are two or more SIGNI of each those levels: Fintanto che ci sono due o più SIGNI di ciascuno di quei livelli al di sotto di questo SIGNI...
- **On: Sul**
On your opponent’s field (sul terreno del tuo avversario)
- **Onto: Sul**
Onto your field (sul tuo terreno).
- **Or less: O meno**
With Power 10000 or less (con Potere 10000 o meno).
- **Or more: O più**
As long as you have four or more cards in your hand (Fintanto che hai quattro o più carte nella tua mano).
- **Order: Ordine**
- **Owner: Proprietario (o Possessore)**
- **Perform: Eseguire (un’azione)**
- **PIECE: Pezzo Forte**
Una delle varie tipologie di carte, **si trova nell’LRIG Deck** (Mazzo degli LRIG), ne puoi avere **massimo 2** e sono delle speciali carte tipicamente forti che vengono giocate pagando il loro rispettivo costo in Ener (o energia) durante il proprio turno (dicitura Main Phase) o durante l’a Fase di Attacco (Attack Phase) propria (ovvero durante il Pre-Attack Step o “Passo di Pre-Attacco”) o avversaria (precisamente durante il Defense Step, o “Passo di Difesa”, dell’Attack Phase del tuo avversario).

- **Play First: Giocare per Primo**
Dopo aver deciso chi inizia per primo, tale giocatore dà il via alla partita. Durante il suo primo turno di gioco di tale partita, **pescherà soltanto 1 carta anziché 2** durante la sua Draw Phase (Fase di Pescata) e **non potrà attaccare** (attack) con i suoi SIGNI né con il suo Center LRIG (Avatar Centrale), MA soltanto per quel turno.
- **Player: Giocatore**
- **Power: Potere o Potenza**
Si tratta della forza di un SIGNI (creatura o unità).
- **Pre-Attack Step: Passo di Pre-Attacco**
Sottofase prima della Attack Step (Fase di Attacco) durante la quale si possono attivare delle abilità [Auto] di alcuni SIGNI (creature o unità) o LRIG (Avatar), a patto che questi ultimi, nel caso di Assist LRIG (Avatar di Supporto) abbiano la dicitura "Attack Phase".
- **Public Zone: Zona Pubblica**
Una o più zone di gioco visibili a entrambi i giocatori.
- **Put target SIGNI from your trash onto your field:**
Sposta (Put) un SIGNI (Creatura o Unità) bersaglio (Target) dai tuoi scarti (Trash) al tuo Terreno (Field).
- **Put the top X cards of your deck into your trash:**
Metti le prime X carte del tuo deck (Mazzo) nei tuoi scarti. Tale azione nel gergo tecnico dei TCG è anche detta "Millare" o "Macinare".
- **Random: Casuale/A caso**
- **Recieve: Ricevere**
Recieve damage: Ricevere danno.
- **Refresh: Rimescolare da Zero (o Refreshare)**
Quando esaurisci le carte nel tuo Deck (Mazzo). In tal caso dovrai procedere come segue: prendi le carte nel tuo Trash (i tuoi scarti), **rimescolale e usale come nuovo Deck**. MA, dopo aver fatto ciò, si verificherà una **penalità**: dovrai spostare un Life Cloth (Scudo o Vita) **direttamente nel Trash**, senza alcuna possibilità di attivarne l'eventuale Innesco.
Se ti capita di "refreshare" mentre non hai alcun Life Cloth (Scudi o Vite) rimasto, non perdi la partita né si verificano penalità di alcun genere.
MA, se Refreshi **due volte in un turno**, il turno si chiude **IMMEDIATAMENTE** con il secondo Refresh.
- **(the) Rest: il resto, il/le rimanenti**
Si riferisce di solito alle carte del Deck o della Mano di un giocatore.
- **Retire: Ritirare**
Durante la tua Main Phase (Fase Principale) puoi mandare dal terreno (field) al tuo trash (i tuoi scarti) un qualsiasi numero dei tuoi SIGNI (Creature o Unità) che controlli, una e una sola volta per turno.
- **Return: Far ritornare/Fai ritornare/Far tornare/Fai tornare**
Return target SIGNI on your opponent's field to it's owner's hand: fai tornare un SIGNI bersaglio sul terreno del tuo avversario in mano al suo proprietario.

- **Rise: Ascesa o Evoluzione**
Meccanica che vede uno specifico SIGNI (creatura o unità) che, non momento in cui è stato giocato, viene piazzato (place) solitamente sopra (on top of) ad un altro che verifica precise condizioni di razza e/o tipo (Tone) come se fosse una vera e propria evoluzione.
Si tratta di un'abilità tipica di SIGNI molto potenti e dall'alto Power (tra 10000 e 13000 di solito).
- **Rule-Based Action: Azione Basata su una Regola**
Azioni che si verificano quando certe condizioni si riscontrano durante il corso di una partita, **tranne che**, però, durante la risoluzione di abilità od effetti di una o più carte.
- **Selector: Giocatore**
Si tratta del termine utilizzato nella Lore di Wixoss (e difatti nell'Anime) per riferirsi al giocatore o duellante.
- **Servant # (Servant Sharp)**
Un SIGNI (Creatura o Unità) che, grazie alla sua particolarissima abilità "**Guard**" (Guardia) può essere scartato durante il Guard Step (Sottofase di Guardia) per bloccare l'attacco (attack) dell'LRIG (Avatar) avversario.
- **Servant ZERO**
Un SIGNI (Creatura o Unità) che diventa un Servant Zero per effetto di una carta perde ogni abilità, nome e tipo (quest'ultimo diventa "Primat Spirit" ovvero "Spirito Primordiale"); perde anche il proprio colore (diventando quindi colorless, cioè incolore) e il suo power (potere o potenza) scende a 1000, così come il suo livello diventa 1.
- **Shadow: Ombra**
Un SIGNI (Creatura o Unità) con l'abilità Shadow è immune dall'essere bersagliato da certi effetti, abilità e/o precisi tipi di carte specificati dall'abilità Shadow stessa. Se non vi è precisato alcun tipo preciso di carta, vuol dire che il SIGNI con "Shadow" non può essere bersagliato **IN ALCUN MODO** dagli effetti del tuo avversario.
- **Shuffle: Mischiare o Mescolare (di solito la propria Mano o Deck)**
- **SIGNI: Creatura o Unità**
Le creature che giochi in campo per difenderti ed attaccare.
- **SIGNI Attack Step: Passo di Attacco dei Signi**
Il terzo passo dell'Attack Phase (Fase di Attacco) dove puoi attaccare l'avversario girando a testa in giù (down) i tuoi SIGNI (creature o unità).
- **SIGNI Zone: Zona dei Signi**
Una delle tre zone frontali anteriori dove puoi posizionare i tuoi SIGNI (creature o unità).
- **Soul: Anima**
Una carta LRIG (Avatar) posizionata al di sotto di un SIGNI, per via di un determinato effetto, al fine di conferirne particolari effetti.
- **Spell: Magia**
Un tipo di carta dai vari effetti e che giochi pagandone il suo costo in Ener (o energia).
- **Spell Cut-In: Frangente della Spell (Magia)**
Il preciso istante che un giocatore posiziona una carta magia (Spell) nella Check Zone (Zona d'Innesco) per giocarla e attivarne così gli effetti.
- **Stay: Rimanere, Stare**

- **Take Damage: Subire Danno/Danni:**
Quando un SIGNI (Creatura o Unità) o Center LRIG (Avatar Centrale) avversari colpiscono uno dei tuoi LifeCloth (Vite o Scudi) distruggendotelo (Crush). In tal caso, il/gli Life Cloth distrutto/i va/vanno nella Check Zone (Zona di Controllo) per verificare la presenza di eventuali Life Burst (o Inneschi).
- **Target: Bersaglio**
Quando un elemento del gioco viene influenzato direttamente da un effetto o abilità di una carta. In questo TCG (come anche in molti altri), tale vocabolo **NON** si traduce con il termine “obiettivo”.
- **[Team Action]: (Abilità) Azione di Squadra**
Un’azione eseguibile soltanto se tutti i tuoi LRIG (Avatar) fanno parte dello stesso Team (Squadra).
- **[Team Auto]: (Abilità) Automatica di Squadra**
Un’abilità automatica che si verifica soltanto se tutti i tuoi LRIG (Avatar) fanno parte dello stesso Team (Squadra).
- **[Team Constant]: (Abilità) Costante di Squadra**
Un’abilità costante che ha effetto soltanto se tutti i tuoi LRIG (Avatar) fanno parte dello stesso Team (Squadra).
- **[Team Enter]: (Abilità) all’Entrata di Squadra**
Un’abilità in entrata che ha luogo soltanto se tutti i tuoi LRIG (Avatar) fanno parte dello stesso Team (Squadra).
- **[Team]: Squadra/Band**
Un preciso gruppo formato da 3 LRIG (Avatar) speciali particolari appartenenti a tale “Team”.
- **That: Quello**
- **That does not share with: Che non condivide con**
- **Then: Poi**
- **There Are: Ci sono/Si trovano**
- **There is: C’è/Si trova**
- **They: Lui/Lei**
Si riferisce di solito all’avversario contro il quale si sta giocando contro.
- **This: Questo/a**
- **This ability remains applicable even after your Center LRIG has grown:**
Quest’abilità rimane applicabile anche dopo che il tuo Center LRIG (Avatar Centrale) è cresciuto (evoluto).
- **Time/Times: Volta/Volte**
- **(on) Top: In cima**
On top of your Deck: In cima al tuo mazzo.
- **Top (card of your Deck): La prima (carta del tuo deck)**

- **Total: Totale**
- **Trash**
Gli scarti, o cimitero, dove vanno a finire le carte scartate dalla mano, dagli LRIG (Avatar), le SPELL (Magie) giocate e le carte usate come Ener (energia) dalla Ener Zone (Zona dell'Ener o dell'energia).
- **Trigger (a Life Burst): Innescare un Life Burst**
Risolvere l'effetto di uno o più Inneschi (Life Burst) mentre si trovano nella Check Zone. Immediatamente dopo aver fatto ciò, l'innescio in questione viene posizionato nell'rispettiva Ener Zone (Zona dell'Ener o dell'energia).
- **Turn: Turno**
Il turno di gioco.
- **Up: Girare a testa in su (o in verticale)**
Un SIGNI (creatura o unità) a testa in su si dice "upped".
- **Up Phase: Fase di Rigiro**
La prima fase del turno, durante la quale si rigirano a testa in su (o in orizzontale) gli LRIG (Avatar) e i SIGNI (creature o unità) che si trovano a testa in giù (o in orizzontale) sul tuo terreno di gioco.
- **Up To: Fino a (quantità)**
- **Underneath: Al di sotto di**
Underneath this SIGNI: Al di sotto di questo SIGNI (Creatura o Unità); From underneath this Signi into your trash: da sotto questo SIGNI agli scarti.
- **Unless: A meno che**
- **Until: Fino a ché, Fino a (durata temporale)**
- **Until end of turn: Fino alla fine del turno**
- **Use Conditions: Condizioni d'Uso, Condizioni di Utilizzo**
- **Use Cost: Costo di Utilizzo**
- **Vanish: Vanishare o Rimuovere**
Quando un SIGNI (creatura o unità) viene **rimosso dal terreno** (in seguito a una battaglia o ad un effetto) e **finisce per tanto nella Ener Zone** (Zona dell'Energia).
- **[Virus]: Virus**
Si tratta di una particolare meccanica di gioco relativa all'LRIG "Nanashi". Una carta Virus viene **posizionata in una o più zone del campo di battaglia di un giocatore**. La dicitura di una carta Virus è la seguente:
 - "Solo uno e un solo [Virus] può essere posizionato in una singola SIGNI Zone (Zona dei SIGNI). I SIGNI **che si trovano nella stessa SIGNI Zone nella quale è presente un [Virus]** diventano automaticamente infettati (Infected)."
 - Una SIGNI Zone può avere **un solo Virus per volta** (non può pertanto averne più di uno e uno solo allo stesso tempo).
 - Ogniqualvolta un SIGNI infettato viene spostato in un'altra SIGNI Zone dove non si trova un Virus, allora il SIGNI in questione **non sarà più infettato**.

- **Without: Senza**
- **When: Quando**
- **Whenever: Ogniqualevolta/Quandunque**
- **With (a): Con (un/una)**
- **Would: Sta per**
If this SIGNI would leave the field: Se questo SIGNI sta per lasciare il terreno...
- **You may pay: Puoi pagare (un costo, generalmente in Ener)**
- **Zone: Zona**
Dove le carte vengono messe. Si tratta di zone pubbliche.
- **You have: (Tu) hai**
- **You may: (Tu) puoi**
- **Your: Il Tuo/ La Tua/ I Tuoi/ Le Tue**
- **{1/Game}: Una sola volta per Partita**
Un'abilità di una carta utilizzabile soltanto una volta durante la partita.
- **{1/Turn}: Una sola volta per Turno**
Un'abilità di una carta utilizzabile soltanto una volta per ciascun turno di gioco.
- **I numeri essenziali in Wixoss:**
One: Uno – Two: Due
Three: Tre – Four: Quattro
Five: Cinque – Six: Sei
Seven: sette – Eight: Otto
Nine: Nove – Ten: Dieci

E ora che hai un'utile strumento per giocare comprendendo appieno i testi delle carte...

DIVERTITI, SELECTOR!!!

Attenzione: questo Glossario ENG-ITA per il gioco di carte Wixoss è totalmente GRATUITO ed è stato pensato **da un giocatore per i giocatori**, al solo scopo di facilitare l'esperienza di gioco per coloro che non comprendono appieno i vari termini tecnici o la lingua inglese.