

REGOLAMENTO SEMPLIFICATO IN ITALIANO DI

WIXOSS

A cura di Vincenzo D'Onofrio

Che cos'è Wixoss?

Si tratta nient'altro che del nuovo ed entusiasmante TCG (trading card game o gioco di carte scambiabili/collezionabili), semplice da imparare ed altamente strategico e dinamico!

Come un po' tutti i giochi del genere, **in ogni partita partecipano due giocatori**, sfidandosi in un vero e proprio **duello a turni alterni** con l'obiettivo di vincere la partita sconfiggendo l'avversario **riducendo a 0 i suoi "Life Cloth"** (detti anche più semplicemente "scudi") per poi scagliare un ultimo colpo finale, tutto ciò utilizzando le proprie risorse a disposizione, tra cui potenti SIGNI e bellissimi LRIG (anagramma di "GIRL").

In particolare, questi ultimi saranno gli "Avatar" di ciascun giocatore, il quale ne avrà tre a disposizione: uno centrale e due ausiliari. Ma, procediamo con calma e partiamo dalle basi.

L'occorrente per giocare

Ciascun giocatore, per disputare una partita di questo innovativo gioco di carte, avrà a sua disposizione un **"deck" personalizzabile, ovvero un mazzo di carte** (ottenibili tramite booster packs, booster box e/o mazzi precostruiti ufficiali).

Ogni deck è costituito da **2 sottomazzi**:

- *Main Deck*: è il mazzo principale, composto da esattamente **40 carte, tra le quali SIGNI (le creature o unità del gioco) e SPELL (ovvero le magie)**. Tali carte sono caratterizzate dal dorso nero.

- *LRIG Deck*: è formato da un massimo di **10 carte LRIG (gli "Avatar" che vanno a definire un mazzo) e fino a 2 carte PIECE (detti anche "Pezzi Forti")**. Tali carte sono caratterizzate da due rispettivi dorsi bianchi diversi.

Le varie tipologie di carte

In questo gioco, ti troverai ad avere in tuo possesso **tre LRIG diversi, i quali andranno a definire i colori e la strategia del tuo Main Deck**. Precisamente, le carte all'interno del Main Deck devono rispettare i colori dei tuoi tre LRIG.

Difatti, in Wixoss vi sono **cinque colori in totale, ciascuno con le varie e diverse, rispettive strategie** che vanno a definire e, appunto, colorare il gioco:

- *Rosso*: attacco e aggressività
- *Blu*: controllo e pescata
- *Verde*: risorse e potenza
- *Bianco*: protezione e rimozione
- *Nero*: uso degli scarti e pressare l'avversario
- ***Incolore***: alcune peculiari carte dagli effetti vari; **non è considerato un colore come gli altri.**

Esempio: un mazzo con due LRIG rossi e uno bianco potrà appunto includere carte bianche e rosse, ma NON carte nere, blu e/o verdi.

NOTA: quanto alle carte incolori, queste **possono essere incluse in un mazzo con qualunque combinazione di colori.**

Ritornando agli LRIG, nel tuo Deck ti ritroverai a distinguerne **due tipologie**:

- *Center LRIG*: si tratta del tuo **Avatar centrale e viene piazzato al centro del tuo campo di battaglia**, al centro della "LRIG Zone" (o zona degli LRIG).

Evolvendolo ("Grow Up" o "Glow") man mano che la partita andrà avanti di turno in turno, **augmenterà di livello, dallo 0 fino al 3**, permettendoti di **sbloccarne il massimo potenziale** e giocare carte sempre più potenti in corrispondenza del suo livello attuale durante la partita.

- *Assist LRIG*: si tratta di un LRIG di supporto, **livellabile fino al 2 e capace di beneficiare l'LRIG centrale con degli effetti vantaggiosi evolvendo** ("Grow Up") in determinati momenti della partita. È possibile averne fino a due nel proprio LRIG Deck.

- *PIECE*: Una carta PIECE non è altro che una vera e propria **"mossa finale"** (appunto, il Pezzo Forte) **utilizzabile pagando il relativo costo e soddisfacendone le condizioni d'utilizzo.**

Adesso, vediamo meglio le carte che vanno a comporre il Main Deck!

- *SIGNI*: si tratta delle **creature o unità che schiererai sul campo di battaglia per attaccare** l'avversario e usare le loro potenti e versatili abilità.

- *SPELL*: carte "magia" **utilizzabili soltanto durante il tuo turno.** Per utilizzare la loro ampia varietà di effetti, viene pagato un costo.

Ora che abbiamo visto da quali elementi è composto un mazzo, vediamo come va costruito correttamente!

Main Deck:

- È composto da **esattamente 40 carte** dal dorso nero, ossia **SIGNI e SPELL.**
- In tale deck è possibile avere **fino a 4 copie** della stessa carta.

- Puoi includere, tra SIGNI e SPELL, **fino a 20 carte con un "LifeBurst" ciascuna** (detto più semplicemente "Innesco", si trova **in fondo alla carta** ed è contrassegnato dalla **rispettiva icona**).
- **NON può essere consultato in alcun momento della partita** se non per lo specifico effetto di una carta.

LRIG Deck:

- È composto da **massimo 10 carte LRIG** (di cui uno "centrale" e due "assist" o ausiliari) e **fino a 2 carte PIECE**. Hanno tutte il dorso bianco.
- Questo deck **NON può avere carte con lo "stesso e identico nome"**.

NOTA: ovviamente, di ciascun differente LRIG nel tuo LRIG Deck puoi tranquillamente avere una carta diversa che condivide comunque lo stesso nome con il livello precedente e successivo.

- **Puoi tranquillamente consultarlo** in qualunque momento della partita.

Limitazioni relative ai colori del Deck

- Il Main Deck e l'LRIG deck possono **includere soltanto carte degli stessi colori dei tre LRIGs** che **posizioni nell'apposita zona sul tuo campo di battaglia** a inizio partita, e le carte incolore.
- Quanto alle carte aventi due o più colori, se una carta presenta **un colore o più che non rispecchia quelli dei tre LRIGs**, **non può essere inclusa** nel Deck.

Bene, ora che sappiamo qual è l'occorrente per giocare, vediamo come si svolge una partita di Wixoss!!

Le zone del gioco:

Vediamo insieme adesso da quali zone formato il campo di gioco o terreno (detto field):

- **Deck Zone:** in alto a destra, è **dove si posiziona il proprio Main Deck** (mazzo principale).
- **EX Zone:** detta anche Extra Zone, in questa zona **vanno i PIECE dopo essere stati utilizzati e, in generale, le carte rimosse dal gioco** (quindi al di fuori delle altre zone). Si trova subito sopra la Deck Zone.
- **Trash:** gli scarti (o cimitero), **dove vanno le carte scartate dalla mano o dal Main Deck così come le carte che vengono utilizzate per pagare i costi di altre carte o effetti**. Si trova subito sotto la Deck Zone.
- **Mano:** si tratta infatti delle **carte che hai in mano e che puoi giocare** durante la partita.
- **LRIG TRASH:** si tratta della **zona dove vanno a finire le tue carte LRIG scartate per effetti o costi**. Si trova subito sotto il TRASH.
- **LRIG Deck Zone:** **subito a sinistra dell'LRIG TRASH**, è dove posizioni il tuo LRIG Deck.

- *Life Cloths*: qui vengono **posizionati i tuoi scudi a inizio partita**. Se li perdi tutti e subisci un attacco, **perdi la il duello!!!**

- *Check Zone*: la zona di “**controllo**”, si trova subito a sinistra dei Life Cloths ed è dove i tuoi scudi vengono posti **prima di diventare “Ener”** a seguito della loro distruzione dovuta all’aver subito ciascun rispettivo danno.

- *Ener Zone*: si trova **subito sopra la Check Zone**, ed è **dove gli scudi**, dopo aver effettuato il “check” (o controllo dell’Innesco), **vengono posizionati**. In questa zona vengono poste anche delle carte dalla mano o dal terreno come “**Ener**” durante l’apposita “**Ener Phase**”.

- *LRIG Zones*: sono **le tre zone che si trovano subito sopra i Life Cloths e dove posizionerai i tuoi rispettivi LRIGS a inizio partita**. La zona centrale viene detta “Center LRIG Zone”.

- *SIGNI Zones*: si tratta delle **tre zone subito sopra e parallelamente alle LRIG Zones, ed è qui che puoi schierare i tuoi SIGNI**.

Preparazione della partita

Bene, adesso è il momento di imparare la struttura di un turno durante una partita di Wixoss nell’ordine delle sue fasi di gioco:

Prima di tutto, **si posizionano i propri tre LRIGs nelle rispettive LRIG Zones coperti**, così come il proprio LRIG Deck ed il Main Deck nelle zone apposite che abbiamo esaminato prima. In particolare, quest’ultimo **viene mischiato meticolosamente da ciascun giocatore**, il quale, dopo aver fatto ciò, **pescherà cinque carte dalla cima del suo mazzo**, andando a costituire la sua “**mano iniziale**”.

Subito dopo ciò è possibile effettuare l’azione di “**mulligan**”, la quale consiste nel **rimescolare un qualsiasi numero di carte indesiderate dalla propria mano nel Deck e pescarne altrettante**. Tale azione è eseguibile **UNA ED UNA SOLA VOLTA per partita**.

Nel momento in cui si sta per dare inizio alla partita, **si decide con un metodo a scelta** (lancio di un dado, di una moneta, sasso carta forbici eccetera...) **chi incomincerà a giocare per primo**, iniziando così il 1° turno di gioco, ciò dopo che entrambi i avranno esclamato “Open!”, rivelando così i propri LRIGs girandoli a faccia in su. Da questo momento, i due giocatori sono pronti per dare il via alle danze!

Il turno di gioco

Bene, è ora il momento di imparare la struttura di un turno in una partita di Wixoss nell’ordine delle sue fasi di gioco:

- 1) **Up** Phase (Fase di “*Upping*”)
- 2) **Draw** Phase (Fase di *Pescata*)
- 3) **Ener** Phase (Fase di *Ener o Energia*)
- 4) **Grow** Phase (Fase di *Crescita*)

- 5) **Main** Phase (Fase *Principale*)
- 6) **Attack** Phase (Fase di *Attacco*)
- 7) **End** Phase (Fase *Finale*)

Adesso, esaminiamole meglio nello specifico:

- *Up Phase*: Durante tale fase, **si “uppano” (ovvero girano da orizzontali a verticali, attive) tutte le carte** che si trovano **“downate” (ovvero in orizzontale, a riposo)** sul tuo terreno (sia SIGNI che LRIGs).

- *Draw Phase*: In questa fase, **il giocatore di turno pesca 2 carte dalla cima del proprio mazzo e le aggiunge alla propria mano.** NOTA: il giocatore che inizia per primo la partita (quindi che gioca il 1° turno di gioco) ***ne pescherà 1 sola.***

- *Ener Phase*: è la fase nella quale il giocatore di turno può **scegliere una carta dalla sua mano o una dal suo terreno (in tal caso SOLTANTO un SIGNI in una delle SIGNI zone) e posizionarla nell’Ener Zone**, le cui carte potranno essere **utilizzate per pagare i vari costi di carte ed abilità durante la partita così come il “Grow Cost” di ciascun proprio LRIG.** NOTA: tale azione in questa fase è del tutto opzionale e ***non può essere effettuata più di una sola volta per turno.***

- *Grow Phase*: in tale fase il giocatore di turno può **pagare il costo necessario per fare crescere (“Grow Up”) il suo LRIG centrale (Center LRIG) di 1 livello.** Tale azione può essere effettuata una sola volta in questa fase e per turno, ed inoltre ***non è obbligatoria.***

- *Main Phase*: la fase principale del turno, durante la quale il giocatore può effettuare le seguenti azioni **in qualunque ordine e quante volte desideri:**

- **Schierare un SIGNI dalla mano sul terreno** purché il suo livello sia pari o inferiore a quello dell’LRIG centrale e il limite di quest’ultimo non venga superato (il “limite” è dato ***dalla somma totale dei livelli dei SIGNI*** che si trovano sul tuo terreno e **non deve MAI superare il numero che si trova al di sotto del livello della carta dell’LRIG centrale**).
- **Giocare una SPELL dalla mano.** In tal caso, la SPELL viene posizionata scoperta nella Check Zone, ne si risolve l’effetto, dopodiché va nel TRASH.
- **Giocare un PIECE dal tuo LRIG Deck con la dicitura “Main Phase”.** Una carta PIECE, dopo essere stata giocata, posizionandola scoperta nella Check Zone, viene invece spostata nella EX Zone dopo che il suo effetto è stato risolto in tal modo..
- **Crescere o Evolvere (“Grow-up”) un Assist LRIG con la dicitura “Main Phase” dal tuo LRIG Deck** (in tal caso si prende la carta con lo stesso LRIG ed un livello superiore, e la si piazza sopra il livello precedente). Il Livello degli Assist LRIGs sul tuo terreno deve essere ***SEMPRE pari o inferiore a quello del proprio Center LRIG.***
- **Usare un’abilità con la dicitura “Action” (azione)** presente nel testo delle carte sul proprio terreno (Sia SIGNI che LRIGs).
- **Retire (Ritirare),** ovvero prendere uno o più SIGNI sul proprio terreno e **spostarli direttamente nel TRASH.** Per quanto quest’azione possa di primo acchito sembrare senza senso, può in realtà rivelarsi molto strategia ed utile!

- *Attack Phase*: il momento in cui puoi **attaccare con i tuoi SIGNI e con il tuo Center LRIG**. Si divide nei seguenti **“Step”** nel seguente ordine che va **SEMPRE** rispettato:

1) *Pre-Attack Step*: puoi **evolvere (grow-up) uno o più Assist LRIGs con la dicitura “Attack Phase”** quante volte vuoi e lo stesso vale per le loro **abilità “action”**.

2) *Defense Step*: **il tuo avversario può evolvere (grow-up) uno o più Assist LRIGs con la dicitura “Attack Phase”** nel proprio testo quante volte vuole. Lo stesso vale per le **abilità “action”** all’interno della carta. Lo stesso vale per le carte **PIECE** con tale dicitura **“Attack Phase”**.

3) *SIGNI Attack Step*: puoi **attaccare con ciascun SIGNI che controlli “downandolo”** (ovvero girandolo in orizzontale, a riposo).

- **Se davanti a un tuo SIGNI attaccante ve ne è un altro avversario**, allora si fa un confronto tra i rispettivi **“power”** (potere o forza); **il SIGNI con power inferiore viene “vanishato”** (ovvero diventa Ener, o energia, e va quindi spostato nella corrispettiva Ener Zone). Se i power sono invece uguali, **nessuno dei due** viene vanishato. Un SIGNI viene **vanishato anche nel caso in cui, per via di un effetto, il suo power scende a 0**.

NOTA: in questo gioco i SIGNI (ovvero le *creature o unità di ciascun giocatore*) **attaccano sempre nella “corsia” in cui sono stati schierati** e non possono spostarsi da tale **PER ALCUN MOTIVO** *eccetto che per un effetto che, specificamente, permette o impone ciò*.

- **Se davanti a un tuo SIGNI attaccante la corsia è libera**, questo farà **“uno e un solo danno”** al tuo avversario, **distrugendogli (“crush”) uno dei suoi Life Cloth (o scudi)**.

IMPORTANTE: in caso di danno subito, il giocatore **prende la prima carta dei suoi scudi che è stata così distrutta e la posiziona nella Check Zone**; se in basso al centro presenta un **“Life Burst” (o innesco), delineato dal simbolo di un cristallo bianco a sei punte, allora se ne attivano gli effetti**, dopodiché va nella Ener Zone. In caso contrario, viene direttamente e comunque posto in tale zona, **senza l’attivazione di alcun effetto LifeBurst** (o innesco).

4) *LRIG Attack Step*: dopo aver attaccato (o meno) con i tuoi SIGNI, **puoi downare il tuo LRIG per attaccare con esso**. Tale attacco **ignora qualunque SIGNI presente sul terreno avversario** ed è imprescindibilmente diretto.

5) *Guard Step*: in tale passo, l’avversario può **decidere di compiere l’azione di “Guard” (o guardia)** scartando una carta dalla sua mano che abbia appunto tale abilità nel testo, **annullando così l’attacco del tuo LRIG (azione di “guard” o guardia)**. In caso contrario, l’avversario subisce un danno e pertanto uno dei suoi scudi (Life Cloth) viene distrutto e si fa il “check”.

- *End Phase*: la vera e propria **fase finale di un turno**, durante la quale si procede in tale ordine:

1) si attivano in automatico gli effetti con la **dicitura “alla fine del turno...”**.

2) se hai sette o più carte nella tua mano a fine turno, **ne scarterai fino ad averne sei**.

3) gli effetti con le diciture **“fino alla fine del turno”, “questo turno” e “fino alla prossima end phase” terminano allo stesso momento, simultaneamente**.

Dunque, il turno attuale si conclude, passando a quello del prossimo giocatore, e così via...

Bene, ci siamo quasi! Non ci resta adesso che qualche ultimo, piccolo approfondimento.

LRIG: le carte LRIG possiedono un **Livello (in alto a sinistra) e un limite (subito sotto)**. Quest'ultimo, nel caso del Center LRIG, va a stabilire quanti SIGNI puoi avere sul terreno e come, in particolare il loro livello non deve MAI superare quello del tuo LRIG centrale.

Quanto agli Assist LRIGs, questi, arrivati al livello 2, **garantiscono un aumento di +1 al limite del tuo Center LRIG**, permettendoti ulteriormente di giocare SIGNI più potenti e in maggior numero.

SIGNI: i SIGNI possiedono **anch'essi un livello** (situato sempre in alto a sinistra) e sono caratterizzati da un **punteggio numerico di forza** (o power, il quale si trova in basso a sinistra), **il nome** (in alto al centro), **eventuali abilità sottoforma di testo** (al centro della carta) e **la classe** (ragazze meccaniche o guerriere, angeli e demoni, entità cosmiche o mitologiche, bestie fantastiche ed altro ancora...) che li definisce, oltre all'eventuale possibilità di avere un **effetto da innesco (Life Burst)** posto in basso al centro.

SPELL: si tratta come abbiamo visto di **carte giocabili dalla mano pagando il rispettivo costo in ener (energia) dalla Ener Zone**, piazzandole nella Check Zone e poi nel Trash una volta che en si sono risolti gli effetti. Anche queste carte **possono presentare effetti da innesco**.

PIECE: i "pezzi forti" di un Deck, funzionano esattamente come le SPELL, ma si trovano nell'LRIG Deck e possono avere anche la dicitura "Attack Phase" e una volta utilizzati **vengono spostati nella EX Zone**.

Enter: si tratta di un'abilità "in entrata", ovvero che **si attiva nel preciso momento in cui una carta viene giocata**.

Auto: un'abilità Auto si attiva appunto "automaticamente", cioè **quando una data condizione si verifica**.

Const: abbreviazione di "costante", implica un effetto passivo **fintanto che la carta si trova in una specifica zona di gioco**.

Action: un'abilità di questo tipo è **attivabile in dati momenti del gioco, spesso pagando un costo** di vario tipo.

TEAM: ovvero precise combinazioni di alcuni LRIG specifici che, assieme permettono di avere accesso a notevoli e potenti **"abilità di squadra" (Team Ability)** o particolari e devastanti **Pezzi Forti legati a loro (Team PIECE)**.

Alcuni esempi di TEAM in Wixoss sono "Ancient Surprise", "No Limit", "Diagram" "Deus Ex Machina", le famose V-Tubers "Sanbaka" e così via...

DREAM TEAM: si tratta invece di **combinazioni a piacere di tre a scelta LRIG diversi per nome e per colore**, un po' l'opposto del concetto precedente.

Difatti, Wixoss è un particolarissimo ed intrigante TCG che, come nessun altro, offre infinite e stimolanti possibilità di deckbuilding, una vasta elaborazione di strategie e tattiche assieme a tante bellissime e stravaganti illustrazioni curate in ogni minimo dettaglio, proprio come gli stessi layout di ciascuna carta. Capace di entusiasmare i più svariati ed esigenti tipi di giocatori, accontentando sia i “competitive players” che i più “casual” e “carefree”, Wixoss (ovvero “Wish Across”) offre un’esperienza di TCG semplicemente unica e dal divertimento assicurato!!

Bene, adesso che conosci le regole di questo entusiasmante gioco di carte, non ti resta che procurarti un mazzo e giocare. Dunque...

**DIVERTITI,
SELECTOR!!!**

Attenzione: questo regolamento semplificato in italiano per il gioco di carte Wixoss è totalmente **GRATUITO** ed è stato creato da un giocatore per i giocatori, al solo scopo di facilitare l’esperienza di gioco ed avere un riferimento in lingua italiana relativo alle regole ufficiali di tale TCG.