

Preparare la Partita

- ① Ogni giocatore prepara il proprio mazzo principale, mazzo delle pietre magiche e carta sovrano.
- ② Ogni giocatore mischia il suo mazzo principale e mazzo delle pietre magiche e posiziona ciascuno di essi nelle rispettive zone.
- ③ I giocatori poi usano un metodo casuale per determinare il giocatore che decide chi inizierà la partita.
- ④ Ogni giocatore pesca cinque carte dal suo mazzo principale e le mette nella sua mano. A partire dal giocatore che inizia, ogni giocatore può scegliere un qualsiasi numero di carte dalla propria mano e metterle in fondo al suo mazzo principale in qualsiasi ordine, poi pescare altrettante carte. Ciò si chiama "effettuare un mulligan".
- ⑤ Ogni giocatore posiziona contemporaneamente il suo sovrano, mettendolo nella sua area del sovrano, quindi la partita comincia e il giocatore che inizia svolge il suo primo turno.

Sequenza del Turno

① Fase di Acquisizione

※ Se sei il giocatore che inizia, non peschi la carta durante la fase di acquisizione del tuo primo turno.

Pesca una carta dal tuo mazzo principale e mettila nella tua mano.

② Fase di Recupero

※ Ogni giocatore salta la sua fase di recupero durante il suo primo turno.

Recupera tutte le tue carte spossate (girale in verticale).

③ Fase Principale



Puoi fare parecchie cose in qualsiasi ordine, un qualsiasi numero di volte. Vedi la tabella a destra per maggiori dettagli.

④ Fase Finale

Tutto il danno inflitto ai risonatori e sovrano-G viene rimosso. Se il giocatore di turno ha più carte in mano del suo limite di carte, quel giocatore deve scartare fino ad avere un numero di carte pari al suo limite di carte in mano. Il limite di carte in mano è pari a sette carte. Poi, l'avversario di quel giocatore diventa il giocatore di turno e inizia il suo turno.

Azioni che puoi effettuare in qualsiasi momento (vedere "Rincorsa" per maggiori dettagli).

Puoi effettuare le seguenti azioni in qualsiasi momento, anche durante il turno del tuo avversario o durante una battaglia.

- 1 : Giocare una Magia: Canto-Istantanea dalla tua mano pagando il suo costo. Fai ciò che la carta ti indica nell'ordine in cui è scritta, poi mettila nel tuo cimitero.
- 2 : Giocare un'abilità attiva di una delle tue carte pagando il suo costo di attivazione. Tutte le abilità attiva contengono il simbolo (:). La parte prima dei due punti è il costo di attivazione. La parte dopo i due punti è l'effetto che ottieni quando paghi il costo di attivazione. Se il simbolo  appare nel suo costo, significa che spossare quella carta fa parte del suo costo di attivazione. Se quella carta è un risonatore, non puoi giocare l'abilità attiva con il simbolo  durante il turno in cui è stato messo nel tuo terreno.
- 3 : Giocare una Magia: Canto-Attesa dalla tua mano o dalla tua area canto-attesa se viene soddisfatta la sua condizione di [Innesco]. Se la giochi dalla tua mano, devi pagare il suo costo come qualsiasi altra carta. Se la giochi dalla tua area canto-attesa, non devi pagare alcun costo.
*Non puoi giocare una Magia: Canto-Attesa durante il turno in cui è stata messa nella tua area-canto attesa.

Azioni che puoi effettuare durante la tua fase principale:

- 1 : Convocare una pietra magica spossando il tuo sovrano o sovrano-G. Metti la prima carta del tuo mazzo delle pietre magiche scoperta nella tua area delle pietre magiche. Da quel momento, puoi spossarla per produrre volontà.

※Puoi convocare una pietra magica una sola volta durante ciascuno dei tuoi turni.



- 2 : Mettere nel tuo terreno un risonatore o un emblema dalla tua mano, pagando il suo costo.
- 3 : Aggiungere un'addizione dalla tua mano a un'altra carta o al tuo terreno pagando il suo costo. Quando aggiungi un'addizione a un'altra carta, mettila direttamente sotto quella carta in modo da indicare a quale carta è aggiunta.
- 4 : Giocare una Magia: Canto dalla tua mano pagando il suo costo. Fai ciò che la carta ti indica nell'ordine in cui è scritta, poi mettila nel tuo cimitero.
- 5 : Mettere una carta nella tua area-canto attesa. Puoi pagare [2] per mettere una carta dalla tua mano coperta nella tua area canto-attesa. A partire dal prossimo turno, puoi giocare quella carta se è una Magia: Canto-Attesa senza pagare il suo costo e se viene soddisfatta la sua condizione di [Innesco].
- 6 : Dichiarare una battaglia. Vedere "Battaglia" per maggiori dettagli.
- 7 : Effettuare il giudizio. Vedere "Giudizio" per maggiori dettagli.

Rincorsa

In questo gioco puoi dichiarare un'azione in risposta a un'altra azione, prima che quest'ultima risolve. Ciò si chiama "giocare in rincorsa". Le azioni effettuate in rincorsa risolvono prima delle azioni a cui esse rispondono.

- ① Il tuo avversario ha giocato Tuono bersagliando il tuo Elfo Sacerdote per infliggergli 500 danni. Se risolve, il tuo Elfo Sacerdote verrà distrutto.
- ② In rincorsa a Tuono, giochi Evoluzione dei Limiti bersagliando il tuo Elfo Sacerdote.
- ③ Evoluzione dei Limiti risolve per prima e il DEF del tuo Elfo Sacerdote diventa 1000. Poi, Tuono risolve ed infligge 500 danni, che però non sono sufficienti a distruggere il tuo Elfo Sacerdote.



Battaglia

Durante il tuo turno, puoi dichiarare una battaglia. Puoi dichiarare un'interfase di battaglia un qualsiasi numero di volte.

- 1 : Scegli uno dei tuoi risonatori recuperati o il tuo sovrano-G recuperato e dichiara attacco con esso.
*Non puoi scegliere un risonatore o sovrano-G messo nel tuo terreno in questo turno
- 2 : Scegli l'oggetto dell'attacco:
 - Il tuo avversario;
 - o uno dei risonatori o sovrano-G spossati del tuo avversario.
- 3 : Sposta il tuo risonatore o sovrano-G proposto come attaccante: da questo momento è il tuo attaccante.
- 4 : Il tuo avversario può spossare uno dei suoi risonatori o sovrano-G recuperati per bloccare il tuo attaccante.
 - Se blocca, il tuo attaccante e il bloccante combattono l'uno contro l'altro.
 - Se il tuo risonatore o sovrano-G attacca un risonatore o sovrano-G spossato e non viene bloccato, essi combattono l'uno contro l'altro.
 - Se il tuo risonatore o sovrano-G attacca il tuo avversario e non viene bloccato, è un attacco diretto
- 5 : Danno da battaglia:
 - Se risonatori o sovrano-G combattono l'uno contro l'altro, ciascuno di essi infligge contemporaneamente danno pari al suo ATK (potere di attacco) all'altro. Se viene inflitto danno a un risonatore pari o superiore al suo DEF (potere di difesa), esso viene distrutto e viene messo nel cimitero del suo proprietario. Se viene inflitto danno a un sovrano-G pari o superiore al suo DEF, esso viene distrutto (vedere la tabella sottostante).
 - Se un risonatore o sovrano-G attacca un giocatore direttamente, infligge danno pari al suo ATK a quel giocatore, che perde altrettanti punti vita. Se un giocatore risulta avere 0 o meno punti vita, perde la partita.

Giudizio

Puoi effettuare il giudizio per mettere il tuo sovrano nel terreno come sovrano del giudizio (sovrano-G). Da quel momento, il tuo sovrano del giudizio può partecipare alla battaglia come i tuoi risonatori. Per effettuare il giudizio, il tuo sovrano deve essere recuperato e devi soddisfare le condizioni presenti nella sua abilità [Attiva-G]. Nel risolvere il giudizio, volta il tuo sovrano nel lato del sovrano-G e mettilo nel tuo terreno.

- Il tuo sovrano-G non è un risonatore, quindi gli effetti che influenzano i risonatori non si applicano a esso.
- Puoi convocare pietre magiche spossando il tuo sovrano-G, nello stesso modo usato per il tuo sovrano (esclusi i turni in cui hai effettuato il giudizio).
- Se il tuo sovrano-G viene distrutto, rimettilo nell'area del sovrano dal lato del sovrano-G con la stessa orientazione che aveva nel momento in cui è stato distrutto (recuperato/spossato). Esso perde ATK, DEF e tutte le abilità, ma puoi spossarlo per convocare pietre magiche.
- Non puoi convocare pietre magiche durante un turno in cui hai già effettuato il giudizio.



Giudizio

Come si Vince

Ogni giocatore inizia la partita con i propri mazzi (mazzo principale e mazzo delle pietre magiche) e 4000 punti vita. Esistono due modi per vincere: ridurre a 0 i punti vita del tuo avversario o attendere finché il tuo avversario deve pescare una carta durante la sua fase di acquisizione senza poterla pescare perché il suo mazzo è esaurito.

Carte

CARTE



Sovrano / Sovrano del Giudizio (Sovrano-G):

L'avatar del giocatore. Ti permette di convocare le pietre magiche per produrre "volontà" e di effettuare il giudizio per scontrarsi nel campo di battaglia.



Addizione:

Carte luogo od oggetto. Possono influenzare i terreni o un'altra carta, aggiungendole a essa (mettendole sotto quella carta).



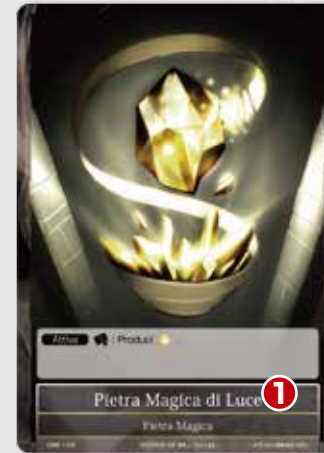
Emblema:

Grandi oggetti dal potere immenso. Per utilizzarli, devi metterli nel tuo terreno.



Risonatore:

Gli alleati del giocatore. Fanno il loro ingresso nel campo di battaglia, attaccano il tuo avversario e ti difendono dai suoi attacchi.



Pietra Magica:

Misteriose pietre con l'abilità di produrre "volontà" (il potere magico) per evocare altre carte.

Caratteristiche delle Carte:

- Nome della Carta:** Nome che identifica una carta.
- Costo:** Numero di volontà necessario per pagare una carta. Vedere sotto.
- Tipo e Razza/Tratto:** la classe della carta e la sua sub-descrizione.
- Testo:** Le abilità della carta.
- ATK (potere di attacco):** L'ammontare di danno che una carta infligge mentre attacca.
- DEF (potere di difesa):** L'ammontare di danno necessario per distruggere una carta.

- : Luce
- : Fuoco
- : Acqua
- : Vento
- : Oscurità

Costo:

Per giocare una carta, devi pagare sia il suo costo d'attributo (con volontà di attributo specifico) che il suo costo generico (con volontà di qualsiasi tipo).



Costo d'attributo:

Per ogni icona mostrata, paghi una volontà dell'attributo corrispondente.

Costo generico:

Paghi volontà di qualsiasi tipo pari al numero che appare.

Area di Gioco

AREA DI GIOCO



1 Mano

Le carte che sei pronto a giocare. Non rivelare le carte nella tua mano al tuo avversario.

2 Mazza Principale

Il mazzo che contiene le tue carte, tranne le pietre magiche. Quando peschi, prendi la prima carta del tuo mazzo principale e mettila nella tua mano. Nel tuo mazzo principale, tutte le carte sono coperte.

3 Mazza delle Pietre Magiche

Il mazzo che contiene le tue pietre magiche, in attesa di essere convocate. Ogni volta che convochi una pietra magica mettila scoperta nella tua area delle pietre magiche. Nel tuo mazzo delle pietre magiche, tutte le carte sono coperte.

4 Area del Sovrano

È il posto in cui metti il tuo sovrano (il tuo avatar). Mentre è nell'area del sovrano, puoi giocare le abilità del tuo sovrano o convocare pietre magiche. Puoi anche effettuare il giudizio per mettere il tuo sovrano nel tuo terreno (5) a lottare al fianco dei tuoi risonatori.

5 Terreno

È il posto in cui metti i tuoi risonatori, addizioni ed emblemi. Tali carte sono attive mentre sono nel tuo terreno.

6 Cimitero

È il posto in cui metti le carte che hai utilizzato o che sono state distrutte. Le carte presenti nel tuo cimitero sono scoperte e il loro ordine non può essere modificato. Ogni giocatore può guardare le carte presenti in qualsiasi cimitero.

7 Area delle Pietre Magiche

È il posto in cui metti le pietre magiche convocate dal tuo mazzo delle pietre magiche. Devi spossare (girare lateralmente) le tue pietre magiche per produrre volontà.

8 Area Canto-Attesa

È il posto in cui metti le tue carte coperte. Puoi giocare una carta dalla tua Area Canto-Attesa se è una "Magia: Canto-Attesa" senza pagare il suo costo e se la sua condizione di [Innesco] viene soddisfatta.

Recuperato / Spossato

Le carte nel tuo terreno, area delle pietre magiche o area del sovrano possono avere diverse orientazioni: recuperate (pronte all'uso) o spossate (usate). A meno che non sia specificato diversamente, in qualsiasi area le carte entrano recuperate.

