

La Strada verso la Vittoria

Ci sono diversi modi per vincere! Usa saggiamente le tue risorse per ottenere la vittoria!

- **Un giocatore può essere eliminato dal gioco in due modi:**
 - Quando viene attaccato dopo essere rimasto senza Guardian a proteggerlo;
 - Quando prova a pescare una carta dal deck e non ci riesce.
- L'ultimo giocatore rimasto in gioco è il vincitore!
- **Se un giocatore completa 5 o più missioni, vince!**

Le Carte

Battler

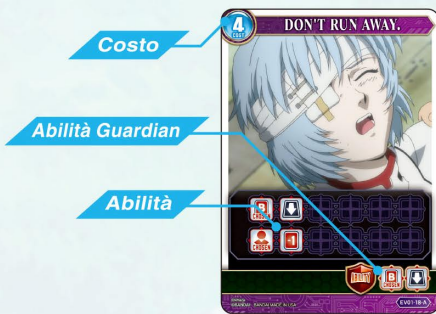
Queste carte rappresentano i personaggi del tuo team.

Actions

Sono carte a uso singolo con effetti devastanti!

Extra Deck Battler (Battler/Action)

Queste carte sono tanto potenti da essere giocate da un Extra Deck a parte. Sono difficili da evocare, ma potrebbero essere fondamentali per vincere!



Come Iniziare

Puoi giocare coi deck inclusi in ogni set: basta mischiarli e che la battaglia abbia inizio!

Ciascun giocatore deve avere un proprio deck per giocare. Ciascun giocatore mischia il proprio deck e mette le prime 5 carte a faccia in giù nella propria Pila dei Guardian. Esse saranno i loro Guardian per la durata della partita. I giocatori non possono guardare queste carte a meno che non venga indicato loro nel gioco. Se un giocatore ha un Extra Deck, deve mescolarlo e metterlo vicino a sé a faccia in giù. Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio deck per comporre la propria mano, dopodiché si sceglie casualmente chi giocherà per primo. Infine, metti un segnalino (una moneta o un piccolo oggetto) sullo spazio zero della barra Chrono Clash e si comincia!

Il Chrono Clash System

Per pagare il costo di una carta, dovrai segnare sulla barra Chrono Clash. Il "Tempo" è la risorsa base del gioco: quando paghi il costo di una carta o perdi del tempo, sposta il segnalino del numero corrispondente di spazi verso il lato del tuo avversario della barra Chrono Clash. Quando guadagni del tempo, spostalo del numero corrispondente di spazi verso il tuo lato. **La cosa più importante da ricordare è che se il segnalino finisce sullo spazio 1 del tuo avversario od oltre, il tuo turno finisce.** Puoi giocare quante carte vuoi, ma, appena il contatore avrà raggiunto "1" dal lato del tuo avversario della barra Chrono Clash, non potrai più giocare carte.



Il Tuo Turno

Durante il tuo turno, segui i passi elencati sotto.

- 1 Stappa le tue carte**
 - Tappare una carta significa girarla in orizzontale per indicare che l'hai usata. Per stappare una carta, girala in posizione normale.
- 2 Pesca 1 carta dal tuo deck**
 - Se non puoi più pescare, hai perso!
- 3 Fase Principale**
 - Durante questa fase puoi compiere qualunque azione sottostante in qualunque ordine e quante volte vuoi:
 - I Evoca** un Battler dalla tua mano pagandone il costo.
 - II Gioca** una carta Action dalla tua mano pagandone il costo.
 - III Attacca** con uno dei tuoi Battler. I Battler che hai evocato durante questo turno non possono attaccare.
 - IV Manda in missione** uno dei tuoi Battler. I Battler che hai evocato durante questo turno non possono andare in missione.
 - V Attiva un'abilità tap.** I Battler che hai evocato durante questo turno non possono usare le proprie abilità tap.

Fine del Tuo Turno

Quando il segnalino della barra Chrono Clash finisce sullo spazio 1 del tuo avversario od oltre, il tuo turno finisce. Puoi passare il turno in qualunque momento, che tu lo faccia perché non hai carte in mano o perché non vuoi giocare quelle che hai. Se passi, sposta il segnalino sullo spazio 3 della barra Chrono Clash dal lato del tuo avversario e il turno passa a lui.

Evocare Battler

Per evocare un Battler dalla tua mano devi pagarne il costo sulla barra Chrono Clash e mettere la carta in campo davanti a te nell'area chiamata "campo di battaglia". Se esso possiede una Condizione d'Innesco Evocazione [E], risolvila ora. Anche quando l'evocazione del Battler segna la fine del tuo turno, puoi comunque risolverla l'abilità evocazione del Battler. I Battler evocati durante questo turno non possono attaccare né andare in missione.

Risolvere Abilità

Le abilità sono rappresentate da diversi simboli che indicano ai giocatori come attivare e risolvere gli effetti di ciascuna carta. Questi simboli sono elencati nella legenda alla fine di questo manuale. Quando un'abilità ha più di un'icona, bisogna sempre risolverle tutte partendo da sinistra verso destra.

Esempio Un Battler evocato durante questo turno ha la seguente abilità evocazione.



Giocare Carte Action

Quando giochi una carta Action, pagane il costo e risolvi la sua abilità. Anche quando giocare la carta Action segna la fine del tuo turno, puoi comunque risolvere la sua abilità. Una volta che hai risolto la carta Action, mettila nella tua pila degli scarti.

Attaccare

Quando attacchi con un Battler, tappalo. Se ha una Condizione d'Innesco Attacco [A], risolvila ora. Devi poi scegliere se fargli attaccare un Battler nemico tappato o la Pila dei Guardian del tuo avversario.

Attaccare un Battler Nemico Tappato

Quando attacchi un Battler nemico tappato devi confrontare la sua potenza con quella dell'attaccante: quello con potenza inferiore perde e viene distrutto. In caso di pareggio, entrambi i Battler perdono e vengono distrutti. I Battler distrutti devono essere messi nella pila degli scarti.

Attaccare la Pila dei Guardian

Quando attacchi la Pila dei Guardian avversaria, il tuo avversario deve mostrare la carta in cima ad essa. Se quella carta possiede un'abilità Guardian, il tuo avversario può scegliere se risolverla o ignorarla.

- Se il Guardian è un Battler, devi confrontare la sua potenza con quella del Battler attaccante.
- Se la potenza del Guardian è almeno pari a quella dell'attaccante, l'attaccante viene distrutto.
- Se la potenza del Guardian è inferiore rispetto a quella dell'attaccante, l'attaccante rimane in campo.
 - *Il Guardian viene considerato distrutto. Se la sua abilità Guardian presenta una Condizione d'Innesco "Distrutto" [D], l'abilità si risolve adesso.
 - *Se il Guardian Battler ha delle icone abilità, ignorale: esse hanno effetto solo se quel Battler è sul campo di battaglia.
- Se il Guardian è una carta Action, non succede nulla e l'attaccante rimane in gioco. Il Guardian viene sempre distrutto dopo l'attacco.

Attacco Guardian +1

Mentre la maggior parte dei Battler attacca un solo Guardian, alcuni Battler possono attaccarne più di uno: essi presentano l'icona Attacco Guardian +1 [G+]. Quando attacchi con un Battler avente questa icona, dopo aver attaccato il primo Guardian, egli attaccherà anche il secondo della Pila dei Guardian dell'avversario. Alcuni Battler hanno Attacco Guardian +2 o +3: essi potranno attaccare 2 o addirittura 3 Guardian in più! Delle volte, un Battler con Attacco Guardian+ può essere fermato nel bel mezzo dell'attacco: se un effetto Guardian distrugge l'attaccante, ignora gli Attacchi Guardian che gli erano rimasti. Se un'abilità Guardian fa guadagnare del tempo al tuo avversario e il tuo turno finisce, l'attacco viene interrotto. Se all'avversario non rimangono più Guardian e al tuo Battler restano ancora Attacchi Guardian, l'attacco si conclude: dovrai colpire l'altro giocatore ancora un'ultima volta per sconfiggerlo!

Esempio Attaccare

Sto attaccando la Pila dei Guardian del mio avversario con un Battler che ha potenza 5 e Attacco Guardian +1. Tappo il mio attaccante e dichiaro al mio avversario che attaccherò la sua Pila dei Guardian. Egli rivela la prima carta della sua Pila dei Guardian e controlla se la carta possiede abilità Guardian: essa ha un'icona "Pesca 1 carta", perciò la pesca adesso. Il Guardian ha potenza 6, ovvero superiore rispetto al mio attaccante, quindi il mio attaccante viene distrutto. Adesso che il combattimento si è concluso, il Guardian viene distrutto e il mio avversario rimane con un Guardian in meno.

Mandare in Missione

Alcuni Battler non fanno che pensare alla lotta, ma quello non è l'unico modo per vincere: puoi anche mandare i Battler in missioni segrete. Completane cinque e sarai il vincitore! Per mandare un Battler in missione, tappalo e metti una qualunque carta dalla tua mano sopra di esso a faccia in giù. Fintanto che su di un Battler c'è una carta, quest'ultima funge da suo Guardian personale. Se un Battler nemico la attacca, gira la carta e comportati come se fosse un attacco contro un Guardian. Una volta che il Battler non avrà più alcuna carta su di esso, potrà essere attaccato normalmente. All'inizio del tuo turno, scarta tutte le carte presenti sui tuoi Battler e guadagni 1 punto missione per ciascuna carta scartata in questo modo. Segna i tuoi punti missione con un dado. Se hai 5 o più punti, vinci la partita!

Esempio Mandare in Missione

Avendo intenzione di mandare in missione uno dei miei battler, tappo quel Battler. Siccome so che la carta che metto sopra di esso diventerà un Guardian, ne scelgo una che abbia l'abilità Guardian "Ottieni 2 tempo". Durante il turno nemico seguente, il mio avversario sceglie di attaccare il Guardian del mio Battler in missione con un Battler avente potenza 5. Rivelo la carta e ottengo 2 tempo grazie alla sua abilità Guardian. Si tratta di un Battler con potenza 4, perciò il Battler che mi ha attaccato non viene distrutto. Infine, io scarto il Guardian.

Attivare Abilità Tap

I Battler con abilità tap presentano l'icona [T]. Puoi scegliere se attaccare col Battler o se attivare l'abilità tap su di esso. Le abilità tap non possono avere come bersaglio carte tappate.

Esempio Attivare Abilità Tap

Esempio di Abilità Tap: ho in gioco un Battler con un'abilità tap che mi permette di tappare un Battler a scelta. Durante il mio turno, scelgo di attivare la sua abilità tap per tappare un Battler a mia scelta. Questo Battler non può attaccare per il resto del turno a meno che non venga stappato da un'altra abilità.

L'Extra Deck

Questo deck solitamente contiene carte più grandi della norma. Non sei tenuto ad usare un Extra Deck se non vuoi. Se ne hai uno, devi mischiarlo a inizio partita e metterlo da parte. L'unico modo per pescare dall'Extra Deck è attivare un'abilità con l'icona "Pesca 1 dall'Extra Deck" []. Anche il pagare il costo delle carte Extra Deck funziona diversamente: non usi il tempo per pagarle! Invece, per giocare una carta Extra Deck, devi distruggere dei Battler in gioco la cui somma di costo deve essere pari o superiore al costo della carta Extra Deck. **Puoi usare solo Battler normali per pagare il costo degli Extra Deck Battler, quindi non puoi distruggere un Extra Deck Battler per pagare il costo di un altro Extra Deck Battler.**

Esempio

Per giocare una carta Extra Deck con costo 6, posso distruggere due dei miei Battler con costo 3, uno dei miei Battler con costo 6 o addirittura uno con costo 4 e uno con costo 3: qualsiasi combinazione va bene fintanto che il costo totale dei Battler che distruggo sia pari o superiore a 6.



Multigiocatore

Per una partita con 3-4 giocatori, ogni giocatore deve avere una propria barra Chrono Clash. Quando il tuo turno finisce, il contatore va messo sulla barra Chrono Clash del giocatore alla tua sinistra in corrispondenza del numero su cui il tuo turno si è concluso. Se invece hai passato il turno, esso va messo sul "3". Per vincere una partita multigiocatore, devi essere l'ultimo rimasto in gioco o il primo ad ottenere 5 o più punti missione!

Crea il Tuo Deck

Il segreto per giocare al meglio è costruire il proprio deck! Formula la tua strategia, crea delle combo potentissime o raccogli in un deck tutti i tuoi personaggi preferiti: le possibilità sono tantissime!

Il tuo deck deve osservare queste regole:

- Deve contenere almeno 50 carte.
- Non può avere più di 2 colori.
- Non può avere più di 3 copie di una stessa carta.

Se crei un Extra Deck, esso deve contenere almeno 6 carte e non può avere più di 1 copia di una stessa carta. Le carte che contiene devono necessariamente essere carte Extra Deck e devono essere tutte della stessa misura. Infine, devono essere degli stessi colori scelti per il tuo deck normale.

Le Icone Abilità

Questi simboli sono il linguaggio segreto del Chrono Clash System. Potrebbe volerci un po' per memorizzarli, quindi per le prime partite puoi usare questa lista, anche se ti sorprenderà quanto velocemente imparerai a riconoscerli!

Bersagli

Questo tipo di icone indica quali carte puoi scegliere come bersaglio delle icone successive. I bersagli sono da scegliersi tra le carte in gioco, a meno che l'icona bersaglio non sia accompagnata dall'icona della mano o della pila degli scarti, nel qual caso avrà come bersaglio carte nell'area specificata.



Battler a scelta

L'abilità avrà come bersaglio un Battler a tua scelta, sia esso tuo o del tuo avversario.



Avversario a scelta

L'abilità avrà come bersaglio un avversario a tua scelta.



Un altro dei tuoi Battler

L'abilità avrà come bersaglio un tuo Battler in gioco. Un Battler con questa icona non può avere se stesso o una copia di se stesso come bersaglio della propria abilità.



Il resto dei tuoi Battler

Ciascuno dei tuoi Battler tranne quello con questa icona ottiene l'abilità indicata dopo questa icona.



Una tua carta Action

Queste abilità hanno come bersaglio una carta Action nella tua mano o nella tua pila degli scarti.



La tua mano

Questa icona ha come bersaglio una carta nella tua mano ed è preceduta da un'icona carta Battler o carta Action che specifica quale tipo di carta ne può diventare il bersaglio.



La tua pila degli scarti

Questa icona ha come bersaglio una carta nella tua pila degli scarti ed è preceduta da un'icona carta Battler o carta Action che specifica quale tipo di carta ne può diventare il bersaglio.



Costo di una carta

Questa icona ha scritto al suo interno un numero, il quale indica il costo dei possibili bersagli: in questo caso, ad esempio, il bersaglio potrà essere una carta con costo pari o inferiore a 8.



Potenza di un Battler

Questa icona ha scritto al suo interno un numero, il quale indica la potenza dei possibili bersagli: in questo caso, ad esempio, il bersaglio potrà essere un Battler con potenza pari o inferiore a 8.



Avente

Questa icona modifica il bersaglio in base all'icona che la segue, la quale è solitamente un'icona bersaglio di costo, di potenza o un'altra abilità. Essa ha come bersaglio una carta avente l'icona dopo di essa.



Tutti i Battler

L'abilità avrà come bersaglio tutti i Battler di entrambi i giocatori.

Se un effetto non ha un'icona bersaglio, il suo bersaglio è quella stessa carta. Se un effetto ha più icone bersaglio, devi scegliere tanti bersagli quante sono le icone.

Condizioni d'Innesco

Queste icone indicano quando un'abilità viene attivata. Quando la condizione si realizza, risolvi tutte le icone abilità dopo di essa.



Evocazione

Risolvi le icone dopo questa quando il Battler viene evocato.



Attacco

Risolvi le icone dopo questa quando il Battler attacca.



Distrutto

Risolvi le icone dopo questa quando il Battler viene distrutto.



Missione Completa

Risolvi le icone dopo questa quando il Battler porta a termine con successo una missione.

Azioni



Tap

Quando potresti attaccare con questo Battler, puoi invece scegliere di tapparlo per ottenere gli effetti indicati dalle icone successive a questa.

Modificatori

Queste icone hanno scritto al proprio interno un numero che indica in che modo ciascun elemento viene modificato.



Modificatore di costo

Il costo del bersaglio viene modificato del numero all'interno del cerchio: in questo caso, per esempio, aggiungendovi 1.



Modificatore di potenza

La potenza del bersaglio viene modificata del numero all'interno del cerchio: in questo caso, per esempio, aggiungendovi 1.



Modificatore di tempo

Se questo numero è positivo, sposta il contatore della barra Chrono Clash di altrettanti spazi verso di te; se è negativo, spostalo di altrettanti spazi verso il tuo avversario.

Effetti

Queste icone indicano cosa fare al bersaglio dell'abilità o di compiere azioni specifiche. Quando stai risolvendo le icone effetto di una certa abilità, risolvi sempre da sinistra verso destra. Se non puoi risolvere ogni icona in un'abilità che ha icone effetto, non ne puoi risolvere nessuna.

Esempio



Se un'abilità Evocazione mi richiedesse di scartare una carta dalla mia mano e poi di pescare una carta Extra Deck nonostante io non abbia carte in mano, non potrei pescare la carta dato che non avrei come scartarne una.



Distruggi il bersaglio

Metti il bersaglio nella pila degli scarti del suo proprietario. Se esso aveva su di sé una carta missione, quella carta viene scartata a sua volta.



Tappa il bersaglio

Gira il bersaglio in orizzontale. Se esso è già tappato, non ci sono effetti ulteriori.



Stappa il bersaglio

Se il bersaglio è già stappato, non ci sono effetti ulteriori.



Rimanda il bersaglio in mano al suo proprietario

Se il bersaglio aveva su di sé una carta missione, quella carta viene a sua volta rimandata in mano al suo proprietario.



Attiva l'abilità evocazione del bersaglio

Puoi attivare l'abilità indicata dopo la Condizione d'Innesco [] come se fosse stato evocato.



Pesca/scarta

Se il numero scritto in questa icona è positivo, pesca quel numero di carte. Se è un numero negativo, scarta quel numero di carte.



Ottieni/Scarta Guardian

Se il numero scritto in questa icona è positivo, metti altrettante carte sulla tua Pila dei Guardian dalla cima del deck senza guardarle. Se il numero è negativo, scarta quel numero di carte dalla cima della tua Pila dei Guardian. Non c'è un limite per la quantità di carte della Pila dei Guardian.



Pesca dall'Extra Deck

Pesca tante carte dall'Extra Deck quante indicate dal numero scritto in questa icona.



Ottenimento

La carta scelta ottiene le icone indicate dopo questa. Se è preceduta da una Condizione d'Innesco o è stata ottenuta attraverso un'Abilità Guardian, questo effetto permane sino alla fine del turno. Se invece non è preceduta da Condizioni di Innesco ed è stata ottenuta da un altro Battler, essa dura fintanto che quel Battler rimane in gioco.

Abilità



Attacco Guardian +

Questo Battler attacca tanti Guardian in più quanti sono indicati dal numero scritto in questa icona.



Attacco bloccato

Questo Battler non può attaccare, ma può comunque andare in missione.



Attacco contro Battler bloccato

Questo Battler non può attaccare Battler nemici tappati, ma soltanto Pile dei Guardian nemiche o Guardian di Battler in missione.



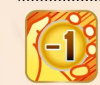
Scudo umano

Fintanto che rimane in campo, i tuoi Battler senza "Scudo umano" non possono diventare il bersaglio di effetti nemici.



Ripresa

Quando questo Battler perde una battaglia in cui è l'attaccante, non viene distrutto.



Leader

Quando questo Battler attacca, il costo del Battler che evochi dopo di esso viene ridotto di quanto indicato nel numero scritto nell'icona. Gli effetti di abilità Leader non usati si accumulano sino alla fine del turno.



Ultima speranza

Ogni volta che questo Battler combatte, esso ottiene un bonus potenza pari al numero nell'icona. Dopo il combattimento, distruggi questo Battler.



Rinforzi

Quando questo Battler viene distrutto mentre si trova sul campo di battaglia, puoi evocare dalla tua mano un Battler o un Extra Deck Battler con costo inferiore ad esso.



Legione

Quando questo Battler viene distrutto, puoi scartare la prima carta del tuo deck. Se essa però dovesse essere un Battler, aggiungila alla tua mano. Se un Battler ha più di una di queste icone, fallo tante volte quante sono le icone "Legione".



Scheggia

Questo Battler può attaccare durante lo stesso turno in cui è stato evocato.



Sentinella

Finché questo Battler resta tappato, la tua Pila dei Guardian non può essere attaccata. Puoi tappare questo Battler quando lo evochi. Questa abilità non si attiva se il Battler è in missione.

Esempio



Ogni volta che questo Battler attacca, scarta una carta dalla tua mano e pescane una dall'Extra Deck.



Quando questo Battler viene tappato per attivarne l'abilità tap, guadagni 1 tempo.



Quando evochi questo Battler, il Battler che hai scelto ottiene -3 potenza. Se la barra Chrono Clash segna 3 dalla parte del tuo avversario o l'ha superato, risolvi l'abilità una seconda volta.



Puoi usare l'abilità Trasformazione di questa carta per rimandare un Battler dal campo di battaglia alla mano ed evocare questa carta al suo posto. Tappa un Battler sul campo di battaglia, paga il costo di 8 e sostituisci la carta tappata con questa. Le carte evocate con Trasformazione possono attaccare immediatamente o usare abilità anche se la barra Chrono Clash dovesse già indicare il passaggio al turno del tuo avversario. Nel caso di questa carta, quando si attiva la sua Condizione d'Innesco Attacco, si attiva l'abilità con Condizione d'Innesco Evocazione di un Battler a tua scelta.