



Spielregeln

(Ver. 3.4)
Deutsch

Der Weg zum Sieg

Mehrere Wege führen zum Sieg, also setze deine Ressourcen weise ein, um den Sieg zu erlangen!

- **Spieler können auf zwei Arten vom Spiel eliminiert werden:**
 - Ein Spieler wird eliminiert, wenn er ohne Guardians, die ihn beschützen, angegriffen wird.
 - Ein Spieler wird eliminiert, wenn er versucht eine Karte aus seinem Deck zu ziehen und dabei scheitert. Der letzte Spieler, der noch übrig ist, gewinnt das Spiel!
- **Wenn ein Spieler 5 oder mehr Quest abschließt, gewinnt er!**

Die Karten

Battler

Diese Karten repräsentieren die Charaktere in deinem Team.

Aktionen

Dies sind einmalige Karten mit verheerenden Effekten!

Extradock-Battler

Diese Karten sind so mächtig, dass sie von einem separaten Extradock gespielt werden. Sie sind nicht leicht zu beschwören, aber können entscheidend für den Sieg sein!



Ein Spiel vorbereiten

Ihr könnt die enthaltenen Decks direkt aus jeder Setbox spielen - einfach mischen und der Kampf kann beginnen!

Jeder Spieler braucht sein eigenes Deck, um zu spielen. Jeder Spieler mischt sein Deck und teilt 5 Karten verdeckt auf seinen Guardian-Stapel aus. Diese Karten sind deine Guardians für das Spiel. Spieler können sich diese Karten nicht ansehen, außer das Spiel erlaubt es. Falls ein Spieler ein Extradock hat, mischt er es und platziert es verdeckt in seiner Nähe. Jeder Spieler zieht 5 Karten aus seinem Deck für seine Starthand, während willkürlich beschlossen wird, wer mit der ersten Runde beginnt. Platziert zuletzt einen Zähler (eine Münze oder ein kleines Objekt eignen sich dafür) auf der Nullstelle der Chrono Clash-Anzeige und ihr seid bereit loszulegen!

Das Chrono Clash System

Jedes Mal, wenn ihr die Kosten der Karte bezahlt, könnt ihr mit der Chrono Clash-Anzeige den Überblick über sie behalten. "Zeit" ist die Ressource des Spiels - jedes Mal, wenn du die Kosten einer Karte bezahlst oder Zeit verlierst, bewegst du den Zähler auf der Chrono Clash-Anzeige um die entsprechende Anzahl Felder auf die Seite deines Gegners. Jedes Mal, wenn du Zeit gewinnst, bewege den Zähler um die entsprechende Anzahl Felder auf deine Seite zu. **Am wichtigsten zu beachten ist, dass jedes Mal, wenn der Zähler die gegnerische "1" oder höher erreicht, deine Runde endet.** Du kannst so viele Karten spielen, wie du willst, aber sobald der Zähler die "1" auf der Seite deines Gegners auf der Chrono Clash-Anzeige erreicht, kannst du keine Karten mehr spielen.



Dein Zug

Während deines Zuges folgst du den folgenden Schritten.

- 1 Enttappe deine Karten**
 - Eine Karte zu tappen bedeutet, sie seitwärts zu drehen, um zu zeigen, dass du sie benutzt hast. Sie zu enttappen lässt die Karte in ihre normale Ausrichtung wechseln.
- 2 Ziehe 1 Karte aus deinem Deck.**
 - Wenn du nicht kannst, verlierst du!
- 3 Hauptphase**
 - Während dieser Phase kannst du die folgenden Dinge in beliebiger Reihenfolge tun, so oft wie du willst.
 - I Beschwöre** einen Battler aus deiner Hand, indem du seine Kosten bezahlst.
 - II Spiele** eine Aktionskarte aus deiner Hand, indem du ihre Kosten bezahlst.
 - III Attackiere** mit einem deiner Battler. Battler, die du in dieser Runde beschworen hast, können nicht angreifen.
 - IV Schicke** einen deiner Battler auf eine **Quest**. Battler, die du in dieser Runde beschworen hast, können nicht auf Quests gehen.
 - V Aktiviere** eine **Tap-Fähigkeit**. Battler, die du in dieser Runde beschworen hast, können keine Tap-Fähigkeiten einsetzen.

Deinen Zug beenden

Jedes Mal, wenn der Zähler auf der Chrono Clash-Anzeige die "1" deines Gegners oder höher erreicht, ist dein Zug vorüber. Du kannst auch zu jedem Zeitpunkt während deines Zuges passen - vielleicht hast du keine Karten in der Hand oder du willst die Karten, die du hast, nicht spielen. Wenn du passt, setze den Zähler auf die "3" deines Gegners auf der Chrono Clash-Anzeige und er beginnt seinen Zug.

Battler beschwören

Um einen Battler aus deiner Hand zu beschwören, bezahle seine Kosten auf der Chrono Clash-Anzeige und lege die Karte vor dich, in den Bereich namens "Schlachtfeld". Wenn sie einen Beschwörungsauslöser [] hat, löse ihn jetzt aus. Wenn die Beschwörung des Battlers deinen Zug beendet, kannst du dennoch die Beschwörungsfähigkeit deines Battlers auslösen. Battler, die du in dieser Runde beschworen hast, können nicht angreifen oder auf Quests gehen.

Fähigkeiten auslösen

Fähigkeiten werden durch eigene Symbole dargestellt, die Spieler anweisen, wie man jeden Karteneffekt aktiviert und auslöst. Diese sind in der Icon-Legende am Ende dieser Anleitung aufgelistet. Jedes Mal, wenn eine Fähigkeit mehr als ein Icon hat, löst du sie alle immer von links nach rechts aus.

Beispiel Ein Battler, der in dieser Runde beschworen wurde, hat eine Beschwörungsfähigkeit.



Wenn dieser Battler beschworen wird, zerstöre ausgewählten Battler mit Stärke 4 oder weniger.

Aktionskarten spielen

Jedes Mal, wenn du eine Aktionskarte spielst, bezahle ihre Kosten und löse ihre Fähigkeit aus. Wenn das Spielen der Aktion deinen Zug beendet, kannst du dennoch ihre Fähigkeit auslösen. Sobald du die Aktionskarte ausgelöst hast, lege sie auf deinen Abwurfstapel.

Angreifen

Jedes Mal, wenn du mit einem Battler angreifst, tappe ihn. Wenn er einen Angriffsauslöser [] hat, löse ihn jetzt aus. Dann musst du wählen, ob er einen getappten gegnerischen Battler angreifen soll oder den Guardian-Stapel deines Gegners.

Einen getappten gegnerischen Battler angreifen

Jedes Mal, wenn du einen getappten gegnerischen Battler angreifst, vergleiche die Stärken. Der schwächere Battler verliert und wird vernichtet. Im Falle eines Gleichstands verlieren beide Battler und werden vernichtet. Vernichtete Battler werden auf den Abwurfstapel geschickt.

Den Guardian-Stapel angreifen

Jedes Mal, wenn du den Guardian-Stapel deines Gegners angreifst, muss er die oberste Karte seines Guardian-Stapels aufdecken. Wenn sie eine Guardian-Fähigkeit hat, hat dein Gegner die Option, sie sofort auszulösen oder sie zu ignorieren.

- Wenn der Guardian ein Battler ist, vergleiche seine Stärke mit der des angreifenden Battlers.
- Wenn die Stärke des Guardians gleich der des Angreifers oder höher ist, wird der Angreifer vernichtet.
- Wenn die Stärke des Guardians niedriger als die des Angreifers ist, bleibt der Angreifer im Spiel.
 - * Der Guardian wird als vernichtet angesehen. Wenn die Guardian-Fähigkeit einen Vernichtet-Auslöser beinhaltet [], wird die Fähigkeit sofort ausgelöst.
 - * Wenn der Guardian-Battler Fähigkeiten-Icons hatte, ignoriere sie - sie werden nur wirksam, wenn der Battler auf dem Schlachtfeld ist.
 - * Wenn der Guardian eine Aktionskarte ist, gibt es keine weitere Auswirkung, und der Angreifer bleibt im Spiel. Guardians werden nach dem Angriff immer vernichtet.

+1 Guardian-Angriff

Während die meisten Battler nur einen einzigen Guardian angreifen, können manche Battler mehrfach angreifen. Diese Battler haben das +1 Guardian-Angriff-Icon []. Jedes Mal, wenn du mit einem Battler mit diesem Icon angreifst, greift er einen zweiten Guardian im Guardian-Stapel dieses Gegners an, nachdem er den ersten Guardian angegriffen hat. Manche Battler haben +2 oder sogar +3 Guardian-Angriffe - diese Battler greifen 2 oder 3 zusätzliche Guardians an! Manchmal kann ein +Guardian-Angriff-Battler mitten im Angriff gestoppt werden. Wenn ein Guardian-Effekt den Angreifer vernichtet, ignoriere jegliche verbleibenden Guardian-Angriffe, die er hatte. Wenn eine Guardian-Fähigkeit deinem Gegner Zeit gibt und es nicht länger dein Zug ist, wird der Angriff gestoppt. Wenn der Gegner keine Guardians mehr hat und dein Battler noch verbleibende Guardian-Angriffe hat, endet die Attacke - du musst diesen Spieler noch ein weiteres Mal angreifen, um ihn zu eliminieren!

Beispiel Angreifen

Ich greife den Guardian-Stapel meines Gegners mit einem Battler der Stärke 5 und mit einem +1 Guardian-Angriff an. Ich tappe meinen Angreifer und sage meinem Gegner, dass ich seinen Guardian-Stapel angreife. Er deckt die oberste Karte seines Guardian-Stapels auf und überprüft sie auf Guardian-Fähigkeiten. Sie hat ein "Zieh 1 Karte"-Icon, also zieht er sie jetzt. Der Guardian hat Stärke 6, welche höher als die meines Angreifers ist. Mein Angreifer wird vernichtet. Nun da der Kampf vorbei ist, wird der Guardian vernichtet, was meinen Gegner mit einem Guardian weniger zurücklässt.

Quests erledigen

Manchen Battler geht es nur um das Kämpfen, aber das ist nicht der einzige Weg zum Sieg. Quests erlaubt dir, deine Battler auf geheime Missionen zu schicken. Schließe fünf Quests erfolgreich ab und du gewinnst! Um einen Battler auf eine Quest zu schicken, tappe ihn und platziere eine beliebige Karte aus deiner Hand verdeckt auf ihm. Während ein Battler eine Karte auf sich liegen hat, funktioniert diese Karte wie ein Guardian, abgesehen davon, dass sie nur den Battler schützt, auf den du sie gelegt hast. Wenn ein gegnerischer Battler sie angreift, decke die Karte auf und löse sie aus, als ob es ein Guardian-Angriff wäre. Sobald der Battler keine Karte auf sich liegen hat, kann er normal angegriffen werden. Wirf zu Beginn deines Zuges alle Karten auf deinen Battlern ab und erhalte 1 Questpunkt für jede Karte, die auf diesem Weg abgeworfen wird. Behalte deine Questpunkte mit einem Würfel im Auge. Wenn du 5 oder mehr Punkte hast, endet das Spiel und du gewinnst!

Beispiel Quests abschließen

Ich möchte einen meiner Battler auf eine Quest schicken, also tappe ich meinen Battler. Da ich weiß, dass die Karte, die ich auf ihn lege, ein Guardian sein wird, wähle ich eine, die die Guardian-Fähigkeit "Erhalte 2 Zeit" hat. Beim nächsten Zug meines Gegners entscheidet dieser den Guardian meines Battlers, der sich auf einer Quest befindet, mit einem Stärke 5-Battler anzugreifen. Ich decke ihn auf und erhalte 2 Zeit von seiner Guardian-Fähigkeit. Es ist ein Battler mit Stärke 4, also wird der angreifende Battler nicht vernichtet. Ich werfe den Guardian ab.

Tap-Fähigkeiten aktivieren

Battler mit Tap-Fähigkeiten haben das []-Icon. Du kannst wählen, ob du mit dem Battler angreifst oder die Tap-Fähigkeit auf der Karte aktivierst. Ein getappter Battler kann nicht deren Ziel werden.

Beispiel Tap-Fähigkeiten aktivieren

Tap-Fähigkeit Beispiel: Ich habe einen Battler im Spiel, der eine Tap-Fähigkeit hat, um einen ausgewählten Battler zu tappen. Während meines Zuges beschließe ich, seine Tap-Fähigkeit zu aktivieren und einen ausgewählten Battler zu tappen. Der Battler kann in diesem Zug nicht angreifen, außer eine andere Fähigkeit enttappt ihn.

Das Extradock

Dieses Deck enthält für gewöhnlich übergroße Karten. Du musst nicht mit einem Extradock spielen, wenn du nicht willst. Falls du eins hast, mischst du es am Anfang des Spiels und legst es an der Seite ab.

Der einzige Weg, Karten aus deinem Extradock zu ziehen, ist, eine Fähigkeit mit dem "Ziehe 1 EX"-Icon auf ihr zu spielen. []

Die Bezahlung für Extradock-Karten ist ebenfalls anders. Du zahlst keine Zeit für sie! Um eine Extradock-Karte zu spielen, musst du deine Battler im Spiel vernichten, deren kombinierten Kosten mindestens so hoch wie die Kosten der Extradock-Karte sind.

Du kannst nur standard Battler benutzen, um die Kosten für einen EX-Battler zu bezahlen. Extradock-Battler können nicht zerstört werden, um für andere Extradock-Battler zu bezahlen.

Beispiel

Um eine Extradock-Karte mit Kosten 6 zu spielen, könnte ich zwei meiner Battler mit Kosten 3 zerstören oder einen meiner Extradock-Battler mit Kosten 6 oder sogar einen mit Kosten 4 und einen mit Kosten 3 - solange die Gesamtkosten der zerstörten Battler bei 6 oder höher liegen.



Multiplayer

Wenn ihr mit 3-4 Spielern spielt, braucht jeder Spieler seine eigene Chrono Clash-Anzeige. Jedes Mal, wenn dein Zug endet, wird der Zähler auf der Chrono Clash-Anzeige des Spielers zu deiner Linken platziert, auf der Zahl, bei der dein Zug endete. Wenn du gepasst hast, wird der Zähler stattdessen auf "3" platziert.

Um ein Multiplayerspiel zu gewinnen, musst du als letzter Spieler übrigbleiben oder der erste Spieler sein, der 5 oder mehr Questpunkte erreicht!

Stelle dein eigenes Deck zusammen

Um alles aus dem Spiel herauszuholen, wirst du dein eigenes Deck zusammenstellen wollen! Entwirf deine eigene Strategie, suche nach mächtigen Kombos oder stelle deine Lieblingscharaktere in einem Deck zusammen - die Möglichkeiten hängen von dir ab! Das Deck, das du zusammenstellst, muss diesen Regeln folgen:

- Dein Deck muss mindestens 50 Karten enthalten.
- Dein Deck kann nicht mehr als 2 Farben haben.
- Dein Deck kann nicht mehr als 3 Kopien jeder einzelnen Karte haben.

Wenn du ein Extradock zusammenstellst, muss es mindestens 6 Karten haben, mit nicht mehr als 1 Kopie jeder einzelnen Karte.

Nur Extradock-Karten können aufgenommen werden und sie müssen alle die gleiche Größe haben. Zuletzt müssen sie dieselben Farben haben, die du für dein reguläres Deck ausgewählt hast.

Die Fähigkeiten-Icons

Diese Symbole bilden die geheime Sprache des Chrono Clash Systems. Sie zu lernen erscheint vielleicht zunächst einschüchternd, also versuche sie hier nachzuschlagen, da sie bei deinen ersten Runden ins Spiel kommen - du wirst überrascht sein, wie schnell du sie erlernst!

Ziele

Dieser Typ von Icons zeigt dir, auf was du mit den Icons, die nach ihm kommen, zielen kannst. Ziele befinden sich voraussichtlich im Spiel, außer sie sind mit einem Hand- oder Abwurfstapel-Icon kombiniert, in welchem Fall auf den bestimmten Bereich gezielt wird.

 Ausgewählter Battler Die Fähigkeit zielt auf einen Battler deiner Wahl, entweder auf einen von deinen oder auf einen des Gegenspielers.	 Dein Abwurfstapel Dieses Icon zielt auf eine Karte in deinem Abwurfstapel. Ein Battler- oder Aktionskarten-Icon wird vorangestellt, um genau anzugeben, auf welchen Typ von Karte es abzielt.
 Ausgewählter Gegner Die Fähigkeit zielt auf einen Gegner deiner Wahl.	 Kosten einer Karte Dies wird eine Zahl in sich tragen, die die Kosten angibt - in diesem Fall zielt es auf eine Karte mit Kosten 8 oder weniger.
 Einer deiner anderen Battler Zielt auf einen deiner Battler im Spielfeld. Ein Battler, mit dem Icon, kann mit der Fähigkeit nicht auf sich oder eine Kopie von sich zielen.	 Stärke eines Battlers Dies wird eine Zahl in sich tragen, die die Stärke angibt - in diesem Fall zielt es auf einen Battler mit der Stärke 8 oder weniger.
 Deine anderen Battler Jeder deiner Battler, außer dem Battler mit diesem Icon, bekommt die Fähigkeit nach diesem Icon.	 Mit Dieses Icon modifiziert das Ziel, für gewöhnlich gefolgt von einem Kosten- oder Stärke-Ziel-Icon oder einer anderen Fähigkeit. Es zielt auf eine Karte mit dem Icon nach diesem.
 Deine Aktionskarte Diese Fähigkeiten zielen auf eine Aktionskarte in deiner Hand oder deinem Abwurfstapel.	 Alle Battler Dieses Ziel-Icon zielt auf alle Battler, deine und die deines Gegenspielers.
 Deine Hand Dieses Icon zielt auf eine Karte in deiner Hand. Ein Battler- oder Aktionskarten-Icon wird vorangestellt, um genau anzugeben, auf welchen Typ von Karte es abzielt.	Wenn ein Effekt kein Ziel-Icon hat, zielt er auf die Karte, auf die er gedruckt ist. Wenn ein Effekt mehrere Ziel-Icons hat, musst du so viele Ziele auswählen.

Auslöser

Diese Icons zeigen dir, wann eine Fähigkeit eintritt. Wenn der Auslöser eintritt, löse alle Fähigkeiten-Icons nach diesem aus.

 Beschwören Löse die Icons nach diesem aus, wenn der Battler beschworen wird.	 Angreifen Löse die Icons nach diesem aus, jedes Mal, wenn der Battler angreift.	 Vernichtet Löse die Icons nach diesem auf, jedes Mal, wenn der Battler vernichtet wird.
 Quest erledigt Löse alle darauffolgenden Icons aus, wenn der Battler dir einen Questpunkt gibt.	 Aktionen	 Tappen Jedes Mal, wenn du mit diesem Battler angreifen könntest, kannst du ihn stattdessen tappen, um die Effekt-Icons nach diesem Icon zu erhalten.

Modifizierer

Diese Icons weisen eine Zahl in sich auf, die angibt, wie jedes Element modifiziert wird.

 Kostenmodifizierer Die Kosten des Ziels wird um die Zahl im Kreis modifiziert, in diesem Fall, indem sie ihnen 1 hinzufügt.	 Stärkemodifizierer Die Stärke des Ziels wird um die Zahl im Kreis modifiziert, in diesem Fall, indem sie ihr 1 hinzufügt.	 Zeitmodifizierer Wenn es eine positive Zahl ist, bewege den Zähler der Chrono Clash-Anzeige um die entsprechende Anzahl Felder auf dich zu. Wenn sie negativ ist, bewege ihn um die entsprechende Anzahl Felder auf deinen Gegenspieler zu.
--	---	--

Effekte

Diese Icons zeigen dir, was du mit dem Ziel der Fähigkeit tun oder dass du besondere Aktionen ausführen sollst.

Während du die Effekticons einer bestimmten Fähigkeit auslöst, löse sie immer in Reihenfolge von links nach rechts aus. Wenn du nicht jedes Icon einer Fähigkeit mit einem Effekticon auslösen kannst, löst du keines von ihnen aus.

Beispiel

   Wenn eine Beschwörungsfähigkeit von mir verlangt eine Karte von meiner Hand abzuwerfen und dann eine Extradock-Karte zu ziehen, während ich keine Karten in meiner Hand halte, ziehe ich die Karte nicht, da ich keine abgeworfen habe.

 Vernichte das Ziel Es wird im Abwurfstapel seines Besitzers platziert. Wenn es eine Quest hatte, wird auch diese Karte abgeworfen.	  Karte ziehen/abwerfen Wenn sich eine positive Zahl in diesem Icon befindet, ziehe so viele Karten. Wenn sich dort eine negative Zahl befindet, wirf so viele Karten ab.
 Tappe das Ziel Drehe es seitwärts. Wenn es bereits getappt war, gibt es keine weitere Auswirkung.	 Guardian gewinnen / abwerfen Wenn sich eine positive Zahl in diesem Icon befindet, lege so viele Karten von der Oberseite deines Decks auf deinen Guardian-Stapel ohne sie anzusehen. Wenn sich dort eine negative Zahl befindet, wirf so viele Karten von der Oberseite deines Guardian-Stapels ab. Es gibt kein Kartenlimit für deinen Guardian-Stapel.
 Enttappe das Ziel Wenn es bereits enttappt war, gibt es keine weitere Auswirkung.	 Ziehe Extradock Ziehe Karten aus deinem Extradock, deren Anzahl der Zahl in diesem Icon entspricht.
 Gib das Ziel in die Hand seines Besitzers zurück Wenn es eine Quest hatte, wird auch diese Karte in die Hand ihres Besitzers zurückgegeben.	 Gewinne Das Ziel gewinnt die Icons, die hinter diesem Icon aufgelistet sind. Wenn dem Gewinne-Icon ein Auslöser-Icon vorangestellt ist oder ihm eine Guardian-Fähigkeit gewährt wird, dann hält dieser Effekt bis zum Ende des Zugs an. Wenn ihm kein Auslöser-Icon vorangestellt ist und es sich auf einem Battler im Spiel befindet, dann hält der Effekt solange an wie dieser Battler im Spiel ist.
 Spiele die Beschwörungsfähigkeit des Ziels Du kannst die Fähigkeit hinter dem Beschwörungsauslöser-Icon [] spielen, als ob sie gerade beschworen wurde.	

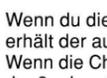
Fähigkeiten

 + Guardian-Angriff Dieser Battler greift zusätzliche Guardians an, deren Anzahl der Zahl in diesem Icon entspricht.	 Schildwache Während dieser Battler getappt ist, kann dein Guardian-Stapel nicht attackiert werden. Du kannst diesen Battler tappen, wenn du ihn beschwörst. Die Fähigkeit ist nicht aktiv, wenn der Battler questet.
 Kann nicht angreifen Dieser Battler kann nicht angreifen, aber er kann noch auf Quests gehen.	 Zurückziehen Jedes Mal, wenn dieser Battler einen Kampf verliert, während er auf dem Schlachtfeld ist, gib ihn in die Hand seines Besitzers zurück.
 Kann Battler nicht angreifen Dieser Battler kann getappte gegnerische Battler nicht angreifen, nur Guardian-Stapel von Gegenspielern und Guardians auf Battlern, die sich auf Quests befinden.	 Härte Wenn du diesen Battler beschwörst, kannst du eine Karte aus deiner Hand aufgedeckt unter ihm legen. Jedes Mal, wenn dein Gegenspieler diesen Battler vernichten würde, wirf stattdessen eine Karte, die unter ihm liegt, ab. Wenn keine Karten unter ihm übrig sind, vernichte den Battler.
 Beschützer Während sie im Spiel sind können deine Nicht-Beschützer-Battler nicht zum Ziel von gegnerischen Effekten werden.	 Überraschungsangriff Dieser Battler kann für seine Überraschungsangriffskosten beschworen werden, deren Anzahl der Zahl in diesem Icon entspricht. Wenn du das tust, greife sofort mit ihm an (selbst wenn es nicht mehr dein Zug ist). Zerstöre ihn nach dem Angriff.
 Erholung Jedes Mal, wenn dieser Battler einen Kampf während des Angriffs verliert, wird er nicht vernichtet.	 Schwer zu fassen Dieser Battler kann nur von Battlern mit Schwer zu fassen angegriffen werden.
 Anführer Jedes Mal, wenn dieser Battler angreift, reduzieren sich die Kosten des nächsten Battlers, den du hiernach beschwörst, um die Zahl in diesem Icon. Anführer-Effekte stapeln sich, bis zum Ende des Zuges.	 Transformieren Während deines Zuges kannst du einen deiner Battler tappen, der angreifen könnte, und ihn in deine Hand zurücknehmen. Zahle die Kosten des Battlers mit Transformieren und bringe ihn angreifend ins Spiel, selbst wenn es nicht mehr dein Zug ist. Spiele die Beschwörungs- und/oder Angriffsauslöser des Battlers mit Transformieren, falls er welche hat.
  Letztes Gefecht Jedes Mal, wenn dieser Battler kämpft, bekommt er den Stärkebonus in dem Icon. Vernichte diesen Battler nach dem Kampf.	 Zeitschwelle Wenn du einen Battler mit diesem Icon beschwörst, während die Chrono Clash-Anzeige auf der angegebenen Zahl oder einer höheren auf der Seite deines Gegenspielers liegt, spiele die Beschwörungsfähigkeit ein zweites Mal. Ignoriere das Zeitschwelle-Icon für diese zweite Auslösung.
 Verstärkung Jedes Mal, wenn dieser Battler vernichtet wird, während er auf dem Schlachtfeld ist, kannst du einen Battler oder Extradock-Battler aus deiner Hand mit geringeren Kosten als dieser Battler beschwören.	 Spot Wenn ein Spot Battler getappt ist und sich auf keiner Quest befindet, können deine Nicht-Spot Battler nicht angegriffen werden. Wenn du diesen beschwörst, kannst du ihn sofort tappen.
 Legion Jedes Mal, wenn dieser Battler vernichtet wird, kannst du die oberste Karte deines Decks abwerfen. Wenn ein Battler auf diese Weise abgeworfen wird, ziehe ihn. Wenn ein Battler mehr als eines dieser Icons hat, tue es ein Mal für jedes Legion-Icon, das er hat.	 Pilot Du kannst das Beschwören eines Piloten Battler normal oder mit seinen Pilotenkosten bezahlen. Wenn du diesen für seine Pilotenkosten beschwörst, musst du ihn an einen deiner Eva Battler binden, die noch nicht mit einem Piloten verbunden sind. Wenn diese verbunden sind, addierst du die Stärke und die Fähigkeiten des Pilots zu deinem Eva Battler.
 Schnell Dieser Battler kann in dem Zug angreifen, in dem du ihn beschwörst.	

Beispiele

   Jedes Mal, wenn dieser Battler angreift, wirf eine Karte aus deiner Hand ab und ziehe eine Karte aus deinem Extradock.

  Jedes Mal, wenn dieser Battler getappt wird, um seine Tapp-Fähigkeit zu aktivieren, erhalte 1 Zeit.

    Wenn du diesen Battler beschwörst, erhält der ausgewählte Battler -3 Stärke. Wenn die Chrono Clash-Anzeige auf der 3 oder einer höheren Zahl deines Gegenspielers ist, wiederhole es.

 Du kannst die Transformieren-Fähigkeit auf dieser Karte nutzen, um einen Battler zurück auf deine Hand zu nehmen, der bereits auf dem Schlachtfeld ist, und stattdessen diese Karte zu beschwören. Tappe einen Battler, der auf dem Schlachtfeld ist, zahle 8 Kosten, dann tausche ihn gegen diese Karte aus. Eine Karte, die durch Transformieren beschworen wurde, kann noch angreifen und Fähigkeiten einsetzen, selbst wenn die Chrono Clash-Anzeige auf der Seite deines Gegenspielers ist. Im Falle dieser Karte, wenn dein Battler angreift, aktiviert er die Beschwörungsfähigkeit eines Battlers deiner Wahl.