



TRADING CARD GAME

UNION ARENA

ユニオンアリーナ

Hivatalos Szabályzat Magyar Nyelven

Fordította: Foki (Fokt András)

Játék összefoglaló	01
A kártyák	01
<Karkter kártyák>	01
<Helyszín kártyák>	02
<Esemény kártyák>	03
<AP kártyák>	03
A játéktered	04
Pakli	05
Játék előkészülete	05
A játék megnyerése	05
Aktív és pihenő állapot	06
Játékmenet	07
<Kezdő fázis>	08
<Mozgási fázis>	08
<Fő fázis>	09
<Támadó fázis>	11
<Befejező fázis>	13
Kulcsszavak Képességei	15
Játékbeli Kifejezések	16

Játék összefoglalása

A Union Arena egy gyűjthető kártyajáték (TCG), mely két fős kompetitív játékra lett tervezve. Építsd meg a paklidat a kedvenc animéd vagy videojátékok karaktereiből és küzdj meg az ellenfeleddel. Ha képes vagy nullára csökkenteni az életét, akkor te nyertél.

Kártyák

Karakter (Character) kártyák

A karakter kártyák alapvetően támadásra és védekezésre használhatók. Mikor kijátszol egy ilyen kártyát, akkor pihenő állapotban (fektetve) kell lerakni.

A karaktert kártyát lerakhatod a második sorba vagy az első sorba. A mozgási fázisban a második sorból az első sorba küldhetsz egy karakter kártyát, illetve ha az adott kártya vagy egy másik kártya képessége lehetővé teszi, akkor a első sorból visszaküldheted a második sorba.



Szükséges energia: az egyik feltétele annak, hogy ki tud játszani a kártyát. Amikor ki akarsz játszani egy karakter kártyát bizonyosodj meg róla, hogy az adott színből elég energiád van. A második sorban lévő kártyák határozzák meg, hogy mennyi energiád van.

Az energia színe határozza meg a kártya színét.

AP költség (Action Point költség): ennyi akciópont költséget kell kifizetned, mikor kijátszod a kártyát. Mikor lerakod a kártyát, akkor a megfelelő mennyiségű akciópont kártyát pihenő állapotba kell helyezni.

Kártya neve

Hovatartozás: annak a meghatározása (több is lehet), hogy az adott kártya milyen fajba, csoportba, klánba stb. tartozik. Ezt figyelembe kell venni, amikor Raid-et hajtasz végre, vagy amikor más kártyák képességeinél feltételként szerepel(nek).

* Nem minden kártya rendelkezik hovatarozással

Az anime neve, amihez a kártya tartozik.

Kártya típusa

Képességek: a kártya által birtokolt különleges képességek

Trigger: Ezt a képességet akkor használhatod, miután sebzést kaptál és elvesztett életként felfeded. (nem kötelező használnod ezt a képességet)

Generált energia: a második sorban lévő energia ikonok határozzák meg, hogy az adott színből mennyi energiád van. Az energia ikon mellett lévő plusz jel azt jelenti, hogy a kártyának van egy képessége, ami extra energiát generálhat.

* Az első sorban lévő kártyák energia ikonjai nem generálnak energiák.

BP (Battle Point / Támadópont): ezt az érték elsősorban csaták során kell figyelembe venni. Helyezz a sideline területre minden olyan karaktert, amelynek BP-je egy képesség által nullára vagy az alá csökken. A BP érték mellett egy plusz jel is lehet, amennyiben a kártya egyik képessége megnövelheti azt.

Kártya azonosítója: A paklidban csak négy kártya szerepelhet ugyanazzal az azonosítóval.

Ritkaság

Helyszín (Site) kártyák

A helyszín kártyák képességei általában valamilyen támogató hatással bírnak, mikor a játéktéren vannak. Mikor kijátszol egy ilyen kártyát, akkor pihenő állapotban (fektetve) kell lerakni. Helyszín kártyát csak a második sorba rakhatsz le. A mozgási fázisban se helyezheted át az első sorba.



Szükséges energia: az egyik feltétele annak, hogy ki tudj játszani a kártyát. Amikor ki akarsz játszani egy karakter kártyát bizonyosodj meg róla, hogy az adott színből elég energiád van. A második sorban lévő kártyák határozzák meg, hogy mennyi energiád van.

Az energia színe határozza meg a kártya színét.

AP költség (Action Point költség): ennyi akciópont költséget kell kifizetned, mikor kijátszod a kártyát. Mikor lerakod a kártyát, akkor a megfelelő mennyiségű akciópont kártyát pihenő állapotba kell helyezni.

Kártya neve

Hovatartozás: annak a meghatározása (több is lehet), hogy az adott kártya milyen fajba, csoportba, klánba stb. tartozik. Ezt figyelembe kell venni, amikor Raid-et hajtasz végre, vagy amikor más kártyák képességeinél feltételként szerepel(nek).

* Nem minden kártya rendelkezik hovatartozással

Az anime neve, amihez a kártya tartozik.

Kártya típusa

Képességek: a kártya által birtokolt különleges képességek

Trigger: Ezt a képességet akkor használhatod, miután sebzést kaptál és elvesztett életként felfeded. (nem kötelező használnod ezt a képességet)

Generált energia: a második sorban lévő energia ikonok határozzák meg, hogy az adott színből mennyi energiád van. Az energia ikon mellett lévő plusz jel azt jelenti, hogy a kártyának van egy képessége, ami extra energiát generálhat.

* Az első sorban lévő kártyák energia ikonjai nem generálnak energiákat.

Kártya azonosítója: A paklidban csak négy kártya szerepelhet ugyanazzal az azonosítóval.

Ritkaság

Esemény (Event) kártyák

Mikor kijátszol egy esemény kártyát, akkor azonnal aktiválódik a képessége és a sideline területre kell tenned.



Ritkaság

Szükséges energia: az egyik feltétele annak, hogy ki tud játszani a kártyát. Amikor ki akarsz játszani egy karakter kártyát bizonyosodj meg róla, hogy az adott színből elég energiád van. A második sorban lévő kártyák határozzák meg, hogy mennyi energiád van.

Az energia színe határozza meg a kártya színét.

AP költség (Action Point költség): ennyi akciópont költséget kell kifizetned, mikor kijátszod a kártyát. Mikor lerakod a kártyát, akkor a megfelelő mennyiségű akciópont kártyát pihenő állapotba kell helyezni.

Kártya neve

Hovatartozás: annak a meghatározása (több is lehet), hogy az adott kártya milyen fajba, csoportba, klánba stb. tartozik. Ezt figyelembe kell venni, amikor Raid-et hajtasz végre, vagy amikor más kártyák képességeinél feltételként szerepel(nek).

* Nem minden kártya rendelkezik hovatarozással

Az anime neve, amihez a kártya tartozik.

Kártya típusa

Képességek: a kártya által birtokolt különleges képességek

Trigger: Ezt a képességet akkor használhatod, miután sebzést kaptál és elvesztett életként felfeded. (nem kötelező használnod ezt a képességet)

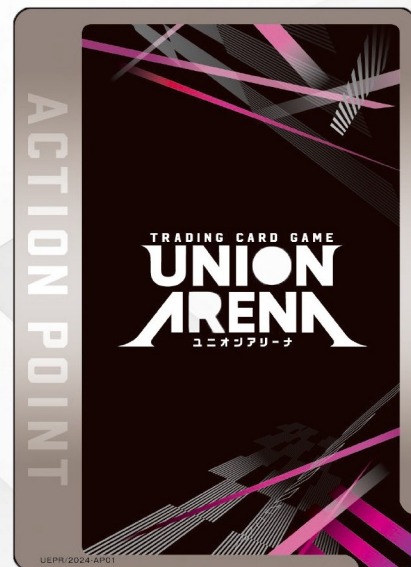
Generált energia: a második sorban lévő energia ikonok határozzák meg, hogy az adott színből mennyi energiád van. Az energia ikon mellett lévő plusz jel azt jelenti, hogy a kártyának van egy képessége, ami extra energiát generálhat.

* Az első sorban lévő kártyák energia ikonjai nem generálnak energiák.

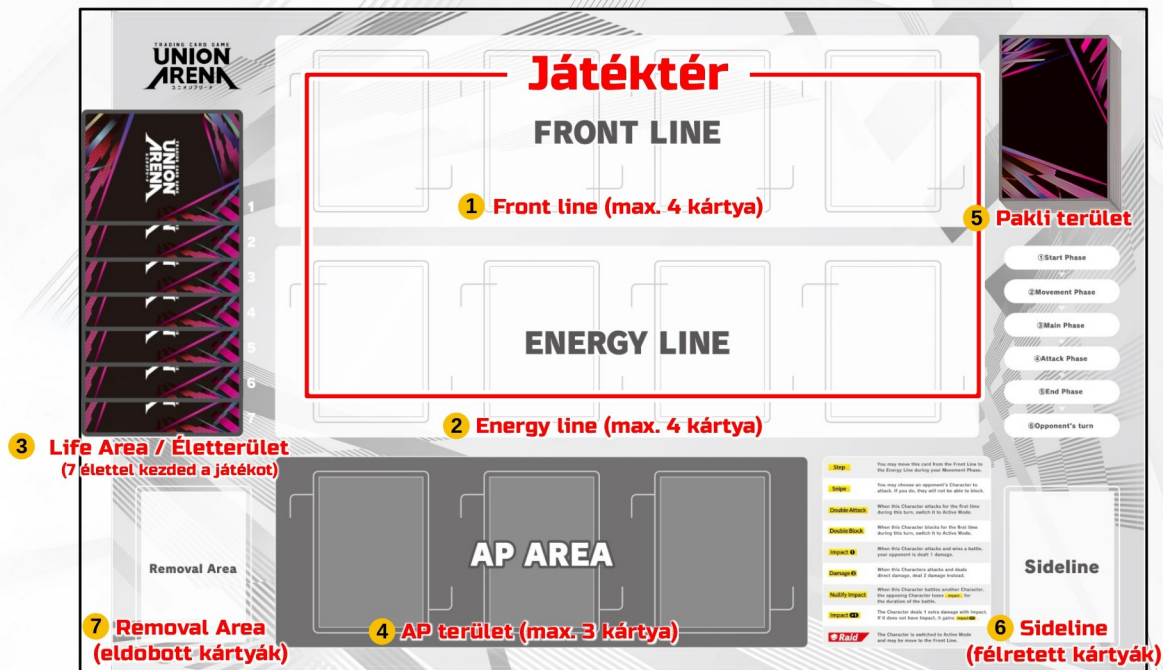
Kártya azonosítója: A paklidban csak négy kártya szerepelhet ugyanazzal az azonosítóval.

AP (Akciópont / Action Point) kártyák

Elsősorban más kártyák kijátszásához szükség AP költség kifizetésére szolgálnak. 1 AP költség kifizetéséhez helyezz pihenő állapotba (fektetve) egy aktív (függőleges) AP kártyát.



A játéktér



1 Front line (első sor)

Karakter kártyákat helyezhetsz az első sorba, majd ezeket a kártyákat használhatod támadásra és védekezésre.

Maximum négy karakter kártya helyezhető el az első sorba.

* A Helyszín kártyák nem helyezhetők el az első sorba.

2 Energy Line (második sor)

Karakter és helyszín kártyákat helyezhetsz a második sorba. Csak a második sorban lévő kártyákból generált energia használható más kártyák energia követelményének teljesítéséhez.

Maximum négy karakter vagy helyszín kártya helyezhető el a második sorba, bármilyen kombinációban.

* A front line (első sor) és az energy line (második sor) együtt alkotják a játéktéredet.

3 Life Area / Életterület

Az életterület az, ahová az életet szimbolizáló kártyákat helyezheted. Minden játék elején hét kártyát helyezel lefelé fordítva a életterületre.

4 AP (Akciópont / Action Point) terület

Ide kell elhelyezned az AP (Akciópont) kártyákat

5 Pakli / Deck terület

Ide kell elhelyezned a paklidat

6 Sideline terület

A kijátszott eseménykártyák, valamint a félretett karakter és helyszín kártyák mind ide kerülnek felfelé fordítva.

7 Removal area / eldobott kártyák

Azok a kártyák, amiket a removal area területre kell tenned, többet nem képezik a játék részét.

Pakli / Deck

Az alábbi követelményeknek kell teljesülnie, hogy elkezdhesz játszani.

● A paklinak 50 kártyát kell tartalmaznia az alábbi szabályok alapján felépítve.

- Minden kártyának ugyanahhoz az animéhez kell tartoznia. A kártya azonosítójának első három karakter határozza meg, hogy melyik szériához (anime) tartozik.

- Egy kártyából csak négy szerepelhet a pakliban.

Pl., ha az UA03BT/HTR-1-001 kártya a pakliban van, akkor összesen 4 darab HTR-1-001 kártyát tartalmazhat, és a pakliban lévő mind az 50 kártyának HTR széria kóddal kell rendelkeznie.

- **SPECIAL**, **COLOR** és **FINAL** triggerrel rendelkező kártyák típusonként legfeljebb négy kártyára korlátozódnak.

Pl., ha "X" kártya és "Y" kártya is **SPECIAL** triggerrel rendelkezik, akkor "X" és "Y" kártya együttes darabszáma egy pakliban nem haladhatja meg a négyet.

● Három AP kártya

Játék előkészülete

- 1 Keverd meg a kártyákat és helyezd őket a pakli területre.
- 2 Határozzátok meg, hogy az ki az 1-es és ki a 2-es játékos, pl. kő-papír-ollóval.
- 3 Húzz hét kártyát a pakli tetejéről, hogy meglegyen az induló kezed. (kéznek a kezekben lévő kártyákat hívjuk)
- 4 Ha szeretnéd, akkor egyszer kicserélheted az induló kezedet. Amennyiben így döntesz, úgy a kezekben lévő kártyákat helyezd a pakli aljára és keverd újra.
* Az 1-es játékos dönt először, hogy kicseréli e az induló kezét, utána dönthet róla a 2-es játékos.
- 5 Húzz hét kártyát a paklid tetejéről és lefordítva helyezd őket az életterületre anélkül, hogy megnézed vagy megmutatod őket.
- 6 Az 1-es játékos kezdje meg az első körét.

A játék megnyerése

Amennyiben az alábbiak teljesülnek, úgy megnyerted a játékot.

- Az ellenfelednek nem marad több kártyája az életterületen.
- Az ellenfelednek nem marad több kártyája a paklijában, így a kezdő fázisban nem tud kártyát húzni.

Aktív és pihenő állapot

A karakter és helyszín kártyák függőlegesen aktív állapotban, vízszintesen pedig pihenő állapotban vannak.



Aktív



Pihenő

Mikor kijátszol egy karakter vagy helyszín kártyát, akkor pihenő állapotban kell lerakni. Csak aktív kártyák tudnak támadni vagy blokkolni. Mikor végrehajtasz egy támadást vagy blokkolást, akkor pihenő állapotba kell helyezni a kártyát.

Játékmenet

Az 1-es játékos kezdi a játékot. A köröket az alábbiak szerint kell végrehajtani.

1 Kezdő fázis

- 1 Azok a képességek, amelyek leírásában az szerepel, hogy a következő köröd kezdetéig aktívak, és más, hasonlóan megfogalmazott képességek, inaktívvá válnak.
- 2 Minden pihenő állapotban lévő kártyádat (karakter, helyszín és AP kártyák) tedd aktívvá.
- 3 Győződj meg róla, hogy a játéktéreden rendelkezésre áll a megfelelő számú AP kártya az aktuális körre.
(További részletek a következő oldalon.)
- 4 Húzz egy kártyát (az 1-es játékos nem húz kártyát az első körben)
- 5 Körönként 1 AP kártyáért húzhatsz egy extra lapot, ha szeretnél. 1 AP költség kifizetéséhez fordítsd valamelyik AP kártyádat pihenő állapotba.
(Az első játékos húzhat extra lapot az első körében.)

2 Mozgási fázis

Annyi karaktert mozgathatsz a második sorból az első sorba, amennyit szeretnél.

* Ha abban sorban, ahova a kártyádat mozgatni szeretnéd, már van négy kártyád, akkor abból a sorból az egyik kártyát helyezed az eldobott kártyák területére.

* A helyszín kártyákat nem lehet mozgatni.

3 Fő fázis

Az A és B listából végrehajthatsz annyi akciót, amennyinek a feltételeit teljesíteni tudod.

A: Használd egy kártyát

- Játssz ki egy karakter kártyát
- Hajts végre raid-et egy karakter kártyával
- Játssz ki egy helyszín kártyát
- Használd fel egy esemény kártyát

A kezedben lévő kártyákat akkor játszhatod ki, ha rendelkezésedre áll a megfelelő energia és ki tudod fizetni az AP

költséget. A kijátszott karakter és helyszín kártyákat pihenő állapotban helyezed le.

B: Használd a játéktéreden lévő egyik kártyád **Activate : Main** képességét

Amennyiben teljesíteni tudod a követelményeiket, úgy használhatod a kártyáid **Activate : Main** címkével jelölt képességét.

4 Támadó fázis

Egyszerre csak egy karakterrel támadhatsz az első sorból, és támadás után pihenő állapotba kell helyezni. Ha az első támadás után még van aktív karaktered az első sorban, akkor folytathatod a támadást.

* Csak az ellenfeledet támadhatod

* Csak az első sorban aktív karakterekkel támadhatsz

* A támadáshoz nem kell AP költséget fizetni

5 Befejező fázis

- 1 Amennyiben van olyan karakter képesség, amit a befejezős fázis elején kell aktiválni, akkor aktiváld és hajtsd végre.
- 2 Minden pihenő állapotban lévő karakter és helyszín kártyát helyezz aktív állapotba.
- 3 Amennyiben több mint nyolc kártya van a kezedben, úgy válassz nyolc kártyát és azokat tartsd meg. A többi kártyát helyezd az eldobott kártyák területére.
- 4 Azok a képességek, melyek a köröd végéig aktívak, most inaktívvá válnak.

Az ellenfeled megkezdi a körét

1 Kezdő fázis

Az 1-es játékos kezdi a játékot. A köröket az alábbiak szerint kell végrehajtani.

- 1 Azok a képességek, amelyek leírásában az szerepel, hogy a következő köröd kezdetéig aktívak, és más, hasonlóan megfogalmazott képességek, inaktívvá válnak.
- 2 Minden pihenő állapotban lévő kártyádat (karakter, helyszín és AP kártyák) tedd aktívvá.
- 3 Győződj meg róla, hogy a játéktereden rendelkezésre áll a megfelelő számú AP kártya az aktuális körre.

*Az AP kártyák száma változhat az 1-es és 2-es játékos között

	1. kör	2. kör	3. kör
1-es játékos	1 AP kártya	2 AP kártya	3 AP kártya
2-es játékos	2 AP kártya	2 AP kártya	3 AP kártya

4 Húzz egy kártyát (az 1-es játékos nem húz kártyát az első körben)

5 Körönként 1 AP kártyáért húzhatsz egy extra lapot, ha szeretnél. 1 AP költség kifizetéséhez fordítsd valamelyik AP kártyádat pihenő állapotba.

(Az első játékos húzhat extra lapot az első körében.)

2 Mozgási fázis

Annyi karaktert mozgathatsz a második sorból az első sorba, amennyit szeretnél, de ezt fordítva nem teheted meg.

* A helyszín kártyákat nem lehet mozgatni.

* **Step** címkével rendelkező karakter kártyákat mozgathatsz az első sorból a második sorba.

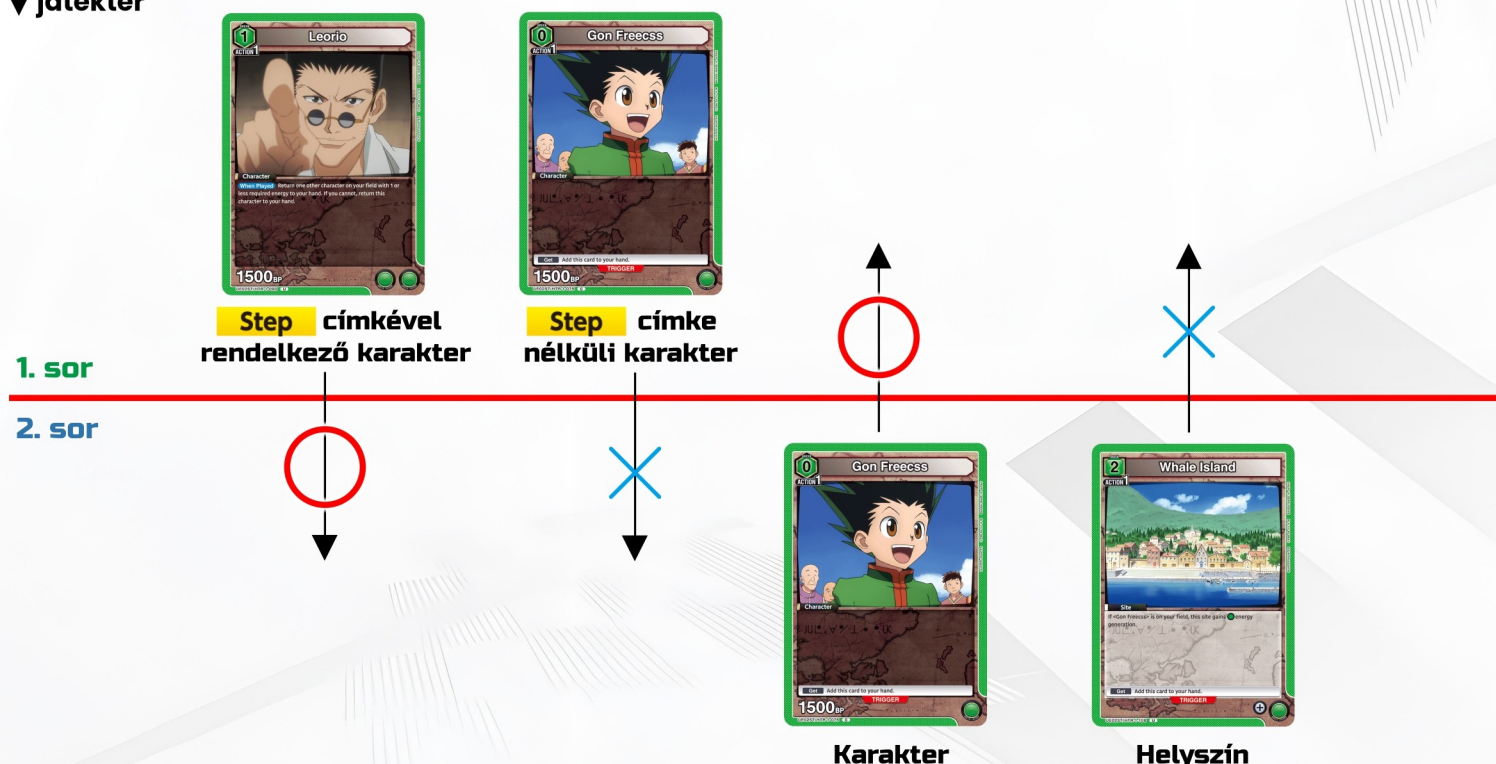
* Ha abban sorban, ahova a kártyádat mozgatni szeretnéd, már van négy kártyád, akkor abból a sorból az egyik kártyát helyezed az eldobott kártyák területére. A mozgási fázison kívül történő mozgások esetében ugyanígy kell eljárni.

* Ha egy **Step** címkével rendelkező karakter kártyát mozgatsz az első sorból a második sorban, úgy választhatsz azt, hogy a két kártya helyet cserél ahelyett, hogy a másik kártyát az eldobott kártyák területére helyeznéd.

* **Step** címke nélküli karaktereket nem mozgathatsz át a második sorba.

Példa:

▼ játéktér



* Helyszín kártyákat nem lehet mozgatni

3 Fő fázis

A: Használd egy kártyát

Karakter kártyák kijátszása

A kezedből kijátszhatsz karakter kártyákat az első sorba és a második sorba is.

Kezdeként bizonyosodj meg róla, hogy rendelkezésedre áll e, a kijátszani kívánt kártya által megkövetelt energia.

Az második sornak annyi energiát kell generálnia az adott színből, amennyit a kártya kijátszása megkövetel.

Következőnek ki kell fizetni a kártya AP költségét.

Ezt úgy teheted meg, hogy a megfelelő számú AP kártyát pihenő állapotba fordítod.

Végezetül pedig a kijátszani kívánt kártyát pihenő állapotban helyezed **az első sorba vagy a második sorba**.

Példa:

▼ játéktér



* Az első sorban lévő kártyák nem generálnak energiát

1. sor

2. sor



Összesen 3x generált energia

* Amennyiben az a sor, ahova a kártyát ki szeretnéd játszani, már tartalmaz maximum négy kártyát, úgy abból a sorból helyezz egy kártyát az eldobott kártyák területére. Amikor tele van a játéktér, csak az eldobott kártyák területére helyezhetsz kártyát, hogy kijátszhas egy másikat a kezedből.

Raid végrehajtása egy karakter kártyával

Amellett, hogy hagyományos módon kijátszhatók, a címkével rendelkező karakterkártyák használhatók Raid végrehajtására.

Ezt úgy teheted meg, hogy kijelented a Raid végrehajtását, és a kártyát egy olyan **megadott karakterre helyezed, amely nem rendelkezik címkével**.

A karakter specifikációk a szimbólumtól jobbra találhatók, és típusuk a zárójelek formájától függően változhat.

Példa:



<ABC> azt jelenti, hogy az ABC nevű kártyán hajthatsz végre Raid-et.

[XYZ] azt jelenti, hogy az XYZ hovatartozással rendelkező kártyán hajthatsz végre Raid-et.

* Mikor végrehajtasz egy Raide-t a kezekben lévő kártyával, rendelkezned kell a szükséges energiával és ki kell fizetned az AP költséget.

* Nem hajthatsz végre Raid-et olyan képességgel, ami a "játsz ki egy kártyát" instrukciót tartalmazza. Csak a „hajts végre egy Raid-et” instrukciót tartalmazó képességgel hajthatsz végre Raid-et.

Kövesd az alábbi lépéseket **Raid** végrehajtásához.

- 1 Helyezd a kártyát a megadott karakterre.
- 2 A Raid kártya alatt lévő karakter képességeit innentől nem lehet használni és azonnal inaktívvá válnak.
- 3 Ha a karakter pihenő állapotban van, helyezd aktív állapotba.
- 4 Amennyiben a karakter a második sorban van, úgy átmozgathatod az első sorba.
- 5 A **When Played** címkéjű képesség aktívvá válik a Raid kártyán.

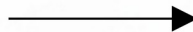
* **Raid** címkével rendelkező kártyák hagyományos módon is játszhatók. Ilyenkor a **Raid** leírásában szereplő képességeket elveszti a kártya.

1. sor

2. sor



Erősíts fel Raid-dal egy kártyát a kártyák egymásra helyezésével!



A felerősített karaktert helyezed aktív állapotba és mozgasd az első sorba!

Helyszín kártyák kijátszása

A helyszín kártyákat a második sorba játszhatod ki.

Győződj meg róla, hogy rendelkezésedre áll a szükséges energia a kijátszani kívánt helyszín kártyához. Az második sornak annyi energiát kell generálnia az adott színből, amennyit a kártya kijátszása megkövetel.

Következőnek ki kell fizetni a kártya AP költségét.

Ezt úgy teheted meg, hogy a megfelelő számú AP kártyát pihenő állapotba fordítod.

Végezetül pedig a kijátszani kívánt kártyát **pihenő állapotban helyezed a második sorba.**

* Amikor kijátszol egy helyszín kártyát és a második sor már tartalmaz maximum négy kártyát, úgy a második sorból helyezz egy kártyát az eldobott kártyák területére. Amikor tele van a játéktér, csak az eldobott kártyák területére helyezhetsz kártyát, hogy kijátszhas egy másikat a kezedből.

* A helyszín kártyákat nem játszhatod ki az első sorba

Esemény kártyák kijátszása

Az esemény kártyák kijátszásakor aktiválhatod a képességüket.

Győződj meg róla, hogy rendelkezésedre áll a szükséges energia a kijátszani kívánt esemény kártyához. Az második sornak annyi energiát kell generálnia az adott színből, amennyit a kártya kijátszása megkövetel.

Következőnek ki kell fizetni a kártya AP költségét.

Ezt úgy teheted meg, hogy a megfelelő számú AP kártyát pihenő állapotba fordítod.

Végezetül pedig a kijátszani kívánt kártyát pihenő állapotban helyezed a második sorba.

B: Használd a játéktéren lévő egyik kártyád **Activate : Main** képességét

Amennyiben teljesíteni tudod a követelményeiket, úgy használhatod a kártyáid **Activate : Main** címkével jelölt képességét.

A **Once Per Turn** címkével rendelkező képességek az adott kör során egyszer aktiválhatók a játéktéren lévő, ezzel a képességgel rendelkező kártya minden egyes példányával.

* Ha eltávolítasz egy kártyát a játéktérről, miután aktiváltad annak **Once Per Turn** képességét, majd újra kijátszod a játéktérré, az egy új kártyának minősül, így a **Once Per Turn** képesség ismét aktiválható.

Példák) **Activate : Main**

Jelentsd be, hogy aktiválsz a képességet.

Activate : Main **Switch to Resting**

Helyezd pihenő állapotba ezt az aktív kártyát a képesség aktiválásakor.

Activate : Main **Place 1 Card From Hand Into Sideline**

Helyezz a sideline területre egy kártyát a kezedből a képesség aktiválásakor.

Activate : Main **Pay 1 AP**

Fizess 1 AP költséget az képesség aktiválásakor.

Activate : Main **Sideline This Card**

Helyezd a sideline területre ezt a kártyát a képesség aktiválásakor.

Mikor több feltétel is szükséges a képesség aktiváláshoz, akkor sorrendben teljesítsd azokat.

Példa) **Activate : Main** **Switch to Resting** **Pay 1 AP** **Sideline This Card**

Helyezd pihenő állapotba ezt az aktív kártyát, fizess 1 AP költséget, és helyezd a sideline területre ezt a kártyát a képesség aktiválásakor.

4 Támadó fázis

Ebben a fázisban az első sorban lévő karakterekkel hajthatsz végre támadást az ellenfeleddel szemben. Amennyiben úgy döntesz, hogy nem támadsz, akkor ez a fázis véget is ért.

Támadó Fázis Folyamata

Kövessd az alábbi lépéseket.

Támadó Karakter Kijelölése

Válassz egy aktív karaktert az első sorból és helyezd pihenő állapotba, hogy megtámadhasd vele az ellenfeledet.

Ha a karakter rendelkezik **Snipe** címkével, akkor megteheted, hogy az ellenfeled első sorát támadod.

Amennyiben a támadó karakternek van bármilyen **When Attacking** képessége, vagy egyéb aktív képessége a támadás során, akkor hajtsd végre azokat.

Blokkoló Karakter Kijelölése

A megtámadott játékos választhat egy karaktert a támadás blokkolására. Ezt úgy teheti meg, hogy az első sorból választ egy aktív karaktert és pihenő állapotba helyezi.

Ha a támadás nem kerül blokkolásra, akkor a támadó karakterrel végre kell hajtani azon képességeket, melyek akkor aktiválódnak, ha nincs blokkolva a támadás. Ellenkező esetben hajts végre minden

When Blocking képességet a blokkolásra kijelölt karakteren.

* Ha olyan képességek, mint a Snipe, megcélznak egy karaktert és ezért nem tud védekezni, úgy a

When Blocking és egyéb képességek, amelyek védekezéskor aktiválódnak, nem lesznek aktívak.

Támadás Végrehajtása

A támadást a következő két módszer egyikével hajtsd végre, a támadás célpontjától függően.

[Támadás Végrehajtása]

Kezdetét veszi a harc. Hasonlítsd össze mindkét karakter BP-jét, majd az eredménytől függően kövesd az A vagy B megoldást.

* Egyik karakter BP-je sem változik a harc eredményeként.

A: A támadó karakter BP-je egyenlő vagy nagyobb, mint a megtámadott karakter BP-je

A támadó karakter nyeri a harcot a megtámadott karakter veszt. Kövesd az alábbi lépéseket a támadás végrehajtásának befejezéséhez.

- 1 Az ellenfeled tegye sideline területre a megtámadott karaktert
- 2 Az ellenfeled hajtsa végre a **When Sidelined** és minden egyéb képességet, ami akkor aktiválódik, mikor a karakter a sideline területre kerül.
- 3 Hajts végre minden olyan képességet, ami a harc megnyerésekor aktiválódik.

Pl.: **Impact 1**, vagy egyéb képességek, melyek akkor aktiválódnak, ha a karakter támad és megnyeri a harcot.

B: A támadó karakter BP-je kevesebb, mint a megtámadott karakter BP-je

A megtámadott karakter nyeri a harcot, és a támadó karakter veszt. Kövesd az alábbi lépéseket a támadás végrehajtásának befejezéséhez.

- 1 Hajts végre minden olyan képességet, ami akkor aktiválódik, ha a karaktered támadás után elveszti a harcot.
- 2 Az ellenfeled hajtson végre minden olyan képességet, ami a harc megnyerésekor aktiválódik.

* A támadó karaktert nem kell a sideline területre helyezni mikor elveszti a harcot

Mikor az A vagy B módszer végrehajtásra került, a harc véget ér. Kövesd az alábbi lépéseket.

- Ha van olyan képesség, ami a harc végén aktiválódik, akkor hajtsd végre őket.
- Ha van olyan képesség, ami csak a harc idejére vált aktívvá, akkor azok most inaktívvá válnak.

[Ellenfél Megtámadása]

1 sebzést okoz az ellenfelednek. Ha a karaktered rendelkezik **Damage 2** címkével, akkor 2 sebzést okozol.

★Mikor egy játékos sebzést kap★

A sebzést okozó játékos minden sebzésért választ egy lapot a megsebzett játékos élet területéről.

A megsebzett játékos ellenőrzi, hogy van-e Trigger képessége a kiválasztott lapoknak.

Ha az ellenfelednek nem marad élete, miután ellenőrizte a Trigger képességeket, akkor megnyerted a játékot.

Trigger képességek ellenőrzése

Fordítsd fel a kártyát és ellenőrizd, hogy rendelkezik-e Trigger képességgel. Ha igen, akkor aktiválhatod ezt a képességet, ha szeretnéd. Ezután a Trigger képességtől függően a sideline területre kell helyezni a kártyát.

(A Trigger képesség nélküli kártyák is a sideline területre kerülnek)

* Mikor egynél több kártya Trigger képességét ellenőrzöd, akkor bármilyen sorrendben végrehajthatod őket. Hajtsd végre a képességet és helyezd a sideline területre a kártyát a képességtől függően, utána pedig hajtsd végre a következő kártya képességét.

Ha szeretnél még egy karakterrel támadni, akkor térj vissza a támadás végrehajtásához. Egyéb esetben a támadó fázis véget ér.

5 Befejező fázis

Kövesd az alábbi lépéseket.

- 1 Ha van olyan képesség, ami az befejező fázis kezdetekor aktiválódik, akkor hajtsd végre őket.
- 2 Minden pihenő állapotban lévő karakter és helyszín kártyádat helyezd aktív állapotba.
* A pihenő állapotban lévő AP kártyák kivételével.
- 3 Ha több, mint nyolc kártya van a kezvedben, akkor válassz nyolc kártyát, amit megtartasz, a többit pedig helyezd az eltávolítási területre.
- 4 Ha vannak olyan képességek, melyek a kör végéig aktívak, akkor azok most inaktívvá válnak.

Ha végrehajtottad a fenti lépéseket, akkor az ellenfele köre kezdődik.

● Mikor egyszerre több képesség aktiválódik

Ha egy játék során egyszerre több képesség is aktiválódik, akkor a képességekkel rendelkező kártyákat irányító játékos tetszőleges sorrendben hajthatja végre azokat. Ha a te és az ellenfeled képességei egyszerre aktívnak, akkor a soron lévő játékos végrehajtja az összes képességét, utána pedig a másik játékos.

* Ha egy képesség végrehajtása új képességet aktivál, akkor az új képesség hozzáadódik a még nem végrehajtott képességekhez, és szintén tetszőleges sorrendben végrehajtható.

● Mikor a BP nulla vagy kevesebb lesz

Mikor egy karakter BP-je nullára vagy kevesebbre csökken egy képesség által, akkor a sideline területre kell tenni azt a karaktert.

● Mikor egy Raid-elt kártya egy játéktéren kívüli helyre kerül

Mikor a játéktéren lévő Raid-elt kártya egy játéktéren kívüli helyre kerül, akkor ez csak a felső kártyára vonatkozik. Helyezd az alsó kártyát a sideline területre. Ezek a kártyák nem minősülnek félretett kártyának.

Pl.: Mikor egy képesség visszahelyez egy Raid-elt kártyát a kezvedbe, akkor ez csak a felső kártyára vonatkozik, az alsó kártyát helyezd a sideline területre.

● Kártya félretétele (sidelining)

Egy kártya akkor lesz félretétele, mikor a mikor a csata végén a sideline területre kerül, miután a BP-je nullára vagy kevesebbre csökkent, vagy egy képesség arra utasított, hogy tedd félre. Azok nem minősülnek félretett kártyáknak, amik egy képesség utasítása miatt kerülnek a sideline területre, vagy egy sideline területen kívüli helyre kerülnek, mint pl. a kéz vagy az eldobott kártyák.

● A „{xyz} instead” kifejezéssel ellátott képességek kifejezés-helyettesítő képességek.

Ha a megadott feltételek teljesülnek, akkor a képesség végrehajtásakor az első { } zárójelek közötti szöveget a második { } zárójelek közötti szöveggel kell helyettesíteni.

Példa: „{Choose up to one character on your opponent's front line and switch it to resting. It} will remain set to resting until the end of their next attack phase. If six or more other [Thirteen Court Guard Squads] affinity cards are on your field, {Choose up to one character on your opponent's front line. Switch it and all characters on your opponent's energy line to resting. They} instead.”

Ha öt vagy annál kevesebb más [Thirteen Court Guard Squads] hovatartozással rendelkező kártya van a játéktereden, akkor a képesség a következő: „Válassz ki legfeljebb egy karaktert az ellenfél első sorából, és helyezd pihenő állapotba. Az ellenfél következő támadó fázisának végéig pihenő állapotban marad.”

Ha hat vagy több más [Thirteen Court Guard Squads] hovatartozással rendelkező kártya van a játéktereden, akkor a képesség a következő lesz: „Válassz ki legfeljebb egy karaktert az ellenfél első sorában. Állítsd azt és az ellenfél második sorában lévő összes karaktert pihenő állapotba. Az ellenfél következő támadó fázisának végéig pihenő állapotban marad.”

Kulcsszavak Képességei

Step	A mozgási fázisodban áthelyezheted ezt a kártyát az első sorból a második sorba. * Ez a mozgás egyidejűleg történik a második sorból az első sorba mozgatott karakterekkel.
Snipe	Célba vehetsz egy karaktert az ellenfeled első sorában, és megtámadhatod ezzel a karakterrel. Ebben az esetben, az ellenfeled nem tud blokkolni. * Az ellenfeled első sorában lévő karaktereket attól függetlenül célba veheted, hogy aktívak vagy pihennek. * A megtámadott karakterek aktív vagy pihenő állapota nem változik. * A Snipe képesség által megcélzott karakterek nem blokkolhatnak, így a When Blocking képességek nem aktiválódnak. Azonban a harc tovább folytatódik. * Azok a karakterek, amelyek a képességeik alapján más képességek nem „választhatják” ki őket, továbbra is megtámadhatók.
Double Attack	Amikor ez a karakter először támad ebben a körben, helyezd aktív állapotba.
Double Block	Amikor ez a karakter először blokkol ebben a körben, helyezd aktív állapotba.
Impact ①	Amikor ez a karakter támad és megnyeri a harcot, 1 sebzést okoz az ellenfelednek. * Ha egy karakter kétszer kap Impact ①-et, akkor is csak Impact ①-je lesz.
Impact +①	Megnöveli 1-gyel az Impact sebzést. Ha a karakternek nincs Impact sebzése, akkor Impact ① -et kap.
Damage ②	Mikor ez a karakter támad és közvetlen sebzést okoz, akkor két sebzést fog okozni. * Válassz két kártyát az ellenfeled életéből. Az ellenfeled a két kártya Trigger képességeit egyidejűleg ellenőrizheti. * Ha egy karakter kétszer kap Damage ②-t, akkor is csak Damage ②-je lesz.
Damage +①	Mikor ez a karakter támad és közvetlen sebzést okoz, akkor 1-gyel több sebzést fog okozni.
Nullify Impact	A karakter, aki ezzel a karakterrel harcol, a harc ideje alatt elveszíti az Impact képességét.

Példák az Aktiválás Idejéről

When Played	Akkor aktiválódik, amikor kijátszod a kártyát a játéktérre. Ez a képesség akkor is aktiválódik, amikor a kártya egy trigger miatt Raid-et hajt végre, vagy amikor egy képesség, akár a kártyán vagy másikon lévő, kijátssza a kártyát a játéktérre, akár az ellenfeled körében is.
When Sideline	Akkor aktiválódik, amikor a kártya a sideline területre kerül.
When Attacking	Akkor aktiválódik, amikor a kártya támad.
When Blocking	Akkor aktiválódik, amikor a kártya blokkol.
During Your Turn	A köröd végéig marad aktív.
During Opponent's Turn	Az ellenfeled körének végéig marad aktív.

Aktiválási Feltételek

Alább találhatsz néhány példát a képességek aktiválásához szükséges feltételekről. Egy képesség csak akkor aktiválódik, ha az összes feltétel teljesül.

<u>If on the Front Line</u>	Akkor aktiválódik, amikor a kártya az első sorban van.
<u>If on the Energy Line</u>	Akkor aktiválódik, amikor a kártya a második sorban van.
<u>Switch to Resting</u>	A kártya pihenő állapotba helyezésekor aktiválódik
<u>Place 1 Card From Hand Into Sideline</u>	Akkor aktiválódik, ha egy kártyát a kezedből a sideline területre helyezel.
<u>Pay 1 AP</u>	1 AP költség kifizetésekor aktiválódik.
<u>Sideline This Card</u>	Akkor aktiválódik, ha a kártyát a sideline területre helyezed.
<u>Once Per Turn</u>	Minden körben csak egyszer aktiválható. * Ha ebből a kártyából több példány is van a játéktérén, a képesség mindegyik kártyán aktiválható körönként egyszer.