

Area Shield

Base

•Colloca qui una carta EX Base all'inizio del gioco.

•Non è consentito collocare più di una Base. Una nuova Base può essere schierata solo dopo che quella schierata precedentemente è stata spostata nel cestino.

Area di battaglia

- Solo le Link Unit (Unit di Collegamento) possono attaccare subito nel turno in cui vengono schierate.
- Non è consentito collocare più di 6 Unit.
- 1 Pilot può essere abbinato a 1 Unit.

Attacco delle Unit

- ① Fase di Attacco
- ② Fase di Blocco
- ③ Fase di Azione
- ④ Fase di Danno
- ⑤ Fase di Fine Battaglia

Labels for the top card (Strike Gundam):

- Lv. (Livello)
- Cost (Costo)
- Numero della carta
- Tipo di carta
- Nome della carta
- Colore
- Effetto
- Zona
- Requisiti di collegamento
- Caratteristica
- AP (Punti Attacco)
- HP (Punti Salute)

Labels for the bottom card (Aina Yamato):

- Nome della carta
- Effetto
- Boost HP
- Boost AP
- Caratteristica

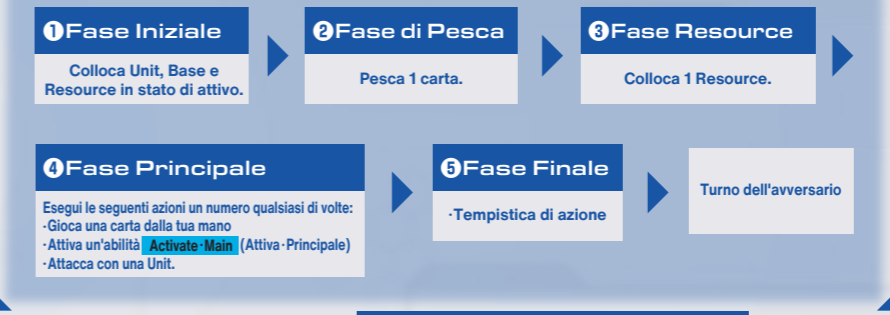
Colloca un Pilot sotto una Unit per abbinarli.

Area Mazzo

(50 carte)



Flusso di gioco



Shields

•Prendi 6 carte dalla cima del mazzo e mettile qui coperte all'inizio della partita.

Area Resource

- Il secondo giocatore colloca una carta EX Resource all'inizio della partita.
- Non sono consentite più di 5 carte Token EX Resource.

Area Mazzo Resource

(10 carte Resource)

Pagamento dei Cost

- ① Conferma che il numero di Resource in tuo possesso sia uguale o superiore al Lv. della carta indicato nell'angolo in alto a sinistra.
- ② Puoi pagare il Cost della carta mettendo a riposo un numero di Resource pari al Cost stesso, indicato nell'angolo in alto a sinistra.



Cestino

GUNDAM CARD GAME™

Sito ufficiale

<https://www.gundam-gcg.com>

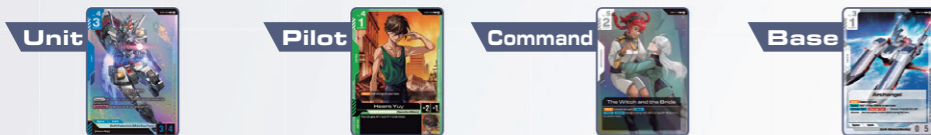


*Le tariffe per l'utilizzo dei dati per l'accesso al sito web sono a carico del giocatore.

Necessario per giocare

Mazzo

Un mazzo viene creato utilizzando i seguenti quattro tipi di carte:



Un mazzo contiene esattamente 50 carte.
Si possono includere carte di al massimo 2 colori.
Si possono includere al massimo 4 carte con lo stesso numero.

Mazzo Resource

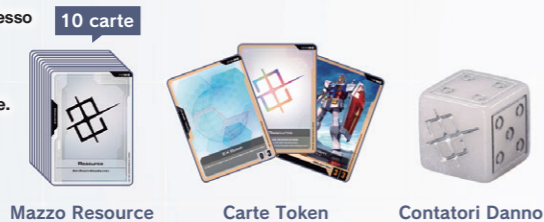
Un mazzo Resource contiene esattamente 10 carte.

Carte Token

Carte EX Base e EX Resource.
Qualunque altro Token, se necessario.

Contatori Danno

Servono per registrare i danni (dadi, ecc.)



Preparativi del gioco

1 Prepara il tuo mazzo e il mazzo Resource.

Mescola il tuo mazzo da 50 carte e mettilo nell'area mazzo.
Colloca il tuo mazzo Resource da 10 carte nell'area mazzo Resource.

2 Usa un metodo come sasso-carta-forbici per decidere chi inizia.

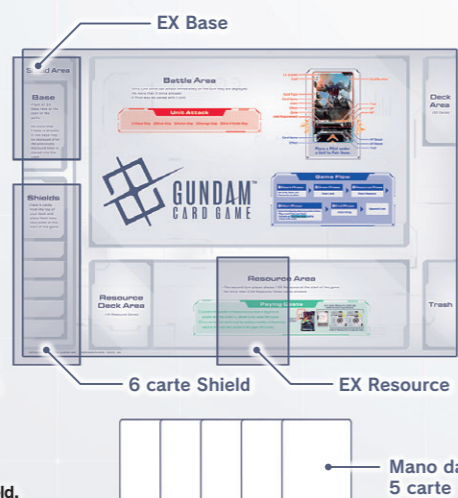
3 Pesca 5 carte per creare la tua mano iniziale.

I giocatori possono ripetere il mulligan una sola volta, partendo dal Giocatore 1. Per farlo, rimetti la tua mano iniziale in fondo al mazzo e pesca 5 nuove carte. Una volta terminato, rimescola il mazzo.

4 Colloca 6 carte dalla cima del tuo mazzo nella tua area Shield, una alla volta, iniziando dalla più vicina a te e sovrapponendole.

5 Prepara le carte Token EX Base e EX Resource.

Colloca una carta EX Base nella sezione Base della tua area Shield.
Il Giocatore 2 colloca una carta EX Resource nella propria area delle Resource.
Quando paghi i Cost, metti a riposo le EX Resource e poi rimuovile dal gioco.



Condizioni di vittoria

Il gioco termina quando uno dei giocatori vince soddisfacendo una delle seguenti condizioni di vittoria:

● **Avere inflitto danni in battaglia all'avversario quando non ha carte nella sua area Shield.**

*Il danno in battaglia è un danno inflitto da una Unit in base ai suoi AP.

● **Il tuo avversario non ha carte nel suo mazzo.**

Fasi del turno

Il gioco procede attraverso le seguenti fasi da ① a ⑤, partendo dal Giocatore 1.

1 Fase Iniziale

Tutte le carte a riposo (in orizzontale) passano in attivo (in verticale).

2 Fase di Pesca

Pesca 1 carta.

3 Fase Resource

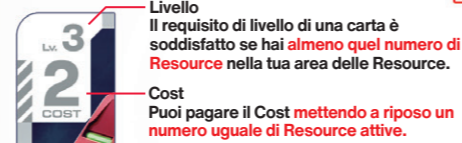
Pesca 1 carta dal tuo mazzo delle Resource e mettila nella tua area delle Resource.

4 Fase Principale

Durante la fase principale puoi giocare una carta dalla tua mano, attivare un'abilità **Activate·Main** (Attiva·Principale), o attaccare con una Unit.

Gioca una carta dalla tua mano

Le carte nella tua mano, i cui requisiti di livello sono soddisfatti, possono essere giocate pagandone il Cost.



3 o più carte Resource soddisfanno il requisito di livello.

Metti a riposo 2 Resource per pagarne il Cost.

Schieramento di carte Unit e Base

Le carte Unit vengono schierate nell'area di battaglia.
Le carte Base vengono schierate nella sezione Base della tua area Shield.
Le Unit non possono attaccare nel turno in cui sono state schierate, ma possono farlo a partire dal turno successivo.

☆Limiti delle carte

È possibile schierare fino a 6 Unit e 1 Base.
Se, schierando una Unit o una Base, si supera il numero consentito, scegliere una carta già presente e spostarla nel cestino prima di schierare quella nuova.



● Abbinamento dei Pilot

Una carta Pilot può essere abbinata a una Unit nell'area di battaglia collocandola sotto la Unit stessa. Ciascuna Unit può essere abbinata a un Pilot.
Una carta Command con l'abilità [Pilot] (Pilota) può essere abbinata a una Unit come Pilot invece di attivare la sua abilità di comando.

☆Link Unit

Quando un Pilot è stato abbinato e i requisiti di collegamento sono stati soddisfatti, quella Unit diventa una Link Unit.
Le Link Unit possono attaccare subito nel turno in cui sono state schierate.

● Attivazione Command

Si possono giocare solo carte Command con tempistica **Main** (Principale).

Attiva un'abilità **Activate·Main** (Attiva·Principale)

È possibile attivare le abilità **Activate·Main** (Attiva·Principale) sulle carte.

Attacco delle Unit

Segui i passaggi sottostanti quando attacchi con una Unit:

1 Fase di Attacco

Metti a riposo la Unit con cui vuoi attaccare e dichiara un bersaglio.
Scegli come bersaglio una Unit nemica a riposo oppure il tuo avversario.
Le Unit schierate in questo turno non possono attaccare (ad eccezione delle Link Unit).

2 Fase di Blocco

Il giocatore avversario può attivare **Blocker** (Blocco) su una Unit con quell'abilità e cambiare il bersaglio dell'attacco.

3 Fase di Azione

☆ Fase di Azione

Durante la fase di azione si possono eseguire le seguenti azioni, partendo dal difendente:

(eseguire le azioni a turno: difendente → attaccante → difendente e così via)

● Attivare una carta Command con tempistica **Action** (Azione)

● Attivare un'abilità **Activate·Action** (Attiva·Azione)

● Passare il turno

● Se l'attaccante e il difendente hanno passato il turno due volte di seguito, la finestra di azione termina.



Carta Command

4 Fase di Danno

● Se il bersaglio dell'attacco è una Unit nemica
Entrambe le Unit combattenti (quella attaccante e quella bersaglio) infliggono simultaneamente un danno pari al proprio AP.

● Se il bersaglio dell'attacco è l'avversario

Se l'avversario ha una Base, subisce un danno pari all'AP della Unit attaccante.
Se l'avversario non ha una Base, subisce un danno al primo Shield pari all'AP della Unit attaccante.

*Considerare ogni Shield come 1 HP. Ricevere 2 o più danni possono distruggere solo il primo Shield.

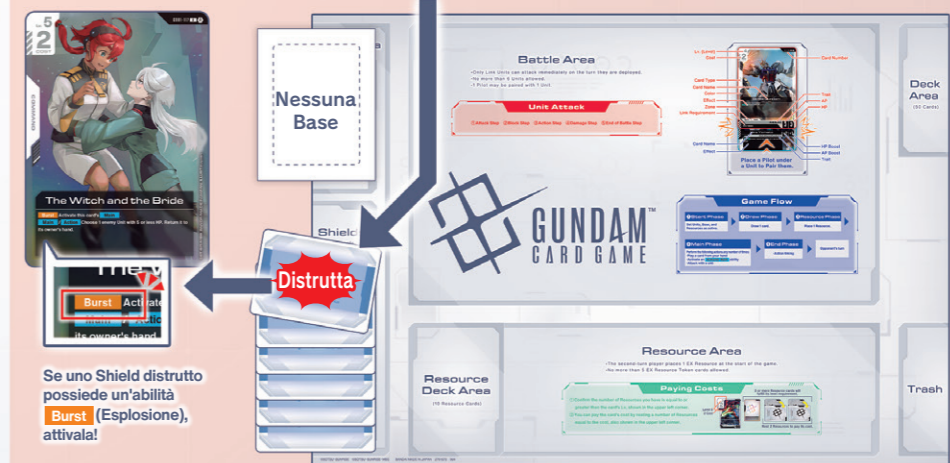
Se non ci sono carte nell'area Shield nemica, il danno viene inflitto all'avversario.

Infliggendo danni all'avversario si vince immediatamente la partita.

☆ Gestione dei danni

Se una carta ha subito danni, colloca su di essa un numero di contatori danno pari ai danni ricevuti.
Una Unit o una Base che abbiano subito danni pari o superiori ai loro HP vengono distrutte e spostate nel cestino insieme a eventuali carte abbinata.
Quando uno Shield è stato distrutto, scopriilo e spostalo nel cestino. Se la carta ha un'abilità **Burst** (Esplosione), quell'abilità può essere attivata quando la carta viene scoperta.

Se l'avversario non ha una Base, subisce un danno agli Shield pari all'AP della Unit attaccante.



5 Fase di Fine Battaglia

Le abilità con l'indicazione "during this battle" (durante questa battaglia) perdono il loro effetto.
L'attacco della Unit termina.

5 Fase Finale

Seguire i passaggi sottostanti durante la fase finale:

1 Si verifica una fase di azione. (Vedi ☆ Fase di Azione)

2 Risolvere tutte le abilità che si attivano alla fine del turno.

3 Tutte le abilità temporanee attivate durante il turno perdono il loro effetto.

4 Se hai 11 o più carte in mano, scarta quelle che preferisci in modo da averne solo 10.

Una volta che tutti i passaggi precedenti sono stati risolti, è il turno dell'avversario.

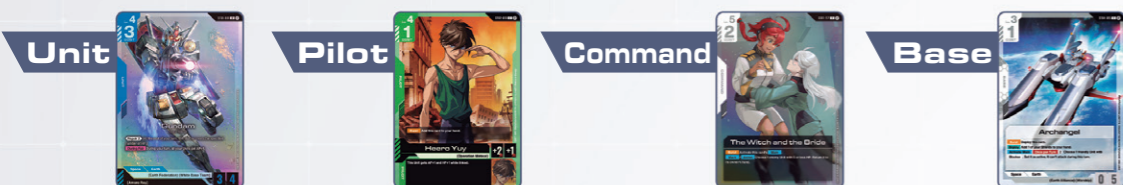
Suggerimenti per la creazione del mazzo

☆ Iniziamo rivedendo le regole per la creazione dei mazzi.

● Regole per la creazione del mazzo

- Un mazzo contiene esattamente 50 carte.
- Si possono includere carte di al massimo 2 colori.
- Si possono includere al massimo 4 carte con lo stesso numero.

☆ Ci sono 4 tipi di carte.



☆ Per ottenere un buon equilibrio si consiglia di utilizzare il seguente numero di carte per ogni tipo:

- Da 25 a 28 carte Unit
- Da 6 a 8 carte Pilot
- Da 8 a 10 carte Command
- Da 4 a 6 carte Base

* A seconda delle carte che si possiedono, non è sempre possibile ottenere l'equilibrio sopra indicato. Sostituire le carte Unit e Base in più con le carte di cui si ha bisogno.

☆ Diamo un'occhiata più da vicino ai livelli delle carte.

Includere da 16 a 20 carte Unit di Lv. 3 o inferiore ti aiuterà a rendere più fluido il giro iniziale. Divertiti a giocare con il tuo mazzo mentre cerchi l'equilibrio che preferisci.

☆ Diamo un'occhiata più da vicino al requisito di collegamento sulle carte Unit.

Alcune carte Unit hanno dei requisiti di collegamento. Normalmente, una Unit non può attaccare nel turno in cui è stata schierata, ma potrà attaccare immediatamente se la si abbinata al Pilot elencato nei requisiti di collegamento. Aggiungi al tuo mazzo le carte Pilot che corrispondono ai requisiti di collegamento delle tue Unit.

☆ Assicurati di includere le carte Command utilizzabili durante le tempistiche di **Action** (Azione).

Puoi usare le carte Command con l'indicazione **Action** (Azione) mentre le Unit sono in battaglia e alla fine di ogni turno.

Usarle in modo efficace ti aiuterà a spostare le sorti della battaglia a tuo favore.

☆ Ora proviamo a mettere insieme un mazzo.

- 1 Inizia con la combinazione di carte Unit e Pilot che preferisci.
- 2 Continua ad aggiungere carte degli stessi colori seguendo i nostri consigli.
- 3 Controlla bene di non aver aggiunto accidentalmente un terzo colore (sono consentiti solo due colori).
- 4 Conta quante Unit nel mazzo sono di Lv. 3 o inferiore (l'ideale è da 16 a 20).
- 5 Il tuo mazzo è pronto.

Mazzo Medio Blu/Bianco

Numero	Nome della carta	Lv. (Livello)	Rarità	Quantità
ST01-001	Gundam	4	LR	1
ST01-002	Gundam (MA Form)	5	C	2
ST01-005	GM	2	C	2
ST04-001	Aile Strike Gundam	5	LR	1
ST04-005	Strike Dagger	2	C	2
GD01-004	Guncannon	3	R	2
GD01-005	Unicorn Gundam (Unicorn Mode)	5	R	2
GD01-009	G-Fighter	3	U	3
GD01-011	Loto	2	U	2
GD01-013	Gundam	4	C	2
GD01-018	ReZEL	3	C	3
GD01-068	Perfect Strike Gundam	5	R	2
GD01-077	Strike Gundam	4	C	2

Numero	Nome della carta	Lv. (Livello)	Rarità	Quantità
ST01-010	Amuro Ray	4	C	2
ST04-010	Kira Yamato	4	C	2
GD01-088	Banagher Links	5	U	2
GD01-089	Riddhe Marcanas	3	C	2
ST01-012	Thoroughly Damaged	2	C	2
ST01-013	Kai's Resolve	3	C	2
ST04-013	Hawk of Endymion	2	C	3
GD01-100	A Show of Resolve	4	U	1
GD01-118	Overflowing Affection	2	U	2
ST01-015	White Base	3	C	2
ST04-015	Archangel	3	C	2
GD01-124	Side 7	1	C	2



Giocare con il mazzo

Giro iniziale

Schiera Unit leggere come Strike Dagger e ReZEL. Rafforza le Unit abbinandole ai Pilot, se ne hai in mano, per migliorare le tue probabilità di successo in battaglia. Il Giocatore 2 può schierare una Unit di Lv. 2 fin dall'inizio utilizzando la sua carta EX Resource, e un GM di Lv. 2, dal Cost 1, può essere schierato senza consumare la carta EX Resource, rendendo la Unit ancora più forte.

Metà partita

Prepara nella tua mano una Unit e un Pilot in grado di collegarsi, come Gundam e Amuro Ray, quindi attendi il momento adatto per lanciare un attacco al tuo avversario. Le Link Unit possono attaccare subito, ma puoi anche aspettare che una Unit nemica a riposo si trovi nell'area di battaglia per tentare un attacco distruttivo.

Fine partita

Anche se la partita dura a lungo, aggiungere carte alla tua mano con A Show of Resolve e creare delle Token Unit con White Base ti fornirà molta resistenza in battaglia e manterrà la pressione sul tuo avversario. Quando finalmente si presenterà l'occasione, attacca l'avversario con una Link Unit come Kira Yamato e Aile Strike Gundam per ottenere la vittoria.

Mazzo Rampa Verde/Bianco

Numero	Nome della carta	Lv. (Livello)	Rarità	Quantità
ST02-001	Wing Gundam	6	LR	1
ST02-002	Wing Gundam (Bird Mode)	3	C	3
ST02-005	Maganac	2	C	2
ST03-008	Zaku II	2	C	2
GD01-028	Gundam Sandrock	5	R	2
GD01-030	Rick Dom	3	U	3
GD01-034	Gundam Heavyarms	4	U	2
GD01-040	Wing Gundam	5	C	2
GD01-041	Shenlong Gundam	4	C	4
GD01-070	Gundam Aerial	5	R	1
GD01-075	Darilbalde	3	U	3
GD01-076	Michaelis	3	U	3

Numero	Nome della carta	Lv. (Livello)	Rarità	Quantità
ST01-011	Suletta Mercury	4	C	2
ST02-010	Heero Yuy	4	C	2
GD01-091	Chang Wufei	4	U	2
GD01-097	Guel Jeturk	3	U	2
ST02-012	Simultaneous Fire	4	C	2
ST02-013	Peaceful Timbre	4	C	2
GD01-107	First Contact	3	U	2
GD01-117	The Witch and the Bride	5	R	1
GD01-118	Overflowing Affection	2	U	3
ST02-015	Saint Gabriel Institute	2	C	2
ST04-015	Archangel	3	C	2



Giocare con il mazzo

Giro iniziale

Questo mazzo serve a schierare Unit di Lv. 4 o superiore prima che il tuo avversario abbia la possibilità di raggiungerti, utilizzando carte come Wing Gundam (Bird Mode) e First Contact per aumentare le tue Resource. Se non peschi carte che aumentano le Resource, non farti prendere dal panico: hai ancora un sacco di Unit da giocare.

Metà partita

Se sei riuscito ad aumentare le tue Resource, prova a dare il massimo con Unit di livello intermedio come Shenlong Gundam e Gundam Sandrock. Schiera Gundam Aerial quando non ci sono Unit di Lv. 5 o superiore nella tua area di battaglia. Questa Unit ha Cost 1 solo se hai 4 carte Command nel tuo cestino - un effetto efficiente e potente.

Fine partita

L'abbinamento delle Link Unit Wing Gundam + Heero Yuy è estremamente potente: cerca di mettere insieme quelle 2 carte utilizzando carte come Saint Gabriel Institute e Overflowing Affection. Distruggi una Unit nemica in battaglia e Breach (Violazione) infliggerà danni all'area dello Shield nemico. Ogni Unit nemica che eliminerai ti avvicinerà di più alla vittoria!

Regole della battaglia a squadre (numero di giocatori: 4)

Le regole della battaglia a squadre riguardano partite multigiocatore tra due squadre composte da due giocatori ciascuna. Si affronteranno tutte le fasi del turno come squadra e non individualmente. Le regole per la costruzione del mazzo e del mazzo Resource sono le stesse del gioco standard.

Collabora con un compagno di squadra per raggiungere la vittoria!

■ Preparativi del gioco

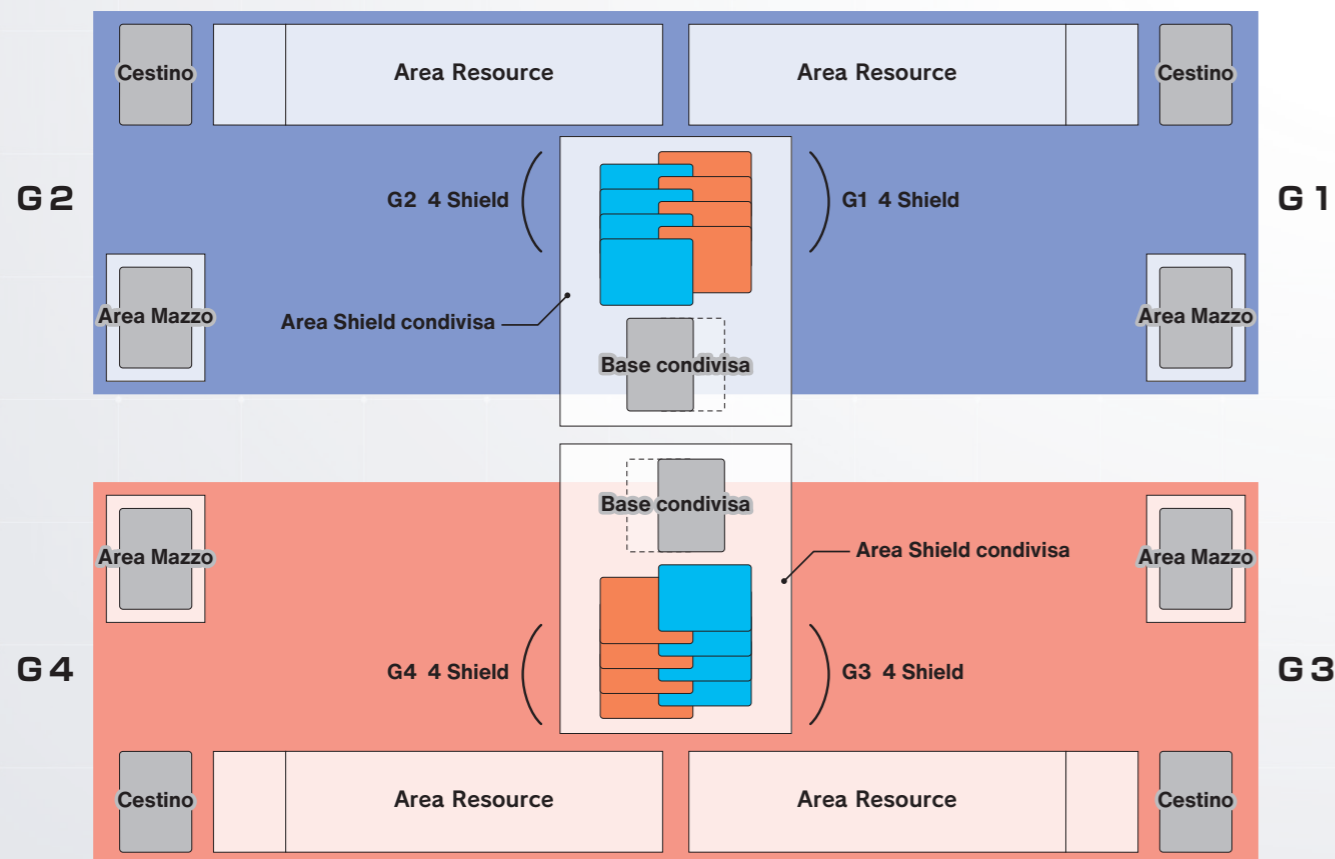
- 1 Ciascun giocatore prepara un mazzo e un mazzo Resource.
- 2 Il giocatore seduto più a destra è il caposquadra. I capisquadra usano un metodo come sasso-carta-forbici per decidere quale squadra inizia.
- 3 Ciascun giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo creando la sua mano iniziale. I giocatori possono ripetere il mulligan una sola volta, partendo dalla Squadra 1.
- 4 Ciascun giocatore colloca le prime 4 carte del proprio mazzo nell'area Shield condivisa della squadra. ***Fare attenzione a non confondere le carte.**
- 5 Ciascuna squadra schiera una carta EX Base e i giocatori della Squadra 2 collocano una carta EX Resource ciascuno.
- 6 Il gioco inizia dalla Squadra 1.

■ Condizioni di vittoria nella battaglia a squadre

- 1 Se Unit della tua squadra infliggono danni in battaglia alla squadra avversaria quando non ha carte nella sua area Shield condivisa, la tua squadra vince.
- 2 Se uno dei mazzi della squadra avversaria non contiene carte, la tua squadra vince.

■ Regole diverse dal gioco standard

- Una squadra condivide l'area Shield ma ciascun giocatore gestisce i propri Shield. Una squadra può schierare solo una Base.
- Il danno viene inflitto al primo Shield nell'area Shield.
- Entrambi i giocatori di una squadra procedono simultaneamente durante il turno della propria squadra, e tutte le fasi e le tempistiche di azione vengono eseguite come squadra.
- Discutere le decisioni relative al gioco col compagno di squadra. In caso di disaccordo, l'ultima parola spetta al caposquadra.
- Per le abilità che fanno riferimento a una Unit "friendly" (amica), è possibile scegliere anche una Unit del compagno di squadra.
- L'indicazione "you" (tu) o "your" (tuo) si riferisce invece solo al proprietario della carta.
- Quando si attacca con una Unit, è possibile attaccare una delle Unit a riposo della squadra avversaria o l'area Shield della squadra avversaria.
- È possibile attivare una delle proprie Unit con Blocker (Blocco) anche se una Unit del compagno di squadra viene attaccata.
- I compagni di squadra sono liberi di condividere informazioni e strategie, ma non è consentito prestare carte, condividere Resource per soddisfare i requisiti di livello o pagare il Cost delle carte del compagno di squadra.



Regole della Battle Royale (numero di giocatori: 3+)

Le regole della battle royale riguardano le partite multigiocatore in 3 o più giocatori. Le regole per la costruzione del mazzo e del mazzo Resource sono le stesse del gioco standard.

Tutti contro tutti in 3 o più giocatori!

■ Preparativi del gioco

- 1 Ciascun giocatore prepara un mazzo e un mazzo Resource.
- 2 Tutti i giocatori usano un metodo come sasso-carta-forbici per decidere chi inizia. Poi il Giocatore 1 sceglie se giocare in senso orario o antiorario.
- 3 Ciascun giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo creando la sua mano iniziale. Ciascun giocatore, a partire dal Giocatore 1, può ripetere una sola volta il mulligan delle proprie carte.
- 4 Ciascun giocatore colloca le prime 6 carte del proprio mazzo nella propria area Shield.
- 5 Ciascun giocatore schiera una EX Base e tutti i giocatori, tranne il Giocatore 1, collocano una EX Resource.
- 6 Iniziare il gioco partendo dal Giocatore 1 e continuare in senso orario o antiorario.

■ Condizioni di vittoria

Scegliere una delle due condizioni di vittoria:

① Il vincitore prende tutto

- Il primo giocatore che infligge danni in battaglia a un altro giocatore, sconfiggendolo, vince.

***A differenza del gioco standard, quando un giocatore non ha più carte nel mazzo viene rimosso dal gioco.**

② Ultimo a rimanere in piedi

- Vince l'ultimo giocatore che rimane imbattuto.

***Se un giocatore subisce danni in battaglia quando non ha Shield nella sua area, viene sconfitto e rimosso dal gioco.**

***Se un giocatore non ha più carte rimanenti nel suo mazzo, viene sconfitto e rimosso dal gioco.**

■ Regole diverse dal gioco standard

- Le fasi di ogni turno procedono come nel gioco standard.
- I turni dei giocatori procedono in senso orario o antiorario, a seconda di come è stato deciso dal Giocatore 1.
- L'indicazione "enemy" (nemico) o "opponent" (avversario) si riferisce a tutti gli altri giocatori.
- Quando attacchi con una Unit, puoi attaccare la Unit a riposo di un altro giocatore oppure direttamente un altro giocatore.
- La tempistica di azione inizia dal giocatore successivo e continua in ordine, finché tutti i giocatori non hanno scelto di passare il turno.

