# BATTLE SPIRITS SAGA

**Controlla il sito ufficiale per i dettagli!**

**https://battlespirits-saga.com/**

＊I costi di connessione dati sono a carico del giocatore.

## Cosa ti serve per giocare

**Un mazzo a persona**

Ci sono tre tipi di carte in Battle Spirits Saga.

Spirit Nexus Magia

Il tuo mazzo è formato da 50 o più carte a tua scelta.
Puoi avere fino a quattro carte con lo stesso nome.

**Nuclei**

Serviranno circa 30 pedine o carte a persona da usare come nuclei. Se esaurisci i nuclei durante il gioco, puoi usare qualsiasi oggetto come nucleo extra. Ogni giocatore possiede anche un nucleo anima, che dovrà essere facilmente distinguibile dagli altri nuclei.

## Prepararsi al gioco

**Leggi le seguenti istruzioni per iniziare il gioco.**

①Scegli un posto esterno al tappeto di gioco per il deposito, dove posizionerai i tuoi nuclei.

②Mescola il tuo mazzo, poi quello dell'avversario. Posiziona quindi il tuo mazzo a faccia in giù nell'area designata sul tappeto di gioco.

③Prendi cinque nuclei dal deposito e posizionali nell'area delle vite del tuo tappeto di gioco.

④Prendi tre nuclei e il nucleo anima dal deposito e posizionali nell'area di riserva del tuo tappeto di gioco.

⑤Pesca quattro carte dal tuo mazzo. Queste carte saranno la tua mano iniziale.

⑥Usa un metodo casuale per determinare giocatore uno e due (ad esempio sasso-carta-forbici).

⑦Partendo dal giocatore uno, ogni giocatore deciderà se fare mulligan (ripescare le carte); chi decide di fare mulligan dovrà posizionare le carte pescate in precedenza in fondo al mazzo e pescare quattro nuove carte dalla cima del mazzo. Poi si rimescola il mazzo come indicato nel punto 2. Chi non fa mulligan può pescare una carta extra e beneficiare di una mano iniziale di cinque carte.

## Condizioni per la vittoria

**Il primo giocatore che ottiene una delle seguenti condizioni per la vittoria vince la partita.**

- **L'avversario rimane con zero vite**
- **L'avversario non ha più carte nel mazzo durante la fase iniziale**

*Le carte raffigurate non sono incluse in questo prodotto.

## Fasi di Gioco

**Partendo dal giocatore uno, seguite le fasi sotto indicate.**

1. Fase Iniziale
2. Fase dei Nuclei
3. Fase di Pesca
4. Fase di Ricarica
5. Fase Principale
6. Fase di Attacco
7. Fase Finale

Ogni turno va dalla fase 1 alla fase 7. Quando il giocatore uno completa il proprio turno, tocca al giocatore due. Si ripete fino alla vittoria di un giocatore.

## Fasi 1 -4: da Iniziale a Ricarica

### 1 Fase Iniziale
Inizia il turno.

### 2 Fase dei Nuclei

**Prendi un nucleo dal deposito e posizionalo nella tua riserva.**
**Il giocatore uno DEVE SALTARE questa fase durante il primo turno.**

### 3 Fase di Pesca

**Pesca una carta dal tuo mazzo e aggiungila alla tua mano.**

### 4 Fase di Ricarica

**Ricarica le carte esaurite (posizionate in orizzontale) riportandole in posizione verticale. Sposta i nuclei presenti negli scarti nella tua riserva.**

Sposta i nuclei dagli scarti alla riserva

## Fase 5 Fase Principale

- **Posiziona, usa o evoca carte dalla tua mano**
- **Sposta i nuclei**
- **Colloca le carte Burst**

**In questa fase puoi effettuare varie azioni, come evocare gli Spirit o riordinare i nuclei. Potrai farlo in qualunque ordine e quante volte lo desideri.**

### Posiziona, usa o evoca carte dalla tua mano

Puoi usare i nuclei per pagare il costo di evocazione di una carta per poterla evocare sul terreno di gioco o usarla come Magia. Tutte le carte del gioco hanno un costo di evocazione che si paga nello stesso identico modo. Non c'è limite al numero di Spirit o Nexus schierabili sul terreno.

### Colloca le carte Burst

Una volta per turno puoi scegliere una carta Burst prendendo dalla tua mano una carta con effetto Burst e posizionandola a faccia in giù nell'area designata. Se è già presente una carta Burst, puoi scartarla e posizionare quella nuova. Se le condizioni della carta nell'area Burst si realizzano, puoi usare la carta Burst e attivare il suo effetto senza pagare il costo di evocazione.

### Sposta i nuclei

Puoi prelevare i nuclei posizionati sulle carte nel tuo terreno o nella tua riserva e riordinarli come preferisci sugli Spirit e i Nexus.

## Fase 5 Fase Principale

### Come pagare il costo di evocazione

①**Scopri la carta e controlla il costo indicato in alto a sinistra.**

②**Controlla il numero dei simboli di riduzione.**

**Esempio Spirit:**

③**Controlla il numero dei simboli attualmente presenti sul tuo terreno.**

④**Determina il costo netto: costo della carta - simboli di riduzione utilizzabili.**

Puoi ridurre il costo solo della quantità dei simboli di riduzione presenti sulla carta anche se ci sono più simboli uguali presenti sul terreno di gioco.

**Questo Spirit ha 3 simboli di riduzione rossi e ci sono 3 simboli rossi sul terreno. Puoi sottrarre tutti i 3 simboli dal costo:**
**6 - 3 = costo netto di 3.**

⑤**Sposta il numero di nuclei corrispondente al costo netto negli scarti.**

Puoi pagare usando i nuclei nella tua riserva e quelli già presenti sulle carte sul terreno di gioco.

⑥**Completa l'azione con l'evocazione o l'uso della carta.**

Per evocare uno Spirit o posizionare un Nexus, prendi nuclei dalla riserva o dal terreno e posizionali sulla nuova carta. Devi posizionare almeno tanti nuclei quanti indicati dal livello minimo della carta (LV). Le carte senza il numero richiesto di nuclei saranno distrutte e spostate negli scarti. Per le carte Magia, attiva l'effetto della carta. Quando l'effetto si sarà risolto, posizionala negli scarti.

## Fase 6 Fase di Attacco

1. Dichiarazione di attacco
2. Azione lampo
3. Dichiarazione di blocco
4. Azione lampo
5. Risoluzione della battaglia
6. Distruzione Spirit
7. Fine della battaglia

## Fase 6 Fase di Attacco

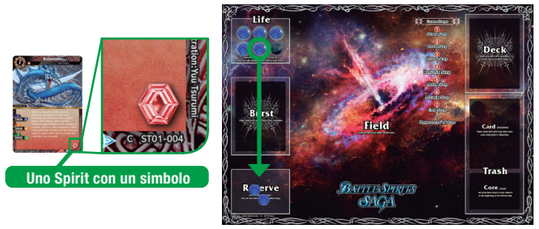
### Attacco e battaglia

**Il giocatore uno DEVE SALTARE questa fase durante il primo turno.**

Durante il tuo turno, puoi attaccare con uno Spirit ricaricato presente sul terreno esaurendolo. Il tuo avversario può quindi bloccare con uno Spirit ricaricato. Puoi attaccare quante volte desideri, purché tu abbia uno Spirit ricaricato.

#### Se il tuo Spirit non viene bloccato

Se il tuo Spirit non viene bloccato, riduci la vita dell'avversario eliminando tanti nuclei quanti sono i simboli dello Spirit attaccante. Posiziona i nuclei eliminati nella riserva dell'avversario.




#### Se il tuo Spirit viene bloccato

Se il tuo Spirit viene bloccato confronta i BP (Punti Battaglia). Lo Spirit con meno BP viene distrutto. Se gli Spirit hanno lo stesso numero di BP, entrambi vengono distrutti.

Sposta tutti i nuclei da uno Spirit distrutto alla riserva

### Ricaricate ed esaurite

Le carte in verticale sono ricaricate, quelle in orizzontale sono esaurite. Gli attacchi e i blocchi vengono effettuati solo dagli Spirit in verticale.

### Azioni lampo

Le azioni lampo avvengono in due occasioni: prima dei blocchi e dopo i blocchi. In ogni finestra d'azione, ogni giocatore dichiara se vuole utilizzare un'azione lampo secondo quest'ordine: difensore → attaccante → difensore... e così via. Si continua finché entrambi i giocatori passano la mano.
Puoi usare le carte con la dicitura " lampo" durante queste finestre d'azione.
Per farlo, paga il costo della carta come indicato nella fase principale.

## Fase 7 Fase Finale

**Tutti gli effetti temporanei attivati durante questo turno terminano.**

**Turno dell'avversario**