Leggenda della battaglia di carte di fine secolo della *Stella Polare*

Ultimo aggiornamento 6/2/2006 Scritto da: DOP

Panoramica del gioco

● **Tipo di gioco**
Una battaglia per guadagnare punti tra due giocatori. I giocatori assumono il ruolo di abitanti di un villaggio in un mondo devastato e scacciano le forze opposte con l'aiuto dei combattenti che hanno invitato come guardie del corpo.

● **Fumetto originale**
"Il pugno della stella polare" (pubblicato da Shueisha).

● **Ambientazione mondiale**
Nell'anno 199X, l'umanità fu avvolta dalle fiamme nucleari... così doveva essere.
Sebbene le persone non morissero, le infrastrutture e le funzioni governative erano completamente paralizzate e potevano vivere una vita molto primitiva solo nei villaggi.
Di conseguenza, divenne una società fatiscente, infestata da gruppi di criminali che compivano saccheggi con la forza.
Tuttavia, anche se la città è stata distrutta dopo una guerra nucleare totale, la maggior parte dei veicoli sono intatti e la benzina è in qualche modo abbondante in questa società.
Se rimangono così tante attrezzature, non posso fare a meno di pensare che presto verrà formato un governo mondiale unificato per risolvere la situazione... ma forse
questa guerra nucleare è solo il risultato di un conflitto interno in un piccolo numero di regioni. ciò accadde come risultato di ciò, e altri mondi illesi stavano semplicemente fomentando il caos fornendo armi e cose del genere.

● **Informazioni su questo gioco**
Questo è un GCC basato su un popolare manga di combattimento che un tempo era di gran moda.
Recentemente, a causa della popolarità dello stesso titolo in pachislot, c'è una forte immagine del gioco d'azzardo, ma questo gioco è apparso originariamente anche come GCC esclusivamente per i premi pachislot.
Naturalmente, il contenuto in sé non ha alcuna relazione diretta con Pachislot ed è un gioco che ricrea il mondo dell'originale.

Configurazione di base

◆◇ Condizioni di vittoria ◇◆

- Guadagna 5 o più punti vittoria.
- Il mazzo del tuo avversario finisce (in quel momento).

◆◇ Preparazione anticipata ◇◆

● **Mazzo** (mazzo: carte da gioco per una persona)

- **Numero di mazzi** : esattamente 30 carte.
- **Condizioni di costruzione** : Deve essere composto da
  carte da gioco (diverse dalle carte in edizione speciale).
  In un mazzo possono esserci fino a 3 carte con lo stesso numero.

● **Altri preparativi**
○ **Scambio di carte tra i giochi** : Nessuno.
○ **Indicatore display generale** : 1 ciascuno.
○ **Contatore visualizzazione punti** : numero appropriato.

◆◇ Impostazioni di base all'avvio del gioco ◇◆

● **Impostazioni di base all'avvio**

- **Punti Vittoria** : 0 punti. Da quel momento in poi accumula.
- **Mano iniziale** : 4 carte. Non esiste un limite superiore.
- **Mulligan** : Nessuno.
- **Restrizione alla prima estrazione** : Sì (la prima estrazione non prevede una fase di estrazione nel primo turno).

◆◇ Altre configurazioni ◇◆

● **Espressione dell'azione della carta**

- **Verticale della carta** : stato di ripristino.
- **Lato carta** : stato dell'azione completata.

● **Dettagli di configurazione di base**

- **Scartare** : Nessuno.
- **Libreria fuori** : Sì (relativo alle condizioni di vittoria).
- **Gioca con 3 o più persone** : non previsto.
- **Malattia da evocazione** : Nessuna (stato di recupero quando piazzato).
- **Accumulo dei costi tra i turni** : Nessuno (perché le carte nella tua mano diventano costi diretti).
- **Accumulo del danno della carta durante i turni** : nessuno.
- **Lavorazioni uniche** : Nessuna in particolare.
- Gli attacchi vengono effettuati da un personaggio.
- L'attacco di un personaggio prende di mira il personaggio dell'avversario o il giocatore stesso (il mazzo) e il difensore può scegliere il sostituto a sua discrezione.

Flusso del gioco

◆◇ Preparazione per iniziare ◇◆

- Mescola ogni mazzo.
- Decidi se attaccare per primo o per secondo.
- Ogni giocatore pesca 4 carte dal proprio mazzo come mano.

◆◇ Progressione generale di base ◇◆

Ogni giocatore ripete una procedura chiamata turno e il gioco termina quando una delle parti soddisfa le condizioni di vittoria.

◆◇ Avanzamento del turno (il tuo turno) ◇◆

○ Fase di recupero

- Metti il tuo personaggio in uno stato di recupero.

○ Fase marcatore generale

- Seleziona uno dei personaggi sul tuo campo come generale e posiziona il segnalino generale.
  Puoi cambiare il generale ad ogni turno, ma devi decidere finché il personaggio esiste.

○ Fase di pareggio

- Pesca 2 carte dal tuo mazzo e aggiungile alla tua mano.

○ Fase principale

Esegui le azioni base del gioco. Puoi fare quanto segue:

- Come personaggio, posiziona una carta personaggio sul campo.
- Posiziona (equipaggia) la carta abilità sul personaggio in campo.
- Scarta le carte abilità sul campo (non è richiesto alcun costo).
- Usa le carte evento.

○ Fase di attacco

- Quando c'è un generale sul tuo campo, puoi opzionalmente attaccare ogni personaggio nello stato di recupero del campo.

▲▽ Gestire ogni attacco ▽▲

▽ Dichiarazione di attacco/selezione del bersaglio

- Dichiara l'attacco ponendo il personaggio attaccante in uno stato di azione completata.
- Seleziona uno dei personaggi o del mazzo del tuo avversario come bersaglio dell'attacco.

▽ Selezione del sostituto/utilizzo del contatore

- Il giocatore avversario può opzionalmente utilizzare una carta evento con un'abilità sostitutiva o neutralizzante.
- La sostituzione può essere utilizzata solo da un personaggio che si trova in uno stato di recupero e non è il bersaglio dell'attacco, e il personaggio che ha sostituito da quel momento in poi sarà il bersaglio dell'attacco attuale.
- A questo punto, il personaggio che ha preso il posto si troverà nello stato di azione completata.

▽ La battaglia ha inizio

- A seconda dell'obiettivo dell'attacco, procedere con uno dei seguenti processi.
  - **Se il bersaglio dell'attacco è un personaggio** : Procedi alla sezione “Battaglia con il personaggio”.

- **Se il bersaglio dell'attacco è il mazzo** : Procedi alla “Battaglia al mazzo”.

▲ **Combatti con i personaggi**

- Confronta i valori di potere del personaggio attaccante e del personaggio attaccante con varie modifiche.
- Come risultato del confronto, se il potere del personaggio che esegue l'attacco è maggiore o uguale al valore del personaggio attaccato, l'attacco avrà successo.
  Se l'attacco ha successo, esegui la seguente elaborazione.
  - **Il bersaglio dell'attacco è in stato di recupero** : “Cambia il personaggio bersaglio dell'attacco nello stato di azione completata.
  - **Il bersaglio dell'attacco ha completato la sua azione** : “Scarta il personaggio bersaglio dell'attacco.
- Termina l'attacco (salta la “battaglia al mazzo”).

▲ **Combatti per il mazzo**

- Guadagna 1 punto vittoria.
- Il giocatore avversario pesca due carte dal proprio mazzo e le aggiunge alla propria mano.
- Termina l'attacco.

○ Fine del turno

- Dichiarare la fine.

◆◇ Elaborazione alla fine di 1 partita ◇◆

niente di speciale.

---

dettagli delle regole

◆◇ Norme e regolamenti di base ◇◆

● Attributi e costi

- Ogni carta ha attributi e viene utilizzata per cose come pagare i costi della carta.
- Esistono cinque tipi di attributi: rettitudine, amore, stile, supremazia e male.
- Quando usi ciascuna carta, devi pagare il costo indicato per ciascuna carta.
  Il costo viene pagato scartando una carta dalla tua mano che ha lo stesso attributo specificato.

◆◇ Configurazione della carta ◇◆

● Carte che rimangono in gioco permanentemente

○ **Carta personaggio** (costo richiesto)

- Persone che vivono in un mondo devastato. A causa del loro background sociale, ci sono molte persone esperte nel combattimento, ma ci sono anche persone comuni impotenti.
- Ha un grande potere e può essere usato come arma del giocatore.
- Se ricevi un attacco superiore alla tua potenza mentre l'azione è completata, verrà distrutto. Questo danno viene ripristinato alla fine di ogni attacco.

○ **Carta abilità** (costo richiesto)

- Kenpo, arti marziali, ecc. usati dal personaggio.
- Viene posizionato sul personaggio e ne rafforza le abilità.
- Puoi posizionarne uno per personaggio.
- Se un personaggio viene scartato, verrà scartata anche la carta abilità allegata.
  Se il personaggio ritorna nella tua mano, anche la carta abilità allegata tornerà nella tua mano.

● Carte utilizzate momentaneamente

○ **Carta evento** (costo richiesto)

- vari eventi che accadono in questo mondo.
- Come regola generale, può essere utilizzato solo nel tuo turno.

● Altre carte

○ **Carta in edizione speciale**

- Oltre alla carta da gioco è inclusa una carta della seconda metà della produzione. Non utilizzato in questo gioco.
- Si tratta di una carta per l'accesso gratuito alla versione del prodotto dell'app mobile "Official! Fist of the North Star DX", con un codice della lotteria scritto sul retro.
- Il lato anteriore è una carta collezionabile con disegnato un personaggio, un mistero o una scena famosa.

◆◇ Composizione del luogo ◇◆

- Le carte persistenti esistono in uno spazio chiamato campo.
- Quando una carta permanente viene distrutta o viene utilizzata una carta temporanea, viene raccolta in uno spazio chiamato pila degli scarti.

Informazioni sul prodotto

● Produttore: Southern Cross Management
○ Data di rilascio: gennaio 2006

○ Formazione

nome	Data di rilascio	Numero di tipi	Formato di rilascio (numero di fogli inclusi/prezzo)
insieme di base	2006/1	99	Potenziamento (1/105)

Gioco di carte collezionabili Club JUGGERNAUTS

◆ Indietro ◆