

CARDFIGHT!!  
**Vanguard**  
BAHASA

**PANDUAN** UERSI 1.1



Character Design ©2021 CLAMP • ST  
©bushiroad All Rights Reserved. Illust: Kinema citrus



design / 伊藤彰  
illust / 默道

# KAD UNIT

Bandingkan dengan kad yang anda gunakan!

## Introduksi Unit

Semua unit yang digunakan di dalam Cardfight!! Vanguard terbahagi kepada 2 jenis unit yang berbeza.

### Unit Normal

Kad berwarna hitam dibahagian bawah.



### Unit Trigger

Kad berwarna kuning dibahagian bawah. Aktifkan pelbagai efek apabila ia ditunjukkan dari dek anda.

## Cara membaca kad

Kesemua kad mempunyai pelbagai informasi yang mampu mempengaruhi cardfight, tetapi mari kita lihat terlebih dahulu maksud empat jenis nombor ini.

### Grade

Ini menunjukkan grade kad dan ianya sangat penting apabila anda ride atau panggil. Ia diantara 0 ke 4.



### Pertahanan

Ini menunjukkan kebolehan pertahanan kad apabila mempertahankan sekutu. Lebih tinggi nombornya lebih mudah untuk mempertahankan sekutu.

### Kuasa

Ini menunjukkan kuasa kad dalam permainan. Lebih tinggi nombornya, lebih kuat kad itu. Rujuk nombor ini untuk bertempur.

### Kritikal

Ini menunjukkan jumlah kelukaan yang dilakukan oleh unit ini.

### Negara

Rujuk teks ini apabila perkataan keupayaan menyebut <Negara>.

# Kad Order

Kad Order tidak mempunyai kuasa serangan atau pertahanan. Sebaliknya, ia mempunyai kebolehan yang unik. Terdapat 3 jenis Kad Order dan ia hanya boleh dimainkan satu kali tiap giliran.

## Order Normal

Kad Order biasa yang dimainkan pada giliran anda. Letakkan ke Zon Musnah setelah dimainkan. Order Normal mempunyai ikon biru.



## Negara

Ini menunjukkan negara kad ini. Rujuk teks ini semasa membina deck dan apabila keupayaan merujuk kepada <Negara>.

## Order Blitz

Kad Order yang dimainkan pada giliran pihak lawan. Letakkan ke Zon Musnah setelah dimainkan. Order Blitz mempunyai ikon merah.



## Set Order

Kad Order yang dimainkan pada giliran anda. Letakkan ke Zon Order setelah dimainkan. Set Order mempunyai ikon putih.



# KETAHUI LEBIH LANJUT TENTANG KAD ANDA

Tingkatkan peluang kemenangan anda apabila anda mengingati semua efek dan keadaan kad!

## Keadaan Kad

Terdapat 2 kemungkinan keadaan untuk kad diletakkan di atas playmat.



Keadaan Stand  
(atau ☐)



Keadaan Rest  
(atau ☐)

## Keupayaan Istimewa (Kata Kunci)

Kad boleh mempunyai perbagai keupayaan tetapi ada juga keupayaan istimewa dipanggil keupayaan kata kunci. Ia mempunyai efek yang sama dan syarat pengaktifan. Mari belajar salah satu darinya.

“Sentinel” merupakan satu keupayaan yang membenarkan anda bertahan terhadap serangan pihak lawan. “Sentinel” akan memberi pertahanan sempurna kepada salah satu unit anda yang dipilih. Anda hanya boleh mempunyai 4 kad dengan “Sentinel” di dalam dek anda.

## Jenis Ikon Kebolehan

Setiap unit mempunyai salah satu “Ikon kebolehan”. Di buncu atas sebelah kiri kad, bergantung kepada grade, terdapat satu kebolehan berikut: grade 0 dan 1 mempunyai Boost, grade 2 mempunyai Intercept, dan grade 3 mempunyai Twin Drive. Ada juga unit grade 3 dengan ikon Persona Ride.



### Boost (Grade 0, Grade 1)

Unit dengan ikon ini boleh tambahkan kuasa serangan dari baris belakang.



### Intercept (Grade 2)

Unit RG di baris depan boleh membantu bertahan dari serangan lawan.



### Twin Drive (Grade 3)

Vanguard dengan ikon ini dapat Drive Cek dua kali semasa menyerang.



### Persona Ride

Apabila unit dengan ikon ini ride unit dengan nama yang sama, draw 1 kad dan semua unit baris hadapan anda dapat Kuasa +10000 hingga akhir giliran.

## Jenis Trigger

Terdapat 5 jenis trigger berbeza. Jika ikon ini ditunjukkan ketika drive cek/cek kelukaan, anda dapat mengaktifkan efek tersendiri hingga akhir giliran.



### Kritikal

1 unit pilihan anda dapat Kuasa +10000. 1 unit pilihan anda dapat +1 Kritikal.



### Draw

1 unit pilihan anda dapat Kuasa +10000. Draw 1 kad dari dek anda.



### Depan

Semua unit di baris depan dapat Kuasa +10000.



### Sembuh

1 unit pilihan anda dapat Kuasa +10000. Jika jumlah luka sama atau lebih daripada pihak lawan, sembuh satu luka anda.

Contoh 1: Apabila anda mempunyai 4 luka, pihak lawan mempunyai 4 luka dan anda tunjukkan trigger sembuh ketika drive cek, sembuhkan 1 luka.

Contoh 2: Apabila anda mempunyai 3 luka, pihak lawan mempunyai 4 luka dan anda tunjukkan trigger sembuh ketika cek kelukaan, anda tidak boleh sembuhkan 1 luka.

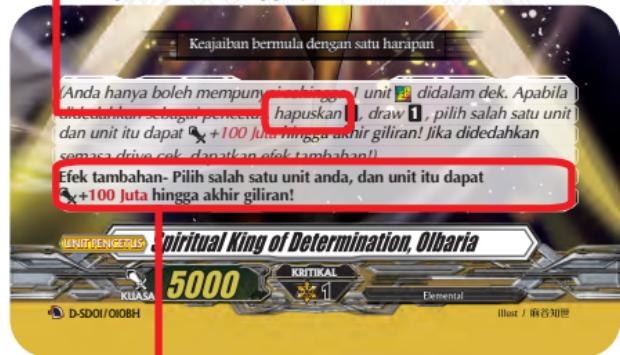


## Over Trigger

Anda hanya boleh mempunyai 1 unit dengan Over Trigger di dalam dek. Hapuskan kad ini apabila ditunjukkan sebagai trigger, draw 1 kad, dan 1 unit pilihan anda dapat Kuasa +100 Juta. Jika ditunjukkan semasa drive cek, aktifkan efek tambahan.

## Hapuskan

Keluarkan kad dari permainan, kad ini tidak dapat digunakan sehingga permainan ini tamat.



## Efek Tambahan

Efek tambahan hanya aktif sekiranya ditunjukkan semasa drive cek, tidak aktif sekiranya ditunjukkan semasa cek kelukaan.

### **Kebolehgan kgg & Jenis ikon**

Setiap keupayaan kad individual, efek, syarat untuk pengaktifan, dan kos ditulis di kotak putih di tengah bahagian kad.

Pada permulaan setiap kebolehan, salah satu pengaktifan ikon masa ditunjukkan. Lokasi kad untuk memainkan keupayaan ini ditunjukkan dalam [ ].



Counter Blast

Kos terbalikkan kad di Zon Luka daripada menghadap ke atas kepada menghadap ke bawah



## Soul Blast

Kos meletakkan kad dari jiwa ke Zon Musnah.



## Counter Charge

Kos terbalikkan kad di Zon Luka daripada menghadap ke bawah kepada menghadap ke atas.



## Soul Charge

Kos meletakkan kad teratas dek ke jiwa (bawah Vanguard).

### Contoh

**AUTO** [ ]: Apabila unit ini menyerang, [ ] [BLAST] 1, unit ini dan semua unit anda dengan *overDress* dapat +10000 hingga akhir giliran.

Apabila unit ini di dalam lingkaran VG dan menyerang, dengan membayar KOS Counter Blast 1, unit ini dan semua unit anda yang lain dengan overDress dapat KUASA +10000 hingga akhir aitiran.

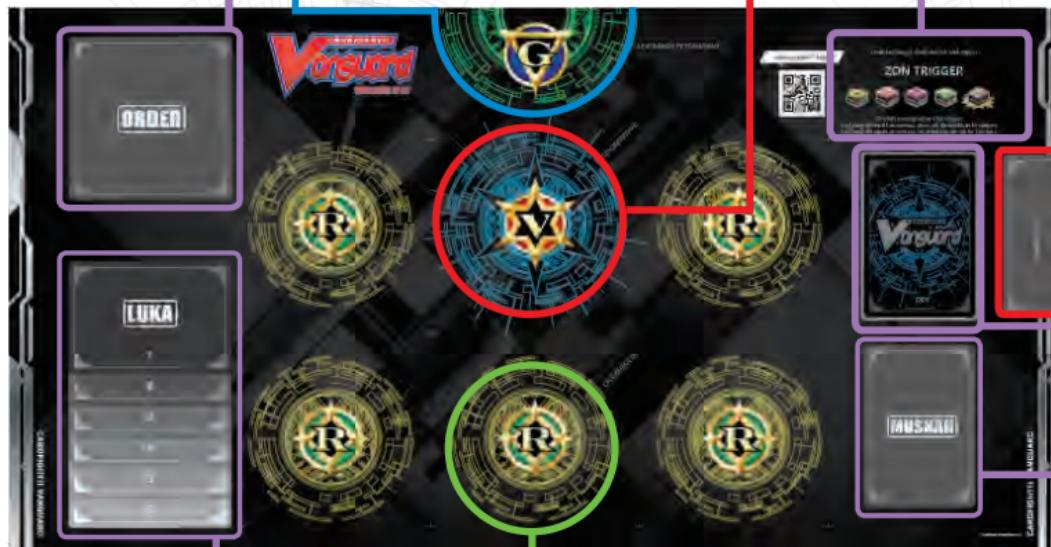
# Bahagian penting di zon permainan

## ZON ORDER

Letakkan Set Order anda di sini.

## LINGKARAN PERTAHANAN

Panggilkan unit pertahanan ketika mempertahankan serangan dari pihak lawan di sini.



## ZON LUKA

Letakkan kad di sini jika serangan pihak lawan terhadap Vanguard anda mengenai sasaran.

## LINGKARAN VANGUARD

Letakkan Vanguard anda di sini. Tingkatkan kuasanya ketika anda bermain!

## ZON TRIGGER

Tunjukkan kad "Drive Cek" di sini.

## ZON RIDE DEK

Letakkan ride dek anda di sini.

## ZON DEK

Letakkan dek anda di sini menghadap ke bawah.

## ZON MUSNAH

Letakkan unit yang digugurkan di sini.

## LINGKARAN RG

Panggil unit RG yang akan berjuang untuk anda di sini. Terdapat lima lingkaran kesemuanya.

## OBJEKTIF CARDFIGHT!

Anda menang permainan cardfight apabila pihak lawan mempunyai 6 kad atau lebih di Zon Luka mereka.

## Langkah persediaan

Apabila anda sudah memahami tentang kad dan playmat. Mari bersedia untuk cardfight menggunakan Starter Dek!

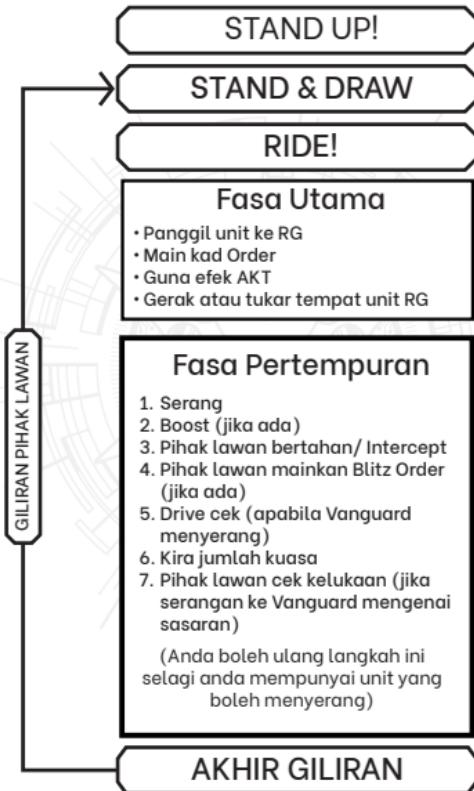
## Mari mulakan Cardfight!

Apabila kedua-dua pemain sudah bersedia, mulakan perlawanan!



Hadapkan Vanguard anda ke atas bersama pihak lawan secara serentak dengan berkata "Stand up, Vanguard!" bersama-sama. Permainan akan bermula dengan segera apabila susunan permainan diutuskan.

## ALIRAN PERMAINAN



## STAND & DRAW

Pada permulaan giliran anda, putarkan kad di playmat anda dari keadaan mendatar (REST) ke keadaan menegak (STAND). Kemudian, DRAW 1 kad dari bahagian atas dek anda.

## RIDE

Tingkatkan kuasa Vanguard dengan Ride. Pilih kad dari Ride Dek atau tangan anda yang mempunyai grade +1 atau sama dengan Vanguard, dan letakkan ia menghadap ke atas di atas kad Vanguard anda. Jika anda RIDE dari Ride dek, BUANG 1 kad dari tangan anda. Kad di bahagian bawah Vanguard anda adalah kad dalam jiwa anda. Dengan ini kuasa kad anda akan bertambah kuat!

## PANGGIL UNIT KE LINGKARAN RG

Panggil unit ke lingkaran RG untuk menjadi sekutu kepada Vanguard. Anda boleh panggil sebanyak mana unit yang anda hendak dalam satu giliran tetapi grade unit harus kurang daripada atau sama dengan grade Vanguard anda.

Untuk menggunakan kebolehan sepenuhnya, ianya disyorkan untuk meletakkan unit grade 0 dan 1 di baris belakang dan unit grade 2 dan 3 di baris depan!



Baris depan  
untuk grade  
2 dan 3

Baris  
belakang  
untuk grade  
0 dan 1

## MAIN KAD ORDER

Mainkan Order Normal atau Set Order dengan membayar kos yang tertera. Anda hanya boleh memainkan 1 kad Order dalam satu giliran tetapi grade Order harus sama atau kurang dengan grade Vanguard anda.

## GERAK ATAU TUKAR TEMPAT UNIT RG

Unit RG boleh digerakkan dalam kolumn yang sama. Unit RG tidak boleh digerakkan atau ditukar tempat dalam baris yang sama.

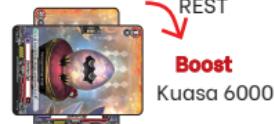


## FASA PERTEMPURAN

Selepas menguatkan Vanguard anda dengan ride dan panggil sekutu ke lingkaran RG, ianya masa untuk menyerang Vanguard pihak lawan. Serangan itu berlaku 1 kad pada satu masa. Pemain yang memulakan cardfight tidak dapat menyerang pada gilliran pertama.

Kuasa  
 $13000 \div 6000 = 19000$

- 1 Pertama, pilih unit penyerang dan REST unit itu untuk menunjukkan unit sudah bersedia untuk menyerang. Hanya Vanguard dan unit RG di baris depan boleh menyerang.
- 2 Jika anda mempunyai unit di belakang unit penyerang dengan Boost, anda boleh REST unit itu untuk menambah Kuasanya ke unit penyerang.
- 3 Pilih unit pihak lawan untuk diserang. Anda hanya boleh menyerang unit di baris depan pihak lawan sahaja.



## PERTAHANAN OLEH PIHK LAWAN

Apabila anda diserang oleh pihak lawan, anda mungkin dapat mempertahankan unit anda. Letak kad dari tangan anda ke Lingkaran Pertahanan secara melintang untuk menambah nilai pertahanan kepada Kuasa unit yang diserang. Anda boleh meletakkan seberapa banyak kad yang berada di tangan anda di Lingkaran Pertahanan!



Ke zon musnah apabila serangan tamat.



$$13000 + \\ SHIELD 15000 = 28000$$

Penambahan kuasa ketika langkah pertahanan hanya efektif untuk 1 serangan. Apabila serangan tersebut tamat, kuasa unit yang dipertahankan kembali ke nilai asal dan kad di Lingkaran Pertahanan diletak ke Zon Musnah.

## DRIVE CEK (Apabila Vanguard menyerang)

Apabila Vanguard menyerang, anda mempunyai peluang untuk Drive Cek! Tunjukkan 1 kad teratas dek anda di zon trigger. Jika ia adalah unit trigger, efek akan berlaku. Tambah kad yang ditunjukkan semasa drive cek ke tangan anda!

## KIRA JUMLAH KUASA

Apabila anda menyerang, kira jumlah kuasa unit yang menyerang, tambahkan kuasa unit yang boost dan jika jumlah ini lebih daripada kuasa unit pihak lawan, serangan anda mengenai sasaran. Jika serangan ke unit RG mengenai sasaran, gugurkan unit RG itu. Jika serangan ke Vanguard mengenai sasaran, pihak Lawan akan Cek Kelukaan.

## CEK KELUKAAN

Anda perlu tunjukkan 1 kad teratas dek jika serangan pihak lawan ke Vanguard anda mengenai sasaran. Jika kad yang ditunjukkan adalah unit trigger, laksanakan efek kad itu, dan letakkan ke zon luka. Jika tiada unit trigger, letakkan ke zon luka.

## Teknik kad No.1 OverDress

OverDress diaktifkan apabila anda memanggil unit dengan kebolehan *OverDress*. Daripada memanggil unit itu ke lingkaran RC seperti normal, anda boleh OverDress unit itu dengan meletakkan unit itu ke atas unit RG yang lain yang menepati syarat kebolehan OverDress. OverDress tidak boleh dianggap sebagai panggilan normal.



"Vairina" mempunyai kebolehan OverDress dimana unit ini boleh OverDress unit yang bernama "Trickstar".



Apabila "Vairina" diletak di lingkaran RC yang terbuka, ini adalah panggilan normal.

Apabila "Vairina" diletak ke atas "Trickstar", ini adalah OverDress.

## Teknik kad No.2 Persona Ride

Persona Ride diaktifkan apabila unit dengan ikon Persona Ride, ride ke atas unit yang sama.



Draw 1 kad apabila anda Persona Ride.



Semua unit anda di baris hadapan dapat kuasa +10000 hingga akhir giliran apabila anda Persona Ride. Unit yang dipanggil selepas Persona Ride juga dapat efek ini hingga akhir giliran.