



LINGKARAN PERTAHANAN



ZON TRIGGER

Letak kad trigger disini dan cek efek trigger



Setelah mendapatkan efek trigger,
kad yang ditunjukkan semasa drive cek dimasukkan ke tangan,
kad yang ditunjukkan semasa cek kelukaan diletak ke Zon luka.

ORDER

LUKA

1

2

3

4

5

6



LINGKARAN VG



LINGKARAN RG



RIDE DEK

DEK

MUSNAH

KAD UNIT

Bandingkan dengan kad yang anda gunakan!

Introduksi Unit

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

Unit Normal

Kad berwarna hitam di bahagian bawah.



Unit Trigger

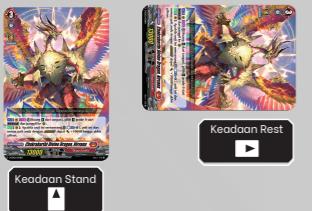
Kad berwarna kuning di bahagian bawah. Aktifkan pelbagai efek apabila ia ditunjukkan dari dek anda.

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.



Keupayaan Istimewa (Kata Kunci)

Kad boleh mempunyai perbagai keupayaan tetapi ada juga keupayaan istimewa dipanggil keupayaan keyword 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.

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 nomornya lebih mudah untuk mempertahankan sekutu.

Kuasa
Ini menunjukkan kuasa kad ini. Rujuk teks ini semasa membina dek dan apabila keupayaan yang dilakukan menyebut <Negara>.

Kritikal
Ini menunjukkan jumlah keluakan perkataan keupayaan yang dilakukan menyebut <Negara>.

Negara
Rujuk nombor ini untuk bertempur.

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.



Ini menunjukkan negara kad ini. Rujuk teks ini semasa membina dek dan apabila keupayaan yang dilakukan menyebut <Negara>.

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.



Bahagian penting di zon permainan

ZON ORDER

Letakkan Set Order anda di sini.



LINGKARAN PERTAHANAN

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



ZON TRIGGER
Tunjukkan kad "Drive Cek" di sini.

ZON RIDE DEK
Letakkan ride dek anda di sini.

ZON VANGUARD
Vanguard anda diletak di sini. Tingkatkan kuasanya ketika anda bermain!

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.

Jenis Ikon Kebolehan

Setiap unit mempunyai salah satu "ikon kebolehan". Di bucu 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 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 keluakan, 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.

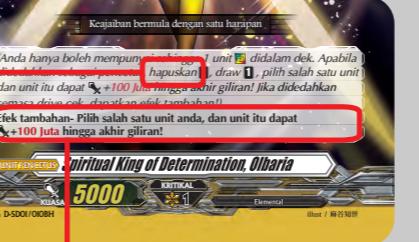
Contoh 2: Apabila anda mempunyai 3 luka, pihak lawan mempunyai 4 luka dan anda tunjukkan trigger sembuh ketika cek keluakan, anda tidak boleh sembuhkan 1 luka.

Over Trigger

Anda hanya boleh mempunyai 1 unit dengan Over Trigger di dalam dek. Hapuskan kad ini apabila ditunjukkan sebagai trigger, draw 1 kad, 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 yang hanya aktif sekiranya ditunjukkan semasa drive cek, tidak aktif sekiranya ditunjukkan semasa keluakan.

Kebolehan kad & Jenis ikon

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

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

AKT

Aktif
Kebolehan diaktifkan dengan membayar kos yang tertera.

AUTO

Automatik
Kebolehan diaktifkan secara automatik apabila syarat di atas kad lengkap.

BERTERUSAN

Berterusan
Jika tidak diberi syarat khas, kebolehan kad akan kekal selagi kad berada di atas lapangan.

1/GILIRAN

1/Giliran
Keupayaan hanya boleh diaktifkan 1 kali setiap giliran.

Contoh

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

Kos yang dipertrebutkan ditunjukkan dalam []. Sesetengah ikon aksi disenaraikan di bawah.



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).

PERTAHANAN OLEH PIHKAT 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. Andalah boleh meletakkan seberapa banyak kad yang berada di tangan anda di Lingkaran Pertahanan!



Ke zon musnah apabila serangan tamat.



Kuasa 13000

Penambahan kuasa ketika langkah pertahanan hanya efektif untuk 1 serangan. Apabila serangan tersebut tamat, unit kuasa pertahanan 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 atau sama dengan 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 kehilangan.

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.

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!

1 Asingkan 4 kad dari dek anda dan 1 kad dari dek anda. 2 Shuffle kad lebihan dek utama anda dan letakkan di Zon Dek menghadap ke bawah.

3 Tetapkan pemula secara rawak.

4 Draw 5 kad dari dek anda tanpa menunjukkan kad anda ke pihak lawan.

5 Hanya sekali, anda boleh mengembalikan kad dari tangan ke dek, draw semula sehingga anda mempunyai 5 kad di tangan anda dan shuffle dek anda semula.

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 UP!

STAND & DRAW

RIDE!

Fasa Utama

- Panggil unit ke RG
- Main kad Order
- Guna efek AKT
- Gerak atau tukar tempat unit RG

Fasa Pertempuran

- Serang
- Boost (jika ada)
- Pihak lawan bertahan/ Intercept (jika ada)
- Drive cek (apabila Vanguard menyerang)
- Kira jumlah kuasa
- Pihak lawan cek kel