

**KONAMI**



## ANTEPRIMA CRISI SCARLATA - REGOLE DELLE CARTE

Stilate il 27 febbraio 2009 - <versione 2.0>

### **Guerriero Torretta**

CRMS-IT001

*Puoi offrire come Tributo 1 Mostro di Tipo Guerriero per Evocare tramite Evocazione Speciale questa carta dalla tua mano. Se lo fai, guadagna ATK pari all'ATK originale del mostro offerto come Tributo.*

Puoi offrire come Tributo 1 Mostro di Tipo Guerriero coperto per "Guerriero Torretta" e questo comunque guadagnerà l'appropriato ATK.

Puoi offrire come Tributo 1 Mostro di Tipo Guerriero per poter Evocare Specialmente "Guerriero Torretta" oppure una carta come "Incarnazione di Apophis" che è sempre un Guerriero.

"Guerriero Torretta" guadagna ancora l'appropriato ATK anche in questi casi.

Se offri come tributo un Guerriero con ATK variabile, ad esempio come "Eroe Malvagio Gaia Oscuro", l'ATK originale è trattato come 0 per cui "Guerriero Torretta" non guadagna ATK bonus.

Offrire come Tributo un Guerriero per Evocare tramite Evocazione Speciale "Guerriero Torretta" non è un costo: sia il Tributo che l'aumento dell'ATK fanno parte dell'effetto.

### **Drago delle Macerie**

CRMS-IT002

*Quando questa carta viene Evocata tramite Evocazione Normale, può Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro con ATK di 500 o meno dal tuo Cimitero in Posizione di Attacco. Gli effetti di quel mostro sono annullati. Questa carta non può essere utilizzata come Mostro Materiale da Sincronizzazione, tranne che per l'Evocazione tramite Sincronizzazione di un Mostro Synchro di Tipo Drago. Gli altro Mostri Materiale da Sincronizzazione non possono essere di Livello 4.*

L'effetto di "Drago delle Macerie" è un Effetto Innescato che si attiva quando viene Evocato e bersaglia un mostro nel Cimitero. "Drago delle Macerie" non continua a bersagliare quel mostro dopo che l'altro mostro è stato Evocato tramite Evocazione Speciale.

Tutte le restrizioni su "Drago delle Macerie" e le Evocazioni tramite Sincronizzazione sono condizioni e non effetti, per cui non verranno annullate da "Risucchia Abilità".

Se "Drago delle Macerie" Evoca tramite Evocazione Speciale un Mostro Gemelli, l'effetto del Mostro Gemelli che lo rende un Mostro Normale viene negato, così che il Mostro Gemelli viene considerato un Mostro con Effetto.

Non puoi usare "Intervento sul DNA", nominando Draghi, per usare "Drago delle Macerie" per Evocare tramite Sincronizzazione un Mostro Synchro non-Drago. Il Mostro Synchro deve essere in origine un Mostro di Tipo Drago.

## **Hyper Synchron**

CRMS-IT003

*Se questa carta viene mandata al Cimitero per un'Evocazione tramite Sincronizzazione di un Mostro Synchro Tipo Drago, quel mostro guadagna 800 ATK. Rimuovilo dal gioco durante la End Phase.*

Se "Intervento sul DNA" rende Draghi tutti i mostri sul Terreno e "Hyper Synchron" viene usato per Evocare tramite Sincronizzazione un mostro che in origine non era un Drago, gli effetti di "Hyper Synchron" si attivano ugualmente. In questo modo il Mostro Synchro guadagna 800 ATK e viene rimosso durante la End Phase.

Se il Mostro Synchro viene coperto, gli effetti di "Hyper Synchron" vengono cancellati, così il Mostro Synchro guadagnerà 800 ATK e verrà rimosso dal gioco.

Se la End Phase viene saltata, il Mostro Synchro verrà rimosso dal gioco durante la End Phase successiva.

Se "Muro di Ferro Imperiale" è attivato, il Mostro Synchro non verrà rimosso. Se "Muro di Ferro Imperiale" viene distrutto, il Mostro Synchro verrà rimosso durante la End Phase successiva.

Se il Mostro Synchro per qualche ragione, non viene rimosso dal gioco, trattiene ancora +800 ATK.

Il potenziamento di +800 ATK e la condizione per poter rimuovere il Mostro Synchro dal gioco si conclude come un solo Effetto Innescato. Questo non è un effetto che bersaglia.

Rimuovere il Mostro Synchro dal gioco durante la End Phase non innesca nessuna Catena.

### **Arcidemone Drago Rosso/Assalto**

CRMS-IT004

*Questa carta non può essere Evocata tramite Evocazione Normale o Posizionata. Questa carta non può essere Evocata tramite Evocazione Speciale se non con "Attivazione Modalità Assalto". Se questa carta attacca, distruggi tutti gli altri mostri dopo il calcolo dei danni. Quando questa carta sul Terreno viene distrutta, puoi evocare tramite Evocazione Speciale 1 "Arcidemone Drago Rosso" dal tuo Cimitero.*

L'effetto che distrugge tutti gli altri mostri, attiverà anche "Arcidemone Drago Rosso/Assalto" se viene distrutto in battaglia.

Non puoi Evocare tramite Evocazione Speciale un Mostro Synchro che fosse mandato direttamente al Cimitero e non fosse mai stato veramente Evocato.

L'ultimo effetto ha come bersaglio "Arcidemone Drago Rosso/Assalto" nel Cimitero.

### **Mangia Trappole**

CRMS-IT005

*Questa carta non può essere Evocata tramite Evocazione Normale o Posizionata. Questa carta non può essere Evocata tramite Evocazione Speciale se non mandando al Cimitero 1 Carta Trappola scoperta controllata dal tuo avversario.*

Se "Demone della Vanità" oppure "Pachicefalosauro Fossile" sono sul Terreno, ma "Risucchia Abilità" blocca i loro effetti impedendo l'Evocazione Speciale, puoi Evocare "Mangia Trappole" anche solo mandando "Risucchia Abilità" al Cimitero.

Non puoi Evocare "Mangia Trappole" mandando "Macro Cosmo" al Cimitero, dato che "Macro Cosmo" non permette di mandare carte al Cimitero. Se "Macro Cosmo" e "Muro di Ferro Imperiale" sono entrambi sul Terreno, non puoi mandare "Muro di Ferro Imperiale" al Cimitero per poter Evocare "Mangia Trappole", ma puoi mandare "Macro Cosmo" al Cimitero per Evocare "Mangia Trappole".

Se "Rivalità dei Signori della Guerra" è sul Terreno ma è bloccata da "Decreto Reale", se mandi "Decreto Reale" al Cimitero potrai Evocare "Mangia Trappole". Comunque, se controlli un altro tipo di mostro oltre che a "Mangia Trappole", allora "Mangia Trappole" verrà mandata al Cimitero.

Se Evochi "Mangia Trappole" mandando "Oppressione Reale" al Cimitero, l'effetto di "Oppressione Reale" non potrà venire usato dato che la carta non è più sul Terreno.

### **Predone Doppia-Spada**

CRMS-IT006

*Una volta per turno, dopo che questa carta ha attaccato un mostro in Posizione di Difesa, non può attaccare un'altra volta. Durante un combattimento tra questa carta attaccante ed un mostro in Posizione di Difesa, il cui DEF sia inferiore all'ATK di questa carta, infliggi la differenza al tuo avversario come danno da combattimento.*

Se il mostro attaccato era in origine in Posizione di Attacco, ma è stato cambiato in Posizione di Difesa prima del calcolo dei danni, si attiverà l'effetto di "Predone Doppia-Spada".

### **Rappezzatore Oscuro**

CRMS-IT007

*Quando questa carta che controlli finisce al Cimitero, guarda la prima carta del tuo Deck. Fai ritornare quella carta in cima oppure in fondo al tuo Deck.*

L'effetto di "Rappezzatore Oscuro" si attiva solamente quando viene mandato dal tuo Terreno al Cimitero. Se il tuo avversario controlla "Rappezzatore Oscuro" e questo viene mandato al Cimitero, il suo effetto non si attiva.

### **Alanera - Gale il Turbine**

CRMS-IT008

*Se controlli un mostro "Alanera" diverso da "Alanera - Gale il Turbine", puoi Evocare tramite Evocazione Speciale questa carta dalla tua Mano. Una volta per turno, puoi dimezzare l'ATK ed il DEF di un mostro scoperto controllato dal tuo avversario.*

L'effetto di "Alanera - Gale il Turbine" bersaglia 1 mostro controllato dal tuo avversario.

L'ATK del mostro preso come bersaglio viene dimezzato finchè quel mostro rimane scoperto sul Terreno.

Se bersagli un mostro con "Alanera - Gale il Turbine" che era stato già preso come bersaglio in precedenza, il suo ATK sarà 1/4. Poi 1/8 se dopo lo bersagli ancora.

L'ATK del mostro preso come bersaglio può aumentare/diminuire dal suo nuovo Livello.

Se un mostro con 1000 ATK guadagna 700 ATK da "Corsa Avventata" fino alla fine del turno e poi viene preso come bersaglio da "Alanera - Gale il Turbine", il suo ATK diventa 850 e rimane così anche dopo che "Corsa Avventata" svanisce.

Se un mostro con 1000 ATK guadagna 1000 ATK da "Ascia di Distruzione" e poi viene preso come bersaglio da "Alanera - Gale il Turbine", il suo ATK diventa 1000 e rimane così anche dopo che "Ascia di Distruzione" viene distrutto.

Se un mostro equipaggiato con "Uniti Restiamo" ha il suo ATK dimezzato, il nuovo ATK rimane e non viene cambiato da "Uniti Restiamo". (Per cui, se il numero dei mostri sul Terreno cambia, l'ATK rimane uguale).

### **Alanera - Sirocco l'Alba**

CRMS-IT010

*Se il tuo avversario controlla un mostro e tu non ne controlli nessuno, puoi Evocare tramite Evocazione Normale o Posizionare questa carta senza offrire Tributi. Una volta per turno puoi scegliere un mostro "Alanera" che controlli. Esso guadagna ATK pari alla somma di tutti i mostri "Alanera" scoperti sul terreno eccetto se stesso. Tutti gli altri mostro eccetto quello scelto non possono attaccare nel turno in cui attivi questo effetto.*

Vengono contati anche i mostri "Alanera" del tuo avversario.

L'effetto di "Alanera - Sirocco l'Alba" bersaglia il mostro selezionato.

Questo mostro può prendere se stesso come bersaglio, anche se l'aumento dell'ATK sarà uguale a zero se non ci sono altri mostri "Alanera" sul Terreno.

"Alanera - Sirocco l'Alba" non può attivare il suo aumento di ATK nella Main Phase 2.

L'aumento di ATK dura fino alla End Phase.

Se attivi l'effetto di "Alanera - Sirocco l'Alba", i mostri Evocati dopo non possono attaccare in questo turno.

Se il mostro preso come bersaglio non è più sul Terreno quando quest'effetto si risolve, tutti i tuoi altri mostri non potranno attaccare comunque in questo turno.

Se l'attivazione dell'effetto di "Alanera - Sirocco l'Alba" viene annullata, allora i tuoi altri mostri potranno attaccare in questo turno.

Se hai 2 "Alanera - Sirocco l'Alba" che hanno come bersaglio 2 diversi mostri, nessuno di quei 2 mostri può attaccare in questo turno.

Se "Risucchia Abilità" viene attivato dopo che l'effetto di "Alanera - Sirocco l'Alba" si risolve, allora l'effetto non viene annullato. L'aumento di ATK rimane e gli altri mostri non possono attaccare in questo turno.

### **Cavaliere della Rosa del Crepuscolo**

CRMS-IT011

*Il tuo avversario non può scegliere un mostro di Tipo Pianta come bersaglio di un attacco. Quando questa carta viene Evocata tramite Evocazione Normale, puoi Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro di Livello 4 o inferiore di Tipo Pianta dalla tua mano.*

Questo effetto non bersaglia.

### **Respingi Evocazione - FUOCO**

CRMS-IT012

*La prima volta che 1 o più mostri vengono Evocati sul Terreno del tuo avversario ogni turno, infliggi 800 danni al tuo avversario. Durante la Battle Phase nel turno nel quale questo effetto viene attivato, puoi annullare l'attacco di 1 mostro controllato dal tuo avversario. Puoi mandare 1 "Respingi Trappola - DAL" scoperto, "Respingi Magia - CIELO" scoperto e questa carta scoperta che controlli al Cimitero per Evocare tramite Evocazione Speciale 1 "Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO " dalla tua mano, Deck o Cimitero.*

L'effetto che infligge danno può attivarsi anche durante il Damage Step.

Se "Dimensione Magica" Evoca un mostro e distrugge "Respingi Evocazione - FUOCO", allora 800 danni non vengono inflitti all'avversario. Ma se "Dimensione Magica" invece distrugge un mostro diverso, allora Evocare "Respingi Evocazione - FUOCO" infliggerà 800 danni.

Se "Respingi Evocazione - FUOCO" viene Evocato allo stesso tempo del mostro di un avversario (ad esempio: "Fusione Dimensionale"), allora in quel momento non infliggerà 800 danni all'avversario.

L'effetto che annulla gli attacchi, si attiva quando l'attacco è dichiarato e bersaglia il mostro attaccante.

L'effetto di "Respingi Evocazione - FUOCO" che infligge 800 danni viene annullato da "Per Ordine dell'Imperatore", in quel turno non potrai usare il suo effetto per annullare un attacco.

## **Respingi Trappola - DAL**

CRMS-IT013

*Una volta per turno, quando il tuo avversario attiva una Carta Trappola, puoi distruggere la Carta Trappola ed infliggere 800 danni al tuo avversario.*

Questo effetto non annulla l'effetto della Carta Trappola, ma distrugge solamente la carta.

Questo è un Effetto Innescato che si attiva unendolo in catena con l'attivazione della Carta Trappola. Non bersaglia.

Quest'effetto può essere attivato durante il Damage Step.

Se la Carta Trappola non può essere distrutta quando l'effetto si risolve (ad esempio: era stato già distrutto per effetto di un'altra carta), allora non infliggi 800 danni al tuo avversario.

## **Respingi Magia - CIELO**

CRMS-IT014

*Una volta per turno, quando il tuo avversario attiva una Carta Magia, puoi distruggere la Carta Magia ed infliggere 800 danni al tuo avversario.*

Questo effetto non annulla l'effetto della Carta Trappola, ma distrugge solamente la carta.

Questo è un Effetto Innescato che si attiva unendolo in catena con l'attivazione della Carta Trappola. Non bersaglia.

Quest'effetto può essere attivato durante il Damage Step.

Se la Carta Trappola non può essere distrutta quando l'effetto si risolve (ad esempio: era stato già distrutto per effetto di un'altra carta), allora non infliggi 800 danni al tuo avversario.

## **Cannonata Nera**

CRMS-IT015

*Quando questa carta viene Evocata tramite Evocazione Normale, puoi Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro OSCURITÀ di Livello 4 di Tipo Macchina dal tuo Cimitero scoperto in posizione di Difesa. I suoi effetti sono annullati.*

Questo è un Effetto Innescato che bersaglia il mostro appropriato nel tuo Cimitero. Una volta che il bersaglio è Evocato, non viene più bersagliato da questa carta.

## **Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO**

CRMS-IT016

*Questa carta viene Evocata tramite Evocazione Normale o Posizionata. Questa carta non può essere Evocata tramite Evocazione Speciale se non con l'effetto di "Respingi Evocazione - FUOCO". Una volta per turno puoi mandare 1 carta dalla tua mano al Cimitero per distruggere 1 carta controllata dal tuo avversario. Una volta durante ogni turno del tuo avversario puoi attivare i seguenti effetti:*

- *Quando il tuo avversario Evoca tramite Evocazione Normale o Speciale un mostro, distruggilo e infliggi 800 danni al tuo avversario.*
- *Quando il tuo avversario posiziona un carta, distruggila e infliggi 800 danni al tuo avversario.*

Evocare "Respingi Evocazione - FUOCO" può Evocare tramite Evocazione Speciale "Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO" dal Cimitero, anche se in precedenza non è stato Evocato tramite Evocazione Speciale ed è stato mandato direttamente al Cimitero dalla mano o dal Deck.

Manda 3 carte al Cimitero per Evocare tramite Evocazione Speciale questo mostro è un costo. Quell'effetto non bersaglia "Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO".

Se tanti mostri vengono Evocati allo stesso tempo, puoi usare "Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO" per distruggerli tutti ed infliggere 800 danni al tuo avversario.

Se tante carte vengono Posizionate allo stesso tempo, puoi usare "Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO" per distruggerle tutte ed infliggere 800 danni al tuo avversario.

Se una combinazione di mostri sono Evocati e Posizionati allo stesso tempo, puoi usare "Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO" per distruggere tutti i mostri Evocati o tutti quelli Posizionati ed infliggere 800 danni al tuo avversario.

Mandare 1 carta dalla tua mano al Cimitero è un costo per attivare l'effetto per distruggere la carta bersagliata dell'avversario.

L'effetto per distruggere 1 carta di tua scelta è un effetto che bersaglia. Gli altri effetti non bersagliano.

Se il tuo avversario scopre una carta coperta, come "Libro della Luna", puoi attivare l'effetto n.2 di "Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO" per distruggere la carta Posizionata.

Gli effetti di "Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO" che possono venire attivati durante il turno dell'avversario, non possono venire attivati durante il Damage Step.

Se l'avversario Evoca un mostro con un Effetto ad Ignizione, può attivare l'effetto e poi tu puoi scegliere se attivare la Catena con l'Effetto Innescato di "Fortezza Volante - FUOCO DAL CIELO".

### **Drago Destino Imperatore/Assalto**

CRMS-IT019

*Questa carta non può essere Evocata tramite Evocazione Normale o Posizionata. Questa carta non può essere Evocata tramite Evocazione Normale se non con "Attivazione Modalità Assalto". Quando questa carta viene Evocata tramite Evocazione Speciale, Evoca tramite Evocazione Speciale sul tuo Terreno un qualsiasi numero di mostri di Tipo Zombie da qualsiasi Cimitero. Gli effetti di questi mostri vengono annullati, ed essi vengono distrutti durante l'End Phase di questo turno. Quando questa carta sul Terreno viene distrutta, puoi Evocare tramite Evocazione Speciale 1 "Drago Destino Imperatore" dal tuo Cimitero.*

Puoi, ad esempio, Evocare 1 Zombie dal Cimitero del tuo avversario e 2 dal tuo, ecc. Questo effetto bersaglia 1 o più mostri nel Cimitero/i.

Dopo che lo/gli Zombie vengono Evocati, non sono più bersaglio di "Drago Destino Imperatore/Assalto". Anche se "Drago Destino Imperatore/Assalto" viene rimosso dal Terreno, gli effetti di queglii Zombie sono ancora annullati e vengono ancora distrutti durante la End Phase.

Distruggendo i mostri Evocati tramite Evocazione Speciale nella End Phase, non inizia una Catena.

### **Mercenario d'Assalto**

CRMS-IT023

*Una volta per turno, puoi fare tornare 1 "Attivazione Modalità Assalto" dalla tua mano o dal Cimitero al Deck per distruggere 1 Carta Magia o Trappola che controlla il tuo avversario.*

Fare tornare "Attivazione Modalità Assalto" nel Deck è un costo. Quest'effetto bersaglia la Carta Magia o Trappola che vuoi distruggere.

Fare tornare "Attivazione Modalità Assalto" dalla tua mano nel Deck, devi mostrarla al tuo avversario.

### **Stregona Ala della Notte**

CRMS-IT025

*Puoi attivare "Attivazione Modalità Assalto" nel turno in cui è stata Posizionata.*

Se attivi "Attivazione Modalità Assalto" nel turno in cui è stata Posizionata ed una Catena distrugge "Stregonia Ala della Notte", "Attivazione Modalità Assalto" si risolve.

### **Armonizzatore Forza Vitale**

CRMS-IT026

*Quando il tuo avversario attiva l'effetto di una carta che infligge danno, puoi scartare questa carta per negare la sua attivazione e distruggerla.*

Questo è un Effetto Multi-Innescato che può essere attivato durante qualsiasi turno del giocatore.

Quest'effetto può solo fare una Catena con l'attivazione di una carta solo se quella carta infligge danni. Non può venire usata contro l'attivazione di "Cannone a Onde Soniche" o contro il suo effetto. Non può essere usata contro "Thestalos il Monarca della Tempesta di fuoco" dato che non sai se il danno verrà inflitto.

Se controlli "Wombato Des" e ti impedisce di subire danni, non puoi attivare "Armonizzatore Forza Vitale".

Puoi usare "Armonizzatore Forza Vitale" sulla carta del tuo avversario che infligge danni a se stessa, come "Mammut Zombie" se si presenta una situazione nella quale infliggerà danni all'avversario.

### **Rana Imbrogliona**

CRMS-IT028

*Il nome di questa carta viene considerato come "Rana Des" fino a quando è scoperta sul terreno. Il tuo avversario non può scegliere un altro mostro come bersaglio di un attacco. Quando questa carta viene mandata dal Terreno al Cimitero, puoi aggiungere 1 mostro "Rana" eccetto "Rana Imbrogliona" o "Rana Poltiglia" dal tuo Deck o Cimitero alla tua mano.*

"Rana Imbrogliona" conta per l'attivazione di "Gracchiare Des".

### **Rana Flip Flop**

CRMS-IT029

*Una volta per turno, puoi mettere questa carta coperta in Posizione di Difesa. Quando questa carta viene coperta, puoi far ritornare in mano al proprietario un numero di mostri controllati dal tuo avversario fino al numero di mostri "Rana" scoperti che controlli, eccetto "Rana Poltiglia".*

Le carte che vengono ritornate, sono scelte quando l'effetto si risolve, per cui quest'effetto non bersaglia.

### **Pomodoro Prigioniero**

CRMS-IT031

*Quando il mostro scoperto di Tipo Pianta viene scelto come bersaglio, dall'effetto di una Carta Magia o Trappola controllata dal tuo avversario, puoi offrire come Tributo questa carta per pescare 2 carte.*

Questo è un Effetto Multi-Innescato che si attiva in una Catena con la Carta Magia o Trappola dell'avversario.

Puoi attivare "Pomodoro Prigioniero" quando un'altra Pianta che controlli viene bersagliata da una Carta Magia Continua/Carta Trappola che era stata attivata in precedenza.

"Pomodoro Prigioniero"

### **Scanner**

CRMS-IT032

*Una volta per turno, puoi scegliere dei mostri del tuo avversario rimossi dal gioco. Fino alla End Phase, il nome di questa carta viene considerato come il nome del mostro scelto e questa carta ha lo stesso Attributo, Livello, ATK e DEF del mostro scelto. Se questa viene rimossa dal Terreno fino a quando si applica questo effetto, rimuovila dal gioco.*

"Scanner" bersaglia 1 mostro rimosso dal gioco, ma non lo continua a bersagliare dopo che l'effetto si risolve.

Se "Scanner" viene rimosso dal Terreno quando non sta copiando nessun altro mostro (ad esempio: se viene distrutto durante il turno del tuo avversario), non viene rimosso dal gioco.

Se "Risucchia Abilità" viene attivato dopo che l'effetto di "Scanner" si risolve, l'effetto di "Scanner" è ancora applicato e lo sarà anche se "Scanner" verrà rimosso dal gioco se lascia il Terreno.

Se l'obiettivo di "Scanner" non è più nella zona rimozione quando il suo effetto si risolve, allora "Scanner" non copia quel mostro e non verrà rimosso dal gioco se lascia il Terreno.

## **Arma Fortezza Dimensionale**

CRMS-IT033

*Le carte non possono venire mandate dal Deck al Cimitero.*

I costi non possono essere pagati mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno, se il costo è di mandare le carte dal Deck al Cimitero. Per cui, "Truppa della Carta" e "Celestia, Angelo Fedele della Luce" non possono attivare i loro effetti.

In generale i mostri Fedele della Luce possono attivare i loro effetti mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno, ma dopo nessuna carta viene mandata dal Deck al Cimitero.

Se "Ryko, Cacciatore Fedele della Luce" è scoperto mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno, puoi distruggere 1 carta con il suo effetto, ma dopo nessuna carta viene mandata dal Deck al Cimitero.

"Ricarica Solare" non può essere attivata mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno. Se "Ricarica Solare" è attivata e "Arma Fortezza Dimensionale" è Evocata in una Catena, pesca 2 carte, ma dopo non mandare 2 carte dal Deck al Cimitero.

Se una carta deve essere mandata dal Deck al Cimitero a causa di una combinazione che rende la solita risoluzione impossibile, quella carta viene mandata lo stesso al Cimitero anche se "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno.

Esempio n.1: Se "Arma Fortezza Dimensionale" è sul terreno e tu attivi "Coscrizione", scegli un mostro che potrebbe essere Evocato Normalmente, ma la tua Zona Carte Mostro è piena, per cui il mostro viene mandato al Cimitero.

Esempio n.2: Stessa cosa vale per mostri extra come "Stanza Prova Incantesimi" che non possono essere Evocati a causa di una mancanza di Zone Carte Mostro disponibili.

Esempio n.3: "Profeta Cristallo" viene scoperto mentre "Thunder King Rai-Oh" è sul Terreno.

"Ragionando" e "Mostro-Cancello" non possono essere attivati mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno. Se i loro effetti erano attivati e "Arma Fortezza Dimensionale" era Evocata in una Catena, i loro effetti non vengono applicati.

"Invalidità" non può venire attivata mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno. Se "Invalidità" è attivata e "Arma Fortezza Dimensionale" è Evocata in una Catena, aggiungi la carte pescate alla mano dopo che entrambi i giocatori le hanno viste.

"Ragazzo Diamante - Eroe del Destino" non può attivare il suo effetto mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno. Se il suo effetto è attivato e "Arma Fortezza Dimensionale" è Evocata in una Catena, l'effetto non viene applicato (non controllare la carta in cima al Deck).

"Fusione Futura" non può venire attivata mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno. Se "Fusione Futura" è attivata e "Arma Fortezza Dimensionale" viene attivata in una Catena: l'effetto di "Fusione Futura" non viene applicato, nessun mostro viene mandato al Cimitero, nessun Mostro Fusione viene Evocato tramite Evocazione Speciale e "Fusione Futura" rimane sul Terreno inutilmente.

Se "Mercante Magico" viene scoperto mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno, il suo effetto non è applicato.

Se "Distruzione a Catena" è attivata mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno, le copie del mostro nella mano del giocatore vengono distrutte, ma non le copie nei loro Deck.

Se "Dissoluzione Magica" è attivata mentre "Arma Fortezza Dimensionale" è sul Terreno, controlla la mano ed il Deck dell'avversario e manda le copie delle Carte Magia nelle loro mani al Cimitero, ma non le copie nei loro Deck.

## **Protettore del Deserto**

CRMS-IT034

*Questa carta guadagna 300 DEF per ogni Carta Magia e Trappola sul Terreno. Se un mostro di Tipo Insetto che controlli verrebbe distrutto, puoi invece distruggere questa carta.*

Puoi distruggere 1 "Protettore del Deserto" per salvare multipli Insetti che verrebbero distrutti allo stesso tempo, come ad esempio "Insetto Mangia-Nobiluomini".

Puoi usare solo 1 "Protettore del Deserto" alla volta. Se 1 o più Insetti stanno per essere distrutti, puoi distruggere invece 1 "Protettore del Deserto".

Se "Protettore del Deserto" ed i tuoi Insetti/o dovessero venire distrutti allo stesso tempo, non puoi usare "Protettore del Deserto" per salvarli.

### **Vipera Idra**

CRMS-IT037

*Una volta che questa carta dichiara un attacco, devi offrire come Tributo 1 mostro di Tipo Acqua. Questa carta può attaccare 3 volte durante ogni Battle Phase.*

Offrire come Tributo 1 mostro Acqua è il costo per dichiarare l'attacco.

Se offri come Tributo "Rana Velenosa" per l'attacco, puoi attivarne l'effetto.

### **Alieno Sovrano**

CRMS-IT038

*Puoi rimuovere 2 Segnalini+A sul Terreno per Evocare tramite Evocazione Speciale questa carta dalla tua mano. Una volta per turno, puoi mettere i Segnalino-A su ogni mostro scoperto controllato dal tuo avversario. (Se un mostro con un Segnalino-A combatte con un mostro "Alieno", perde 300 ATK e DEF per ogni Segnalino-A solo durante il calcolo dei danni.) Puoi controllare solo 1 "Alieno Sovrano"*

Questa carta può venire Evocata tramite Evocazione Normale.

### **Alieno Ammonite**

CRMS-IT039

*Quando questa carta viene Evocata tramite Evocazione Normale, puoi Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro "Alieno" di Livello 4 o inferiore dal tuo Cimitero. Distruggilo durante l'End Phase.*

Anche se "Alieno Ammonite" non è più sul Terreno, il mostro Evocato verrà distrutto nella End Phase.

L'effetto che distrugge tutti i mostri Evocati nella End Phase non fanno partire una Catena.

## **Guerriero Colpo Oscuro**

CRMS-IT040

*1 Turner + 1 o più mostri non-Tuner*

*Puoi offrire come Tributo 1 mostro per infliggere danni al tuo avversario pari al suo Livello x 200.*

Calcola il danno basandoti sul Livello del mostro mentre era sul Terreno e non sul Livello nel Cimitero o nella zona rimozione. Questo significa che puoi offrire come Tributo "Incarnazione di Apophis" o "Teschio di Zoma" per fare 800 danni.

Se offri come tributo un mostro coperto, calcola i danni basati sul Livello originale del mostro, stampato sulla carta.

Offrire come Tributo un mostro è un costo.

## **Maestro Armatura Alanera**

CRMS-IT041

*1 Tuner "Alanera" + 1 o più mostri non-Tuner*

*Questa carta non può essere distrutta in battaglia e tu non ricevi danni da combattimento nelle battaglie che coinvolgono questa carta. Se questa carta attacca un mostro, puoi mettere un Segnalino Cuneo sul quel mostro alla fine del Damage Step (massimo 1). Puoi rimuovere tutti i Segnalini Cuneo dei mostri del tuo avversario per ridurre l'ATK e il DEF di ogni mostro che aveva un Segnalino Cuneo a 0, fino alla End Phase.*

Posiziona i "Segnalini Cuneo" alla fine del Damage Step, nello stesso momento in cui i mostri vengono mandati al Cimitero.

Gli effetti di questo mostro non bersagliano.

## **Hyper Distruttore Psicico**

CRMS-IT042

*1 Tuner + 1 o più mostri non-Tuner di Tipo Psicico*

*Durante un combattimento tra questa carta attaccante ed un mostro in Posizione di Difesa il cui DEF sia inferiore all'ATK di questa carta, infliggi la differenza del tuo avversario come danno da combattimento. Se questa carta attacca un mostro in Posizione di Difesa il cui DEF è inferiore all'ATK di questa carta, guadagni Life Points pari alla differenza del Damage Step.*

Calcola i Life Points che guadagni, basandoti sul DEF del mostro attaccato alla fine del Damage Step. Se il mostro attaccante non è più sul Terreno, fai riferimento al suo DEF originale.

Anche se "Hyper Distruttore Psicico" viene rimosso dal Terreno prima della fine del Damage Step (ad esempio: grazie ad un Effetto Scoperta), il suo effetto di guadagnare Life Points rimane attivo.

### **Fortezza Cosmica Gol'gar**

CRMS-IT044

*"Alieno Ammonite" + 10 mostri "Alieno" non-Tuner*

*Una volta per turno, puoi scegliere un qualsiasi numero di Carte Magia o Trappola scoperte. Fai ritornare quelle carte in mano ai proprietari, e distribuisce un numero di nuovi Segnalini-A tra i mostri sul Terreno pari al numero di carte fatte ritornare un mano. Una volta per turno, puoi rimuovere 2 Segnalini-A sul Terreno per distruggere 1 carta controllata dal tuo avversario.*

Gli effetti che distruggono 1 carta o fanno tornare la carte nella mano, sono effetti che bersagliano. L'effetto che distribuisce i Segnalini-A non è un effetto che bersaglia.

Il numero di Segnalini-A distribuiti si basa sul numero di Carte Magia/Trappola che sono effettivamente tornate alla mano. Se l'effetto a Catena distrugge una Carta Magia/Trappola bersagliata da "Fortezza Cosmica Gol'gar" prima che torni alla mano, nessun Segnalino-A viene distribuito per quella determinata Carta Magia/Trappola.

### **Stella Protettiva**

CRMS-IT045 (Carta Magia Equipaggiamento)

*Equipaggia solo ad un mostro che controlli, se è passato da scoperto in Posizione di Attacco a scoperto in Posizione di Difesa in questo turno. Scegli 1 mostro controllato dal tuo avversario. Quel mostro non può attaccare o cambiare la sua posizione. Quando il mostro equipaggiato viene distrutto e questa carta viene mandata al Cimitero, rimuovi dal gioco il mostro scelto.*

"Stella Protettiva" bersaglia il mostro equipaggiato ed il mostro scelto dall'avversario. Se l'avversario non ha mostri da scegliere, "Stella Protettiva" non può venire attivata.

"Stella Protettiva" può essere equipaggiata a qualsiasi mostro che da scoperto in Posizione di Attacco viene cambiato in questo turno in coperto in Posizione di Difesa, anche se il mostro è in quel momento in Posizione di Attacco (perché la sua posizione di battaglia è stata cambiata ancora una volta).

Se "Stella Protettiva" ed il mostro a cui è equipaggiata vengono entrambi distrutti nello stesso momento, l'effetto di "Stella Protettiva" non viene attivato.

L'effetto di "Stella Protettiva" inizia una Catena (quando "Stella Protettiva" viene mandata al Cimitero).

Se Evochi "Gilford la Leggenda" mentre "Livello Limite - Area B" è attivo, puoi equipaggiare "Gilford la Leggenda" con "Stella Protettiva", ma quest'ultima non bersaglierà il mostro dell'avversario ed il suo effetto non si attiverà se viene mandata al Cimitero.

Puoi muovere "Stella Protettiva" con una carta come "Il Sarto Incostante", ma il mostro dell'avversario che è stato preso come bersaglio da "Stella Protettiva" rimane tale e tu non scegli un nuovo mostro.

## **Servitore Vendicativo**

CRMS-IT046 (Carta Magia Equipaggiamento)

*Quando il controllo del mostro equipaggiato cambia, infliggi danni pari al suo ATK originale al suo nuovo controllore.*

L'effetto di "Servitore Vendicativo" inizia una Catena quando cambia il controllo del mostro. Se un Effetto Continuo distruggesse prima il mostro equipaggiato (ad esempio: un "Tuono Nyan Nyan" equipaggiato cambia controllore e viene distrutto immediatamente), poi l'effetto di "Servitore Vendicativo" non si attiva e non infligge danni.

Se "Cura del Lavaggio del Cervello" è attiva e un mostro equipaggiato con "Servitore Vendicativo" cambia controllore, quel mostro cambia immediatamente e torna al controllore originario. L'effetto di "Servitore Vendicativo" poi inizia una Catena (che in questo caso si attiva solo una volta) ed il controllore originale del mostro subisce danni.

## **Colpo Stellare**

CRMS-IT047 (Carta Magia Normale)

*Paga un qualsiasi numero di Life Points in multipli di 500. Diminuisce il Livello di 1 mostro che controlli o che hai in mano di 1 per ogni 500 Life Points che hai pagato, fino alla End Phase.*

"Colpo Stellare" non bersaglia. Quando il suo effetto si risolve, scegli un mostro sul Terreno o dalla tua mano.

Pagare Life Points è un costo. "Colpo Stellare" non può essere attivato mentre "Economia della Magia" è sul Terreno, dal momento che non puoi pagare costi.

Se usi "Colpo Stellare" su un mostro nella tua mano e poi Posizioni quel mostro, il suo Livello viene ancora ridotto e lo sarà ancora quando verrà scoperto.

Non puoi usare "Colpo Stellare" su un mostro coperto che controlli sul Terreno.

Se un mostro sotto effetto di "Colpo Stellare" è scoperto sul Terreno e poi viene coperto (con "Libro della Luna", ecc.), allora "Colpo Stellare" viene cancellato e il Livello del mostro torna normale.

Se attivi "Colpo Stellare" ma non hai nessun mostro con cui usarlo, quando il suo effetto si risolve, il tuo avversario può guardare la tua mano per confermare che non hai mostri nella tua mano.

Non puoi ridurre il Livello di un mostro sotto 1 e non puoi pagare di più per "Colpo Stellare". Non puoi scegliere un mostro di Livello 1 per "Colpo Stellare". Se paghi 1000 Life Points, non puoi scegliere un mostro di Livello 2, ecc. Se hai il mostro adatto da usare con "Colpo Stellare", hai pagato i Life Points ma non hai più il mostro adatto quando "Colpo Stellare" si risolve, il suo effetto sparisce.

Il massimo dei Life Points che puoi pagare per "Colpo Stellare" è basato sul massimo Livello che puoi scegliere in quel momento. Non puoi pagare di più.

Se "Ohka - Mech Maestoso" ha il suo Livello ridotto a 4 o inferiore , con "Colpo Stellare" viene Evocato senza dover offrire Tributi perché ora è un mostro di Livello 4 o inferiore per cui il suo effetto di essere mandato al Cimitero non viene attivato.

### **Attacco Ala Rapace**

CRMS-IT048 (Carta Magia Normale)

*Fa ritornare 1 mostro scoperto "Alanera" che controlli nel tuo Deck. Aggiungi 1 mostro "Alanera" dal tuo Deck alla tua mano.*

Mandare 1 mostro "Alanera" al tuo Deck è un costo.

Non puoi attivare "Attacco Ala Rapace" se non hai nessun mostro "Alanera" nel tuo Deck.

Se usi un Mostro Synchro "Alanera" per pagare il costo di "Attacco Ala Rapace", quel Mostro Synchro torna all'Extra Deck.

### **Motore Arrugginito Morfotronico**

CRMS-IT049 (Carta Magia Equipaggiamento)

*Equipaggia solo ad un mostro "Morfotronico". Se il mostro equipaggiato viene distrutto, infliggi danni ad ogni giocatore pari al suo ATK originale.*

Questo effetto inizia una Catena. Quando il mostro equipaggiato viene distrutto, "Motore Arrugginito Morfotronico" viene mandato al Cimitero (oppure rimosso dal gioco a causa di "Macro Cosmo", ecc.)

### **Mappa Morfotronica**

CRMS-IT050 (Carta Magia Terreno)

*Ogni volta che la Posizione di un mostro viene cambiata, metti 1 Segnalino Trasformazione su questa carta. Tutti i mostri "Morfotronico" guadagnano 300 ATK per ogni Segnalino Trasformazione su questa carta. Quando questa carta viene distrutta e mandata dal Terreno al Cimitero, puoi Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro "Morfotronico" dal tuo Cimitero.*

Posizionare Segnalini Trasformazione su questa carta non fa iniziare una Catena. Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro "Morfotronico" con l'effetto di questa carta, inizia una Catena e bersaglia.

Se attivi un'altra Carta Magia Terreno per sostituire "Mappa Morfotronica", l'effetto di quest'ultima perde il momento giusto e nessun mostro "Morfotronico" viene Evocato. Se, invece, Posizioni una Carta Magia Terreno per sostituire la tua "Mappa Morfotronica", il momento giusto non viene perso e "Mappa Morfotronica" può Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro "Morfotronico".

Se il tuo avversario attiva una Carta Magia Terreno e distrugge il tuo "Mappa Morfotronica", l'effetto di quest'ultima si attiva e puoi Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro "Morfotronico". Se il tuo avversario Posiziona una Carta Magia Terreno, il tuo "Mappa Morfotronica" non viene affatto distrutto, per cui nessun mostro "Morfotronico" viene Evocato tramite Evocazione Speciale.

Se mostri multipli hanno la loro posizione di battaglia cambiata, solo 1 Segnalino Trasformazione viene posizionato su questa carta.

Se "Livello Limite - Area B" è in effetto e tu cambi la posizione di battaglia di un mostro di Livello 4 in Posizione di Attacco (che torna immediatamente a Posizione di Difesa a causa di "Livello Limite - Area B") solo 1 Segnalino Trasformazione viene aggiunto a "Mappa Morfotronica".

Nessun Segnalino Trasformazione è Posizionato su "Mappa Morfotronica" quando un mostro viene scoperto da coperto in Posizione di Difesa a scoperto in Posizione di Attacco, dato che la sua posizione di battaglia non è cambiata.

### **Sovraccarico d'Assalto**

CRMS-IT051 (Carta Magia Rapida)

*Offri come Tributo 1 mostro "/Assalto". Infliggi danni ad entrambi i giocatori pari al suo Livello x 200.*

Calcola i danni basandoti sul Livello del mostro nel momento che è stato usato per pagare il costo di questa carta.

### **Teletrasporto d'Assalto**

CRMS-IT052 (Carta Magia Normale)

*Fai ritornare 1 mostro "/Assalto" dalla tua mano al tuo Deck. Pesca 2 carte.*

Fare ritornare un mostro "/Assalto" al tuo Deck è un costo. Devi mostrare il mostro "/Assalto" al tuo avversario.

## **Rinascita d'Assalto**

CRMS-IT053 (Carta Magia Rapida)

*Rimuovi dal gioco 1 "Attivazione Modalità Assalto" dal tuo Cimitero. Distruggi tutti i mostri che controlli ed Evoca tramite Evocazione Speciale 1 mostro "/Assalto" dal tuo Cimitero, ignorando le sue condizioni di Evocazione. I suoi effetti vengono annullati e non può essere offerto come Tributo. Se viene rimosso dal Terreno, rimuovilo dal gioco.*

*"Rinascita d'Assalto" può solo Evocare un mostro "/Assalto" che è stato già Evocato tramite Evocazione Speciale e poi mandato al Cimitero. Non può Evocare tramite Evocazione Speciale un mostro "/Assalto" che è stato mandato al Cimitero direttamente dalla mano o dal Deck.*

Gli unici effetti sul Terreno sono annullati da "Rinascita d'Assalto". Se un mostro "/Assalto" viene Evocato tramite Evocazione Speciale con "Rinascita d'Assalto" e poi viene distrutto (e rimosso dal gioco a causa dell'effetto di "Rinascita d'Assalto"), il suo effetto si attiva ed il Mostro Synchro adatto viene Evocato tramite Evocazione Speciale.

Devi distruggere almeno 1 mostro che controlli con "Rinascita d'Assalto", per poter Evocare tramite Evocazione Speciale un mostro "/Assalto", dato che gli effetti sono concatenati. Distruggi anche tutti i mostri che controlli, per cui se 1 dei tuoi mostri non è stato distrutto, non puoi Evocare un mostro "/Assalto".

Un mostro Evocato tramite Evocazione Speciale con "Rinascita d'Assalto" non può attivare i suoi effetti anche se "Pole Position" lo rende immune alle Carte Magia.

Se un mostro "/Assalto" viene Evocato tramite Evocazione Speciale con "Rinascita d'Assalto" ed è coperto, le restrizioni di "Rinascita d'Assalto" vengono annullate e puoi offrirlo come Tributo ed una volta che viene di nuovo scoperto, attiva i suoi effetti.

Questa carta bersaglia il mostro "/Assalto" nel Cimitero ne quale vuoi Evocarlo tramite Evocazione Speciale.

## **Pozzo del Potere Telecinetico**

CRMS-IT055 (Carta Magia Rapida)

*Evoca tramite Evocazione Speciale un qualsiasi numero di mostri di Tipo Psichico di Livello 2 o inferiore dal tuo Cimitero. Tu subisci danni pari alla somma dei Livelli di quei mostri x 300.*

"Pozzo del Potere Telecinetico" bersaglia 1 o più mostri Psichici nel tuo Cimitero. Se un effetto viene concatenato e rimuove alcuni di quei mostri dal gioco, i mostri che rimangono possono ancora essere Evocati. Subisci dei danni solo basandoti sui mostri che sono stati veramente Evocati.

## **Cannone di Semi**

CRMS-IT057

*Ogni volta che uno o più mostri di Tipo Pianta vengono Evocati, metti 1 Segnalino Pianta su questa carta (massimo 3). Puoi mandare questa carta al Cimitero per infliggere 500 danni al tuo avversario per ogni Segnalino Pianta su di essa.*

Posizionare un Segnalino Pianta su questa carta non fa iniziare una Catena.

Mandare "Cannone di Semi" al Cimitero è un costo.

Se non ci sono Segnalini Pianta su "Cannone di Semi", non puoi attivare il suo effetto e mandarlo al Cimitero.

## **Super Nutriente Solare**

CRMS-IT058 (Carta Magia Continua)

*Offri come Tributo 1 mostro di Livello 2 o inferiore di Tipo Pianta il cui Livello sia uguale o inferiore al Livello del mostro offerto come Tributo +3 dalla tua mano o Deck. Quando questa carta viene rimossa dal Terreno, distruggi quel mostro. Quando quel mostro viene rimosso dal Terreno, distruggi questa carta.*

Calcola il Livello massimo di mostri che puoi Evocare tramite Evocazione Speciale, basandoti sul Livello dei mostri offerti come Tributo quando erano sul Terreno.

"Super Nutriente Solare" non bersaglia un mostro nella tua mano o nel tuo Deck. Comunque, bersaglia il mostro Evocato tramite Evocazione Speciale dopo la sua Evocazione Speciale.

Offrire come Tributo una Pianta per questa carta è un costo di attivazione.

### **Santuario Rigoglioso**

CRMS-IT060 (Carta Magia Continua)

*Quando questo mostro di Tipo Insetto scoperto viene distrutto e mandato al Cimitero, il suo controllore può aggiungere 1 mostro di Tipo Insetto dello stesso Livello del mostro distrutto dal suo Deck alla sua mano.*

Questo effetto può essere usato durante il Damage Step.

Dal momento che "Santuario Rigoglioso" si attiva quando un Insetto viene distrutto e mandato al Cimitero, l'effetto è basato sul Livello originale dell'Insetto distrutto nel Cimitero e non sul suo Livello sul Terreno.

Se Insetti multipli vengono distrutti simultaneamente, un Insetto di rimpiazzo può essere aggiunto alla mano per ogni Insetto distrutto. Ognuno di questi è un Anello separato di una Catena. Se 2 Insetti vengono distrutti, si forma una Catena a 2 Anelli, ecc. Ricordati di annunciare il Livello per ogni passo (ad esempio: un Insetto di Livello 3 ed uno di Livello 4 vengono distrutti. Specifica quale dei due è l'Anello 1 della Catena, poi continua dicendo quale è l'Anello 2 della Catena).

L'effetto di "Santuario Rigoglioso" è un effetto controllato e attivato dal giocatore che controlla la carta "Santuario Rigoglioso". Se l'Insetto dell'avversario viene distrutto, il controllore di "Santuario Rigoglioso" deve chiedere all'avversario se questo vuole attivarne l'effetto.

### **Barriera Arcana**

CRMS-IT061 (Carta Magia Continua)

*Ogni volta che uno o più mostri di Tipo Incantatore sul Terreno vengono distrutti, metti 1 Segnalino Magia su questa carta (massimo 4). Puoi mandare questa carta ed 1 mostro scoperto di Tipo Incantatore che controlli al Cimitero per pescare 1 carta per ogni Segnalino Magia su questa carta.*

Se multipli Incantatori vengono distrutti tutti in una volta, posizioni comunque 1 Segnalino Magia su "Barriera Arcana". Posizionare Segnalini Magia su "Barriera Arcana" non fa iniziare una Catena.

"Barriera Arcana" non guadagna Segnalini Magia quando Incantatori vengono distrutti coperti, perché un mostro coperto viene distrutto prima che tu ne possa confermare il Tipo.

Mandare "Barriera Arcana" e un Incantatore al Cimitero è un costo.

### **Triangolo Misterioso**

CRMS-IT062 (Carta Magia Rapida)

*Distruggi 1 mostro sul Terreno con un Segnalino-A. Poi, puoi Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro "Alieno" di Livello 4 dal tuo Deck. Distruggilo durante l'End Phase.*

"Triangolo Misterioso" bersaglia il mostro che distrugge.

Se "Demone della Vanità" impedisce le Evocazioni Speciali ed ha un Segnalino-A, puoi distruggerlo con "Triangolo Misterioso" e poi Evocare tramite Evocazione Speciale un Alieno.

Se un effetto in Catena con "Triangolo Misterioso" che rimuove il Segnalino-A bersagliato, non viene distrutto (ad esempio: se viene coperta con "Libro della Luna").

Se il mostro bersagliato non viene distrutto per qualche ragione, nessun Alieno viene Evocato tramite Evocazione.

### **Attivazione Modalità Assalto**

CRMS-IT063 (Carta Trappola Normale)

*Offri come Tributo 1 Mostro Synchro. Evoca tramite Evocazione Speciale 1 mostro "/Assalto" il cui nome includa il nome del mostro offerto come Tributo dal tuo Deck in Posizione di Attacco.*

Offrire come Tributo un Mostro Synchro è un costo. Pupi offrire come Tributo il Mostro Synchro del tuo avversario usando "Scambio di anime".

Puoi offrire come Tributo un Mostro Synchro coperto.

Non puoi attivare "Attivazione Modalità Assalto" se non hai mostri "/Assalto" nel tuo Deck.

Se attivi "Attivazione Modalità Assalto" ma non riesci a risolverne l'effetto perché ti manca un mostro "/Assalto" adatto, il tuo avversario puoi controllare il tuo Deck per la conferma, a meno che tu possa mostrare 3 carte di mostri "/Assalto" adatti nel tuo Cimitero + Terreno + zona rimozione.

### **Forza Spirituale**

CRMS-IT064 (Carta Trappola Normale)

*Attiva solo durante il calcolo dei danni durante il turno del tuo avversario. Non subisci danno da combattimento in quella battaglia. Poi, puoi aggiungere 1 mostro Tuner di Tipo Guerriero con DEF di 1500 o meno dal tuo Cimitero alla tua mano.*

Puoi attivare "Forza Spirituale" per prevenire danni, anche se non hai un Guerriero Tuner da fare ritornare nella tua mano.

"Forza Spirituale" non bersaglia. Tu selezioni il Guerriero Tuner durante la risoluzione.

### **Caduta della Stella Dispersa**

CRMS-IT065 (Carta Trappola Normale)

*Scegli 1 Mostro Synchro nel tuo Cimitero ed Evocalo tramite Evocazione Speciale scoperto in Posizione di Difesa. Il suo effetto è annullato, il suo Livello viene ridotto di 1 e il suo DEF diventa 0. La sua Posizione di Battaglia non può essere cambiata.*

Questa carta bersaglia 1 Mostro Synchro nel tuo Cimitero.

Se il Mostro Synchro è coperto sul Terreno, tutti gli effetti di "Caduta della Stella Dispersa" svaniscono. Gli effetti del mostro vengono applicati di nuovo, il suo Livello e DEF ripristinati e la sua posizione di battaglia può venire cambiata.

Effetti come "Coro del Santuario" possono aumentare il DEF del mostro sopra 0.

"Caduta della Stella Dispersa" annulla solo gli effetti che si applicano o attivano sul Terreno. Se il Mostro Synchro ha un effetto che si attiva fuori dal Terreno, l'effetto si applica comunque.

### **Forza Lucente d'Argento**

CRMS-IT066 (Carta Contro-Trappola)

*Attiva solo quando il tuo avversario attiva una Carta Trappola che infligge danni. Annulla l'attivazione di quella carta, e distruggi quella carta e tutte le Carte Magia e Trappola scoperte controllate dal tuo avversario.*

Puoi mettere "Forza Lucente d'Argento" in una Catena con una Carta Trappola che il tuo avversario attiva e che gli infliggerà danni.

Se una Carta Trappola che normalmente da Life Points è stata cambiata in una che infligge danni da "Brutta Reazione a Simochi", puoi attivare "Forza Lucente d'Argento".

Non puoi aggiungere ad una Catena "Forza Lucente d'Argento" e con una carta che non sei sicuro se infliggerà danni oppure no (come "Le Vie Del Destino").

Non puoi aggiungere ad una Catena "Forza Lucente d'Argento" per l'attivazione di una carta che non infligge danni durante l'attivazione, ma che infliggerà danni in seguito (come "Invito del Teschio").

Non puoi aggiungere ad una Catena "Forza Lucente d'Argento" ad una carta che cambia i danni da battaglia (come "Muro Dimensionale").

### **Metà o Niente**

CRMS-IT067 (Carta Trappola Normale)

*Attiva solo durante la Battle Phase del tuo avversario. Il tuo avversario sceglie 1 dei seguenti effetti:*

- *Dimezza l'ATK di tutti i mostri che lui controlla fino alla fine della Damage Step.*
- *Termina la Battle Phase.*

"Metà o Niente" non può essere attivata durante la Damage Step.

L'effetto di "Metà o Niente" che dimezza l'ATK, si applica solo ai mostri scoperti sul Terreno in quel momento. I mostri scoperti oppure Evocati in un secondo momento, non ne vengono colpiti.

## **Arcidemoni dell'Incubo**

CRMS-IT068 (Carta Trappola Normale)

*Offri come Tributo 1 mostro. Evoca tramite Evocazione Speciale 1 "Segna-Arcidemone dell'Incubo" (Tipo Demone/OSCURITÀ/Livello 6/ATK 2000/DEF 2000) sul Terreno del tuo avversario in Posizione di Attacco. Quando un "Segna-Arcidemone dell'Incubo" viene distrutto, il suo controllore subisce 800 danni.*

Rimuovere "Cura del Lavaggio del Cervello" causerà "Segna-Arcidemone dell'Incubo" a cambiare il controllo del giocatore che ha attivato "Arcidemoni dell'Incubo". Se il giocatore non ha abbastanza Zone Carte Mostro disponibili, gli extra "Segna-Arcidemone dell'Incubo" vengono distrutti e l'avversario subisce danni.

Quando un "Segna-Arcidemone dell'Incubo" viene distrutto, l'effetto di infliggere danni non dà il via ad una Catena, per cui carte come "Pistola Dietro la Porta" non possono venire attivate.

Offrire come Tributo un mostro è un costo per attivare questa carta.

## **Freccia d'Ebano**

CRMS-IT069 (Carta Trappola Normale)

*Scegli 1 mostro scoperto che controlli. Fino alla End Phase, esso prende 500 ATK e durante il combattimento tra quel mostro attaccante ed un mostro in Posizione di Difesa il cui DEF sia inferiore all'ATK del mostro scelto. Infliggi la differenza al tuo avversario come danno da combattimento. Quando il mostro scelto distrugge un mostro in battaglia e lo manda al Cimitero in questo turno, infliggi danni al tuo avversario pari al DEF originale del mostro distrutto.*

Il mostro bersagliato da "Freccia d'Ebano" distrugge un mostro con ATK uguale (per cui entrambi vengono distrutti) e l'avversario subisce danni in base al DEF distrutto del mostro.

"Freccia d'Ebano" bersaglia il mostro che scegli.

Se un mostro è bersagliato dagli effetti di 2 "Freccia d'Ebano", questo perde 1000 ATK ed entrambi gli effetti che infliggono danni basati sul DEF si attiveranno (formano una Catena). Comunque sia, il danno da battaglia inflitto all'avversario si applica solo una volta.

Puoi attivare "Freccia d'Ebano" durante il Damage Step o durante la Main Phase 2.

Se il controllo del mostro passa all'avversario e combatte, sarà il tuo avversario a subire danni dall'effetto di "Freccia d'Ebano".

Puoi bersagliare "Wildheart Eroe Elementale" ma gli effetti non saranno applicati.

### **Catene d'Edera**

CRMS-IT070

*Durante il tuo turno, tutti i mostri scoperti controllati dal tuo avversario diventano mostri di Tipo Pianta. Quando questa carta coperta sul Terreno viene distrutta e mandata al Cimitero dall'effetto di una carta dell'avversario, pesca 1 carta.*

Anche se "Intervento sul DNA" è attivo, "Catene d'Edera" avrà la precedenza durante il tuo turno.

L'effetto di pescare una carta da il via ad una catena.

### **Finta Esplosione**

CRMS-IT071 (Carta Trappola Normale)

*Attiva solo quando un mostro dell'avversario dichiara un attacco. I mostri non possono essere distrutti in questa battaglia. Dopo il calcolo dei danni, Evoca tramite Evocazione Speciale 1 "Respingi Evocazione FUOCO" dalla tua mano o Cimitero.*

Se un effetto è attivo e ti impedisce di fare un'Evocazione Speciale, puoi comunque attivare "Finta Esplosione" per impedire ai mostri di venire distrutti in battaglia. Ma in questo caso non puoi fare Evocazioni Speciali.

Se non hai un "Respingi Evocazione FUOCO" nella tua mano o nel Cimitero, puoi sempre attivare "Finta Esplosione" per impedire ai mostri di venire distrutti in battaglia. Comunque, se non puoi Evocare tramite Evocazione Speciale "Respingi Evocazione FUOCO" perchè non è nella tu amano o nel tuo Cimitero, il tuo avversario può controllare la tua mano per confermare.

Puoi Evocare tramite Evocazione Speciale "Respingi Evocazione FUOCO" solo se vi è un calcolo dei danni. Se c'è, oppure in una battaglia con "Grandiosa Talpa Neo-Spaziale", o se il mostro dell'avversario ha attaccato ma senza il calcolo dei danni, non puoi Evocare tramite Evocazione Speciale "Finta Esplosione".

L'effetto di "Finta Esplosione" che Evoca tramite Evocazione Speciale dopo il calcolo dei danni, comincia una nuova Catena.

Pupi attivare "Finta Esplosione" quando il mostro del tuo avversario fa un Attacco Diretto.

### **Campo di Forza Morfotronico**

CRMS-IT072 (Carta Contro-Trappola)

*Annula l'attivazione di una Carta Magia o Trappola che distrugge un mostro "Morfotronico" scoperto che controlli e distruggila. Aggiungi 1 carta "Morfotronica" dal tuo Deck alla tua mano.*

Puoi aggiungere "Campo di Forza Morfotronico" ad una Catena per gli effetti che non bersagliano, come "Buco Nero".

Non puoi aggiungere "Campo di Forza Morfotronico" ad una Catena per gli effetti che non distruggeranno sicuramente un mostro "Morfotronico", come "Spaccatura" o "Schiacciare" mostro "Morfotronico", anche se gli unici mostri che controlli sono mostri "Morfotronico".

Se non hai nessun mostro "Morfotronico" nel tuo Deck, non puoi attivare "Campo di Forza Morfotronico".

Puoi solo unire "Campo di Forza Morfotronico" ad una Catena con una carta che distrugga un mostro "Morfotronico" alla risoluzione e non ad una carta che lo distruggerà successivamente. Per cui non puoi unire in Catene con "Ekibyō Drakmōrd", "Distruzione Cieca" o "Muro Acuminato".

Non puoi attivare "Campo di Forza Morfotronico" se "Thunder King Rai-Oh" è sul Terreno. Se un effetto viene unito in una Catena con "Campo di Forza Morfotronico" che Evoca "Thunder King Rai-Oh", non potrai aggiungere un mostro "Morfotronico" alla tua mano, ma "Campo di Forza Morfotronico" annullerà comunque la Carta Magia o Trappola a cui era stata unita in Catena.

### **Combinazione Morfotronica**

CRMS-IT073 (Carta Trappola Normale)

*Se controlli 2 o più mostri "Morfotronici" scoperti, scegli 2 carte controllate dal tuo avversario. Distruggi 1 carta a scelta del tuo avversario tra quelle 2.*

"Combinazione Morfotronica" bersaglia 2 carte all'attivazione. Il tuo avversario sceglie una carta alla risoluzione. Se accade qualcosa durante la Catena che rimuove 1 delle 2 carte, la carta rimanente viene scelta automaticamente.

### **Sintonizzazione Psicica**

CRMS-IT076 (Carta Trappola Continua)

*Scegli 1 mostro di Tipo Psicico nel tuo Cimitero ed Evocalo tramite Evocazione Speciale in Posizione di Attacco. Esso viene considerato come un mostro Tuner. Quando questa carta viene rimossa dal Terreno, distruggi quel mostro. Quando quel mostro viene rimosso dal Terreno, distruggi questa carta. Quando questa carta viene mandata al Cimitero, subisci danni pari al Livello di quel mostro x 400.*

Se "Decreto Reale" è attivato, il mostro bersagliato da "Sintonizzazione Psicica" non verrà più considerato un Tuner. Comunque sia, se "Sintonizzazione Psicica" viene distrutto, allora il mostro tornerà ad essere un Tuner.

Il calcolo dei danni di "Sintonizzazione Psicica" è basato sul Livello del mostro quando è stato Evocato (prima che nessuno degli effetti del Terreno fosse applicato). Se Evochi tramite Evocazione Speciale 1 mostro AQUA di Livello 5 e 1 "Un Oceano Leggendaro" è attivo, subisci 2000 danni per "Sintonizzazione Psicica".

Se un mostro viene Evocato tramite Evocazione Speciale con "Sintonizzazione Psicica" e poi quel mostro viene distrutto mentre "Decreto Reale" è attivo (per cui "Sintonizzazione Psicica" rimane sul Terreno) e dopo "Sintonizzazione Psicica" e "Decreto Reale" vengono distrutti, "Sintonizzazione Psicica" si ricorda il Livello del mostro Evocato tramite Evocazione Speciale e tu continuerai a subire danni in base al Livello del mostro quando è stato Evocato.

Se, per qualche ragione, nessun mostro è stato Evocato tramite Evocazione Speciale da "Sintonizzazione Psicica", il suo effetto di infliggere danni non si attiverà quando viene mandato al Cimitero.

L'effetto di "Sintonizzazione Psicica" che infligge danno, dà il via ad una catena.

### **Rigenerazione Metafisica**

CRMS-IT077 (Carta Trappola Normale)

*Attiva solo durante la End Phase. Guadagna 1000 Life Points per ogni mostro di Tipo Psichico mandato al Cimitero in questo turno.*

Conti i mostri Psichici mandati a qualsiasi Cimitero, inclusi quelli dell'avversario.

"Mondo Zombie" trasformerà tutti i mostri Psichici in Zombie, inclusi quelli nel Cimitero, per cui ogni mostro Psichico mandato al Cimitero diventerà uno Zombie, e non conterà per "Rigenerazione Metafisica" (infatti in questo caso non puoi attivare "Rigenerazione Metafisica").

Gli effetti che modificano il Tipo sul Terreno, come ad esempio "Intervento sul DNA", non si applicano nel Cimitero. Per cui, i mostri Psichici mandati al Cimitero mentre "Intervento sul DNA" è attivo, contano ancora come "mostri di Tipo Psichico mandati al Cimitero in questo turno" (e tu guadagni Life Points per loro).

Fare ritornare mostri Psichici al Cimitero (con "Scavo Miracoloso", ecc.) non conta come mandarli al Cimitero, per cui non contano per "Rigenerazione Metafisica".

Anche se i mostri Psichici mandati al Cimitero non sono più al Cimitero durante l'End Phase, possono ancora contare per "Rigenerazione Metafisica".

### **Gladiatore Bestia Cavallo di Troia**

CRMS-IT078 (Carta Trappola Normale)

*Evoca tramite Evocazione Speciale 1 mostro "Gladiatore Bestia" dalla tua mano sul Terreno del tuo avversario. Poi pesca 1 carta.*

"Buco Trappola Senza Fine" non può venire usato in risposta a "Gladiatore Bestia Cavallo di Troia", non avendo i tempi giusti, dato che l'ultima cosa che è successa è che il giocatore ha pescato una carta.

### **Virus Inquina Pianeta**

CRMS-IT080 (Carta Trappola Normale)

*Offri come Tributo 1 mostro "Alieno". Distruggi tutti i mostri scoperti senza Segnalini-A controllati dal tuo avversario. Fino alla fine del 3° turno del tuo avversario dopo l'attivazione di questa carta, metti i Segnalino-A su ogni mostro che lui Evoca.*

Puoi offrire come Tributo un mostro "Alieno" coperto per attivare "Virus Inquina Pianeta".

Mettere dei Segnalini-A sui mostro non da il via ad una catena.

Se 2 copie di "Virus Inquina Pianeta" sono attive, i loro effetti vengono entrambi applicati, per cui ogni mostro Evocato dal tuo avversario ottiene 2 Segnalini-A.

Puoi attivare "Virus Inquina Pianeta" anche se il tuo avversario non controlla nessun mostro o controlla solo mostri con Segnalini-A.

### **Moltiplicare**

CRMS-IT090 (Carta Magia Rapida)

*Offri come Tributo 1 "Kuriboh". Evoca tramite Evocazione Speciale il maggior numero di "Segna-Kuriboh" (Tipo Demone/OSCURITÀ/Livello 1/ATK 300/DEF 200) possibile in Posizione di Difesa. Questi Segna-Mostro non possono essere offerti come Tributo per un'Evocazione tramite Tributo.*

Non puoi attivare "Moltiplicare" durante la Damage Step.

### **Makiu, la Nebbia Magica**

CRMS-IT091

*Scegli 1 "Teschio Evocato" o un mostro di Tipo Tuono che controlli. Distruggi tutti i mostri controllati dal tuo avversario il cui DEF sia inferiore all'ATK del mostro scelto. Non puoi effettuare la tua Battle Phase nel turno in cui attivi questa carta.*

"Makiu, la Nebbia Magica" bersaglia il mostro "Teschio Evocato" scelto oppure un mostro di Tipo Tuono.

L'effetto distruttivo di "Makiu, la Nebbia Magica" non bersaglia, per cui non distruggerà mostri come "Squalo Reale degli Abissi", ecc.

Non puoi selezionare un mostro coperto dato che non puoi controllare il suo ATK.

Non puoi attivare "Makiu, la Nebbia Magica" durante la Main Phase 2.

Puoi attivare "Makiu, la Nebbia Magica" e "Scambio di anime" durante lo stesso turno, proprio come puoi attivare più di una copia di "Makiu, la Nebbia Magica" e/o "Scambio di anime" durante lo stesso turno. Puoi anche attivare "Makiu, la Nebbia Magica" se la tua Battle Phase verrà saltata a causa di "Grande Naso Lungo", ecc.

### **Armatura d'Assalto**

CRMS-IT092 (Carta Magia Equipaggiamento)

*Equipaggia solo ad un mostro di Tipo Guerriero che sia l'unico mostro che controlli. Esso guadagna 300 ATK. Durante la tua Main Phase, puoi mandare questa carta equipaggiata al Cimitero. Se lo fai, il mostro equipaggiato può attaccare due volte durante la Battle Phase in questo turno.*

Mandare questa carta al Cimitero è un costo per attivare l'effetto di attacco due volte. Attivare quest'effetto fa partire una Catena. Quest'effetto non bersaglia.

Se "Armatura d'Assalto" è equipaggiato al tuo mostro, poi tu Evochi un altro mostro, "Armatura d'Assalto" rimane sul Terreno. Il requisito che tu debba controllare nessun altro mostro, si applica solo all'equipaggiamento di "Armatura d'Assalto".

Se un effetto si aggiunge come Anello della Catena ad "Armatura d'Assalto" e questo rende il bersaglio non più un Guerriero, allora "Armatura d'Assalto" non gli può essere equipaggiata e viene distrutta.

Se il tipo del mostro equipaggiato cambia dopo che "Armatura d'Assalto" gli è già stata equipaggiata, "Armatura d'Assalto" rimane equipaggiata a quel mostro.

Non puoi mandare "Armatura d'Assalto" al Cimitero per attivare il suo effetto durante la Main Phase 1.

### **Re dei Burattini**

CRMS-IT093

*Quando il tuo avversario aggiunge una o più Carte Mostro alla sua mano, eccetto che pescando, puoi Evocare tramite Evocazione Speciale questa carta dalla tua mano. Se lo fai, distruggila durante l'End Phase del tuo prossimo turno.*

Entrambi gli effetti di "Re dei Burattini" sono Effetti Innescati. Puoi Evocarlo tramite Evocazione Speciale grazie ai suoi effetti durante il turno di uno dei giocatori.

Non puoi Evocare tramite Evocazione Speciale "Re dei Burattini" con questo effetto durante il Damage Step.

Se "Re dei Burattini" viene Evocato dal suo stesso effetto e poi viene coperto o lascia il Terreno temporaneamente e poi torna, il suo effetto si resetta. Non è più considerato Evocato tramite Evocazione Speciale dal suo effetto e non distruggerà se stesso durante la End Phase.

Se una carta come "Sangan" aggiunge una Carta Mostro alla mano del tuo avversario ed il suo Deck viene poi mischiato, l'ultima azione successa è quella Carta Mostro aggiunta alla sua mano. Per cui puoi attivare "Re dei Burattini" ed Evocarlo tramite Evocazione Speciale. (L'effetto di "Sangan" finisce quando il mostro viene aggiunto alla mano).

Se durante il tuo turno Evochi tramite Evocazione Speciale "Re dei Burattini", questo viene distrutto durante la tua End Phase del turno successivo e non nel turno in cui è stato Evocato.

## **Reticolante Zeta**

CRMS-IT094

*Pupi offrire come Tributo 1 "Segna-Eva" per Evocare tramite Evocazione Speciale questa carta dalla tua mano. Fino a quando questa carta è nel tuo Cimitero, ogni volta che 1 o più mostri controllati dal tuo avversario vengono rimossi dal gioco, Evoca tramite Evocazione Speciale 1 "Segna-Eva" (Tipo Demone/OSCURITÀ/Livello 2/ATK 500/DEF 500).*

L'effetto che Evoca tramite Evocazione Speciale un Segna è un Effetto Innescato che si attiva nel Cimitero.

L'effetto di "Reticolante Zeta" che ti permette di Evocarlo dalla tua mano, non ha effetti tipo. Come "Cyber Drago", è semplicemente una procedura per Evocare tramite Evocazione Speciale.

Se "Reticolante Zeta" si attiva nel Cimitero per Evocare un "Segna-Eva" e "Sparizione" viene unito alla Catena, allora "Reticolante Zeta" non è più nel Cimitero quando il suo effetto si risolve ed il "Segna-Eva" viene ancora Evocato.

"Reticolante Zeta" Evocherà un "Segna-Eva" anche se il mostro del tuo avversario viene rimosso coperto dal gioco.

Se le tue Zone Carte Mostro sono tutte occupate ed il mostro del tuo avversario viene rimosso dal gioco, l'effetto di "Reticolante Zeta" si attiva ma non è attivo.

### **Tethys, Dea della Luce**

CRMS-IT095

*Quando peschi uno o più mostri di Tipo Fata, puoi rivelare 1 di quei mostri per pescare un'altra carta.*

Questo è un Effetto Innescato che puoi decidere se attivare. Il costo è di rivelare al tuo avversario, 1 mostro di Tipo Fata che hai appena pescato.

Se controlli copie multiple di "Tethys, Dea della Luce", puoi unire in una Catena i loro effetti quando peschi un mostro di Tipo Fata. Ne caso che tu controlli 2 "Tethys, Dea della Luce", allora pescherai 2 carte.

Puoi solo attivare quest'effetto quando l'ultima cosa successa è stata la pesca di una Fata. Se peschi una Fata con "Giara della Cupidigia" nel mezzo di una Catena, non puoi attivare l'effetto di "Tethys, Dea della Luce". Se peschi una Fata con "Carità Graziosa" e l'ultima cosa che hai fatto è stato scartare "Carità Graziosa", allora puoi attivare "Tethys, Dea della Luce".

Puoi attivare l'effetto di "Tethys, Dea della Luce" se peschi una Fata durante il Damage Step, per esempio con "Parshath Cavaliere Volante".

### **Ido, la Forza Magica Suprema**

CRMS-IT096

*Non puoi Evocare mostri. Puoi controllare solo 1 "Ido, la Forza Magica Suprema". Se questa carta viene distrutta dall'effetto di una carta mandata al Cimitero, Evocala tramite Evocazione Speciale dal tuo Cimitero durante la Standby Phase del prossimo turno e distruggi tutti gli altri mostri che controlli.*

L'effetto di "Ido, la Forza Magica Suprema" che lo Evoca durante la Standby Phase e l'effetto che distrugge tutti i mostri, accadono simultaneamente. Dunque puoi attivare "Tributo Torrenziale" o "Buco Trappola Senza Fine" quando si Evoca, in quanto non hai perso il momento giusto.

Se la tua Standby Phase nel turno successivo viene saltata, non puoi Evocare tramite Evocazione Speciale "Ido, la Forza Magica Suprema" col suo effetto durante la Standby Phase successiva, dato che quest'opportunità è stata persa.

Se "Ido, la Forza Magica Suprema" non è nel Cimitero durante la Standby Phase successiva (se ad esempio, è stato rimosso dal gioco), non viene Evocato tramite Evocazione Speciale e non distruggi nessun mostro col suo effetto.

### **Quasar dell'Avidità**

CRMS-IT098

*L'ATK e il DEF originali di questa carta sono ognuno uguale al suo Livello x 300. Il Livello di questo mostro aumenta del Livello dei mostri che distrugge in battaglia.*

Il Livello di "Quasar dell'Avidità" aumenta nello stesso momento in cui i mostri distrutti in battaglia vengono mandati al Cimitero.

Questa carta non può venire cercata nel Deck da carte come "Sangan" che cercano in base a ATK/DEF.

Se "Quasar dell'Avidità" viene coperto, il suo effetto si resetta e tutti i Livelli aumentato vanno persi.

Se "Risucchia Abilità" è attivato, "Quasar dell'Avidità" perde tutti i Livelli extra che ha. Anche se "Risucchia Abilità" viene distrutto, i Livelli extra rimangono persi.

### **Armoroid**

CRMS-IT099

*Quando Evochi tramite Tributo questa carta offrendo come Tributo almeno 1 mostro "roid", rimuovi dal gioco tutte le Carte Magia e Trappola sul Terreno.*

Le Carte Magia e Trappola vengono rimosse scoperte.

Offrire come Tributo un mostro "roid" coperto contrà come attivazione dell'effetto di "Armoroid".