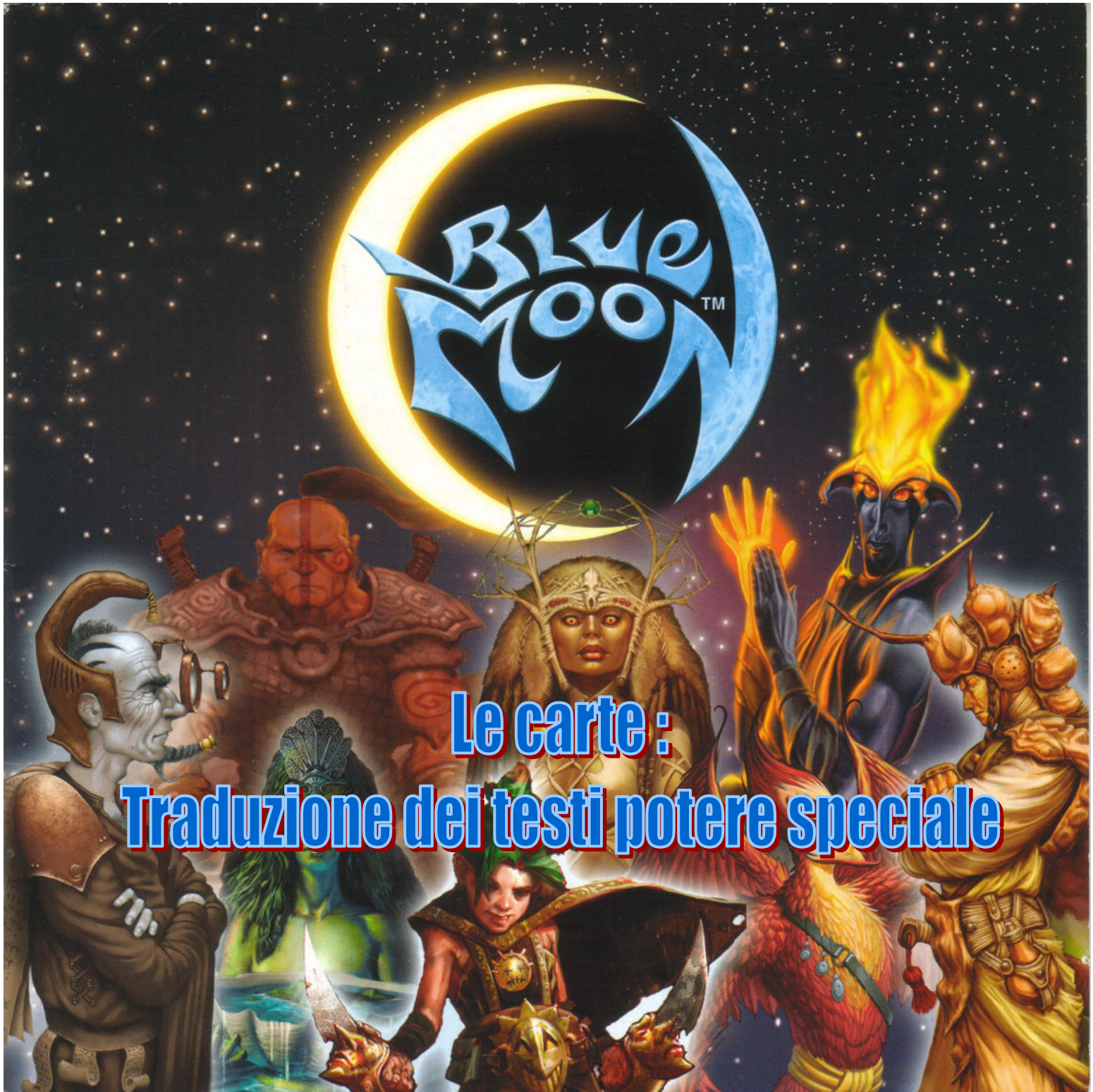




**Le carte :  
Traduzione dei testi potere speciale**



## Premessa

( versione 1.1 )

La traduzione riporta i "testi potere speciale" presenti sulle carte di Blue Moon e si basa sulla versione inglese del gioco. La lista seguente mostra la scelta di traduzione di alcuni termini comuni riportati nel manuale, sulle carte e sul tabellone di gioco della versione inglese. In caso di dubbi è buona norma fare riferimento al regolamento generale ed applicare i testi delle carte così come sono (ad esempio "aumenta fino a" non vuol mai dire "diminuisce fino a"). Le faq possono aiutare molto in questi casi.

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Leadership .....	Comando
Character .....	Personaggio
Booster .....	Potenziamento
Support .....	Supporto
Combat Area .....	Area di combattimento
Support Area .....	Area di supporto
Draw deck .....	Mazzo
Discard Pile .....	Pila degli scarti
Fight .....	Battaglia
Power .....	Potenza
Refresh hand .....	Ricostituire la propria mano
Special power text .....	Testo potere speciale
Icon .....	Simbolo
Shield .....	Scudo
Retrieve .....	Recupera
Protected .....	Protetto
Free .....	Libero
Influence .....	Influenza

Traduzione ed impaginazione a cura di  
Giuseppe Casella aka Veldom ( [veldom@libero.it](mailto:veldom@libero.it) )  
membro de La Tana dei Goblin ( <http://nuke.goblins.net> )



## Sommario

Hoax .....	pagina 2
Vulca .....	pagina 4
Mimix .....	pagina 6
Flit .....	pagina 7
Khind .....	pagina 8
Terrah .....	pagina 10
Pillar .....	pagina 12
Aqua .....	pagina 14
Buka .....	pagina 16
Mutant .....	pagina 18
Tutu .....	pagina 19
Influence .....	pagina 20
Interference .....	pagina 21
Achievement .....	pagina 22
Promo .....	pagina 23

## Hoax

*Hoax 10 - Redamikanas the Cartographer –*  
Se ti ritiri, attraggo un drago aggiuntivo.

*Hoax 11 - Bethenitana the Storyteller*  
Se mi ritiro, **non puoi** attrarre draghi.

*Hoax 12 - Demegodas the Odd*  
Il valore delle mie carte potenziamento raddoppia.

*Hoax 13 - Thirkomedas the Serene*  
**Non puoi** giocare carte comando/potenziamento/supporto.

*Hoax 14 - Genathones the Blind*  
Durante il mio turno posso giocare una carta supporto aggiuntiva.

*Hoax 15 - Ketharkopas the Astronomer*  
Se prima della fine del mio turno ho meno di nove carte nella mia mano, posso pescare fino ad averne nove.

*Hoax 16 - Mekarthas the Shrewd*  
I tuoi simboli sono **ignorati** eccetto che il simbolo STOP.

*Hoax 17 - Sarogakanas the Ancient*  
Adesso posso pescare due carte dalla tua mano e scartarle.

*Hoax 25 - Duplicator of Strength*  
Il valore in terra di uno dei miei personaggi raddoppia.

*Hoax 26 - Brain Drain*  
Durante il tuo turno, **non puoi** giocare più di una carta.

*Hoax 27 - Muster Reinforcements*  
Adesso posso pescare cinque carte.

*Hoax 28 - Enthrall Opposition*  
Durante questo turno, i tuoi testi potere speciale sono **ignorati**.  
(Questa carta non ha effetto se giocata contro la carta Titterweet o la carta Laughing Gas)

*Hoax 29 - Trigger Brainstorm*  
Durante questo turno, posso giocare un qualunque numero di carte supporto.

*Hoax 30 - Rout Retainers*  
Adesso posso scartare le tue carte attive che hanno un simbolo LIBERO.

*Hoax 31 - Sway Holy Dragon*

Adesso posso scartare dalla mia mano due carte comando, due carte Hyla o due carte Cristallo per attrarre un Drago.

*Hoax 32 - Chosen of Thought*

Adesso scartiamo entrambe tre carte dalla nostra mano.

## *Vulca*

*Vulca 14 - Cinder*

Adesso posso scartare una delle tue carte potenziamento/supporto attive.

*Vulca 15 - Flare*

Alla fine del mio turno posso pescare due carte aggiuntive.

*Vulca 16 - Ember*

**Non puoi** giocare carte personaggio che non hanno testo potere speciale.

*Vulca 17 - Erupta*

Adesso posso costringerti a mescolare tutte le tue carte delle aree combattimento e supporto nel tuo mazzo, eccetto le carte col simbolo PROTETTO.

*Vulca 20 - Elemental Enchantment*

La mia potenza totale aumenta fino a 6.

*Vulca 21 - Volcanic Gauntlets*

Il valore in fuoco di uno dei miei personaggi raddoppia.

*Vulca 22 - Titanic Gauntlets*

Il valore in terra di uno dei miei personaggi raddoppia.

*Vulca 24 - Flickering Fires*

**Non puoi** giocare carte comando.

*Vulca 25 - Heat Haze*

**Non puoi** giocare carte personaggio/potenziamento che hanno un testo potere speciale.

*Vulca 26 - Wall of Fire*

**Non puoi** prendere carte dal tuo mazzo.

*Vulca 27 - Fearsome Spirits*

Se ti ritiri, attraggo un drago aggiuntivo.

*Vulca 28 - Summon Sorcerer*

Adesso posso riprendere in mano una delle mie carte attive.

*Vulca 29 - Charm Holy Dragon*

Adesso posso scartare dalla mia mano carte con un valore totale stampato di almeno 8 fuoco per attrarre un drago.

*Vulca 30 - Cast Cataclysm*

Adesso posso scartare tutte le tue carte supporto attive.

*Vulca 31 - Inflammant Mutant*

Nella mia fase personaggio, posso giocare un qualunque mutante.

*Vulca 32 - Chosen of Fire*

Adesso scegliamo entrambe una carta comando tra quelle messe sui nostri Leader, rivelarla e mescolarla al nostro mazzo. La carta "Chosen of Fire" non può essere scelta.

## *Mimix*

### *Mimix 18 - Shaman of the Holy Sacrifice*

Alla fine del mio turno, posso rivelare (fino a) tre carte dalla cima del mio mazzo, scartarne una e aggiungere le altre alla mia mano.

### *Mimix 19 - Shaman of the Deeds to Come*

Alla fine del mio turno, posso pescare (fino a) tre carte aggiuntive e successivamente mescolare nel mio mazzo due carte qualunque dalla mia mano.

### *Mimix 20 - Shaman of the Here and Now*

Immediatamente dopo la mia fase di potenziamento/supporto cerco nel mio mazzo : posso scegliere una carta, rivelartela, e aggiungerla alla mia mano. Successivamente mescolo il mazzo.

### *Mimix 21 - Shaman of the Afterlife*

Immediatamente dopo la mia fase potenziamento/supporto mescolo la mia pila degli scarti a carte coperte e posso pescare da essa due carte e aggiungerle alla mia mano.

### *Mimix 28 - Hypnotic Ratte*

Non puoi giocare carte potenziamento.

### *Mimix 29 - Fearsome Chant*

Se mi ritiro, attrai un drago in meno.

### *Mimix 30 - Call Spirit of the Battlefield*

Adesso posso riprendere in mano una carta dalla mia area di combattimento.

### *Mimix 31 - Call Spirit of the Underworld*

Adesso cerco nella mia pila degli scarti : posso scegliere una carta, rivelartela e aggiungerla alla mia mano.

### *Mimix 32 - Chosen of Nature*

Adesso entrambi mescoliamo la nostra pila degli scarti nel nostro mazzo.

## *Flit*

### *Flit 06 - Highchirp*

Se hai più di una carta personaggio attiva, adesso posso scartartene una.

### *Flit 07 - Tittertweet*

I tuoi testi potere speciale **sono ignorati**, eccetto che sulle carte Flit.

### *Flit 08 - Flitterflutter*

Le tue carte supporto **sono ignorate**.

### *Flit 09 - Trillilling*

Le tue carte potenziamento **sono ignorate**.

### *Flit 10 - Cheepchirrup*

Durante il tuo turno **non puoi** giocare più di una carta nella tua area di combattimento.

### *Flit 11 - Carl Kamikaze Crow*

Il valore delle mie carte potenziamento raddoppia.

### *Flit 13 - Mad Mike Magpie*

Le tue carte su cui è raffigurato un simbolo **sono ignorate**, eccetto che le carte personaggio Flit e le carte col simbolo PROTETTO.

### *Flit 12 - Hank Highflyer Hawk*

Le tue carte personaggio **sono ignorate**, eccetto che le carte personaggio flit.

### *Flit 27 - Launch Sloth Gas*

Se mi ritiro, attrai un drago in meno.

### *Flit 28 - Chitter Chatter*

**Non puoi** pescare carte "aggiuntive" alla fine del tuo turno.

### *Flit 29 - Distract Holy Dragon*

Se mi ritiro adesso, non attrai più di un drago.

### *Flit 30 - Beguile Holy Dragon*

Adesso posso scartare tre carte personaggio dalla mia mano per attrarre un drago.

### *Flit 31 - Commence Mega Launch*

Durante questo turno, posso giocare un numero qualunque di carte potenziamento.

### *Flit 32 - Chosen of Air*

Adesso scartiamo entrambe le nostre carte supporto attive, eccetto che le carte su cui è raffigurato simbolo PROTETTO.



## *Khind*

### *Khind 01 - CoolCat*

I valori dispari stampati sulle tue carte personaggio si riducono a zero.

### *Khind 02 - CoolCop*

I valori pari stampati sulle tue carte personaggio si riducono a zero.

### *Khind 03 - CoolKid*

I valori dispari stampati sulle tue carte potenziamento/supporto si riducono a zero

### *Khind 04 - CoolCub*

I valori pari stampati sulle tue carte potenziamento/supporto si riducono a zero

### *Khind 05 - TopGun*

Alla fine del mio turno posso pescare una carta aggiuntiva.

### *Khind 06 - TopDog*

Durante il mio turno posso scartare una qualunque delle tue carte attive su cui sia raffigurato un simbolo, eccetto che l'ultima carta personaggio attiva rimanente e le carte su cui è raffigurato il simbolo PROTETTO.

### *Khind 07 - TopNotch*

Durante il mio turno, posso scartare una delle tue carte potenziamento/supporto attive.

### *Khind 08 - TopBanana*

Alla fine del mio turno, posso costringerti a scartare una carta dalla tua mano.

### *Khind 09 - TopShot*

Alla fine del mio turno, posso scartare la carta in cima al tuo mazzo.

### *Khind 14 - funFun*

Il valore delle mie carte personaggio raddoppia.

### *Khind 23 - KhindKin*

Posso giocare questa carta nella mia area combattimento senza mettere sotto di essa le carte attive giocate precedentemente.

### *Khind 24 - Sling of Dismay*

Se ti ritiri attraggo un drago aggiuntivo.

### *Khind 25 - Gluing Dust*

Durante il tuo turno, **non puoi** prendere più di una carta dal tuo mazzo.

### *Khind 26 - Pandemonium*

**Non puoi** giocare carte supporto

*Khind.27 - Laughing Gas*

I tuoi testi potere speciale **sono ignorati**, eccetto che sulle carte Flit. (questa carta non ha effetto se giocata contro una carta Laughing Gas).

*Khind 28 - Oath of Khindship*

Alla fine del mio turno posso pescare una carta aggiuntiva.

*Khind 29 - Blow Whistle of Friendship*

Adesso cerco nel mio mazzo : posso scegliere una carta , rivelartela ed aggiungerla alla mia mano. Successivamente mescolo il mazzo.

*Khind 30 - Open Lucky Bag of Life*

Adesso mescolo la mia pila degli scarti a carte coperte : posso pescare tre carte ed aggiungerle alla mia mano.

*Khind 31 - Bounce Back*

Le mie carte attive attaccano ancora.

*Khind 32 - Chosen of Affinity*

Adesso entrambi possiamo giocare una carta cristallo come se avessimo il drago corrispondente dal nostro lato.

## *Terrah*

*Terrah 12 - Ferro Fos*

**Non puoi** giocare carte che hanno testo potere speciale.

*Terrah 13 - Kabu Kat*

Durante il tuo turno **devi** giocare una carta supporto o ritirarti.

*Terrah 14 - Baku But*

Durante il tuo turno **devi** giocare una carta potenziamento o ritirarti.

*Terrah 15 - Bashdin*

Adesso posso costringerti a scartare due carte dalla tua mano.

*Terrah 16 - Corono Cos*

**Non puoi** giocare carte che non hanno testo potere speciale.

*Terrah 19 - Earthtremor*

Adesso posso scartare una delle tue carte potenziamento/supporto attive.

*Terrah 21 - Crashing Thunder Storm*

Se all'inizio del mio turno ho più di una carta supporto "Storm" attiva, attraggo immediatamente un drago (in totale).

*Terrah 22 - Swirling Snow Storm*

Se all'inizio del mio turno ho più di una carta supporto "Storm" attiva, attraggo immediatamente un drago (in totale).

*Terrah 23 - Lashing Sand Storm*

Se all'inizio del mio turno ho più di una carta supporto "Storm" attiva, attraggo immediatamente un drago (in totale).

*Terrah 24 - Drowning Rain Storm*

Se all'inizio del mio turno ho più di una carta supporto "Storm" attiva, attraggo immediatamente un drago (in totale).

*Terrah 25 - Cloying Mud*

**Non puoi** giocare carte personaggio che hanno un valore stampato più alto di 4.

*Terrah 26 - Impenetrable Fog*

I tuoi simboli **sono ignorati**, eccetto che i simboli STOP e PROTETTO

*Terrah 27 - Quivering Quicksand*

**Non puoi** aggiungere ulteriori carte alla tua mano se ne hai già 4 o più.

*Terrah 28 - Evil Eye*

**Non puoi** giocare carte comando.

*Terrah 29 - Provoke Earthquake*

Adesso posso scartare tutte le carte dalla tua area di combattimento, eccetto che le carte attive su cui è raffigurato il simbolo PROTETTO.

*Terrah 30 - Impress Holy Dragon*

Adesso posso scartare dalla mia mano carte con un valore stampato totale di almeno 8 terra per attrarre un drago.

*Terrah 31 - Raise Typhoon*

Adesso posso scartare una delle tue carte cristallo attive.

*Terrah 32 - Chosen of Earth*

Adesso entrambe peschiamo tre carte.

## *Pillar*

### *Pillar 11 - Gulpus Permanentus*

Durante il mio turno, posso giocare una carta potenziamento aggiuntiva.

### *Pillar 12 - Gloria Gracia*

Adesso posso riprendere in mano una carta (ma non questa stessa carta) dalla mia area di combattimento.

### *Pillar 13 - Cardus Nikkus*

Posso pescare una carta dalla tua mano e scartarla.

### *Pillar 14 - Crysalus Frenodus*

L'effetto di una delle mie carte potenziamento Caterpillar raddoppia.

### *Pillar 15 - Bottelus Emptius*

**Non puoi** prendere ulteriori carte nella tua mano.

### *Pillar 16 - Caterpillar Fireeater*

Entro la fine della tua fase potenziamento/supporto, **devi** scartare dalla tua mano carte con un valore stampato totale di almeno 3 fuoco, oppure ritirarti.

### *Pillar 17 - Caterpillar Earthroder*

Entro la fine della tua fase potenziamento/supporto, **devi** scartare dalla tua mano carte con un valore stampato totale di almeno 3 terra, oppure ritirarti.

### *Pillar 18 - Caterpillar Watertamer*

Entro la fine della tua fase potenziamento/supporto, **devi** scartare dalla tua mano carte con un valore stampato totale di almeno 2 Fuoco e 2 Terra (su carte differenti), oppure ritirarti.

### *Pillar 19 - Caterpillar Lightseeker*

Entro la fine della tua fase potenziamento/supporto, **devi** scartare dalla tua mano carte con un valore stampato totale di almeno 5 Fuoco o 5 Terra, oppure ritirarti.

### *Pillar 20 - Caterpillar Moondoom*

Entro la fine della tua fase potenziamento/supporto **devi** scartare dalla tua mano carte con un totale di almeno due lune, o ritirarti.

### *Pillar 21 - Potion of Cosmic Power*

I valori di una delle mie carte personaggio raddoppiano.

### *Pillar 22 - Potion of Conjoining*

I valori di una delle mie carte personaggio aumenta fino alla somma del valore di fuoco stampato sulla carta + il valore di terra stampato sulla carta.

*Pillar 23 - Potion of Mutation*

I valori di una delle mie carte personaggio aumentano fino al suo valore stampato più alto di terra o fuoco.

*Pillar 24 - Potion of Sparkling Fire*

Il valore in fuoco di una delle mie carte personaggio aumenta fino a 6.

*Pillar 25 - Potion of Trembling Earth*

Il valore in terra di una delle mie carte personaggio aumenta fino a 6.

*Pillar 26 - Potion of Prodigious Passion*

Il valore di una delle mie carte personaggio aumenta fino a 5.

*Pillar 27 - Butterfly Scout*

Adesso riveli la tua mano.

*Pillar 30 - Deploy Butterfly*

Adesso riveli la tua mano.

*Pillar 31 - Tempt Holy Dragon*

Adesso posto scartare dalla mia mano carte con almeno un totale di cinque lune per attrarre un drago.

*Pillar 32 - Chosen of Discovery*

Adesso entrambe possiamo scartare dalla nostra mano carte con un valore stampato totale di almeno 2 Fuoco e 2 Terra (su carte diverse) per attrarre un drago.

## *Aqua*

### *Aqua 11 - Oomola-Aqua-Delta*

Adesso posso scartare un qualunque numero di carte dalla mia mano.

### *Aqua 12 - Yang*

La prossima carta personaggio/potenziamento/supporto che giocherò durante questo turno verrà trattata come se su di essa sia raffigurato il simbolo LIBERO.

### *Aqua 13 - Yin*

La prossima carta personaggio/potenziamento/supporto che giocherò durante questo turno verrà trattata come se su di essa sia raffigurato il simbolo LIBERO.

### *Aqua 14 - Oosa-Aqua-Epsilon*

Adesso posso mettere un qualunque numero di carte della mia mano sul fondo del mio mazzo.

### *Aqua 15 - Uusa-Alpha-Omega*

Durante la mia fase di comando, posso giocare una carta cristallo come se avessi il drago corrispondente dal mio lato.

### *Aqua 19 - Firewater*

La mia potenza totale in fuoco aumenta a 7.

### *Aqua 20 - Earthwater*

La mia potenza totale in terra aumenta a 7.

### *Aqua 25 - Torrential Flood*

Se dopo la fine del mio turno ho più di una carta supporto Flood attiva, allora **devi** ritirarti immediatamente.

### *Aqua 26 - Tidal Flood*

Se dopo la fine del mio turno ho più di una carta supporto Flood attiva, allora **devi** ritirarti immediatamente.

### *Aqua 27 - Water of Conjoining*

I valori di ognuna delle mie carte personaggio aumentano fino al loro valore stampato più alto di terra o fuoco.

### *Aqua 28 - Irresistible Sirens*

Entro la fine della tua fase potenziamento/supporto, **devi** scartare una carta dalla tua mano, oppure attraggo un drago (aggiuntivo), anche se ti ritiri.

### *Aqua 29 - Sprinkle Water of Tranquility*

Adesso **non puoi** avere più di cinque carte nella tua mano e **devi** scartare qualunque carta in più.

*Aqua 30 - Drown Resistance*

Adesso posso scartare tutte le carte attive dalla tua area di combattimento, eccetto che una carta personaggio attiva e qualunque carta protetta.

*Aqua 31 - Administer Water of Immortality*

Adesso posso mescolare la mia pila degli scarti con il mio mazzo.

*Aqua 32 - Chosen of Water*

Adesso entrambe mescoliamo la nostre mani nei nostri rispettivi mazzi. Successivamente ricostituiamo la nostra mano.



## *Buka*

### *Buka 13 – B.P. Unity*

Se nelle tue aree di combattimento e di supporto hai un totale di almeno sei carte, posso giocare questa carta come se su di essa fosse raffigurato il simbolo LIBERO.

### *Buka 14 – B.P. Ferocity*

Se hai due o più carte personaggio attive, posso giocare questa carta come se su di essa fosse raffigurato il simbolo LIBERO.

### *Buka 15 – B.P. Bravery*

Se hai due o più carte potenziamento attive, posso giocare questa carta come se su di essa fosse raffigurato il simbolo LIBERO.

### *Buka 16 – B.P. Mystery*

Se hai due o più carte supporto attive, posso giocare questa carta come se su di essa fosse raffigurato il simbolo LIBERO.

### *Buka 17 – B.P. Loyalty*

Se hai due o più carte attive su cui siano raffigurati simboli, posso giocare questa carta come se su di essa fosse raffigurato il simbolo LIBERO.

### *Buka 18 – B.P. Boatswain Mena Marn*

Alla fine della tua fase personaggio **non puoi** avere più di una carta personaggio attiva.

### *Buka 19 – Coxswain Mora Marn*

Se questa carta è giocata da una nave che è approdata, adesso posso scartare tutte le carte dalla tua area di combattimento, eccetto che le carte attive su cui è raffigurato il simbolo PROTETTO.

### *Buka 20 – Quartermaster Kura Ko*

Durante il mio turno posso giocare un qualunque numero di carte supporto.

### *Buka 21 – Powdermaster Yina Ko*

Il valore delle mie carte bluff attive aumenta fino a 4.

### *Buka 22 – Lookout Dolora Paal*

Adesso posso scartare tutte le tue carte potenziamento attive oppure tutte le tue carte supporto attive.

### *Buka 23 – Old Goo Laa's Ghost*

Posso giocare questa carta solo se non ho carte nella mia area influenza. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente si scambia tra fuoco e terra.

### *Buka 24 – Letter of Marque*

Non puoi vedere le mie carte bluff.

*Buka 25 – Armory*

Durante il mio turno posso giocare una carta supporto aggiuntiva.

*Buka 26 – Duplicator of Fire*

Il valore in fuoco delle mie carte personaggio raddoppia.

*Buka 27 – Entreat Favor*

Adesso cerco nel mio mazzo e posso o scegliere una carta influenza e giocarla, oppure scegliere una carta personaggio/potenziamento/supporto e caricarla su una delle mie navi. Poi mescolo il mio mazzo.

*Buka 28 – Sea Falcon (Capacity 2)*

Durante il turno in cui faccio approdare questa nave, posso anche giocare carte dalla mia mano.

*Buka 29 – Sea Devil (Capacity 3)*

Adesso posso caricare su questa nave fino a tre carte della mia mano.

*Buka 31 – Sea Moon (Capacity 1)*

Adesso posso caricare su questa nave una carta della mia mano. Nel turno in cui faccio approdare la nave posso giocare una carta personaggio/potenziamento/supporto aggiuntiva.

## *Mutant*

### *Mutant 101 - Den-bal-Ton*

Posso giocare questa carta solo se hai almeno un drago dalla tua parte. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente si scambia tra fuoco e terra.

### *Mutant 102 - Sas-van-Son*

Posso giocare questa carta solo se nella tua mano hai due carte in più di quelle che ho io nella mia. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente si scambia tra fuoco e terra.

### *Mutant 103 - Pen-dor-Nith*

Posso giocare questa carta solo se in totale hai almeno sei carte nelle tue aree combattimento e supporto. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente si scambia tra fuoco e terra.

### *Mutant 104 - Neth-sur-Pot*

Posso giocare questa carta solo se hai almeno tre carte personaggio/potenziamento/supporto attive. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente si scambia tra fuoco e terra.

### *Mutant 105 - Var-dis-Nar*

Posso giocare questa carta solo se sono attaccato da una potenza totale di almeno 7. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente si scambia tra fuoco e terra.

### *Mutant 106 - Zig-nur-Don*

Posso giocare questa carta solo se sono attaccato da una potenza di almeno 5 terra. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente cambia in fuoco.

### *Mutant 107 - Ras-mus-Pan*

Posso giocare questa carta solo se sono attaccato da una potenza di almeno 5 fuoco. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente cambia in terra.

### *Mutant 108 - Chu nan Chi*

Posso giocare questa carta solo se hai una carta Hyla attiva. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente si scambia tra fuoco e terra.

### *Mutant 109 - Fel-nar-Gan*

Posso giocare questa carta se nelle mie aree combattimento e supporto non ho nessuna carta. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente si scambia tra fuoco e terra.

### *Mutant 110 - Man-shu-Ran*

Posso giocare questa carta solo se hai una carta attiva su cui è raffigurato il simbolo LIBERO. L'elemento in cui si disputa la battaglia corrente si scambia tra fuoco e terra.

## *Tutu*

*Tutu 501 - TUTU WhizWhiz*

Per giocare questa carta **devo** scartare una carta dalla mia mano.

*Tutu 502 - TUTU QuicQuic*

Per giocare questa carta **devo** scartare una carta comando dalla mia mano.

*Tutu 503 - TUTU HugHug*

Per giocare questa carta **devo** scartare una carta personaggio dalla mia mano.

*Tutu 504 - Tutu Korkor*

Per giocare questa carta **devo** scartare un carta potenziamento/supporto dalla mia mano.

*Tutu 505 - Tutu RipRip*

Se ti ritiri attraggo un drago in meno.

*Tutu 506 - TUTU TucTuc*

Per giocare questa carta **devo** scartare una carta Tutu dalla mia mano.

*Tutu 507 - TUTU PamPam*

Durante questa battaglia, **non posso** giocare ulteriori carte.

*Tutu 508 - Tutu SnakePipe*

Se mi ritiro, attrai un drago aggiuntivo.

## *Influence*

*Infl 604 - Hyla Piplox*

Durante il mio turno posso giocare una carta potenziamento/supporto aggiuntiva.

*Infl 605 - Hyla Hagbaad*

Alla fine del mio turno posso pescare una carta aggiuntiva.

*Infl 606 - Hyla Astel*

Se ti ritiri e se nelle mie aree di combattimento e supporto ho un totale di quattro o più carte (invece che di sei), attraggo un drago aggiuntivo.

*Infl 607 - Hyla Octak*

Se alla fine di ogni battaglia ho meno di otto carte nella mia mano, posso pescare fino ad averne otto.

*Infl 608 - Hyla Reappearance*

Adesso cerco nel mio mazzo e posso scambiare questa carta con una carta Hyla scelta da li.

## *Interference*

*Inter 401 - How dare you!*

Posso giocare questa carta quando giochi una carta comando. La tua carta è annullata e scartata.

*Inter 402 - Shame on you!*

Posso giocare questa carta quando, durante il tuo turno, giochi la tua prima carta personaggio. La tua carta è annullata e scartata. **Devi** rimpiazzarla oppure ritirarti.

*Inter 403 - Away with this!*

Posso giocare questa carta immediatamente dopo che dichiari la tua potenza. Posso scartare una delle tue carte potenziamento o supporto attive.

*Inter 404 - Enough of this!*

Posso giocare questa carta immediatamente dopo che dichiari la tua potenza. Il tuo turno finisce immediatamente.

*Inter 405 - Yes, you should be afraid!*

Posso giocare questa carta quando ti ritiri: posso riprendere in mano una carta dalla mia area combattimento o dalla mia area di supporto (prima di attrarre i draghi).

*Inter 406 - Who do you think you are?*

Posso giocare questa carta quando attrai esattamente un drago: non attrai quel drago.

*Inter 407 - I saw that coming!*

Posso giocare questa carta quando giochi una carta Interference. La tua carta è annullata e scartata.

## *Achievement*

### *Ach 201 - Chrystal Likas Blessing*

Per giocare questa carta devo avere il drago rosso dal mio lato. Se vinco la partita ricevo un cristallo aggiuntivo. Se vinci la partita, ai fini del punteggio, conti un drago in meno.

### *Ach 202 - Chrystal Dorans Blessing*

Per giocare questa carta devo avere il drago verde dal mio lato. Se vinco la partita ricevo un cristallo aggiuntivo. Se vinci la partita, ai fini del punteggio, conti un drago in meno.

### *Ach 203 - Chrystal Seshas Blessing*

Per giocare questa carta devo avere il drago blu dal mio lato. Se vinco la partita ricevo un cristallo aggiuntivo. Se vinci la partita, ai fini del punteggio, conti un drago in meno.

## *Promo*

### *Promo 901 - Water Spirit*

Adesso posso scartare dalla mia mano fino a tre carte e poi pescarne altrettante.

### *Promo 902 - Earth Spirit*

Se nella mia mano ho meno carte di te, adesso posso pescare tante carte fino ad averne lo stesso numero.

### *Promo 903 - Fire Spirit*

Adesso posso pescare una carta dalla tua mano e scartarla.

### *Promo 904 - Wind Spirit*

Adesso posso scartare una delle tue carte supporto attive.

### *Promo/Buka 31 - Sea Moon*

Adesso posso caricare su questa nave una carta della mia mano. Nel turno in cui la faccio approdare, posso anche giocare dalla mia mano una carta personaggio/potenziamento/supporto.