

DIGIMON DIGI-BATTLE KORTSPEL

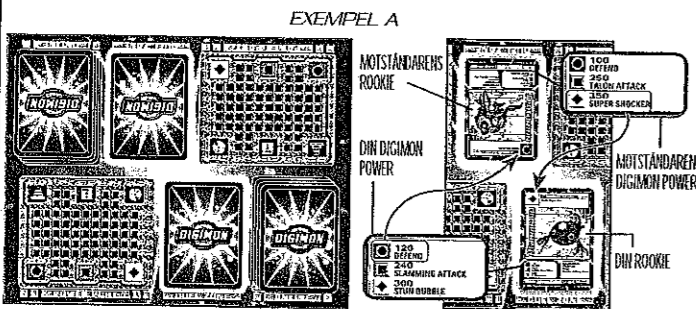
1. Sprid ut alla 62 DIGI-BATTLE korten med symbolsidan upp på ett plant underlag. Singla slant om vem som ska börja. Spelarna turas om att välja kort, ett i taget, tills att var och en har skapat ett s k BATTLE DECK (d v s en kortbög all starta kampen med bestående av 30 kort. Lägg de två överblivna korten åt sidan. (Notera: Spelarna får lov att spela med sina egna, i förväg speciellt utvalda kort. Dessa får innehålla vilka 30 kort som helst. Dock inga dubletter.)
2. Varje spelare väljer ett s k ROOKIE kort från kortbögen, och placerar det med symbolsidan ner på DUEL ZONE (duell-zonen)
3. Varje spelare blandar de återstående 29 korten, tar själv 10 av dessa, och lägger de återstående 19 korten med symbolsidan ner på ONLINE.
4. Varje spelare vänder Rookie-kortet i Duel Zone.

Spelarna ser nu vilket kort som deras motståndare har spelat fram och noterar vilken BATTLE TYPE (stridstyp) som gäller: " (RÖD), " (GRÖN) eller " (GUL). Därefter tilltar man vad det egna kortet har för styrka d v s DIGIMON POWER för att kunna attackera den typen av motståndare. Den spelare som uppvisar den högsta nivån av Digimon power har fördel, och om inga andra kort spelas, vinner duellen.

Spelarna granskar nu de 10 korten de håller i handen och tänker ut en lämplig strategi. För att öka den styrka du kan bjuda dina motståndare på, kommer du med största sannolikhet vilja göra en DIGIVOLVE d v s avancera till nästa nivå. Fortsätt till DIGIVOLVE fasen.

Tips: När du väljer din BATTLE DECK, se till att den innehåller ett "träd" av Digimons som kan utvecklas i takt med att du förflyttar dig mot de högsta nivåerna. Ett sätt att åstadkomma detta är att bygga bakåt från MEGA LEVEL, samtidigt som du ser till att välja de DIGIMON kort som syns i rutorna på de kort som du väljer. Dessa rutor visar kraven för avancemang i fallande ordning. (Ledtråd: För att finna "familje-trädet" titta på vilken bakgrund som finns på kortet bakom Digimon-figuren)

Tips: Se till att få med tillräckligt med Power Option-kort som kan ge dig möjligheten att själv välja styrka när så behövs.



I exempel A har du och din motståndare valt era Battle Decks, och lagt era Rookie-kort med symbolsidan ner på Duel Zone. Ni har blandat och tilldelat er själva 10 kort var och lagt de återstående korten med symbolsidan ner på Online. (Fig. 1)

När detta är gjort vänder ni upp era Rookie-kort. (Fig. 2) Din motståndare har spelat fram Rookie TEMMON med Battle Type " (RÖD), och du själv har spelat fram Rookie DIAMAMON med Battle Type " (GUL). Jämför era DIGIMON POWER. Notera hur nivån av Digimon Power bestäms av hur din motståndares BATTLE TYPE ser ut. Du kan nu se hur din motståndare attackerar dig med en nivå av Digimon Power på 350, samtidigt som du svarar med en Digimon Power på endast 120. Din motståndare har därmed fördel.

DIGIMON DIGI-BATTLE KORT

Det finns 2 typer av kort: DIGIMON kort och POWER OPTION kort. Digimon korten är figurkort som strider mot varandra i kamperna på Duel Zone. Power Option kort används för att öka styrkan och flexibiliteten hos de stridande Digimon korten.

Korten finns att få i särskilda STARTSET. Starter setet innehåller 62 olika kort, en spelplan, 2 poängräknare och en instruktionsmanual. Det finns 48 olika Digimon kort och 14 olika Power Options kort. Korten i startsetet kan identifieras genom ett "ST-" prefix innan deras respektive kortnummer.

Digimon kort

Digimon kort delas in i tre olika BATTLE TYPES (stridstyper): " (RÖD), " (GRÖN) och " (GUL). Stridstypen hos din motståndare bestämmer vilken som blir din DIGIMON POWER. Detta förhållande förändras från kort till kort, enligt vad som visas i schemat på varje Digimon kort. Generellt är " (GUL) starkare än " (GRÖN) och " (GRÖN) starkare än " (RÖD), men vid vissa tillfällen är " (RÖD) starkare än " (GUL). Detta liknar i viss mån "Sten, Sax, Påse".

Korten är vidare uppdelade i fyra s k DIGIVOLVE levels. Dessa nivåer är, i fallande ordning: ROOKIE, CHAMPION, ULTIMATE och MEGA. Desto högre nivå, desto starkare kort. För att förflytta din stridande Digimon till nästa nivå, måste du spela ett kort som uppfyller de s k DIGIVOLVE REQUIREMENTS. Dessa krav hittar du i en ruta överst på kortet.

B DIGIVOLVE

Båda spelare granskar de kort de har på hand, och om de har ett kort som med Digivolve avancerar deras Digimon till nästa nivå, lägger de detta med symbolsidan ner på DIGIVOLVE ZONE. Detta nya kort som tar spelaren till nästa nivå måste visa namnet på den Digimon som för tillfället är i Duel Zone i den ruta på kortet som visar DIGIVOLVE REQUIREMENTS, och spelaren måste dessutom vara beredd på att uppfylla andra krav som visas där.

1. Singla slant om vem som ska börja.
2. Den spelare som får börja vänder upp det kort som ligger i Digivolve Zone och placerar detta med symbolsidan upp ovanpå det kort som ligger i Duel Zone.
3. Spelaren avslutar värdningen med att uppfylla de krav som visas i rutan för Digivolve Requirements på det kort som förflyttat spelaren till nästa nivå. (Här exempel:)

Allt avancera från Rookie till Champion innebär att man måste flytta 1 eller 2 kort från Online till Offline som "betalning". (Se exempel nedan)

Allt avancera från Champion till Ultimate eller från Ultimate till Mega kräver att du antingen:

- a) Lägger ett DIGIVOLVE Power Option-kort på POWER PORT, eller
- b) DNA Digivolve, vilket innebär att du måste spela 2 lower-level kort (kort från den lägre nivån) istället för ett. Detta gör du genom att placera den andra Digimon (den som inte syns i Duel Zone) med symbolsidan upp på Power Port samtidigt som du vänder den Digimon som förflyttat dig till nästa nivå, på Duel Zone.

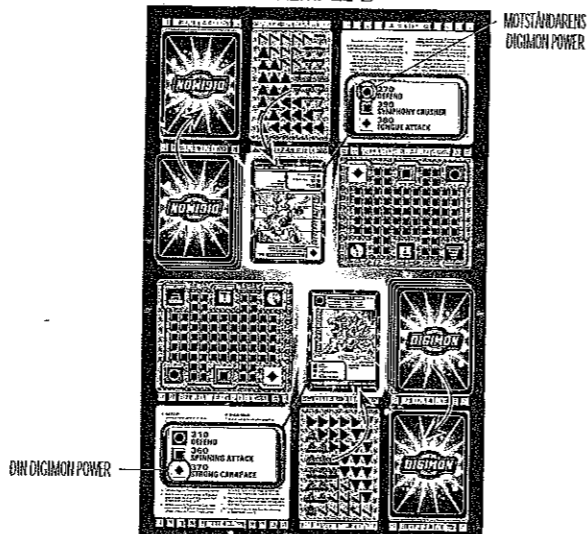
* Observera: Det finns två andra Power Option kort som kan användas när du ska avancera upp genom nivåerna. Dessa kort är ULTRA DIGIVOLVE och DIGIVOLVE TO CHAMPION. Läs de instruktioner som finns i rutan EFFECTS på vart och ett av dessa kort för att se hur dessa används.

När den förste spelaren är klar med sitt avancemang, kontrollerar den andre spelaren om det skett några förändringar i DIGIMON POWER, och svarar genom att antingen:

4. Digivolve (Avancera) såsom det visas ovan, eller
5. Bestämna sig för att inte avancera (Digivolve) och säger "pass". Om den spelare som passar har ett kort som ligger med symbolsidan ner på Digivolve Zone, måste han flytta detta till Offline, med andra ord, "Använd det, eller förlora det."

Om en spelare inte har något kort i handen till Digivolve (avancera med), måste han eller hon passa. Om båda spelare inte har några kort till Digivolve, fortsätter man istället till BATTLE fasen.

EXEMPEL B



I exempel B, har din motståndare varit slantsinglingen och börjar därför med att vända upp GEMONON, på Champion nivå, med Battle type " (GUL). Du själv vänder upp en GEMONON, på Champion nivå, med Battle type " (RÖD). Ni flyttar båda varsin kort från ONLINE till OFFLINE, såsom det krävs enligt Digivolve Requirements. Jämför era Digimon Power. Din motståndare attackerar dig med en nivå av Digimon Power på 270, medan du svarar med en Digimon Power på 370. Nu har du fördel!

C BATTLE

Med vinnaren av slantsinglingen startar nu spelarna i tur och ordning att spela POWER OPTION korten på POWER PORT, ett kort i taget. Varje Power Option kort har en EFFECT som du kan använda för att få en fördel över din motspelare. Några Power Option kort har Use Requirements d v s krav lästa till användningen för att man ska kunna nyttja effekten. När det är din tur måste du kunna uppfylla dessa krav för att effekterna ska träda i kraft. Håll koll på hur den duellerande Digimons relativa styrka förändras med varje kort som spelas, såsom visas genom att jämföra DIGIMON POWER.

Fortsätt så i turordning tills att en spelare saknar fler kort att spela, eller bestämmer sig för att stoppa och säger "pass". De andra spelarna får lov att fortsätta spela Power Option kort tills att deras kort tar slut eller bestämmer sig för att sluta.

När spelet är över, vinner den spelare som kan uppvisa mest Digimon Power.

Vinnaren plockar olika mycket poäng beroende av vilken nivå, Digivolve Level, (Rookie, Champion, Ultimate, Mega) som den besegrade motståndaren är på, som det visas i SCORE avdelningen i nederkanten av det vinnande kortet. Vinnaren lägger till nya poäng i sin poängräknare.

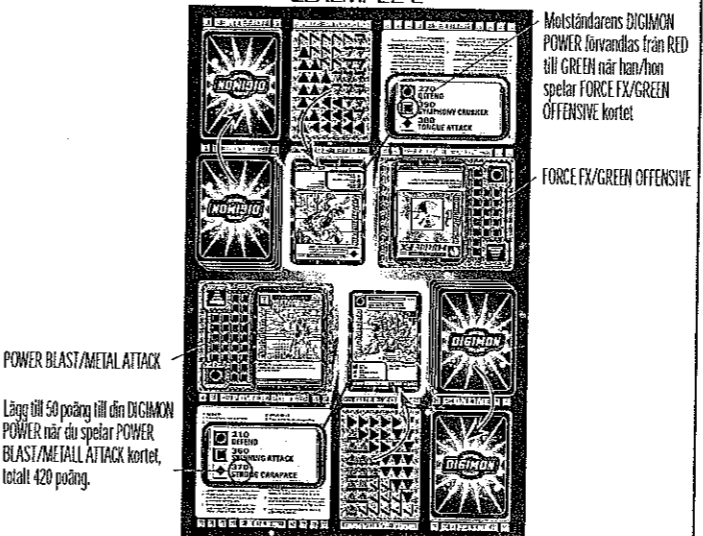
Vinnaren behåller alla Digimons från Duel Zone. Den besegrade skickar alla sina Digimons, utom Rookie:n, OFFLINE. Båda spelare skickar sina Power Option kort Offline.

Vinnaren startar i nästa duell.

Om spelet skulle sluta oavgjort, ska alla Digimon-kort stanna i Duel Zone och alla Power Option kort ska skickas Offline. Inga poäng tillgodoräknas. Vinnaren i den tidigare duellen (eller slantsinglingen) startar i nästa duell.

Den första spelare som når 1,000 poäng vinner spelet.

EXEMPEL C



I exempel C, slår din motspelare tillbaka, genom att lägga ett FORCE FX/GREEN OFFENSIVE kort på POWER PORT. Detta har som effekt att hans eller hennes Digimon Power ändras till " (GRÖN). Det innebär att denne spelare nu kan attackera dig med en nivå av Digimon Power på 390 mot dina 370, vilket ger honom eller henne fördel.

Du svarar med kortet POWER BLAST/METAL ATTACK som har som EFFECT att det läggs på 50 poäng till din DIGIMON Power, vilket ger dig 420 mot hans eller hennes 390. Din motståndare granskar sin hand och kommer fram till att han eller hon står utan möjligheter och passar. Du vinner duellen!

För att avläsa din poängställning, finner du en SCORE chart i nederkanten av ditt vinnande Digimon kort. Eftersom din opponent var en Champion, letar du upp "C" för Champion och konstaterar att du vunnit 100 poäng. Lägg poängen i din poängräknare.



D RE-GROUP

Först måste du återställa så att du, på nytt, har 10 kort i handen. Detta gör du genom att dra kort från kortbögen som ligger på ONLINE. Spelare får lov att kassera så många kort han eller hon önskar av sin återstående hand, och dra så många nya kort ur högen på Online så att man på nytt har 10 kort i handen. (Detta är den enda gång som du får lov att återställa högen på handen.)

När det inte finns ett tillräckligt antal kort i högen på Online för att återställa din hög på handen till 10 kort, fortsätt dra kort tills de är slut och skicka därefter ALLA kort på din sida av spelplanen, utom din Rookie, Offline. Blandat därefter korten och lägg dem med symbolsidan ner på Online. Du får därefter dra så många kort du behöver för att återställa din hög på handen till 10 kort.

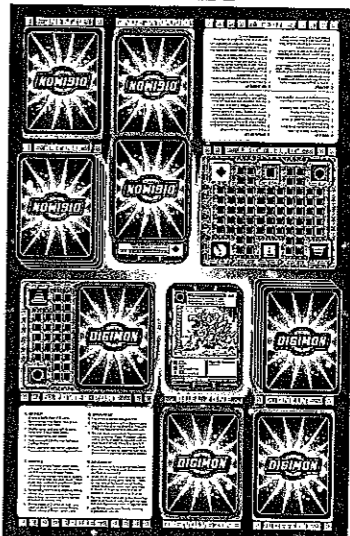
Observera: Om ditt antal kort på Online någon gång under spelet sjunker till noll (anledningen genom ditt eller din motståndares agerande) måste du skicka ALLA kort på din sida av spelplanen, utom Rookie:n, till Offline. Blandat därefter korten och placera dem med symbolsidan ner på Online innan du fortsätter spela.

När denna situation inträffar, har spelarna möjligheten att byta ut sin Rookie (om de har en som är placerad i Duel Zone. För att åstadkomma ett byte, placerar du den nya Rookie:n med symbolsidan ner ovanpå den gamla Rookie:n. Om du har ett kort som ger dig möjligheten att Digivolve (avancera) din nya Rookie upp till nästa nivå, bör du använda detta nu genom att placera detta med symbolsidan ner på Digivolve Zone. (Båda kort kommer att vändas när det blir din tur att avancera.)

Spelarna får lov att förbereda sig för att Digivolve vilken Digimon som helst som ligger på Duel Zone genom att lägga kortet för nästa nivå (med rätt Digimon krav) med symbolsidan ner på Digivolve Zone.

Vinnaren av den senaste duellen initierar den nya duellen genom att starta med steg #2 vid B. DIGIVOLVE. Om den senaste duellen slutade oavgjort, ska den spelare som startade först vid förra tillfället vara den som initierar den nya duellen.

EXEMPEL D



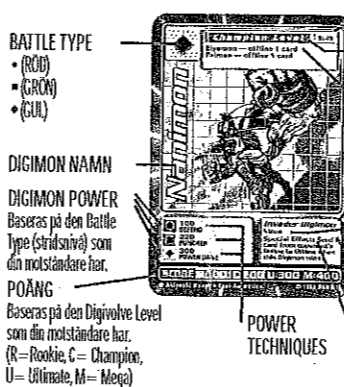
I exempel D, har din motståndare bestämt sig för att byta ut sin Rookie, och har förberett förändringen genom att placera den nya Rookie:n med symbolsidan ner ovanpå den gamla Rookie:n på Duel Zone. Han eller hon förbereder även att Digivolve den nya Rookie:n genom att placera en Champion med korrekta krav för avancemang, med symbolsidan ner på Digivolve Zone.

Efter att ha dragit kort från högen på Online för att återställa din hand bestående av 10 kort, ser du en möjlighet att förvandla din Champion till en Ultimate. I det här fallet innebär kraven för förvandling som ditt Ultimate kort har att du måste använda ett DIGIVOLVE Power Option kort. Du lägger ditt Ultimate kort med symbolsidan ner på Digivolve Zone och lägger samtidigt det korrekta förvandlingskortet med symbolsidan ner på Power Port.

Eftersom du vann den senaste duellen börjar du i den nästa genom att vända upp ditt Ultimate kort och lägga det på Duel Zone. Kampen har börjat!

Tips: ta dig tid att göra dig bekant med din Digimon. De har var och en en unik personlighet. Många av dem har särskilda förmågor, och några av dem har kraftfulla specialetteffekter som du kan använda i DIGIMON DIGI-BATTLE!

Digimon kort



Power Option kort

Det finns tre typer av POWER OPTION kort: DIGIVOLVE, FORCE FX och POWER BLAST.

DIGIVOLVE kort används i Digivolve fasen för att förflytta den stridande Digimon till en mer kraftfull nivå. Ta dig tid att läsa beskrivningen av EFFECTS som finns på Digivolve korten.

FORCE FX korten används i Battle fasen för att ändra COLOR (färgen) hos din Digimon Power - " (RÖD) " (GRÖN) och " (GUL) - oavsett vilken stridstyp som din motståndare har.

POWER BLAST kort används i stridsfasen för att öka den stridande Digimon på flera olika sätt, beroende av vad som står skrivet på kortet. Ta dig tid att läsa de s k EFFECTS som finns beskrivna på Power Blast korten.

Power Option kort



KORTNUMMER
DIGIVOLVE LEVEL: Rookie, Champion, Ultimate or Mega.
DIGIVOLVE REQUIREMENTS: Visar vilket kort som måste befinna sig i Duel Zone. Visar även kostnader (antal kort som måste skickas Offline) och andra krav.
DIGIMON GRUPP
DIGIMON TYP
SÄRSKILDA MÖJLIGHETER (visas ej Simma, Flyg eller Gräv. Gäller effekterna som tillhör Power Blast korten.
SPECIAL EFFEKTER: Speciella styrkor kopplat till kortet.

DIGIMON DIGI-BATTLE STARTER SET CARD

ROOKIE DIGIMON (12)	ULTIMATE DIGIMON (11)	FORCE FX (3)
ST-01 Agumon	ST-21 Kimeramon	ST-49 Red Offensive
ST-03 Biyomon	ST-22 MegaKabuterimon	ST-50 Yellow Offensive
ST-05 Gabumon	ST-29 Triceramon	ST-51 Green Offensive
ST-07 Tentomon	ST-30 Piedmon	
ST-09 Palmon	ST-31 Okuwamon	DIGIVOLVE (6)
ST-11 Gomamon	ST-32 SkullGreymon	ST-55 Digivolve to Champ
ST-13 Patamon	ST-38 Zudomon	ST-56 Ultra Digivolve
ST-18 Monomon	ST-39 MarineDevimon	ST-59 Digivolve Red
ST-23 Gotsumon	ST-46 Mammothmon	ST-60 Digivolve Green & Yellow
ST-24 Oracamon	ST-47 WereGarurumon	ST-61 Digivolve Red & Green
ST-41 Candamon	ST-48 SkullMeramon	ST-62 Digivolve Yellow
ST-42 DemiDevimon		
		POWER BLAST (5)
		ST-52 Blitz
		ST-53 Metal Attack
		ST-54 Counter Attack!
		ST-57 Downgrade
		ST-58 Digi-Duel