

Yu-Gi-Oh! GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Aggiornamenti testo carte - Italian

Ultimo aggiornamento: 09/05/2017

Precedente Nome della Carta	Nome della Carta aggiornato	Testo della Carta Aggiornato
Buco Trappola Oscuro	Caduta Oscura	Quando il tuo avversario Evoca Specialmente 2 o più mostri scoperti nello stesso momento: manda quei mostri al Cimitero, poi, manda al Cimitero tutti i mostri nella mano e nel Deck dell'avversario che hanno lo stesso nome dei mostri mandati al Cimitero da questo effetto.
Scudo da Battaglia Arcidemoniaco del Gladiatore Bestia	Scudo da Battaglia Arcidemone del Gladiatore Bestia	Equipaggia solo a un mostro "Gladiatore Bestia". Se il mostro equipaggiato sta per essere distrutto, distruggi invece questa carta. Quando questa carta viene mandata al tuo Cimitero perché il mostro equipaggiato che controllavi è stato mischiato nel tuo Deck: fai ritornare questa carta nella tua mano.
Sciabola Fedele della Luce	Scimitarra Fedele della Luce	Equipaggia solo ad un mostro "Fedele della Luce". Esso guadagna 700 ATK. Quando questa carta viene mandata dal tuo Deck al Cimitero: puoi scegliere come bersaglio 1 mostro "Fedele della Luce" che controlli; equipaggia questa carta a quel bersaglio.
Giovane Maga Nera, il Cavaliere del Drago		"Ragazza Maga Nera" + 1 mostro di Tipo Drago (Questa carta viene sempre considerata come una carta "Ragazza Maga Nera".) Deve essere Evocata tramite Fusione con i Materiali da Fusione sopra indicati o con "L'Occhio di Timaeus", e non può essere Evocata Specialmente in altri modi. Una volta per turno, durante il turno di qualsiasi giocatore: puoi mandare 1 carta dalla tua mano al Cimitero, poi scegliere come bersaglio 1 carta scoperta sul Terreno; distruggi quel bersaglio.
Guardiano Celtico Riaddestrato	Guardia Celtica Riaddestrata	Non può essere distrutto in battaglia con un mostro che ha ATK di 1900 o superiore.
Gazelle, Re delle Bestie Mitiche		Una creatura che si sposta a una velocità talmente elevata da apparire come un'illusione ottica ad occhi mortali. (Questa carta viene sempre considerata come una carta "Bestia Fantasma".)
Chimera, la Mitica Bestia Volante		"Gazelle, Re delle Bestie Mitiche" + "Berfomet" (Questa carta viene sempre considerata come una carta "Bestia Fantasma".) Quando questa carta viene distrutta: puoi scegliere come bersaglio 1 "Berfomet" e 1 "Gazelle, Re delle Bestie Mitiche" nel tuo Cimitero; Evoca Specialmente quel bersaglio.
Soldato Cinetico	Soldato Cipher	Durante il calcolo dei danni, se questa carta combatte con un mostro di Tipo Guerriero: questa carta guadagna 2000 ATK e DEF solo durante il calcolo dei danni.

Rana Scambio	RANA Scambio	Puoi scartare 1 mostro ACQUA per Evocare Specialmente questa carta dalla tua mano. Quando questa carta viene Evocata, puoi scegliere 1 mostro ACQUA di Tipo Acqua di Livello 2 o inferiore e mandarlo dal tuo Deck o dal tuo Terreno al tuo Cimitero. Una volta per turno, puoi far ritornare 1 mostro che controlli nella tua mano per Evocare Normalmente 1 mostro "Rana", eccetto "Rana Scambio" o "Rana la Poltiglia", in aggiunta alla tua Evocazione Normale o Posizionamento di questo turno.
Rana Sommozzatrice	RANA Sommozzatrice	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.
Rana Flip Flop	RANA Flip Flop	Una volta per turno, puoi mettere questa carta coperta in Posizione di Difesa. Quando questa carta viene scoperta, puoi far ritornare in mano al proprietario un numero di mostri controllati dal tuo avversario fino al numero di mostri "RANA" scoperti che controlli.
Rana Imbrogliona	RANA Imbrogliona	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.
Unirana	UniRANA	Questa carta può attaccare il tuo avversario direttamente. Quando questa carta attacca direttamente con successo, se controlli un mostro "RANA", eccetto "UniRANA", puoi distruggere 1 Carta Magia o Trappola che il tuo avversario controlla.
Rana D3S	RANA D3S	"RANA Des" + "RANA Des" + "RANA Des" L'Evocazione per Fusione di questa carta può essere effettuata solo con i Mostri Materiale da Fusione sopra riportati. Aumenta l'ATK di questa carta di 500 punti per ogni "RANA degli Alberi" nel tuo Cimitero.
Rana Beelze	RANA Beelze	Aumenta l'ATK di questa carta di 300 punti per ogni "T.A.D.P.O.L.E." nel tuo Cimitero.
Rana degli Alberi	RANA degli Alberi	Durante la tua Standby Phase, se questa carta è nel tuo Cimitero e tu non controlli una "RANA degli Alberi": puoi Evocare Specialmente questa carta. Non devi controllare nessuna Carta Magia/Trappola per attivare e risolvere questo effetto.
Rana Velenosa	RANA Avvelenata	Quando questa carta scoperta sul Terreno viene mandata al Cimitero (a meno che non sia stata attaccata mentre era coperta e distrutta in seguito ad una battaglia), puoi pescare 1 carta dal tuo Deck.
Rana Des	RANA Des	Quando questa carta viene Evocata con un'Evocazione tramite Tributo con successo, puoi Evocare tramite Evocazione Speciale un numero di "RANA Des" dalla tua mano o Deck pari al numero di "T.A.D.P.O.L.E." nel tuo Cimitero.
Scambiarana		Puoi offrire come Tributo 1 mostro per Evocare tramite Evocazione Speciale 1 mostro "RANA" dal tuo Deck. I mostri "RANA" non possono essere distrutti in Battaglia.

Rospetto Ronin		Il nome di questa carta è considerato come "RANA Des" fino a quando è scoperta sul Terreno. Puoi rimuovere dal gioco 1 mostro "RANA" nel tuo Cimitero per Evocare Specialmente questa carta dal tuo Cimitero. Questa carta non può essere usata come Mostro Materiale Synchro.
Gracchiare Des		Puoi attivare questa carta solo quando si sono 3 "RANA Des" scoperte sul tuo Terreno. Distruggi tutte le carte sul Terreno del tuo avversario.
Scambiorospetto		Una volta per turno, puoi offrire come Tributo 1 mostro di Tipo Acqua per scegliere 1 mostro "RANA" nel tuo Cimitero. Evoca Specialmente quel mostro dal tuo Cimitero.
Campo di Forza Rana		Attiva solo quando un mostro "RANA" scoperto che controlli viene selezionato come bersaglio di un attacco. Distruggi tutti i mostri in Posizione di Attacco che il tuo avversario controlla.
Numero 107: Drago Galattico Occhi Tachionici	Numero 107: Drago Tachionico Occhi Galattici	2 mostri di Livello 8 Una volta per Battle Phase, all'inizio della tua Battle Phase: puoi staccare 1 Materiale Xyz da questa carta; annulla gli effetti di tutti gli altri mostri scoperti attualmente sul Terreno, inoltre i loro ATK e DEF diventano i loro ATK e DEF originali, e, se fai una qualsiasi di queste cose, durante la Battle Phase di questo turno, ogni volta che l'effetto di una carta dell'avversario si risolve, questa carta guadagna 1000 ATK fino alla fine della Battle Phase, e inoltre essa può effettuare un secondo attacco durante ogni Battle Phase in questo turno.
Numero C107: Drago Galattico Occhi Tachionici	Numero C107: Neo Drago Tachionico Occhi Galattici	3 mostri di Livello 9 Una volta per turno: puoi staccare 1 Materiale Xyz da questa carta; fino alla fine di questo turno, annulla gli effetti di tutte le altre carte attualmente scoperte sul Terreno, inoltre il tuo avversario non può attivare carte o effetti sul Terreno. Se questa carta ha "Numero 107: Drago Tachionico Occhi Galattici" come Materiale Xyz, guadagna questo effetto. ●Puoi offrire come Tributo 2 mostri; questa carta può effettuare fino a 3 attacchi contro mostri durante ogni Battle Phase in questo turno.
Trasmigrazione Tachionica		Se controlli un mostro "Occhi Galattici": annulla l'attivazione delle Carte Magia/Trappola e degli effetti dei mostri del tuo avversario attivati prima di questa carta in questa Catena e, se lo fai, mischia nel Deck le carte annullate sul Terreno. Se controlli un mostro "Drago Tachionico Occhi Galattici", puoi attivare questa carta dalla tua mano.
Reficule Infermiera Decaduta	Signora Oscura Reficule Infermiera	
Maria la Decaduta	Signora Oscura Maria	
Un Accordo col Signore Oscuro	Un Accordo con l'Arcidemone	
Energia Arcana EX - Il Signore Oscuro	Energia Arcana EX - Il Signore dell'Oscurità	

Kozmoll Signora Oscura		(Questa carta non viene considerata come una carta "Signore Oscuro".) Durante il turno di qualsiasi giocatore: puoi bandire questa carta; Evoca Specialmente 1 mostro "Kozmo" di Livello 6 o superiore dalla tua mano. Puoi utilizzare questo effetto di "Kozmoll Signora Oscura" una sola volta per turno. Una volta per turno, durante il turno di qualsiasi giocatore, quando viene attivato l'effetto di un altro mostro: puoi pagare 1000 LP; annulla l'attivazione e, se lo fai, distruggi quel mostro.
St. Joan		"La Vergine Clemente" + "Signora Oscura Maria"
Drago Berserk		Non può essere Evocato Normalmente/Posizionato. Deve essere Evocato Specialmente con "Un Accordo con l'Arcidemone" e non può essere Evocato Specialmente in altri modi. Questa carta può attaccare tutti i mostri controllati dal tuo avversario una volta ciascuno. Durante ogni tua End Phase, questa carta perde 500 ATK.
Rana la Poltiglia	Rospo Melma	
Cavaliere Vento Oscuro di Gaia	Gaia il Cavaliere del Vento Oscuro	
Gaia il Cavaliere, la Forza della Terra	Cavaliere Gaia, la Forza della Terra	
Soldato dell'Oscuro Desiderio - Emissario dell'Inizio	Glorioso Soldato Nero - Emissario dell'Inizio	
Colpo di Lancia Spinale		Se un "Gaia il Cavaliere", "Gaia il Cavaliere del Vento Oscuro" o "Gaia il Dragone" che controlli attacca un mostro in Posizione di Difesa, infliggi danno da combattimento perforante al tuo avversario. Se "Gaia il Dragone" infligge danno da combattimento con questo effetto: pesca 2 carte, poi scarta 1 carta.
Draghetto Gaia, la Forza Universale		1 "Cavaliere Gaia, la Forza della Terra" + 1 Mostro Synchro non-Effetto Questa carta non può essere bersagliata o distrutta dagli effetti dei Mostri con Effetto.
Seme Primordiale		Se c'è un "Glorioso Soldato Nero - Emissario dell'Inizio" o "Drago Imperatore del Chaos - Emissario della Fine" sul Terreno: scegli come bersaglio 2 delle tue carte bandite; aggiungi entrambe alla tua mano.
Vuoto della Vanità	Vacuità della Vanità	
Distro-Fusione	Distruzione Infuocata	
Soldato Gadget		Un mostro inossidabile nato per combattere. (Questa carta viene sempre considerata come una carta "Congegno".)
Sabersaurus	Sciabolasaurus	
Grande Nucleo	B.E.S. Nucleo Potente	