

# DRAGON BALL SUPER CARD GAME MANUEL DE JEU ver 2.1

Site web officiel: [www.dbs-cardgame.com](http://www.dbs-cardgame.com)

## Avec le Jeu de cartes Dragon Ball Super...

immergez-vous dans le monde de Dragon Ball ! Prenez part à des combats serrés avec vos personnages préférés, recréez des scènes mythiques de Dragon Ball en utilisant des compétences telles que Éveil ou Souhait, et déclenchez des attaques en combo avec plusieurs personnages !

Visitez la page officielle!



## 1 Introduction

Dans ce jeu, deux joueurs s'affrontent avec des decks composés de 50 à 60 cartes plus un Leader. Chacun son tour, ils font le plein d'énergie, jouent des cartes de Combat, et livrent un combat rythmé ! Le premier joueur à faire tomber les points de vie de son adversaire à zéro remporte la partie !

## 2 Conditions de Victoire

- Réduire les points de Vie de l'adversaire à zéro.  
**\*Vous remportez la partie dès que votre adversaire n'a plus de cartes dans sa Zone de Vie.**
- Amener l'adversaire à épuiser toutes les cartes de son deck.  
**\*Avec des decks de démo, vous ne perdez pas quand votre deck est épuisé. Mélangez simplement votre Zone de Dispersion avec votre Dimension parallèle pour vous faire un nouveau deck !**

## 3 Types de Cartes

### Carte de Leader

C'est le leader de votre équipe. Cette carte vous représente dans le jeu. Quand les choses tournent mal, vous pouvez la retourner pour révéler une forme plus puissante !



**Déclenchez [Éveil] pour monter en puissance!**



**Déclenchez [Vœu] pour invoquer Shenron!**

Type de carte

Icone de l'Éveil



Icone de Vœu

### Coûts de la carte



Coût de couleur

Coût Total

Le nombre inscrit dans le centre représente le coût total, tandis que les sphères colorées aux alentours représentent le coût de couleur. Les points d'énergie utilisés pour le coût incluent au moins le même nombre de cartes de la même couleur que le nombre de sphères de couleur sur la carte.  
\*Quand vous payez le coût, même quand le coût de la carte est réduit de telle sorte qu'il est inférieur au coût de couleur, vous devez payer l'intégralité du coût de couleur.

### Énergie (Coût)



Coût de couleur

Coût X

Le nombre inscrit dans le centre est le Coût X, tandis que les sphères aux alentours représentent le coût de couleur.  
\* Quand vous payez des coûts, vous devez payer à la fois le coût de couleur ainsi que le même montant ou plus d'énergie que le coût X (ce montant peut être de zéro).

### Cartes de Combat

Ces cartes combattent aux côtés de votre Leader dans votre Zone de Combat et votre Zone de Combo !

Coût de la carte

Puissance de combo

Coût de combo

Capacités

Puissance

Bloc



Type de carte

Nom de la carte

Nom du personnage

Origine

Ère

Numéro/Rareté/Couleur de la carte

### Cartes d'Extra

Ces cartes s'activent directement depuis votre main. Placez-les en Zone de Dispersion après usage.

Coût de la carte

Capacités

Puissance

Bloc



Type de carte

Nom de la carte

Numéro/Rareté/Couleur de la carte

### Cartes Unisson

Ces cartes utilisent des marqueurs pour déclencher de puissantes compétences et combattent depuis la Zone Unisson.

Coût de la carte

Capacités

Puissance

Bloc



Type de carte

Nom de la carte

Numéro/Rareté/Couleur de la carte

## 4 Déroulement du jeu

### 1. Phase de recharge

Piochez une carte et rechargez vos points d'énergie !

### 2. Phase principale

Jouez des cartes de Combat et activez des capacités !

Attaquez le Leader de votre adversaire, infligez-lui des dégâts et réduisez ses points de vie !

### 3. Phase de fin

Votre tour est terminé. C'est au tour de votre adversaire !

## 5 Infos de base

### 1 Une carte de Leader

### 2 Un deck de 50 à 60 cartes

\*Les decks de démo peuvent contenir moins de cartes.

### ★ Règles de construction de deck

- Les Decks doivent contenir entre 50 et 60 cartes. (Uniquement des Cartes de Combat, des Cartes Extra et des Cartes Unisson)
- Les cartes de Leader ne doivent figurer ni dans le deck principal ni dans le side deck.
- Une carte peut être présente au maximum en 4 exemplaires par deck.

## 6 Préparation

### 1 Placez votre Leader de face dans votre Zone de Leader en mode Action. Placez ensuite votre deck face cachée dans votre Zone de Deck.

### 2 Décidez qui commence la partie par tirage au sort (dé, etc...). Le joueur qui remporte le tirage commence la partie.

### 3 Piochez 6 cartes de votre deck. Elles composent votre main de départ !

### 4 Les joueurs ont le droit de repiocher leurs cartes une fois. ☆ Retournez le nombre de cartes que vous souhaitez dans votre deck, mélangez-le et piochez le même nombre de cartes.

### 5 Placez 8 cartes depuis le dessus de votre deck dans votre zone de Vie, face cachée.

☆ Vous n'avez pas le droit de regarder ces cartes lors du jeu, sauf si une capacité vous y invite.

### 6 Commencez la partie !

Informations détaillées sur le déroulement du jeu disponibles derrière !



# Déroulement du jeu

Chaque tour est composé des étapes suivantes.  
Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre

## 1 Phase de recharge

Remettez vos cartes en position et rechargez vos points d'énergie !

1. Passez toutes vos cartes qui sont en mode Inertie (tournées sur le côté) en mode Action (verticale).
2. Piochez une carte de votre deck (si vous avez commencé la partie, sautez cette étape. Le nombre de cartes que vous pouvez avoir en main n'est pas limité).
3. Choisissez une carte de votre main et placez-la dans votre Zone d'Énergie face visible en mode Action (Vous pouvez choisir de ne placer aucune carte dans votre Zone d'Énergie. Le nombre de cartes que vous pouvez avoir dans votre Zone d'Énergie n'est pas limité).



## 2 Phase principale

Lors de votre Phase principale, vous pouvez faire ce qui suit autant de fois que vous le souhaitez !

### • Jouez des cartes de Combat depuis votre main

Vous pouvez révéler une carte de Combat depuis votre main, passer le nombre de cartes d'énergie égal au coût total de la carte en mode Inertie, et jouer la carte de Combat dans votre zone de Combat en mode Action. Si la carte a un coût de couleur, vous devez passer autant de cartes d'énergie que le coût de couleur en mode Inertie. Exemple : vous voulez jouer une carte avec un coût d'énergie de 2. Pour payer le coût d'énergie, choisissez deux cartes dans votre Zone d'Énergie - une rouge et une de n'importe quelle couleur - et passez-les en mode Inertie. Le nombre de cartes de Combat que vous pouvez jouer en Zone de Combat n'est pas limité.

### • Jouer une Carte Unisson Depuis Votre Main

Vous pouvez révéler une Carte Unisson depuis votre main, passez autant de sources d'énergie en mode Inertie que le coût de couleur et le Coût X (un coût d'énergie de 0 ou plus), puis jouer la Carte Unisson dans votre Zone Unisson en mode Action avec un nombre de marqueurs équivalent au montant d'énergie qui a été payé. Si la carte a un coût de couleur, vous devez passer en mode Inertie des sources d'énergie équivalent au coût de couleur.

Exemple : Vous souhaitez jouer une carte avec un coût d'énergie de X. Pour payer ce coût d'énergie, choisissez une de vos sources d'énergie rouge ainsi que zéro ou plus sources d'énergie de n'importe quelle couleur et passez les en mode Inertie.

Vous ne pouvez avoir qu'une seule Carte Unisson en jeu dans votre Zone Unisson.

### • Activez des capacités

Si votre Leader, vos Cartes de Combat dans votre Zone de Combat, votre Carte Unisson dans votre Zone Unisson, ou vos Cartes Extra dans votre main possèdent des compétences Activation: Principale, vous pouvez les activer lors de cette phase.

Évolution, Évolution-EX, Évolution-Xeno, Union, Espace-temps, Espace-temps obscur, Échange, Éveil et Vœu

peuvent toutes être activées au cours de votre Phase Principale.

Si la capacité a un coût, vous devez le payer pour l'activer.

Exemple : si une capacité a un coût de 1, choisissez deux cartes dans votre Zone d'Énergie - une rouge et une de n'importe quelle couleur - et passez-les en mode Inertie.

Vous pouvez payer le coût des capacités des cartes Extra en passant autant de cartes dans votre Zone d'Énergie en mode Inertie que le coût de la carte Extra que vous souhaitez activer.

Après avoir activé une carte Extra, placez-la dans votre Zone de Dispersion. Vous pouvez activer des cartes Extra avec Terrain également lors de votre Phase Principale. Dans ce cas-là, placez-les dans votre Zone de Combat en mode Action.

### • Combat

Passez votre Leader, n'importe quelle Carte de Combat dans votre Zone de Combat, ou la Carte Unisson dans votre Zone unisson en Mode Inertie, puis choisissez le Leader adverse, l'une de ses Cartes de Combat en mode Inertie, ou la Carte Unisson dans sa Zone Unisson pour attaquer.

Une fois que vous avez ciblé un ennemi, le combat commence !

Votre adversaire peut alors choisir d'activer la capacité Bloqueur de l'une de ses cartes en réponse.

\*Les cartes peuvent attaquer le tour durant lequel elles ont été jouées.

\*Le joueur qui commence la partie ne peut pas attaquer lors de son premier tour.

### • Passez à la Phase de Fin

Après avoir terminé votre Phase Principale, passez à la Phase de Fin.



Utilisez votre énergie pour payer le coût de vos cartes de Combat et les jouer !



Utilisez votre énergie pour payer le coût de vos cartes Unisson et les jouer !



Passez la carte en Mode Inertie et attaquez !

# Combats

Quand une carte attaque, le combat commence !  
Un combat se compose des étapes 1 à 3.

## 1. Étape d'Attaque

Vous pouvez faire ce qui suit autant de fois que vous le souhaitez !

### • Combo

Vous pouvez placer des cartes de Combat depuis votre main ou votre Zone de Combat (si elles sont en mode Action) dans la Zone de Combo. Consultez la section Combo sur cette page pour plus de détails.

### • Activer les Capacités des cartes

Vous pouvez activer les capacités Activation:Combat de votre Leader, de vos Cartes de Combat dans votre Zone de Combat, de votre Carte Unisson dans votre Zone Unisson, de vos Cartes Extra dans votre main. Vous pouvez aussi activer Éveil et Vœu lors de cette étape.

### • Passez à l'Étape de Défense

Une fois que l'Étape d'Attaque est terminée, passez à l'Étape de Défense.

\*Si une Carte Unisson est attaquée, procédez à l'Étape des Dégâts.

## 2. Étape de Défense

Votre adversaire peut faire ce qui suit autant de fois qu'il le souhaite !

### • Combo

Votre adversaire peut placer des cartes de Combat depuis sa main ou sa Zone de Combat (en mode Action) dans sa Zone de Combo. Consultez la section combo pour plus de détails.

### • Activer les Capacités des cartes

Votre adversaire peut activer les capacités Activation:Combat de son Leader, de ses Cartes de Combat dans sa Zone de Combat, de sa Carte Unisson dans sa Zone Unisson, de ses Cartes Extra dans sa main. Il peut aussi activer Éveil et Vœu lors de cette étape.

### • Passez à l'Étape des Dégâts

Une fois que l'Étape de Défense est terminée, passez à l'Étape des Dégâts.

## 3. Étape des Dégâts

Lors de cette étape, comparez la puissance des cartes qui attaquent avec celle des cartes qui défendent !

Ajoutez la puissance de la carte qui attaque à la puissance de combo totale de toutes les cartes dans votre Zone de Combo.

Faites la même chose avec les cartes de votre adversaire qui défendent.

La carte avec la puissance la plus élevée remporte le combat ! (en cas d'égalité, l'attaquant gagne. Si l'attaquant perd le combat, il ne subit aucun dégât)

Si la carte avec laquelle vous attaquez remporte le combat, faites ce qui suit :

• Si vous avez attaqué le Leader de votre adversaire, celui-ci subit 1 point de dégât ! (A chaque point de dégât, votre adversaire choisit une carte face cachée de sa Zone de Vie et la rajoute à sa main)

• Si vous avez attaqué une des cartes de Combat en mode Inertie de votre adversaire, mettez-la KO ! Les cartes mises KO sont placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire)

• Si vous gagnez un combat contre une Carte Unisson, la Carte Unisson perd un marqueur ! Lorsqu'une Carte Unisson n'a plus de marqueurs, elle est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

Placez ensuite les cartes de toutes les Zones de Combo dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.

Une fois l'Étape de Dégâts terminée, le combat est terminé.  
Le joueur dont c'est le tour continue sa Phase Principale.

Placez des cartes de Combat depuis votre main ou votre Zone de Combat (en mode Action) dans votre Zone de Combo pour effectuer une combo ! (effectuer des combos avec des cartes et jouer des cartes sont deux choses différentes) Lors de votre Étape de Dégâts, les cartes faisant partie de la combo augmentent la puissance de la carte avec laquelle vous attaquez !

La puissance de combo est indiquée sous le coût d'énergie d'une carte de Combat.

Si un coût lui est associé (le petit chiffre à côté du signe plus), passez le même nombre de cartes dans votre Zone d'Énergie en mode Inertie afin d'effectuer une combo avec cette carte.



Le nombre de cartes que vous pouvez placer dans votre Zone de Combo n'est pas limité, mais placez-les bien l'une après l'autre !

## Côté attaquant

20000+5000+5000+10000-Total de 40000!



Depuis la Zone de Combat dans la Zone de Combo! Depuis ta main dans la Zone de Combo!

## Côté défensif

15000+10000-Total de 25000!



Depuis la Zone de Combat dans la Zone de Combo!

**Victoire**  
du côté attaquant!

Visitez le site web officiel pour plus de détails!

[www.dbs-cardgame.com](http://www.dbs-cardgame.com)



\*L'illustration peut être légèrement différente du produit final.

# Jeu de cartes Dragon Ball Super – Glossaire, Capacités Mots-clés et Règles diverses

Pour plus de détails sur les mécaniques plus complexes du jeu, rendez-vous sur la page officielle de la FAQ ! http://www.dbs-cardgame.com/europe-fr/regles/faq\_jeu.php

## Glossaire

### ► Carte de combat

Un type de carte. En cas de référence à une carte de Combat, partez du principe qu'il s'agit d'une carte de Combat dans une Zone de Combat.

### ► Mode Action et mode Inertie

Les positions des cartes. Les cartes en position verticale sont en mode Action. Les cartes tournées sur le côté sont en mode Inertie.

### ► KO

Une carte de Combat détruite lors d'un Combat ou par une capacité est mise KO.Les cartes mises KO sont placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.

### ► Énergie

Fait référence aux cartes placées dans la Zone d'Énergie d'un joueur.

### ► Points de vie

Fait référence aux cartes placées dans la Zone de Vie d'un joueur.

### ► Capacité

Fait référence aux effets sur les cartes qui s'activent en général dans la Zone de Combat. En plus des trois types de capacités suivants, il existe également un certain nombre de capacités mots-clés. Consultez la section Capacités Mots-clés pour plus d'informations.

**Activation** : capacités que vous décidez d'activer. **Auto** : capacités activées automatiquement quand des conditions déterminées sont remplies ; peu importe de qui c'est le tour. **Permanent** : capacités qui procurent un effet continu pour une durée déterminée ; peu importe de qui c'est le tour.

### ► Une fois par tour

Fait référence à des capacités qui ne peuvent être activées qu'une fois par tour.

### ► Jetons

Cartes de Combat créées par certaines capacités. Tout comme les cartes de Combat traditionnelles, les jetons peuvent attaquer et effectuer des combos (à partir du moment où ils ont une puissance de combo et un coût de combo). Si un jeton est placé dans une zone autre que la Zone de Combat ou la Zone de Dispersion, retirez-le du jeu.

## Règles diverses

### ► Types de parenthèses

Les parenthèses utilisées dans le texte des cartes ont les significations suivantes :

< > ⇒ Noms de personnage ( ) ⇒ Origine { } ⇒ Noms de carte [ ] ⇒ Type de capacité \_\_\_ : Coût (coût de capacité) et/ou conditions ( ) ⇒ Texte d'explication

### ► Transmission des modifications de puissance et de position

Quand vous jouez des cartes par dessus d'autres cartes en utilisant des capacités comme **Évolution** , ou en retournant une carte avec **Éveil** ou **Vœu** , seules les modifications de puissance et de position sont acquises (sauf indication contraire). Exemple 1 : vous jouez une carte par dessus une carte en mode Inertie en utilisant **Évolution** . Elle entre en jeu en mode inertie. Exemple 2 : vous jouez une carte par dessus une carte qui a activé "**Auto** : cette carte gagne +5000 de puissance et **DoubleFrappe** pour toute la durée du tour". Le bonus de +5000 de puissance est acquis par la carte que vous jouez au dessus, mais pas **DoubleFrappe** .

### ► Prendre le contrôle d'autres cartes

Une carte dont vous avez pris le contrôle est placée dans votre Zone de Combat sans changer de mode. Considérez-la comme une de vos cartes. Quand une carte dont vous avez pris le contrôle est placée ailleurs qu'en Zone de Combat ou en Zone de Combo, ramenez-la dans la Zone correspondante appartenant à son propriétaire. Exemple : quand une carte dont vous avez pris le contrôle est mise KO, placez-la dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

### ► Puissance à zéro

Si une carte de Combat voit sa puissance réduite à zéro ou moins, elle est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire. Toutefois, rien n'arrive à une carte de Leader dont la puissance est réduite à zéro ou moins.

**Quand la puissance d'une Carte Unisson tombe à zéro ou moins, retirez-lui un marqueur. Tous les effets continu l'affectant, incluant les effets modifiant sa puissance, sont réinitialisés.**

De plus, si une carte de Combat est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire à la suite d'un effet ayant réduit sa puissance à zéro ou moins, on considère qu'elle est placée en Zone de Dispersion par un effet. Exemple : un Leader avec 10000 de puissance reçoit -15000 de puissance par une capacité. La puissance du Leader est désormais de -5000.

### ► Icones de coût de capacité

• Certains coûts de capacité apparaissent comme des icones, comme celui-ci : ① Le chiffre à l'intérieur du ○ indique le nombre de cartes de votre Zone d'Énergie que vous devez passer en mode Inertie pour payer son coût.

Exemple : ③ indique que vous devez passer 3 cartes de votre Zone d'Énergie en mode Inertie.

• Parfois, le coût d'une capacité comporte un ou plusieurs icones colorés. Ces icones indiquent que vous devez passer des cartes d'Énergie de la même couleur que l'icône en mode Inertie. Exemple : ●● indique que vous devez passer 2 cartes d'énergie bleues dans votre Zone d'Énergie en mode Inertie.

### ► Perte de Marqueurs des Cartes Unisson

Quand une Carte Unisson perd un marqueur (en combat ou autrement), tous les effets continu l'affectant, incluant les effets modifiant sa puissance, sont réinitialisés. Quand une Carte Unisson n'a plus de marqueurs, elle est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

## Capacités

### ► Alliance

Capacité **Auto**, qui s'active quand la carte avec la capacité attaque. Elle prend effet quand vous passez les cartes indiquées par **Alliance** en mode Inertie.

### ► Apparition

Capacité **Activation:Combat** qui peut être activée quand vous avez des cartes dans votre Zone de Combo qui correspondent aux couleurs indiquées par **Apparition** . Cette capacité peut être activée lors de l'Étape d'Attaque au cours de votre tour ou lors de l'Étape de Défense au cours du tour de votre adversaire. Quand elle s'active, vous jouez la carte avec **Apparition** .

### ► Barrière

Capacité **Permanent** . Les cartes avec **Barrière** ne peuvent pas être ciblées par les capacités de votre adversaire.

### ► Bloqueur

Capacité **Auto** qui s'active lorsque votre adversaire attaque. En passant une carte avec **Bloqueur** en mode Inertie, la cible de l'attaque de votre adversaire est transférée à cette carte.

### ► Combattant de l'Univers 7

Capacité **Permanent** . Toutes vos cartes (Univers 7) dans toutes les zones sont considérées comme si elles n'avaient pas de coût de couleur.

### ► Contre

Ces capacités sont activées depuis votre main en réaction à des actions spécifiques de votre adversaire. Exemple : **Contre : Mise en jeu** est activée en réaction au fait que votre adversaire joue une carte de Combat ou **active/résout** une capacité qui pourrait jouer une carte de Combat.

**Contre : Attaque** peut être activée en réaction au fait que votre adversaire attaque. (même si vous utilisez **Contre : Attaque** pour annuler une attaque, toute capacité censée s'activer lors d'une attaque s'active bel et bien)

Les cartes avec **Contre** sont placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire après usage, sauf indication contraire.

### ► Coup Critique

Capacité **Permanent** . Quand une carte avec **Coup Critique** inflige des dégâts à votre adversaire en attaquant, celui-ci place des cartes depuis sa Zone de Vie dans sa Zone de Dispersion au lieu de les rajouter à sa main.

### ► Déflexion

Capacité **Permanent** . Les cartes avec **Déflexion** ne sont pas affectées par les capacités

**Contre : Mise en jeu** .

### ► Double Frappe/Triple Frappe/Quadruple Frappe

Capacités **Permanent** . Elles augmentent les dégâts infligés aux points de vie de votre adversaire quand vous remportez un combat contre son Leader. **Double Frappe** inflige 2 points de dégâts, **Triple Frappe** en inflige 3, et **Quadruple Frappe** en inflige 4. (si une carte possède plusieurs de ces capacités, prenez en compte la capacité qui inflige le plus de dégâts)

### ► Dragon Ball

Capacité **Permanent** qui affecte la construction du deck. Vous pouvez inclure un maximum de 7 cartes avec **Dragon Ball** en cumulant votre deck et votre side deck.

### ► Échange

Capacité **Activation** que vous pouvez activer lors de votre Phase Principale depuis votre Zone de Combat. Une fois que vous avez payé le coût indiqué par la capacité, vous pouvez choisir une des cartes de Combat spécifiées dans votre main et la jouer, puis vous retournez la carte de Combat qui a activé **Échange** dans la main de son propriétaire.

### ► Égide

Capacité **Activation:Combat** qui peut être activée lors de l'Étape de Défense durant le tour de l'adversaire. Vous activez cette capacité en plaçant des cartes qui correspondent à toutes les couleurs indiquées par **Égide** depuis votre main dans votre Zone de Dispersion, puis vous choisissez jusqu'à 2 cartes d'énergie et vous les passez en mode Action.

Exemple : pour **Égide Bleu/Jaune** , vous devez choisir une carte bleue et une carte jaune dans votre main et les placer dans votre Zone de Dispersion, ou choisir une carte dans votre main qui est à la fois bleue et jaune et la placer dans votre Zone de Dispersion.

### ► Espace-temps

Capacité **Activation** que vous ne pouvez activer que depuis votre main lors de votre Phase Principale quand le nombre de cartes dans votre Zone de Dispersion est plus grand ou égal au chiffre indiqué sur la carte. Vous pouvez jouer la carte qui a activé **Espace-temps** en envoyant toutes les cartes qui sont dans votre Zone de Dispersion dans votre Dimension parallèle. **Espace-temps** et **Espace-temps obscur** ne peuvent être activées qu'un total combiné d'une fois par tour.

### ► Espace-temps obscur

Si le nombre de cartes noires dans votre Zone de Dispersion est plus grand ou égal au chiffre dans le nom de la capacité, vous pouvez activer cette capacité depuis votre main lors de votre Phase Principale. En plaçant toutes les cartes qui sont dans votre Zone de Dispersion dans votre Dimension parallèle, vous pouvez jouer la carte qui a activé **Espace-temps obscur** .

**Espace-temps** et **Espace-temps obscur** ne peuvent être activées qu'une fois par tour au total.

### ► Étincelle

Les capacités avec **Étincelle** ne prennent effet que quand le nombre de cartes dans votre Zone de Dispersion est plus grand ou égal au chiffre indiqué par la capacité.

Exemple : **Étincelle 5** ne prend effet que quand vous avez au moins 5 cartes dans votre Zone de Dispersion.

### ► Éveil

Capacité **Activation** que vous pouvez activer (une fois les conditions requises remplies) lors de votre tour au cours de la Phase Principale ou de l'Étape d'Attaque, et lors du tour de votre adversaire, au cours de votre Étape de Défense. Les cartes qui se retournent avec **Éveil** conservent toutes les modifications vis à vis de leur puissance et de leur position qu'elles avaient avant d'être retournées.

### ► Éveil : Afflux

Un **Éveil** unique aux Leaders multicolores. Vous pouvez l'activer (après avoir réunies les conditions spécifiées) durant votre tour pendant la Phase Principale ou l'Étape d'Attaque, et durant le tour adverse pendant votre Étape de Défense. Les cartes se retournant via **Éveil** conservent les modifications de puissance et de position qu'elles avaient avant de se retourner.

### ► Évolution/Évolution-EX

Capacités **Activation** que vous pouvez activer depuis votre main lors de votre Phase Principale. Les cartes avec **Évolution** peuvent être jouées par dessus une carte de Combat spécifiée en payant le coût de couleur. Les cartes avec **Évolution** et **Évolution-EX** acquièrent les modifications de puissance et de position des cartes sur lesquelles elles sont placées.

### ► Évolution-Xeno

Capacité **Activation** que vous pouvez activer depuis votre main au cours de votre Phase Principale. Une fois que vous avez payé le coût de couleur et envoyé la carte spécifiée depuis votre Zone de Combat dans votre Dimension parallèle, vous pouvez jouer des cartes avec **ÉvolutionXeno** en mode Action.

### ► Explosion

Pour activer une capacité avec **Explosion** , vous devez prendre le nombre de cartes spécifié par la capacité sur le dessus de votre deck et les placer dans votre Zone de Dispersion.

Exemple : pour **Explosion 5** , vous devez prendre 5 cartes sur le dessus de votre deck et les placer dans

votre Zone de Dispersion pour l'activer.

### ► Frappe de la Victoire

Capacité **Permanent** . Quand vous infligez des dégâts aux points de vie de votre adversaire en attaquant avec une carte qui possède **Frappe de la Victoire** , vous remportez la partie.

### ► Fuite d'énergie

Capacité **Permanent** qui prend effet dans toutes les zones. Si une carte avec **Fuite d'énergie** est placée dans une Zone d'Énergie, elle doit être passée en mode Inertie.

### ► Immortalité

Capacité **Permanent** . Les cartes avec **Immortalité** ne peuvent pas être mises KO ou retirées de la Zone de Combat par des capacités ou des attaques de cartes de votre adversaire.

### ► Invocateur

Une capacité **Permanent** vous permettant de passer en mode inertie une source d'énergie multicolore rouge-bleu au lieu de payer le coût d'énergie d'une Carte Extra multicolore rouge-bleu.

### ► Lien

Une capacité avec **Lien** ne prend effet que si le nombre de cartes de Combat en jeu dans votre Zone de Combat est plus grand ou égal au chiffre indiqué dans le nom de la capacité. Si la capacité indique un type particulier de carte de Combat, vous devez avoir le nombre requis de cette carte de Combat en jeu pour que la capacité puisse être activée.

Exemple : **Lien 2** (Habitant de Namek) ne prend effet que si vous avez au moins 2 cartes de Combat (Habitant de Namek) dans votre Zone de Combat.

### ► Offrande

Capacité **Auto**, qui s'active lorsque vous jouez une carte. Lorsque **Offrande** s'active, votre adversaire devra faire un choix : soit choisir une carte de ses Points de Vie et la placer dans sa Zone de Dispersion, soit vous laisser piocher deux cartes.

### ► Réplique/Tri-offensive

Capacité **Auto**, qui s'active lorsqu'une carte attaque et qui repasse la carte qui a attaqué en mode Action après le combat, ce qui lui permet d'attaquer deux ou même trois fois en un seul tour. **Réplique** passe une carte en mode Action après un combat une fois par tour, et **Tri-offensive** , deux fois par tour.

### ► Résurrection

Capacité **Auto**, qui s'active quand une carte est mise KO. Vous pouvez l'activer en plaçant des cartes qui correspondent à toutes les couleurs indiquées par **Résurrection** depuis votre main dans votre Zone de Dispersion. Si vous faites ainsi, jouez la carte avec **Résurrection** depuis votre Zone de Dispersion avec la capacité annulée pour le reste du tour.

Exemple : pour **Résurrection Bleu/Vert** , vous devez choisir une carte bleue et une carte verte dans votre main et les placer dans votre Zone de Dispersion, ou choisir une carte dans votre main qui est à la fois bleue et verte et la placer dans votre Zone de Dispersion pour activer la capacité.

### ► Revitalisation **! Nouveau**

**Revitalisation** est une capacité **Activation:Principale**. Vous pouvez activer **Revitalisation** , placer une carte se trouvant sous la carte qui a activé **Revitalisation** dans la Zone de Dispersion de son propriétaire, et payer le coût de capacité spécifié pour rajouter la carte du dessus de votre deck à vos points de vie.

### ► Serviteur

Capacité **Permanent** . Les cartes avec Serviteur gagnent +10000 de puissance et ne peuvent pas passer en mode Action pendant votre Phase de Recharge.

### ► Souhait

Capacité **Activation** que vous pouvez activer lors de votre tour au cours de la Phase Principale ou de l'Étape d'Attaque, et lors du tour de votre adversaire, au cours de votre Étape de Défense. Vous devez avoir 7 cartes **Dragon Ball** dans votre Zone de Dispersion pour l'activer. Quand vous retournez une carte de l'autre côté avec **Vœu** , sa position ne change pas et elle acquiert toute modification de puissance.

### ► Souverain

Capacité **Activation:Principale** que vous pouvez activer en plaçant une de vos Cartes de Combat avec la capacité Serviteur au-dessous de votre deck pour piocher une carte.

### ► Successeur

Une capacité **Activation** que vous pouvez activer sur les Cartes de Combat de votre main. Activez-la, choisissez n'importe quel nombre de Cartes de Combat exclusivement vertes, exclusivement jaunes, ou multicolores vert-jaune dont le total des coûts d'énergie équivaut à celui de la carte avec **Successeur** , placez les cartes choisies dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire, puis jouez la carte avec **Successeur** depuis votre main.

### ► Super Combo

Capacité **Permanent** qui affecte la construction du deck. Vous pouvez inclure un maximum de 4 cartes avec **Super Combo** dans votre deck.

### ► Terrain

Capacité **Activation** que vous pouvez activer sur des cartes depuis votre main lors de votre Phase Principale. Une fois activées, les cartes avec **Terrain** sont placées dans la Zone de Combat. Certaines cartes Extra avec **Terrain** possèdent également d'autres capacités. Ces capacités ne sont actives que lorsque les cartes qui les possèdent sont placées dans la zone de Combat. Si vous activez une autre capacité **Terrain**, placez la carte avec **Terrain** précédente dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

### ► Ultimate

Capacité **Permanent** qui affecte la construction du deck. Vous ne pouvez inclure qu'une seule carte avec **Ultimate** dans votre deck.

### ► Unique

Capacité **Permanent** . Seul un seul exemplaire d'une carte avec **Unique** peut être jouée dans votre Zone de Combat.

### ► Union/Union-Potara/Union-Fusion/Union-Absorption

Les capacités **Union** sont des capacités **Activation** qui peuvent être activées lors de votre Phase Principale.

**Union-Potara** peut être activée depuis votre main. Une fois que vous avez payé le coût indiqué par la capacité, vous jouez la carte par dessus les cartes de Combat spécifiées qui sont les unes sur les autres formant une seule carte de Combat en mode Action. Une carte jouée avec **Union-Potara** acquiert les modifications de puissance des cartes placées sous elle.

**Union-Fusion** peut être activée depuis votre main. Une fois que vous avez payé le coût de couleur et placé les cartes spécifiées de la même puissance depuis votre main dans votre Zone de Dispersion, vous pouvez jouer la carte avec **Union-Fusion** en mode Action.

**Union-Absorption** peut être activée sur des cartes en jeu dans la Zone de Combat. Une fois que vous avez payé le coût de couleur et placé les cartes depuis les zones spécifiées sous une carte avec cette capacité, vous pouvez chercher une carte spécifiée dans votre deck et la jouer par dessus la carte avec **Union-Absorption** . Une carte jouée avec **Union-Absorption** acquiert toutes les modifications de puissance et de position des cartes placées sous elle.

### ► Vengeance

Capacité mot-clé **Auto**, décrite ainsi : "Lorsque cette carte est attaquée, mettez KO la carte attaquante après le combat."

### ► Vœu

Capacité **Activation** que vous pouvez activer lors de votre tour au cours de la Phase Principale ou de l'Étape d'Attaque, et lors du tour de votre adversaire, au cours de l'Étape de Défense. Vous devez avoir 7 cartes **Dragon Ball** dans votre Zone de Dispersion pour pouvoir l'activer. Les cartes qui se retournent avec **Vœu** conservent toutes les modifications vis à vis de leur puissance et de leur position qu'elles avaient avant d'être retournées.

### ► Vortex

Capacité **Permanent** . Elle vous permet d'activer **Espace-temps** et **Espace-temps obscur** au total deux fois par tour, les deux cumulés.