

DRAGON BALL SUPER CARD GAME MASTERS

Version 3.02
Dernière M&J : 9/5/2025

SOMMAIRE

0. Introduction	7
0-1. Bienvenue dans le jeu Dragon Ball Super Card Game Masters	7
0-2. Principes fondamentaux (Règle Zéro)	7
0-3. Terminologie des règles	8
1. Vocabulaire de base	11
1-1. Énergie	11
1-2. Coût d'Énergie	11
1-3. Énergie Z	11
1-4. Coût d'Énergie Z	11
1-5. Capacités	12
1-6. Coût de Capacité	13
1-7. Effets	13
1-8. Couleurs	14
1-9. Côté face et côté dos d'une carte	14
1-10. Position des cartes / Mode Action et mode Inertie	14
1-11. Marqueurs	15
1-12. Points de vie	15
1-13. Dégâts	15
1-14. Marqueurs Énergie	15
2. Détails d'une carte	15
2-1. Type de carte	16
2-2. Couleur	16
2-3. Nom de carte	16
2-4. Texte/Case de texte	16
2-5. Coût d'Énergie	17
2-6. Coût d'Énergie Z	17
2-7. Puissance	17
2-8. Puissance de Combo	17
2-9. Coût de Combo	17
2-10. Nom de personnage	17
2-11. Origine	17
2-12. Ère	17
2-13. Illustration	18
2-14. Numéro de carte	18
2-15. Rareté	18
2-16. Bloc	18
2-17. Numéro de bloc	18
2-18. Droits	18

3. Les Zones	19
3-1. Zones et déplacements dans les Zones	19
3-2. Zone du Deck	20
3-3. La main	20
3-4. Zone de Dispersion	20
3-5. Zone du Leader	20
3-6. Zone de Combat	21
3-7. Zone de Combo	21
3-8. Zone d'Énergie	21
3-9. Zone de Vie	21
3-10. Dimension parallèle	21
3-11. Zone Unisson	21
3-12. Zone du Deck Z	22
3-13. Zone d'Énergie Z	22
4. Déclarer des Actions	23
4-1. Timing libre	23
4-2. Points de contrôle	23
4-3. Fenêtres de contre	23
5. Actions de base	24
5-1. Piocher des cartes	24
5-2. Choisir	24
5-3. Payer un coût d'Énergie	24
5-5. Jouer des cartes	25
5-6. Payer un coût de Combo	26
5-7. Effectuer une Combo	26
5-8. Payer un coût de Capacité	26
5-9. Activations	27
5-10. Infliger/Subir des dégâts	27
5-11. Mélanger	27
5-12. Mettre KO des cartes	27
5-13. Retirer des marqueurs	28
5-14. Payer un coût d'Énergie Z	28
6. Préparatifs de jeu	29
6-1. Leaders et decks	29
6-2. Préparatifs d'avant-jeu	29
7. Déroulement d'une partie	30
7-1. Structure d'un tour	30
7-2. Phase de Recharge	30
7-3. Phase principale	31
7-4. Phase de Fin	31
8. Attaques et combats	32
8-1. Attaques et combats	32
8-2. Étape d'Attaque	33
8-3. Étape de Défense	33
8-4. Étape des Dégâts	34
8-5. Étape de Fin de Combat	34

9. Activer/Résoudre des Capacités et des effets	35
9-1. Capacités valides ou annulées	35
9-2. Règles communes sur l'Activation	35
9-3. Capacités et effets	36
9-4. Activer une Capacité [Activation]	36
9-5. Les Capacités [Permanent]	36
9-6. Activer une Capacité [Auto.]	36
9-7. Activer une Capacité [Contre]	39
9-8. Résoudre des effets immédiats	41
9-9. Résoudre des effets continus	41
9-10. Résoudre des effets de remplacement	41
9-11. Résoudre des effets spéciaux	41
9-12. Information finale d'une carte	42
10. Caractéristiques des Leaders	42
10-1. Les Leaders	42
11. Caractéristiques des cartes de Combat	42
11-1. Les cartes de Combat	42
12. Caractéristiques des Extras	42
12-1. Les Extras	42
12-2. Procédure d'activation de Capacité d'une Extra	42
12-3. Ne pas parvenir à activer la Capacité d'une Extra	43
13. Caractéristiques des Unissons	43
13-1. Les Unissons	43
13-2. Jouer une Unisson	43
13-3. Évolution d'une Unisson	44
13-4. Payer le coût de Capacité de marqueurs ([X])	44
13-5. Combats d'une Unisson	45
14. Caractéristiques des cartes Z	45
14-1. Les cartes Z	45
15. Caractéristiques des Leaders Z	45
15-1. Les Leaders Z	45
16. Caractéristiques des cartes de Combat Z	46
16-1. Les cartes de Combat Z	46
16-2. Jouer une carte de Combat Z	46
17. Caractéristiques des Extras Z	46
17-1. Les Extras Z	46
17-2. Quand l'Extra Z d'un joueur est placée dans une Zone de Combat	47
18. Caractéristiques des Unissons Z	47
18-1. Les Unissons Z	47
18-2. Jouer une Unisson Z	47
19. Caractéristiques des jetons	48

20. Formulations établies	49
20-1. Contraction ou omission de texte	49
20-2. Choisissez X	49
20-3. D'origine	50
20-4. Non affecté par des Capacités	50
20-5. Capacités mentionnant X (Nombres indéterminés)	50
20-6. Total de X cartes	50
20-7. Défausser	50
20-8. Transférer des cartes dans la Dimension parallèle	50
20-9. Prendre le contrôle de cartes	50
20-10. Retirer de la partie	50
20-11. Révéler des cartes	51
20-12. Regarder des zones secrètes	51
20-13. Sauter des tours/phases/étapes	51
20-14. Vous ne pouvez pas faire A à moins de faire B	51
20-15. Quand une déclaration a été faite	51
20-16. Si vous faites ainsi	51
20-17. Dans le cas contraire	52
20-18. “ ” (Texte utilisé pour indiquer une Capacité dans une Capacité)	52
20-19. (Pouvoir) utiliser <carte indiquée> en tant qu’Énergie	52
20-20. Autre(s) que	52
21. Application de règle	52
21-1. Bases de l’application de règle	52
21-2. Application de l’évaluation de défaite	52
21-3. Application des dégâts	52
21-4. Application de Combo invalide	53
21-5. Application de règle lors de placement par-dessus une carte spécifique	53
21-6. Application de règle lorsque la puissance d’une carte passe à zéro ou moins	53
21-7. Application de règle lorsqu’un marqueur est retiré d’une carte Unisson	53
21-8. Application de règle lorsque la puissance d’une carte Unisson passe à zéro ou moins	53
21-9. Application de règle lorsqu’une carte Unisson a zéro marqueur ou moins	53
21-10. Application de règle pour les Leaders retournés	54
21-11. Application de règle lors de dépassement de limite du nombre de cartes autorisées sous certaines conditions	54
21-12. Application de règle lorsqu’une carte avec [Ultimate] est retirée de la partie via un effet d’[Ultimate]	54
21-13. Application de règle lorsque le maître d’une carte ou d’une Capacité change	54
21-14. Application de règle lorsqu’une carte de Combat est mise KO	54
21-15. Application de règle lorsqu’une carte est retirée de la partie via une carte Z quittant une zone	54
22. Mots-clefs et Capacités-clefs	55
22-1. Les mots-clefs et les Capacités-clefs	55
22-2. [Éveil] ([Éveil : Afflux])	55
22-3. [Terrain]	55
22-4. [Bloqueur]	55
22-5. [Évolution] ([Évolution-EX] [Évolution-Xeno])	55
22-6. [Coup Critique]	56
22-7. [Frappe]	56
22-8. [Réplique], [Tri-offensive]	57

22-9. [Vengeance]	57
22-10. [Contre]	57
22-11. [Une fois par tour]	58
22-12. [Immortalité]	58
22-13. [Union]	58
22-14. [Ultimate]	59
22-15. [Espace-temps] ([Espace-temps X])	59
22-16. [Barrière]	60
22-17. [Super Combo]	60
22-18. [Frappe de la Victoire]	60
22-19. [Combattant de l'Univers 7]	60
22-20. [Déflexion]	60
22-21. [Lien] ([Lien X])	60
22-22. [Échange] ([Échange X])	60
22-23. [Espace-temps obscur] ([Espace-temps obscur X])	61
22-24. [Vortex]	61
22-25. [Vœu]	61
22-26. [Étincelle] ([Étincelle X])	61
22-27. [Explosion] ([Explosion X])	61
22-28. [Dragon Ball]	61
22-29. [Apparition] ([Apparition XY])	61
22-30. [Égide] ([Égide XY])	62
22-31. [Fuite d'énergie]	62
22-32. [Alliance] ([Alliance XY])	62
22-33. [Offrande]	62
22-34. [Résurrection] ([Résurrection XY])	62
22-35. [Héroïque]	63
22-36. [Diabolique]	63
22-37. [Invokeur]	63
22-38. [Successeur]	63
22-39. [Unique]	63
22-40. [Serviteur]	63
22-41. [Souverain]	63
22-42. [Revitalisation]	64
22-43. [Boost d'Esprit] ([Boost d'Esprit X])	64
22-44. [Limite] ([Limite X])	64
22-45. [Transmission] ([Transmission XY])	64
22-46. [Éveil Z]	65
22-47. [Pile Z X]	65
23. Autres points importants	65
23-1. Boucle infinie	65
23-2. Cartes placées sous d'autres cartes	66
23-3. Sources	66
23-4. Effets multiples ne pouvant pas être traités ensemble	67

0. Introduction

Ce document est le fondement sur lequel repose le jeu Dragon Ball Super Card Game Masters. Les règles ci-dessous sont séparées en sections numérotées. Les textes n'étant pas des règles sont rédigés en italique. Ce texte sera mis à jour si nécessaire.

0-1. Bienvenue dans le jeu Dragon Ball Super Card Game Masters

0-1-1. L'univers

Dans ce jeu, les joueurs utilisent des cartes représentant des personnages, des lieux et des scènes du manga, du dessin animé et de différents jeux vidéo « Dragon Ball ».

0-1-2. Nombre de joueurs

Ce jeu est prévu pour être joué à deux joueurs (0-3-2), un contre un. Les règles suivantes ne sont pas prévues pour des parties à trois joueurs ou plus.

0-1-3. Défaite et fin d'une partie

Le jeu se termine lorsqu'un joueur perd la partie. Quand l'adversaire d'un joueur perd la partie et que ce joueur n'a pas perdu, il remporte alors la partie.

Lorsqu'un des deux joueurs remplit une des conditions de défaite, il perd la partie immédiatement. (21-2)

0-1-3-2. Les conditions de défaite pour un joueur sont les suivantes :

- Plus de cartes dans sa Zone de Vie.
- Plus de cartes dans sa Zone du Deck.

0-1-3-3. Quand les deux joueurs remplissent une condition de défaite simultanément, la partie se termine sur un match nul.

0-1-3-4. Les joueurs peuvent concéder la partie à n'importe quel moment. Lorsqu'un joueur concède, il perd immédiatement et la partie se termine. (0-2-2-1)

0-1-3-5. Certaines cartes peuvent provoquer la victoire ou la défaite d'un joueur. À l'instant où l'effet d'une carte provoquant une victoire ou une défaite se résout, le joueur en question perd ou gagne, et la partie se termine. (21-2)

0-1-3-6. Lorsque la partie se termine, les deux joueurs récupèrent toutes les cartes qui leur appartiennent.

0-2. Principes fondamentaux (Règle Zéro)

0-2-1. Les principes fondamentaux suivants seront toujours prévalents sur toutes les autres règles et effets existants.

0-2-2. Quand un texte de carte contredit les Règles officielles autres que celles des Principes fondamentaux en 0-2, le texte devient prioritaire sur les règles.

0-2-2-1. L'abandon d'une partie ne peut être influencé par aucune carte. Il est également impossible de forcer un joueur à abandonner via les effets de cartes, de même que la défaite par abandon n'est sujette à aucun effet de remplacement.

0-2-2-2. Cependant, les règles des sections suivantes sont prioritaires sur les effets des cartes :

- 3-1-6-1. • 3-5-3. • 5-7-2-1. • 21-6-2. • 21-9-2.

0-2-3. Sauf indication contraire, les effets de cartes sont résolus dans l'ordre indiqué sur la carte.

0-2-4. S'il est demandé à un joueur d'effectuer une action impossible pour quelque raison que ce soit, l'action ne sera pas effectuée. De même, si un effet demande à un joueur de réaliser une série d'actions, et que certaines de ces actions sont impossibles à réaliser, le joueur réalise le plus d'actions possible.

0-2-4-1. Si une action vous demande de changer l'état de quelque chose se trouvant déjà dans l'état demandé, l'état de ce quelque chose ne se modifiera pas à nouveau et l'action ne sera pas réalisée. De plus, les demandes pour passer quelque chose dans un état demandé ou les conditions demandant de vérifier si quelque chose a atteint un certain état ne sont pas remplies.

- 0-2-4-2. Si pour une raison quelconque, une action doit être effectuée zéro fois ou un nombre de fois négatif, cette action ne sera pas réalisée. Un nombre négatif d'actions ne permet pas de réaliser l'action de façon inverse.
- 0-2-5. Si l'effet d'une carte ordonne à un joueur de réaliser une certaine action, mais que, dans le même temps, un autre effet en cours interdit cette action, c'est toujours l'effet interdisant l'action qui l'emporte.
- 0-2-6. Si l'effet d'une carte ordonne à un joueur de passer une carte en mode Inertie (1-10-1-2) et en mode Action (1-10-1-1) simultanément, c'est l'effet qui demande de passer la carte en mode Inertie qui l'emporte.
- 0-2-7. Si une valeur numérique est bloquée à une valeur spécifique et est augmentée/diminuée simultanément alors que le texte de l'effet d'une carte est valide, l'effet qui la bloque à une valeur spécifique l'emporte toujours.
- 0-2-8. Si pour une raison quelconque, il est demandé à plusieurs joueurs de réaliser un certain choix simultanément, c'est le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) qui fait son choix en premier.
- 0-2-9. Si pour une raison quelconque, il est demandé à un joueur de réaliser simultanément plusieurs actions qui ne sont pas définies par les règles, les actions sont effectuées simultanément. Lorsque vous les effectuez, elles sont traitées comme s'il n'y avait pas de différence de temps entre leurs étapes, et l'état de la partie reste inchangé pendant la réalisation de ces actions.
- 0-2-10. S'il est demandé à un joueur de choisir un nombre, sauf indication contraire, le joueur doit choisir un nombre entier (zéro ou plus). Il n'est pas possible de choisir un nombre inférieur à un, négatif ou fractionnaire.
- 0-2-10-1. Lorsqu'une carte ou une règle indique un nombre maximum avec « jusqu'à », tant qu'il n'y a pas d'indication sur le nombre minimum, il est possible de choisir le nombre zéro.
- 0-2-11. Si l'effet d'une carte modifie les informations d'une autre carte, tant qu'il n'y a pas d'indication ou de définition dans les règles, les nombres sur les cartes ne peuvent pas devenir des nombres fractionnaires inférieurs à un. Si ces nombres (autres que la puissance) deviennent négatifs, ils sont traités comme zéro (sauf quand ils sont sujets à des augmentations ou des diminutions ultérieures).

0-3. Terminologie des règles

- 0-3-1. Les termes utilisés dans ce manuel sont définis ci-dessous :
- 0-3-2. Le joueur
Le terme « joueur » désigne la personne qui participe au jeu Dragon Ball Super Card Game, partage et gère des informations durant le jeu.
- 0-3-2-1. Le « joueur actif » est le joueur en train d'effectuer son tour. Le « joueur non-actif » est le joueur qui n'est pas en train d'effectuer son tour.
- 0-3-2-2. Quand le texte d'une carte utilise le mot « vous » ou « votre/vos », il se réfère au joueur en train de résoudre une Capacité. Quand le texte d'une carte indique le mot « adversaire », il se réfère au joueur autre que vous.
- 0-3-3. Propriétaire
Le terme « propriétaire » indique la personne qui a monté le deck dans lequel la carte se trouve.
- 0-3-3-1. Une carte est possédée par le joueur qui avait la carte à l'origine dans son deck ou son deck Z, ou qui a commencé la partie avec la carte en tant que Leader.
- 0-3-4. Maître
Le terme « maître » désigne le joueur en train d'utiliser une carte, une Capacité ou un effet.
- 0-3-4-1. Le maître d'une carte placée dans une certaine zone est le joueur auquel cette zone appartient

- 0-3-4-2. Le maître d'une Capacité [Activation] est le maître de la carte possédant la Capacité ou le maître de l'effet généré par cette Capacité.
- 0-3-4-3. Le maître d'une Capacité [Permanent] est le maître de la carte possédant la Capacité ou le maître de l'effet généré par cette Capacité.
- 0-3-4-4. Le maître d'une Capacité [Auto.] est le maître de la carte possédant la Capacité ou le maître de l'effet généré par cette Capacité.
- 0-3-4-5. Le maître d'une Capacité [Contre] est le maître de la carte possédant la Capacité ou le maître de l'effet généré par cette Capacité.
- 0-3-5. Les Zones de jeu**
Le terme « Zone » indique l'endroit où sont placés les objets (principalement les cartes) pendant une partie.
- 0-3-6. Conditions de déclenchement**
Terme désignant les conditions présentes dans le texte de Capacités [Auto.] ou de Capacités similaires qui, lorsqu'elles sont remplies, vous autorisent à déclarer l'activation de la Capacité. Par exemple : « quand un joueur effectue une action spécifique », « quand une phase ou une étape spécifique commence (ou se termine) », « quand un événement spécifique se déroule suite à une application de règle » etc.
- 0-3-7. Suspens/État de suspens**
Terme indiquant généralement le moment où les conditions de déclenchement d'une Capacité [Auto.] sont remplies (9-6) ou quand les conditions d'une fenêtre de contre d'une Capacité [Contre] sont remplies (22-10-3).
- 0-3-8. Résolution**
Lorsque vous effectuez les actions indiquées par l'effet d'une Capacité, vous les « résolvez ». (9)
- 0-3-9. Application**
Lorsque vous effectuez des actions indiquées par les règles du jeu, vous les « appliquez ».
- 0-3-10. Actions**
Terme désignant toutes les actions prises par les joueurs lors du déroulement d'une partie.
- 0-3-11. Informations**
Elles incluent les détails d'une carte (2), la zone où une carte est placée (3), combien de marqueurs une carte a sur elle (1-11), par quels effets continus (9-9) une carte est affectée, si la carte est publique ou non (0-3-12), si elle est en mode Action ou Inertie (1-10), si elle est en mode Caché ou Révélé (1-10), combien de cartes sont placées dans telle zone, etc.
- 0-3-12. Publique/caché**
Les cartes et informations publiques peuvent être vues par tous les joueurs. Les informations cachées se réfèrent aux autres cartes et informations qui ne sont pas publiques.
- 0-3-13. Cible**
Terme indiquant par exemple une carte, un joueur, une zone ou une action indiquée dans une règle ou une Capacité.
- 0-3-14. Ignorer**
Terme utilisé pour se référer à une situation dans laquelle un joueur avance dans la partie en considérant un événement ou une information ciblée comme inexistante.
- 0-3-15. Non affecté**
Terme utilisé pour indiquer un joueur qui ignore une cible tout en poursuivant la partie.
- 0-3-16. Échouer**
Terme utilisé pour indiquer qu'une règle est impossible à appliquer, un effet impossible à résoudre ou qu'une situation similaire est en train de se dérouler. Si la situation est remplacée par une autre, elle n'est alors plus réalisée et n'est donc plus considérée comme ayant échoué. (1-7-2-3)

1. Vocabulaire de base

1-1. Énergie

- 1-1-1. Le terme « Énergie » désigne les cartes placées dans la Zone d’Énergie (3-8).
- 1-1-2. Les Énergies sont principalement utilisées pour payer les coûts d’Énergie, les coûts de Combo et les coûts de Capacité.

1-2. Coût d’Énergie

- 1-2-1. Chiffre indiquant le coût nécessaire pour jouer une carte depuis la main d’un joueur ou activer sa Capacité. Le coût d’énergie peut être divisé en deux types de coût : le « coût total » et le « coût de couleur ».
- 1-2-2. Le coût total fait référence au total numérique des coûts d’énergie, incluant les coûts de couleur.
 - 1-2-2-1. Si le coût total est inférieur au coût de couleur, il représente alors le total numérique du coût de couleur.
 - 1-2-2-2. Certains coûts d’Énergie sont représentés par X. Ils font référence au « coût X ».
 - 1-2-2-2-1. Quand un coût d’énergie est payé, si X n’est pas défini par la carte ou la Capacité, c’est le maître de la carte qui détermine la valeur de X.
 - 1-2-2-2-2. Dans une situation autre qu’un paiement de coût d’énergie (par exemple après qu’une carte est entrée en jeu), si X n’est pas défini par la carte ou la Capacité, la valeur X sera de 0.
- 1-2-3. Le coût de couleur fait référence au nombre de cartes de la couleur indiquée devant être inclus lors du paiement du coût d’énergie, comme indiqué dans le coût de couleur.
 - 1-2-3-1. Si un effet de carte réduit un coût de couleur, il le réduit simplement du montant indiqué ; il ne peut pas réduire le coût à une fraction inférieure à zéro.
 - 1-2-3-2. Quand le texte d’une carte et de Capacités-clefs demande de « considérer quelque chose comme s’il n’avait pas de coût de couleur », les couleurs du coût de couleur sont ignorées.
 - 1-2-3-3. Les coûts de couleur pour certaines Capacités sont indiqués avec les symboles de couleur ○ : chaque symbole représente un coût de Capacité de la couleur ○.
- 1-2-4. Lorsqu’un texte de carte fait référence à un coût d’énergie, il indique le coût d’énergie de cartes de Combat, d’Extras et d’Unissons.
- 1-2-5. Lorsqu’une Capacité fait référence à une information concernant le coût d’Énergie d’une carte, elle indique les informations suivantes :
 - 1-2-5-1. Si le coût de couleur de la carte est inférieur ou égal au coût total, il se réfère au coût total.
 - 1-2-5-2. Si le coût total de la carte est inférieur au coût de couleur, il représente alors le total numérique du coût de couleur.
 - 1-2-5-3. Quand un coût X n’est pas défini, considérez X comme égal à 0 et suivez les instructions de 1-2-5-1 ou 1-2-5-2.

1-3. Énergie Z

- 1-3-1. Le terme « Énergie Z » désigne les cartes placées dans la Zone d’Énergie Z (3-13).
- 1-3-2. Les cartes placées dans la Zone d’Énergie Z sont principalement utilisées pour payer des coûts d’Énergie Z.

1-4. Coût d’Énergie Z

- 1-4-1. Indique le nombre d’Énergies Z nécessaires pour déclarer l’action de la Capacité [Éveil Z] d’un Leader Z, pour jouer une carte de Combat Z ou placer une Extra Z dans la Zone de Combat.
 - 1-4-1-1. Certains coûts d’Énergie Z sont représentés avec X.
 - 1-4-1-1-1. Lorsque vous payez un coût d’Énergie Z, si X n’est pas défini par la carte ou la Capacité, c’est le maître de la carte qui détermine la valeur de X.

1-4-1-1-2. Dans une situation autre qu'un paiement de coût d'Énergie Z (par exemple après qu'une carte est entrée en jeu), si X n'est pas défini par la carte ou la Capacité, la valeur X sera de 0.

1-5. Capacités

1-5-1. Les Capacités sont les textes à l'intérieur des cases de texte (2-4). Elles décrivent les actions de jeu.

1-5-2. Une Capacité est rédigée avec le type de Capacité au début de son texte, ou en tant que Capacité-clef. (22-1-1)

1-5-2-1. Dans certains cas, certaines Capacités utilisent les guillemets (« ») ou un point (•) juste devant leur type. (20-18)

1-5-3. Il existe quatre types de Capacités : [Activation], [Permanent], [Auto.] et [Contre].

1-5-4. [Activation] (9-4)

Les Capacités [Activation] sont des Capacités qu'un joueur peut activer et déclarer en payant leur coût de Capacité (1-6) et en remplissant leurs conditions de jeu quand il reçoit un timing libre (4-1).

1-5-4-1. Il existe trois catégories de Capacité [Activation] : [Activation : Principale], [Activation : Combat] et [Activation : Principale/Combat].

1-5-4-1-1. Le joueur actif peut activer et déclarer les Capacités [Activation : Principale] ou [Activation : Principale/Combat] pendant sa phase principale (7-3).

1-5-4-1-2. Le joueur actif peut activer et déclarer les Capacités [Activation : Principale] ou [Activation : Principale/Combat] pendant son étape d'Attaque (8-2).

1-5-4-1-3. Le joueur non actif peut activer et déclarer les Capacités [Activation : Combat] ou [Activation : Principale/Combat] pendant son étape de Défense (8-3).

1-5-4-2. Les Capacités [Activation] sont rédigées sur les cartes comme suit : « [Activation : Principale] Coût de Capacité : effet », « [Activation : Combat] Coût de Capacité : effet » ou « [Activation : Principale/Combat] Coût de Capacité : effet ». Le texte devant les deux points « : » indique le coût nécessaire pour activer la Capacité [Activation], et le texte qui suit indique son effet.

1-5-4-3. Certaines Capacités [Activation] de cartes de Combat ou Leaders ne possèdent pas de coût de Capacité. Ces Capacités sont rédigées sur les cartes comme suit : « [Activation : Principale] (effet) », « [Activation : Combat] (effet) » ou « [Activation : Principale/Combat] (effet) ».

1-5-5. [Permanent] (9-5)

Les Capacités [Permanent] sont des Capacités générant un certain effet sur le jeu de façon continue, tant qu'elles sont valides.

1-5-5-1. Les Capacités [Permanent] sont rédigées sur les cartes comme suit : « [Permanent] (effet) ».

1-5-6. [Auto.] (9-6)

Les Capacités [Auto.] se mettent automatiquement en état de suspens lorsque la condition de déclenchement (0-3-6) décrite dans le texte est remplie, et sont activées et résolues à un point de contrôle (4-2). Si une Capacité [Auto.] a un coût de Capacité, il doit être rempli pour activer et résoudre la Capacité.

1-5-6-1. Certaines Capacités [Auto.] sont rédigées sur les cartes comme suit : « [Auto.] Coût de Capacité : (effet) ».

1-5-6-2. [Auto.] Les effets sont rédigés dans le texte de la carte de façon suivante : « Quand (Condition de déclenchement) se lance, effectuez (effet) ».

1-5-6-3. Quand une condition de déclenchement d'une Capacité [Auto.] est remplie en dehors d'un point de contrôle, la Capacité est activée et résolue au point de contrôle suivant.

1-5-6-4. Quand une condition de déclenchement d'une Capacité [Auto.] est remplie durant un point de contrôle, la Capacité est activée et résolue pendant le point de contrôle.

1-5-7. [Contre] (9-7)

Les Capacités [Contre] peuvent seulement être activées et déclarées lorsqu'une fenêtre de contre aux conditions remplies se présente (4-3). Consultez la section [Contre] pour plus d'informations.

- 1-5-9. Certains textes donnent des explications détaillées de Capacités-clefs ou de Capacités entre parenthèses. Ce sont des « notes explicatives ». Les notes explicatives font partie du texte, mais leur objectif est simplement de fournir de plus amples explications sur les Capacités ; elles n'ont aucune influence sur la partie.
- 1-5-8-1. Dans certains cas, le texte des Capacités est précisé entre parenthèses pour faciliter leur compréhension.
- 1-5-9. Certains textes utilisent parfois l'expression « sans Capacité » pour désigner des cartes sans texte.

1-6. Coût de Capacité

- 1-6-1. Les Capacités [Activation], [Auto.] ou [Contre] peuvent avoir certaines actions indiquées devant les deux points « : » de leur texte. C'est le coût de Capacité de la Capacité en question.
- 1-6-2. « Payer le coût de Capacité » signifie « effectuer l'action indiquée par le coût de Capacité ».
- 1-6-3. Si un coût de Capacité indique plusieurs actions, effectuez-les dans l'ordre de la phrase en partant du début du texte.
- 1-6-4. Si d'autres effets rajoutent des coûts de Capacité après cela, poursuivez les effets suivant leur ordre de résolution.
- 1-6-5. Les coûts de Capacité peuvent inclure les symboles suivants :
 - 1-6-5-1. Certains coûts de Capacité possèdent un cercle avec un chiffre à l'intérieur (exemple : ①). Ce symbole indique le nombre d'Énergies à choisir et à passer en mode Inertie.
 - 1-6-5-2. Certains coûts de Capacité possèdent un ou plusieurs cercles de couleur. Ce symbole indique la couleur et le nombre des Énergies à choisir et à passer en mode Inertie.
 - 1-6-5-3. Les coûts de Capacité peuvent inclure des textes avec des mots-clefs (22-1-2).
 - 1-6-5-4. Certains coûts de Capacité sont rédigés sur les cartes comme suit : « [X] ». Ils indiquent les coûts de Capacité des marqueurs. (13-4)

1-7. Effets

- 1-7-1. Un effet est la partie d'une Capacité autre que le coût de Capacité.
- 1-7-2. Les effets sont divisés en trois catégories : les effets immédiats, les effets continus et les effets de remplacement. Ils appartiennent à une ou à plusieurs de ces catégories.
 - 1-7-2-1. Les effets immédiats (9-8)
Un effet immédiat est un effet dont les instructions sont effectuées pendant sa résolution et dont l'effet prend fin de suite. Les effets des Capacités : « Piochez une carte » ou « Placez cette carte dans votre Zone de Dispersion » sont des effets immédiats.
1-7-2-1-1. Certains effets immédiats ont des « effets retardés » qui effectueront des instructions suivant le timing indiqué pour l'effet activé. Ce timing est séparé du timing d'activation de l'effet immédiat.
Par exemple : Les effets immédiats retardés sont des effets qui se résolvent à un timing indiqué, comme pour une Capacité [Activation : Principale] qui précise un timing d'activation « à la fin du tour » ou « quand votre adversaire attaque avec une carte de Combat ».
 - 1-7-2-2. Les effets continus (9-9)
Un effet continu est un effet valide le temps d'une durée déterminée (incluant les durées non précisées comme « Pour toute la durée de la partie »). Les effets des Capacités telles que « Pour toute la durée du combat, cette carte gagne +5000 de

puissance » sont des effets continus. Quand une durée de temps est précisée, l'effet s'applique généralement jusqu'au point suivant dans le texte.

- 1-7-2-2-1. Certains effets continus ont des « effets retardés » qui effectueront des instructions suivant le timing indiqué pour l'effet activé. Ce timing est séparé du timing d'activation de l'effet continu.

Par exemple : Les effets continus retardés sont des effets qui se résolvent à un timing indiqué, comme pour une Capacité [Activation : Principale] qui précise un timing d'activation « Pendant le prochain combat » ou « Pendant la phase de Recharge de votre adversaire ».

- 1-7-2-3. Les effets de remplacement (9-10)

Un effet de remplacement est un effet qui, lorsqu'un certain événement se lance durant la partie, effectue un autre événement à la place. L'effet d'une Capacité « Quand vous faites A, faites B à la place » est un effet de remplacement.

1-8. Couleurs

- 1-8-1. Il existe cinq couleurs : rouge, bleu, vert, jaune et noir.

- 1-8-1-1. Certaines cartes possèdent plusieurs couleurs, telles que : rouge et bleu, ou encore vert et jaune.

- 1-8-1-1-1. Une carte possédant plusieurs couleurs est désignée en tant que « carte multicolore » dans le texte d'une carte.

- 1-8-1-1-1-1. Des cartes avec plusieurs couleurs X et Y sont désignées comme des « cartes multicolores XY » ou « cartes multicolores X/Y » dans le texte des cartes.

- 1-8-1-1-1-2. Les cartes qui se voient rajouter des couleurs additionnelles via des effets sont considérées comme si elles avaient toutes ces couleurs. Cependant, si la carte d'origine a seulement une couleur, cette dernière n'est pas considérée comme une carte multicolore, sauf indication contraire.

- 1-8-1-2. Certaines cartes font référence à des cartes « exclusivement (couleur) ». Ce sont des cartes qui n'ont qu'une seule couleur.

- 1-8-1-2-&. Si une carte n'a qu'une seule couleur à l'origine, mais gagne des couleurs via des effets, elle est alors considérée comme posséder toutes les couleurs additionnelles, mais lorsqu'il faut déterminer si c'est une carte unicolore ou non, elle sera alors considérée comme une carte unicolore de sa couleur d'origine.

- 1-8-2. Quand un texte ou des Capacités-clefs parlent de « la même couleur » ou de « exactement les mêmes couleurs », cela signifie que la carte concernée doit avoir exactement la même couleur ou combinaison de couleurs et aucune autre.

1-9. Côté face et côté dos d'une carte

- 1-9-1. Les cartes ont un côté face et un côté dos.

- 1-9-1-1. Le côté face d'un Leader peut être identifié avec le symbole « Leader de côté face » dans le coin en haut à droite. Le côté face des cartes autres que les Leaders peut être identifié grâce à leur numéro de carte (2-14).

- 1-9-1-2. Le côté dos d'un Leader peut être identifié avec le symbole « Leader de côté dos » dans le coin en haut à droite. Le côté dos des cartes autres que les Leaders peut être identifié grâce à une illustration des boules de cristal.



Leader Cards



Non-Leader Cards

1-10. Position des cartes / Mode Action et mode Inertie / Mode Caché et Mode Révélé

1-10-1. Pendant une partie, toutes les cartes dans la Zone du Leader, Zone de Combat, Zone d'Énergie et Zone Unisson doivent être positionnées de l'une des deux façons suivantes :

1-10-1-1. Mode Action : la carte devant vous doit être positionnée verticalement.

1-10-1-1-1. Si une carte a un design horizontal et se trouve dans la Zone du Leader, la Zone de Combat ou la Zone Unisson, elle est considérée comme étant en mode Action lorsqu'elle est positionnée de façon horizontale en face d'un joueur.

1-10-1-1-2. À titre d'exception, les cartes dans la Zone d'Énergie qui sont positionnées de façon verticale et le haut et le bas inversés sont considérées comme étant en mode Action.

1-10-1-1-2-1. Cependant, si une carte a un design spécial horizontal, 1-10-1-1-2 ne s'applique pas. Cette carte est considérée comme étant en mode Action lorsqu'elle est positionnée comme ci-dessous.



Active Mode in Energy Area



Active Mode in Battle Area

1-10-1-2. Mode Inertie : la carte devant vous doit être positionnée horizontalement.

1-10-1-2-1. Si une carte a un design horizontal et se trouve dans la Zone du Leader, la Zone de Combat ou la Zone Unisson, elle est considérée comme étant en mode Inertie lorsqu'elle est positionnée de façon verticale en face d'un joueur.

1-10-2. Pendant une partie, toutes les cartes dans la Zone du Leader, Zone de Combat, Zone d'Énergie et Zone Unisson doivent être positionnées de l'une des deux façons suivantes :

1-10-2-1. Mode Révélé : carte placée de face, de façon à ce que son côté face soit visible.

1-10-2-2. Mode Caché : carte placée sur le dos, de façon à ce que son côté dos soit visible. (23-5)

1-11. Marqueurs

1-11-1.Les marqueurs sont généralement placés sur des Unissons. Ils indiquent le statut des Unissons et leurs Capacités. (5-13) (13).

1-11-2.Le nombre de marqueurs posés sur une carte est un nombre entier positif.

1-12. Points de vie

1-12-1.Les « points de vie » désignent les cartes placées dans la Zone de Vie (3-9).

1-13. Dégâts

1-13-1.Les « Dégâts » désignent le moment où un joueur perd un point de vie, généralement à cause d'attaques ou de Capacités.

1-13-2.Les dégâts ne désignent que les effets qui « infligent des dégâts » ou « subissent des dégâts » et par les règles qui indiquent infliger des dégâts. La perte de vie causée par d'autres moyens, comme des effets qui demandent à un joueur de rajouter à sa main des cartes de ses points de vie, n'est pas considérée comme un dégât.

1-14. Marqueurs Énergie

1-14-1.Les marqueurs Énergie sont utilisés à la place des Énergies lorsque vous payez un coût d'Énergie, un coût de Combo ou un coût de Capacité.

1-14-2.Quand vous payez une Énergie, vous pouvez retirer un marqueur Énergie du jeu. Cela en revient à passer une carte de vos Énergies (de la même couleur que votre Leader) en mode Inertie.

1-14-3.Les marqueurs Énergie sont placés dans la Zone d'Énergie, mais ne sont pas considérés comme des cartes ou des Énergies. (3-8)

2. Détails d'une carte



Leader Card



Battle Card



- ① Type de carte (2-1) ② Couleur (2-2) ③ Nom de carte (2-3) ④ Texte/Case de texte (2-4) ⑤ Coût d'Énergie (2-5) ⑥ Coût d'Énergie Z (2-6) ⑦ Puissance (2-7) ⑧ Puissance de Combo (2-8) ⑨ Coût de Combo (2-9) ⑩ Nom de personnage (2-10) ⑪ Origine (2-11) ⑫ Ère (2-12) ⑬ Illustration (2-13) ⑭ Numéro de carte (2-14) ⑮ Rareté (2-15) ⑯ Bloc (2-16) ⑰ Numéro de bloc (2-17) ⑱ Droits (2-18)

2-1. Type de carte

- 2-1-1. Ce terme désigne le type de la carte.
2-1-2. Il existe cinq types de carte : les Leaders (10), les cartes de Combat (11), les Extras (12), les Unissons (13) et les cartes Z (14).

2-2. Couleur

- 2-2-1. Ce terme indique la ou les couleurs d'une carte. Une couleur de carte peut être indiquée dans le texte d'une Capacité ou pour payer un coût d'Énergie. (5-3)

2-3. Nom de carte

- 2-3-1. Ce terme désigne le nom fixé de la carte.

Même si une partie d'un nom de carte contient le même texte qu'une autre carte, les cartes sont considérées comme avoir des noms différents, à moins d'avoir exactement le même texte.

Par exemple : [Super Dragon Balls] est considéré comme un nom de carte différent de [Dragon Balls nébuleuses]. De même, [Son Goku] est considéré comme un nom de carte différent de [Son Goku, la Puissance éveillée].

- 2-3-2. Certains textes indiquent un nom à l'intérieur des signes {} sans indication sur la nature de l'information. En règle générale, ces textes font toujours référence à une ou plusieurs cartes dont le nom est spécifié entre crochets {}.

- 2-3-2-1. Quand une Capacité fait référence à un nom de carte au singulier, elle s'applique également au nom au pluriel. L'inverse est également vrai : Quand une Capacité fait référence à un nom de carte au pluriel, elle s'applique également au nom au singulier.

- 2-3-3. Dans certains cas, certaines cartes possèdent des Capacités [Permanent] rajoutant des noms de carte au texte des cartes. Considérez ces cartes comme si elles possédaient ce texte par défaut, y compris lorsque vous construisez votre deck et lorsqu'elles se trouvent dans des zones secrètes. (6-1-5-2) (9-5-4)

2-4. Texte/Case de texte

- 2-4-1. Cette zone indique les Capacités de la carte (1-5).

2-4-2. Certaines cartes ont des designs où le texte des Capacités n'est pas visible.

2-5. Coût d'Énergie

2-5-1. Il indique le coût d'Énergie de la carte. (1-2)

2-6. Coût d'Énergie Z

2-6-1. Il indique le coût d'Énergie Z de la carte. (1-4) (16-2) (22-46)

2-7. Puissance

2-7-1. Elle indique la puissance de la carte en combat. (8-4)

2-7-2. Les effets altérant la puissance d'une carte peuvent réduire la puissance à moins de zéro (valeur négative).

2-8. Puissance de Combo

2-8-1. Information indiquant la puissance additionnée par cette carte lors d'une Combo. (5-7)

2-9. Coût de Combo

2-9-1. Chiffre indiquant le coût nécessaire pour placer cette carte depuis votre main ou votre Zone de Combat dans votre Zone de Combo. (5-6) (5-7)

2-10. Nom de personnage

2-10-1. Information indiquant le nom du personnage de la carte.

2-10-1-1. Même si une partie d'un nom de personnage contient le même texte qu'une autre carte, les cartes sont considérées comme avoir des noms différents, à moins d'avoir exactement le même texte.

Par exemple : [C-17] est considéré comme un nom de carte différent de [C-18]. De même, [Son Goku] est considéré comme un nom de carte différent de [Son Goku (enfant)].

2-10-2. Certains textes de carte peuvent faire référence à des noms de personnage.

2-10-3. Certains textes indiquent un nom à l'intérieur des signes <> sans indication sur la nature de l'information. En règle générale, ces textes font toujours référence à une ou de plusieurs cartes avec le nom des personnages spécifié entre les signes <>.

2-10-4. Certaines cartes ont plusieurs personnages, séparés par une ou plusieurs barres (/).

2-10-5. Dans certains cas, certaines cartes possèdent des Capacités [Permanent] rajoutant des noms de personnage au texte des cartes. Considérez ces cartes comme si elles avaient ce texte par défaut, lorsque vous construisez votre deck et lorsqu'elles se trouvent dans des zones secrètes. (6-1-5-2) (9-5-4)

2-11. Origine

2-11-1. Information indiquant l'Origine de la carte.

2-11-1-1. Même si une partie d'une Origine contient le même texte qu'une autre carte, les cartes sont considérées comme avoir des Origines différentes, à moins d'avoir exactement le même texte.

Par exemple : [Clan de Freezer] est considéré comme une Origine différente d'[Armée de Freezer]. De même, [Univers] est considéré comme une Origine différente de [Univers 7].

2-11-2. Certains textes de cartes peuvent faire référence à des Origines.

2-11-3. Une carte peut posséder plusieurs Origines. Ces origines sont séparées par une ou plusieurs barres « / ».

2-11-4. Certains textes indiquent un nom à l'intérieur des signes « » sans indication sur la nature de l'information. En règle générale, ces textes font toujours référence à une ou de plusieurs cartes avec l'origine spécifiée entre les crochets « ». .

2-11-5.Dans certains cas, certaines cartes possèdent des Capacités [Permanent] rajoutant des Origines au texte de cartes. Considérez ces cartes comme si elles avaient ce texte par défaut, lorsque vous construisez votre deck et lorsqu'elles se trouvent dans des zones secrètes. (6-1-5-2) (9-5-4)

2-12. Ère

2-12-1.Information indiquant le nom de la saga ou de l'histoire dans laquelle le personnage de la carte apparaît.

2-12-2.Les règles ne se réfèrent pas directement à cette information, mais elle peut être mentionnée dans le texte d'une carte.

2-13. Illustration

2-13-1.Illustration de la carte.

2-13-2.Elle n'a aucune influence sur le jeu.

2-14. Numéro de carte

2-14-1.Indication du numéro de la carte.

2-14-2.Elle sert de référence lors de la préparation du jeu. (6-1-5-1)

2-15. Rareté

2-15-1.Indication sur la rareté de la carte.

2-15-2.Elle n'a aucune influence sur le jeu.

2-16. Bloc

2-16-1.Indication du bloc de la carte.

2-16-2.Elle n'a aucune influence sur le jeu.

2-17. Numéro de bloc

2-17-1.Indication du numéro de bloc de la carte.

2-17-2.Elle n'a aucune influence sur le jeu.

2-18. Droits

2-18-1.Inscription indiquant les droits d'auteur de la carte.

2-18-2.Elle n'a aucune influence sur le jeu.

3. Les Zones

Il existe un total de douze zones : la Zone du Deck, la main, la Dispersion, la Zone du Leader, la Zone de Combat, la Zone de Combo, la Zone d'Énergie, la Zone de Vie, la Dimension parallèle, la Zone Unisson, la Zone du Deck Z et la Zone d'Énergie Z.

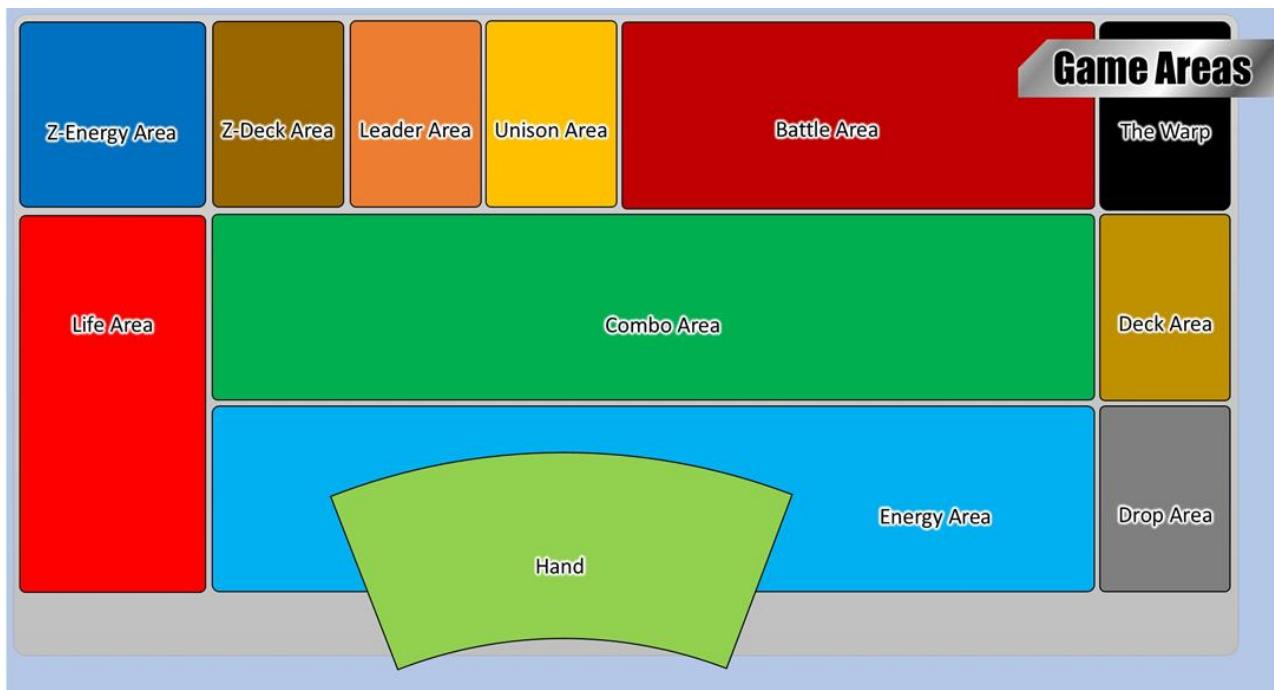
3-1. Zones et déplacement dans les Zones

3-1-1. Sauf indication contraire, chaque joueur possède une zone de chaque type existant. Les zones avec le même nom, mais avec un maître différent sont considérées comme des zones différentes.

3-1-2. Le nombre des cartes présentes dans chacune des zones est une information accessible et vérifiable par tous les joueurs à tout moment.

3-1-3. Suivant la zone, le contenu des cartes placées est parfois accessible à tous les joueurs, et parfois non. Les zones dans lesquelles les cartes sont visibles se nomment les zones ouvertes, celles dans lesquelles les cartes ne sont pas visibles se nomment les zones secrètes.

- 3-1-4. Sauf exceptions ci-dessous, lorsqu'une carte est déplacée d'une zone à une autre, sauf indication contraire, la carte est traitée comme une nouvelle carte dans une nouvelle zone. Les effets appliqués à la carte dans la zone d'origine ne sont pas reportés dans la nouvelle zone.
- 3-1-4-1. Quand une carte est déplacée depuis la Zone de Combat ou la Zone Unisson vers une Zone de Combat, une Zone Unisson ou une Zone de Combo, sauf indication contraire, les effets touchant cette carte dans la zone précédente s'appliquent dans la nouvelle zone.
- 3-1-4-2. Quand une carte est déplacée depuis la Zone de Combo vers une Zone de Combat, sauf indication contraire, les effets touchant cette carte dans la zone précédente s'appliquent dans la nouvelle zone.
- 3-1-4-3. Si une Capacité applique un effet continu qui demande à une carte dans une zone de se déplacer vers la Zone du Leader, la Zone de Combat, la Zone Unisson ou la Zone de Combo, l'effet s'applique dans la zone d'origine, et la carte est considérée comme une nouvelle carte dans une nouvelle zone, avec l'effet toujours appliqué.
Par exemple : Si un effet dit : « Utilisez une carte pour une Combo avec ses Capacités annulées pour tout le combat, » et qu'une carte se déplace de la Zone de Dispersion vers la Zone de Combo, l'effet qui annule les Capacités s'appliquera toujours à la carte ciblée dans la Zone de Dispersion. Après que la carte est placée dans la Zone de Combat, l'effet s'appliquera toujours et les Capacités de la carte seront toujours annulées jusqu'à la fin du combat.
- 3-1-5. Quand plusieurs cartes doivent être placées simultanément dans une certaine zone, sauf indication contraire, c'est le propriétaire de ces cartes qui décide de leur ordre de placement dans cette nouvelle zone.
- 3-1-5-1. Quand plusieurs cartes doivent être placées simultanément depuis une zone ouverte vers une zone secrète et que leur propriétaire a la possibilité de choisir leur ordre de placement, les joueurs autres que le propriétaire ne peuvent pas connaître cet ordre de placement.
- 3-1-6. Si une carte se voit ordonner un déplacement vers une zone dont le propriétaire n'est pas précisé, sauf indication contraire, la carte doit être déplacée dans la zone correspondante de son propriétaire.
- 3-1-6-1. Si une carte se voit ordonner un déplacement vers une zone d'un autre joueur autre que la Zone du Leader, la Zone de Combat, la Zone Unisson ou la Zone de Combo, la carte doit être déplacée dans la zone correspondante de son propriétaire à la place. (0-2-2-2)
- 3-1-7. Quand l'effet d'une carte demande à un joueur de déplacer une carte indiquée depuis une zone secrète vers une autre zone secrète, comme avec un effet tel que : « Rajoutez à votre main un <Son Goku> depuis votre deck », la carte doit être révélée à tous les joueurs, même si ce n'est pas indiqué dans le texte de la carte. (20-12)



3-2. La Zone du Deck

- 3-2-1. Chaque joueur place son deck dans la Zone du Deck au début de la partie.
- 3-2-2. La Zone du Deck est une zone secrète. Les cartes dans cette zone sont placées de côté dos, et aucun des joueurs ne peut ni vérifier leur contenu ou leur ordre, ni modifier ce dernier.
- 3-2-3. Quand plusieurs cartes doivent être déplacées simultanément depuis un deck, leur déplacement doit être effectué carte par carte.

3-3. La main

- 3-3-1. Zone d'emplacement des cartes piochées par chaque joueur depuis leur deck.
- 3-3-2. La main est une zone secrète, mais chaque joueur peut regarder les cartes de sa main et en changer l'ordre librement.
- 3-3-3. Il est impossible de regarder le contenu des cartes de la main d'un autre joueur.
- 3-3-4. Il n'y a pas de limite de cartes dans la main d'un joueur.

3-4. La Zone de Dispersion

- 3-4-1. Zone d'emplacement des cartes de Combat mises KO, des Extras ayant activé leurs Capacités et des Unissons avec zéro marqueur dessus.
- 3-4-2. Si le texte d'une carte emploie le terme « Zone de Dispersion », il indique la Dispersion.
- 3-4-3. La Dispersion est une zone ouverte. Les cartes de cette zone sont superposées de face, et n'importe quel joueur peut en vérifier le contenu librement. Vous pouvez changer librement l'ordre des cartes placées dans votre Dispersion. Quand vous placez une carte dans cette zone, posez-la par-dessus les cartes qui s'y trouvent déjà.
- 3-4-4. Il n'y a pas de limite de cartes dans la Dispersion d'un joueur.

3-5. La Zone du Leader

- 3-5-1. Zone où chaque joueur place son Leader de côté face au début de la partie.
- 3-5-2. La Zone du Leader est une zone ouverte.
- 3-5-3. Une carte placée dans la Zone du Leader est considérée comme un Leader ne peut être déplacée de la Zone du Leader par aucun effet de carte ou aucune règle, tant que ce n'est pas une carte Z, et ne peut quitter la Zone du Leader sous aucune circonstance. (0-2-2-2)

- 3-5-3-1. Un Leader autre que Z placé dans la Zone du Leader ne peut pas être déplacé de la Zone du Leader via des effets de cartes ou de règles, et ne peut quitter la Zone du Leader pour aucune raison.

3-6. La Zone de Combat

- 3-6-1. Zone d'emplacement de vos cartes de Combat et de certaines de vos Extras.
- 3-6-1-1. Le type de la carte n'est pas pris en compte quand une carte est passée en mode Caché. (1-10-2-2)
- 3-6-2. La Zone de Combat est une zone ouverte. Les cartes de cette zone sont placées de côté face.
- 3-6-3. Quand vous placez des cartes dans votre Zone de Combat, sauf indication contraire, placez-les en mode Action.
- 3-6-4. Vous pouvez placer dans votre Zone de Combat autant de cartes de Combat que vous le souhaitez.
- 3-6-5. Vous pouvez placer dans votre Zone de Combat autant d'Extras que vous le souhaitez.

3-7. La Zone de Combo

- 3-7-1. Zone d'emplacement des cartes de Combat avec lesquelles vous effectuez des Combos.
- 3-7-2. La Zone de Combo est une zone ouverte. Les cartes de cette zone sont placées de côté face.
- 3-7-3. Vous pouvez placer dans votre Zone de Combo autant de cartes de Combat que vous le souhaitez.

3-8. La Zone d'Énergie

- 3-8-1. Zone d'emplacement des Énergies.
- 3-8-2. La Zone d'Énergie est une zone ouverte. Les cartes dans cette zone sont placées de face et à l'envers. N'importe quel joueur peut vérifier le contenu des cartes de cette zone librement. Vous pouvez modifier librement l'ordre des cartes de votre Zone d'Énergie. Vous pouvez choisir la carte de votre choix (depuis votre propre Zone d'Énergie) lors du paiement d'un coût.
- 3-8-3. Quand vous placez des cartes dans votre Zone d'Énergie, sauf indication contraire, placez-les en mode Action et en mode Révélé. (1-10-2-1)
- 3-8-4. Vous pouvez placer dans votre Zone d'Énergie autant de cartes que vous le souhaitez.

3-9. La Zone de Vie

- 3-9-1. Zone d'emplacement des points de vie de votre Leader.
- 3-9-2. La Zone de Vie est une zone secrète. Les cartes de cette zone sont placées de côté dos, et sauf indication contraire, aucun joueur ne peut en vérifier le contenu ni en changer l'ordre. Quand vous changez de zone les cartes de vos points de vie, vous pouvez choisir la carte de votre choix. Quand vous placez une nouvelle carte dans cette zone, placez-la par-dessus les cartes qui y sont déjà.
- 3-9-2-1. Les cartes des points de vie placées côté face via des Capacités sont considérées comme se trouvant dans une zone ouverte.
- 3-9-3. Si une carte ou une Capacité demande à un joueur de mélanger les cartes de ses points de vie, cela signifie que les cartes des points de vie du joueur doivent être mélangées au hasard. C'est le joueur qui possède les cartes des points de vie qui doit effectuer le mélange, peu importe le maître de l'effet de mélange.
- 3-9-4. Sauf indication contraire, un joueur peut déplacer n'importe quelle carte quand une carte est déplacée depuis la Zone de Vie vers une autre zone.

3-10. La Dimension parallèle

- 3-10-1. Zone d'emplacement des cartes transférées dans la Dimension parallèle.
- 3-10-2. La Dimension parallèle est une zone ouverte. Les cartes transférées dans la Dimension parallèle sont placées de côté face et peuvent être consultées librement par n'importe quel

joueur. Un joueur peut changer librement l'ordre des cartes placées dans sa Dimension parallèle. Quand vous placez une nouvelle carte dans cette zone, posez-la par-dessus les cartes qui s'y trouvent déjà.

3-10-3. Vous pouvez placer dans votre Dimension parallèle autant de cartes que vous le souhaitez.

3-11. La Zone Unisson

3-11-1. Zone d'emplacement de vos Unissons.

3-11-2. La Zone Unisson est une zone ouverte. Les cartes jouées à l'intérieur sont jouées de face.

3-11-3. Sauf indication contraire, les cartes sont placées dans la Zone Unisson en mode Action et en mode Révélé. (1-10-2-1)

3-11-4. Vous ne pouvez placer qu'une seule carte dans la Zone Unisson en même temps.

3-11-5. Quand une carte est placée dans une Zone Unisson et qu'une carte se trouve déjà dans la Zone d'Unisson, placez une carte de votre Zone Unisson autre que la carte en train d'être placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

3-11-5-1. Cependant, dans les cas où un effet vous autorise à jouer plusieurs Unissons dans votre Zone Unisson alors que votre Zone Unisson a déjà un nombre de cartes Unisson inférieur au maximum autorisé en jeu pour cet effet, les cartes Unisson existantes ne sont pas placées dans la Zone de Dispersion.

3-12. La Zone du Deck Z

3-12-1. Chaque joueur place son deck Z (6-1-4) dans cette zone au début de la partie.

3-12-2. La Zone du Deck Z est une zone secrète, mais chaque joueur peut changer l'ordre de ses cartes ou les consulter librement.

3-12-2-1. Les cartes face visible dans la Zone du deck Z et les cartes placées face visible dans la Zone du deck Z via des Capacités sont considérées comme se trouvant dans une zone ouverte.

3-12-3. Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes de côté dos des autres joueurs dans leur Zone du deck Z.

3-13. La Zone d'Énergie Z

3-13-1. Zone d'emplacement des Énergies Z.

3-13-2. La Zone d'Énergie Z est une zone ouverte. Les cartes dans cette zone sont placées face visible et n'importe quel joueur peut vérifier le contenu des cartes de cette zone librement. Vous pouvez modifier librement l'ordre des cartes de votre Zone d'Énergie Z. Vous pouvez choisir la carte de votre choix (depuis votre propre Zone d'Énergie Z) lors du paiement d'un coût.

3-13-3. Quand vous placez des cartes dans votre Zone d'Énergie Z, sauf indication contraire, placez-les face visible.

3-13-4. Vous pouvez placer dans votre Zone d'Énergie Z autant de cartes que vous le souhaitez.

4. Déclarer des Actions

Les joueurs peuvent déclarer des actions durant les timings libres, les points de contrôle et les fenêtres de contre. Toutefois, certaines actions peuvent être déclarées de façon passive sans passer par ces trois timings, en conformité avec les règles pour le bon déroulement d'une partie.

4-1. Timing libre

4-1-1. Un timing libre est un point pendant la partie durant lequel le joueur indiqué peut décider d'effectuer ou non des actions. (7-3-4) (8-2-4) (8-3-4)

4-1-2. Lorsqu'un timing libre se présente à n'importe quel joueur, conformez-vous à la procédure suivante :

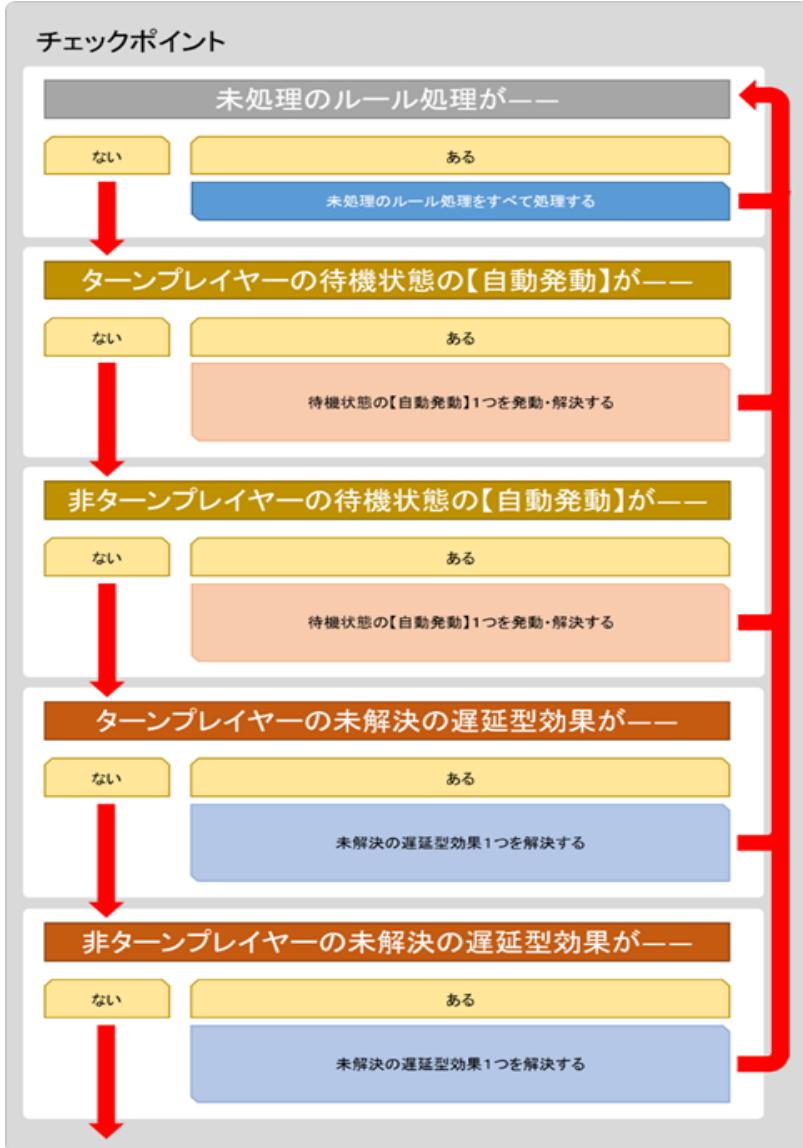
- 4-1-2-1. Un timing libre est donné au joueur. Ce joueur choisit alors d'effectuer une action possible ou de ne rien faire. Si ce joueur choisit d'effectuer une action, sauf indication contraire, il reçoit à nouveau un timing libre.
- 4-1-2-2. Si le joueur ayant reçu le timing libre choisit de ne rien faire, son timing libre s'achève et la phase ou l'étape se poursuit.

4-2. Point de contrôle

- 4-2-1. Un point de contrôle est un point pendant la partie durant lequel une application de règle (21-1-2-2) est exécutée, quand une activation de Capacité [Auto.] (9-6) est déclarée/résolue, et quand des effets retardés non résolus sont résolus.
- 4-2-2. Lorsqu'un point de contrôle se présente, conformez-vous à la procédure suivante :
 - 4-2-2-1. Toutes les applications de règle en cours devant être exécutées s'effectuent simultanément. Si de nouvelles applications de règle apparaissent, répétez la procédure tant qu'il en reste.
 - 4-2-2-2. Quand le joueur actif est le maître de Capacités [Auto.] en suspens, ce joueur en choisit une, résout son activation et retourne ensuite à la règle 4-2-2-1.
 - 4-2-2-3. Quand le joueur non actif est le maître de Capacités [Auto.] en suspens, ce joueur en choisit une, résout son activation et retourne ensuite à la règle 4-2-2-1.
 - 4-2-2-4. Si des effets retardés, tels que « Quand (Conditions) » dont le joueur actif est le maître sont en attente de résolution, le joueur actif en choisit un, le résout et retourne ensuite à la règle 4-2-2-1.
 - 4-2-2-5. Si des effets continus, tels que « Quand (Conditions) » dont le joueur non actif est le maître sont en attente de résolution, le joueur non actif en choisit un, le résout et retourne ensuite à la règle 4-2-2-1.
 - 4-2-2-6. Le point de contrôle s'achève.

4-3. Fenêtre de contre

- 4-3-1. Une fenêtre de contre est un point pendant la partie durant lequel l'application de règle (21-1-2-2) peut être exécutée et les Capacités [Contre] (22-10) peuvent être déclarées et activées.
- 4-3-2. Une fenêtre de contre se présente sous les conditions suivantes :
 - 4-3-2-1. Quand un des joueurs déclare une mise en jeu. (5-4-2-2)
 - 4-3-2-2. Quand un des joueurs effectue une attaque. (8-1-4)
 - 4-3-2-3. Après qu'un joueur a activé une Capacité, mais avant que son effet se résolve. (9-4-4) (9-6-6) (9-7-3-3)
 - 4-3-2-4. Après qu'un joueur a résolu l'effet d'une Capacité. (9-4-6) (9-6-8)
 - 4-3-2-5. Lorsqu'un joueur renforce son Unisson. (13-3-3)
 - 4-3-2-6. Quand l'Extra Z d'un joueur est placée dans une Zone de Combat. (17-2-1-2)
 - 4-3-2-7. Pendant qu'une fenêtre de contre se produit déjà pour un événement spécifique, une nouvelle fenêtre de contre ne peut pas se produire à partir de conditions identiques.
- 4-3-3. Une fenêtre de contre se déroule dans l'ordre suivant : (9-7)
 - 4-3-3-1. Toutes les applications de règle en cours devant être exécutées s'effectuent simultanément. Si de nouvelles applications de règle apparaissent, répétez la procédure tant qu'il en reste.
 - 4-3-3-2. Quand un joueur avec une fenêtre de contre choisit de ne rien faire ou de déclarer l'activation d'une Capacité [Contre], la fenêtre de contre s'achève.



5. Actions de base

Les actions de base sont les actions clefs du jeu, communément appelées application de règle, capacités et effets.

5.1 Piocher une carte

- 5-1-1. « Piocher une carte » indique l'action de déplacer la carte du dessus d'un deck dans la main du joueur.
- 5-1-2. Quand un joueur reçoit l'ordre de « piocher une carte », ce joueur rajoute la première carte du dessus de son deck dans sa main sans la dévoiler.
- 5-1-3. Quand un joueur reçoit l'instruction de « piocher X cartes », si X est égal à 0, il ne se passe rien. Si X est supérieur ou égal à 1, le joueur indiqué répète l'action « piocher une carte » X fois.
- 5-1-4. Quand un joueur reçoit l'instruction de « piocher jusqu'à X cartes », si X est égal à 0, il ne se passe rien. Si X est supérieur ou égal à 1, le joueur indiqué effectue les actions suivantes :
 - 5-1-4-1. Le joueur indiqué peut mettre fin à cette action.
 - 5-1-4-2. Le joueur indiqué pioche une carte.
 - 5-1-4-3. Une fois la règle 5-1-4-2 exécutée X fois, mettez fin à cette action. Sinon, retournez à la règle 5-1-4-1.
- 5-1-5. Même lorsqu'un joueur pioche deux cartes ou plus, l'action de « piocher une carte » est considérée comme une seule action ; elle ne remplit donc pas les conditions de déclenchement pour plusieurs pioches. (9-6-2-1-2)

5-2. Choisir

- 5-2-1. Quand un joueur reçoit l'instruction de « choisir » une ou plusieurs cibles via une Capacité, il doit le faire suivant les règles suivantes :
 - 5-2-2. Si la Capacité est rédigée comme tel : « Choisissez », choisissez la carte ou le joueur (la cible) indiqué(e) lorsqu'il vous est demandé de le faire lors de la résolution de la Capacité.
 - 5-2-3. Si le nombre de cibles qu'un joueur choisit est indiqué, il doit choisir autant de cibles qu'il le peut, jusqu'au nombre de cibles indiqué. Il ne peut pas choisir intentionnellement moins de cibles que le nombre indiqué.
 - 5-2-4. Si le nombre est indiqué de la façon suivante : « jusqu'à » ou « ou moins », le joueur peut choisir n'importe quel nombre de cibles entre 0 et le nombre indiqué.
 - 5-2-5. Si le nombre de cibles est indiqué, mais que certaines des cibles indiquées ne peuvent pas être choisies, le joueur choisit le maximum de cibles possibles, et les effets concernant ces cibles se résolvent.
 - 5-2-6. Si le nombre de cibles est indiqué, mais qu'aucune des cibles ne peut être choisie, aucune cible n'est choisie. Tous les effets concernant ces cibles sont ignorés.
 - 5-2-7. Si la cible indiquée est une carte se trouvant dans une zone secrète et que le choix nécessite des informations de cette carte, les joueurs ne peuvent pas garantir que la cible est une carte qui remplit les conditions requises. Par conséquent, un joueur peut décider de ne pas choisir une carte dans une zone secrète, même s'il est possible qu'elle remplisse les conditions.
 - 5-2-8. Quand vous choisissez une carte depuis un deck, cherchez-la depuis le deck avec les cartes côté face, puis sélectionnez la carte se trouvant à l'intérieur.

5-3. Payer un coût d'Énergie

- 5-3-1. Pour payer un coût d'Énergie, passez un nombre de cartes dans votre Zone d'Énergie en mode Inertie correspondant au total du coût requis par le coût d'Énergie (1-2). Si le coût d'Énergie possède un coût de couleur, les cartes passées en mode Inertie dans la Zone d'Énergie doivent avoir le même nombre et la même couleur que les petits orbes dans le coût de couleur.
 - 5-3-1-1. Si le coût de couleur est supérieur au coût total, passez un nombre de cartes dans votre Zone d'Énergie en mode Inertie correspondant au nombre et à la couleur du coût de couleur. (1-2-2-1)
- 5-3-2. Les cartes avec un coût d'Énergie de 0 n'obligent pas les joueurs de payer un coût de 0. Les joueurs peuvent les jouer ou déclarer leur activation sans payer leur coût à la place.
- 5-3-3. Vous ne pouvez pas déclarer d'actions qui nécessitent de payer un coût à moins d'avoir assez d'Énergies en mode Action dans votre Zone d'Énergie (1-1) et/ou assez de marqueurs Énergie à utiliser à la place de vos Énergies (1-14) pour payer le coût requis.
- 5-3-3-1. Cependant, certaines exceptions existent : quand un effet activé remplace les instructions d'un texte ou autorise un événement d'être effectué, ou quand un coût d'énergie modifié peut être payé.
- 5-3-4. Lors de la déclaration d'une action, si un joueur ne peut pas payer le coût d'Énergie de l'action à cause d'un effet, l'action échoue également.

5-4. Payer un coût d'Énergie Z

- 5-4-1. Pour payer un coût d'Énergie Z, un joueur doit placer un nombre de cartes depuis sa Zone d'Énergie Z correspondant au coût d'Énergie Z (1-4) dans la Dispersion de son propriétaire.
 - 5-4-1-1. Sauf indication contraire, la couleur des cartes placées dans la Dispersion n'est pas prise en compte.
- 5-4-2. Les cartes avec un coût d'Énergie Z de 0 n'obligent pas les joueurs à payer un coût de 0. Les joueurs peuvent les jouer ou déclarer leur activation sans payer leur coût à la place.
- 5-4-3. Vous ne pouvez pas déclarer d'actions qui nécessitent de payer un coût d'Énergie Z à moins d'avoir assez d'Énergies Z dans votre Zone d'Énergie Z (1-3) pour payer le coût requis.

- 5-4-3-1. Cependant, certaines exceptions existent : quand un effet activé provoque le remplacement d'un paiement de coût d'Énergie Z par une autre action ou un autre événement, et quand il devient possible de remplir cette action ou cet événement. Autre exception : lorsqu'un coût d'Énergie Z peut être payé après qu'un effet activé a modifié le coût d'Énergie devant être payé.
- 5-4-4. Lors de la déclaration d'une action, si un joueur ne peut pas payer le coût d'Énergie de l'action à cause d'un effet, l'action échoue également.

5-5. Jouer des cartes

- 5-5-1. Le fait de placer une carte de Combat dans une Zone de Combat ou une Unisson dans une Zone Unisson est indiqué par le terme « jouer » ou « mettre en jeu » la carte concernée. Parfois, les règles ou les effets de cartes peuvent demander à un joueur de jouer une carte depuis sa main ou sa Zone du Deck Z. Dans le cas d'effets de cartes, il est possible que certaines cartes puissent être jouées depuis des zones autres que la main d'un joueur.
- 5-5-2. Pendant sa phase principale (7-3-4-1), le joueur actif peut jouer une carte de Combat depuis sa main en plaçant la carte dans sa Zone de Combat. Conformez-vous à la procédure suivante pour jouer une carte de Combat :
- 5-5-2-1. Le joueur révèle la carte qu'il veut jouer, passe ensuite en mode Inertie le nombre d'Énergies correspondant au coût de la carte en question, déclare sa mise en jeu et la joue. Si un joueur ne peut pas passer le nombre d'Énergie nécessaire en mode Inertie, il ne peut pas déclarer qu'il joue la carte.
- 5-5-2-2. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-1) (20-10-3-1)
- 5-5-2-3. La carte de Combat est jouée.
- 5-5-3. Quand vous utilisez une Capacité pour jouer une carte de Combat, sauf indication contraire, la carte de Combat est jouée dans la Zone de Combat du joueur sans nécessité de paiement de son coût d'Énergie. Conformez-vous à la procédure suivante pour jouer la carte de Combat :
- 5-5-3-1. Le joueur indique la Capacité qu'il veut utiliser pour jouer la carte de Combat. (5-8)
- 5-5-3-2. Si un coût de Capacité est requis pour l'activation, le joueur détermine ces coûts et les paie entièrement.
- 5-5-3-3. La Capacité s'active.
- 5-5-3-4. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-3) (22-10-3-1)
- 5-5-3-5. La carte de Combat est jouée.
- 5-5-3-6. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-4) (20-10-3-1)
- 5-5-4. Si l'effet ou la tentative de mise en jeu de la carte échoue à cause d'un effet, la carte est placée dans la Dispersion de son propriétaire.
- 5-5-5. Si vous jouez une Unisson, consultez la règle (13-2).
- 5-5-6. Si vous jouez une carte de Combat Z, consultez la règle (16-2).

5-6. Payer un coût de Combo

- 5-6-1. Pour payer un coût de Combo, passez en mode Inertie le nombre de cartes dans votre Zone d'Énergie correspondant au coût de Combo requis (2-9).
- 5-6-1-1. Sauf indication contraire, les couleurs des cartes passées en mode Inertie ne sont pas prises en compte.
- 5-6-2. Les cartes avec un coût de Combo de 0 ne demandent pas aux joueurs de payer un coût de 0 pour les utiliser. À la place, elles peuvent être utilisées pour des Combos sans payer leur coût de Combo.
- 5-6-3. Quand vous déclarez une Combo, vous ne pouvez pas déclarer d'actions qui nécessitent de payer un coût de Combo à moins d'avoir assez d'Énergies en mode Action dans votre Zone d'Énergie (1-1) et/ou assez de marqueurs Énergie à la place des Énergies (1-14) nécessaires pour payer le coût requis.

- 5-6-3-1. Il existe cependant des exceptions : quand un effet activé oblige le remplacement du paiement du coût de Combo par une autre action ou un autre événement, et qu'il devient ensuite possible d'effectuer cette action ou cet événement. De façon similaire, quand un coût de Combo peut être payé après qu'un effet activé modifie le coût de Combo requis.
- 5-6-4. Lors de la déclaration d'une action, si un joueur échoue à effectuer le paiement du coût d'Énergie de l'action à cause d'un effet, l'action échoue également.

5-7. Effectuer une Combo

- 5-7-1. Le fait de placer une carte de Combat dans la Zone de Combo est désigné par l'expression « Effectuer une Combo ». En utilisant des cartes pour effectuer une Combo, vous rajoutez leur puissance de Combo (2-8) à la puissance d'une de vos cartes de Combat (2-7) qui est en combat.
- 5-7-2. Les joueurs peuvent utiliser une carte pour une Combo si elle a un coût de Combo non négatif et une puissance de Combo non négative.
- 5-7-2-1. Les cartes sans coût de Combo ou sans puissance de Combo ne peuvent pas être placées dans la Zone de Combo. (0-2-2-2)
- 5-7-3. Le joueur passe en mode Inertie le nombre d'Énergies correspondant au coût de Combo requis (2-9), déclare une Combo et l'effectue. S'il ne peut pas, il ne peut pas déclarer la Combo.
- 5-7-3-1. Quand une Capacité pour utiliser une carte de Combat pour une Combo est utilisée, sauf indication contraire, la Combo est effectuée sans payer le coût de Combo.
- 5-7-4. Quand un texte de Capacité se réfère à des cartes de Combat utilisées pour des Combos, il peut désigner des cartes de Combat dans des zones autres que la Zone de Combat. Attention, la règle 20-1-2 ne s'applique pas dans ce cas.
- 5-7-5. Combo pendant l'étape d'Attaque (8-2-4-1)
- 5-7-5-1. Le joueur actif peut utiliser une carte pour une Combo. Les Combos peuvent être effectuées autant de fois que le joueur le souhaite, carte par carte.
- 5-7-5-1-1. Le joueur actif peut déplacer dans sa Zone de Combo pour effectuer des Combos n'importe laquelle de ses cartes de Combat en mode Action autre que sa carte attaquante.
- 5-7-5-1-2. Le joueur actif peut révéler une carte de Combat de sa main et déclarer son utilisation pour une Combo.
- 5-7-5-2. La carte de Combat indiquée est placée dans la Zone de Combo.
- 5-7-5-3. Un point de contrôle se présente.
- 5-7-5-4. Si le joueur actif peut continuer d'effectuer une Combo, retournez à la règle 5-7-5-1.
- 5-7-6. Combos pendant l'étape de Défense (8-3-4-1)
- 5-7-6-1. Le joueur non actif peut utiliser une carte pour effectuer une Combo. Les Combos peuvent être effectuées autant de fois que le joueur le souhaite, carte par carte.
- 5-7-6-1-1. Le joueur non actif peut déplacer dans sa Zone de Combo pour effectuer des Combos n'importe laquelle de ses cartes de Combat en mode Action autre que sa carte de défense.
- 5-7-6-1-2. Le joueur non actif peut révéler une carte de Combat de sa main et déclarer son utilisation pour une Combo.
- 5-7-6-2. La carte de Combat indiquée est placée dans la Zone de Combo.
- 5-7-6-3. Un point de contrôle se présente.
- 5-7-6-4. Si le joueur non actif peut continuer d'effectuer une Combo, retournez à la règle 5-7-6-1.
- 5-7-7. Si la Combo échoue à cause d'un effet, la carte est placée dans la Dispersion de son propriétaire.

5-8. Payer un coût de Capacité

- 5-8-1. La formulation « Payer un coût de Capacité » indique le fait d'« effectuer l'action indiquée par le coût de Capacité » (1-6) pour activer une Capacité avec un coût de Capacité. Accomplir les instructions du coût de Capacité n'est pas inclus en tant que partie de l'activation. (9)
- 5-8-2. Si un joueur ne peut pas payer une partie ou la totalité du coût de Capacité, il ne peut pas payer du tout le coût de Capacité pour activer cette Capacité.
- 5-8-2-1. Quand un texte indique une action en tant que coût de Capacité, le coût de Capacité est considéré payé uniquement si l'action est effectuée dans sa totalité.
- 5-8-2-2-1. Si un effet active et remplace une action ou un événement censé être effectué pour un coût de Capacité comme demandé dans un texte, les instructions sont considérées comme impossibles à être effectuées.
- 5-8-2-2-1-1. Si une carte doit être déplacée vers une zone pour payer un coût de Capacité, le coût de Capacité est considéré comme avoir été payé en totalité lorsque la carte indiquée est placée dans la nouvelle zone. Si la destination de la carte est modifiée via, entre autres, une règle ou un effet de carte, le joueur ne peut pas payer du tout la Capacité.
- 5-8-2-3. Quand un effet activé demande aux instructions de paiement d'un coût de Capacité d'être remplacées par une autre action ou un autre événement et qu'il est possible de réaliser cette action ou cet événement, le coût de Capacité sera considéré entièrement payé en réalisant les instructions remplacées. De plus, si un effet activé modifie le coût de Capacité à payer, le coût de Capacité sera de la même façon considéré entièrement payé en le payant après la modification.
- 5-8-2-4.** Quand un effet tel que « réduisez le coût de la Capacité de [symbole sphérique de couleur] » est appliqué à un coût de Capacité avec un symbole tel que « ① », l'effet est ignoré. De la même façon, quand un effet tel que « réduisez le coût de Capacité de [symbole tel que ①] » est appliqué à un coût de Capacité avec un symbole sphérique de couleur, l'effet est ignoré.
- 5-8-3. Un joueur ne peut pas déclarer une action qui nécessite de payer un coût de Capacité si les conditions de paiement de ce coût de Capacité ne sont pas remplies ou qu'il ne peut pas effectuer les actions indiquées.
- 5-8-3-1. Il existe cependant des exceptions : quand un effet activé remplace les instructions du coût de Capacité d'un texte ou autorise la réalisation d'un événement, ou quand les instructions d'une Capacité modifiée peuvent être réalisées.
- 5-8-4. Lors de la déclaration d'une action, si un joueur échoue à effectuer le paiement du coût d'Énergie de l'action à cause d'un effet, l'action échoue également.

5-9. Activation

- 5-9-1. Terme indiquant l'exécution d'application de règles. L'« activation » est nécessaire à la résolution d'effets de Capacités. Accomplir les instructions du coût de Capacité n'est pas inclus en tant que partie de son activation. (9)
- 5-9-2. Quand des règles et des textes de Capacité se réfèrent à la formulation « Déclarer l'activation d'une Capacité », cela indique l'expression de l'intention d'exécuter le processus nécessaire pour résoudre l'effet de la Capacité.

5-10. Infliger/Subir des dégâts

- 5-10-1. « Infliger des dégâts » indique le fait de retirer des cartes de la Zone de Vie d'un joueur via l'application de règles et d'effets de cartes « Infiltre X dégâts à un joueur » et « Infiltre X dégâts aux points de vie d'un joueur ». (1-13)
- 5-10-2. « Subir des dégâts » indique le moment où un joueur reçoit des dégâts.
- 5-10-3. Quand un joueur subit des dégâts, une application des dégâts s'effectue. (19-3)

5-10-4.Même quand deux dégâts ou plus sont infligés, l'action d'« infliger des dégâts » est considérée comme une action unique, et les conditions de déclenchement pour infliger des dégâts plusieurs fois ne sont pas remplies. (9-6-2-1-2)

5-11. Mélanger

5-11-1.Le terme « Mélanger » désigne l'action de placer un tas de cartes ciblées dans un ordre aléatoire, de façon à ce qu'aucun joueur n'en connaisse l'ordre exact.

5-11-2.Si une règle ou un texte de Capacité demande à un joueur de mélanger une zone spécifique, il doit mélanger toutes les cartes non révélées de cette zone.

5-11-2-1. Même si le tas de cartes est de zéro ou une carte, le mélange est considéré comme ayant été effectué.

5-11-2-2. Si une règle ou un texte de Capacité demande à un joueur de mélanger des cartes dans plusieurs zones, les cartes doivent être mélangées de façon séparée dans chaque zone.

5-11-3.Le mélange des cartes est exécuté par le joueur propriétaire de la zone où le tas de cartes se trouve, peu importe le maître de l'effet demandant le mélange.

5-12 Mettre KO des cartes

5-12-1.« Mettre KO » indique le fait de placer une carte de Combat depuis la Zone de Combat dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

5-12-2.Une carte ne peut être mise KO que par un effet ou une règle stipulant qu'elle met KO. Les cartes de Combat placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire d'une autre façon n'ont pas été forcément mises KO.

5-12-3.Les Capacités [Auto.] avec les conditions de déclenchement « Quand cette carte est mise KO » sont remplacées par l'effet continu « Au lieu de quitter la Zone de Combat, (déplacez-la) vers (une zone autre que la Dispersion de son propriétaire)/retirez-la du jeu », et la carte ciblée passe en état de suspens même si elle n'est pas placée dans la Dispersion de son propriétaire.

5-13. Retirer des marqueurs

5-13-1.« Retirer un marqueur » indique le fait de diminuer le nombre de marqueurs présents sur une carte d'un nombre spécifique.

5-13-2.Quand le nombre de marqueurs sur une carte est diminué, retirez de la carte autant de marqueurs que le nombre correspondant.

5-13-3.Quand une carte avec des marqueurs sur elle quitte une zone pour une zone autre que la Zone Unisson adverse, retirez tous les marqueurs sur cette carte.

5-13-4.Quand un marqueur est retiré d'une Unisson, le joueur dont le marqueur a été retiré suit la procédure suivante :

5-13-4-1. Si seulement un marqueur a été retiré, le joueur dont le marqueur a été retiré retire un marqueur de la carte Unisson.

5-13-4-2. Si X marqueurs ont été retirés, où X est égal à 0, il ne se passe rien. Si X est égal à 1 ou plus, le joueur dont le marqueur a été retiré exécute X fois : « Retirez un marqueur ».

5-14. Placer des marqueurs Énergie

5-14-1. « Placer un marqueur Énergie » indique le fait qu'un joueur spécifique place un nombre spécifié de marqueurs Énergie dans sa Zone d'Énergie.

6. Préparatifs de jeu

6-1. Leaders et decks

- 6-1-1. Chaque joueur doit avoir son Leader et son deck de prêt avant le début de la partie. Il peut également avoir un deck Z s'il le souhaite.
- 6-1-2. Chaque joueur a besoin d'un Leader pour jouer.
- 6-1-3. Chaque joueur a besoin d'un deck comprenant entre 50 et 60 cartes, composé de cartes de Combat, d'Extras et d'Unissons.
- 6-1-4. Un deck Z peut inclure jusqu'à dix cartes Z.
- 6-1-5. Les decks et les decks Z doivent suivre les règles de construction suivantes.
 - 6-1-5-1. Un deck ne peut pas inclure plus de quatre cartes avec le même numéro de carte.
 - 6-1-5-2. Les Capacités [Permanent] affectant la construction d'un deck sont considérées comme des effets de remplacement se substituant aux règles de construction d'un deck.
 - 6-1-5-2-1. Les Capacités [Permanent] affectant la construction d'un deck désignent les Capacités [Permanent] indiquant que « vous pouvez inclure (X) exemplaires de (une carte) dans votre deck » et que « vous ne pouvez inclure que (X) exemplaires de (une carte) dans votre deck ».
 - 6-1-5-2-2. Les Capacités [Permanent] qui donnent des couleurs, des origines, des noms de personnages ou autres (par exemple : « Cette carte gagne « Origine » dans toutes les zones ») sont valides durant la construction d'un deck.

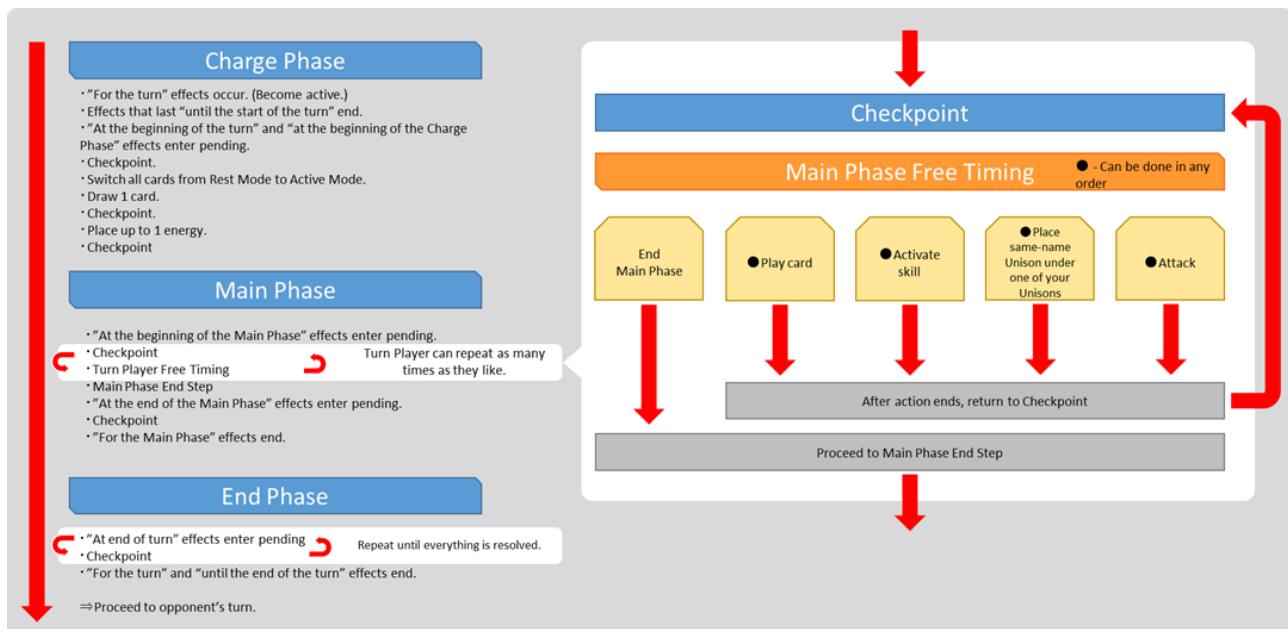
6-2. Préparatifs d'avant-jeu

- 6-2-1. Avant de commencer une partie, chaque joueur doit se conformer à la procédure suivante :
 - 6-2-1-1. Montrer le Leader, le deck et le deck Z utilisés pour la partie. Les decks doivent remplir les conditions imposées par les règles 6-1.
 - 6-2-1-2. Chaque joueur place son Leader de côté face dans sa Zone du Leader.
 - 6-2-1-3. La condition de déclenchement « Quand cette carte est placée dans la Zone du Leader » rentre en état de suspens.
 - 6-2-1-4. Les joueurs décident au hasard du joueur qui joue en premier. Ce joueur choisit ensuite le joueur qui joue en premier et celui qui joue en second.
 - 6-2-1-5. Le premier joueur joue en premier, l'autre joueur en second.
 - 6-2-1-6. Un point de contrôle se présente.
 - 6-2-1-7. Chaque joueur mélange son deck. Puis, chaque joueur place son deck face cachée dans sa Zone du Deck.
 - 6-2-1-8. Chaque joueur place son deck Z face cachée dans sa Zone du Deck Z.
 - 6-2-1-9. Chaque joueur pioche six cartes de son deck et en fait sa main de départ. Puis, en commençant par le joueur qui va jouer en premier, chaque joueur peut repiocher sa main une fois en se conformant à la procédure suivante :
 - 6-2-1-9-1. Remettre toutes les cartes de sa main dans son deck, le remélanger, puis piocher six nouvelles cartes.
 - 6-2-1-10. Chaque joueur place les huit premières cartes du dessus de son deck face cachée dans sa Zone de Vie.
 - 6-2-1-11. Le joueur qui joue en second place un marqueur Énergie dans sa Zone d'Énergie.
 - 6-2-1-12. Le joueur qui joue en premier débute la partie et commence son tour.
 - 6-2-2. Les effets [Permanent] qui affectent les préparatifs d'avant-jeu cités ci-dessus, tels que le total des points de vie ou la taille de la main, sont appliqués pour chaque section des règles en tant qu'effets de remplacement.
 - 6-2-2-1. Les effets [Permanent] qui affectent les préparatifs d'avant-jeu cités ci-dessus incluent les Capacités [Permanent] « Vous commencez la partie avec X points de vie ».

7. Déroulement d'une partie

7-1. Structure d'un tour

- 7-1-1. Un tour est composé des trois phases suivantes. Chaque phase est elle-même divisée en étapes. Même s'il ne se passe rien durant une phase ou une étape donnée, elles sont tout de même considérées comme existantes.
- 7-1-2. Durant une partie, le jeu est mené par le joueur actif (0-3-2-1). Le joueur actif effectue les phases suivantes. Ces phases forment un tour.
- 7-1-2-1. Si un effet fait en sorte qu'une phase ou une étape est supprimée ou sautée, les événements de conditions de déclenchement et les points de contrôle durant ces phases et ces étapes ne s'effectuent pas, les joueurs ne peuvent effectuer aucune action, et la partie se poursuit jusqu'à la phase ou étape suivante.



7-2. Phase de Recharge

- 7-2-1. C'est une phase durant laquelle diverses applications de règle se lancent au début d'un tour. La phase de Recharge se déroule suivant la procédure suivante :
- 7-2-2. Les effets qui durent « pour tout le tour » se lancent pour le joueur actif.
- 7-2-3. Les effets qui durent « pour tout le tour » se lancent pour le joueur non actif.
- 7-2-4. Les effets continus qui durent « jusqu'au début du tour adverse » se terminent.
- 7-2-5. Les effets « Au début du tour » et « Au début de la phase de Recharge » se mettent en suspens.
- 7-2-6. Un point de contrôle se présente.
- 7-2-7. Les joueurs passent en mode Action toutes les cartes qui se trouvent en mode Inertie dans leur Zone du Leader, Zone de Combat, Zone d'Énergie et Zone Unisson.
- 7-2-8. Un point de contrôle se présente.
- 7-2-9. Le joueur actif pioche une carte de son deck.
- 7-2-9-1. Attention, le joueur qui joue en premier ne peut pas piocher lors de son premier tour.
- 7-2-10. Un point de contrôle se présente.
- 7-2-11. Le joueur actif peut placer une carte de sa main dans sa Zone d'Énergie.
- 7-2-12. Un point de contrôle se présente.
- 7-2-13. Passez à la phase principale.

7-3. Phase principale

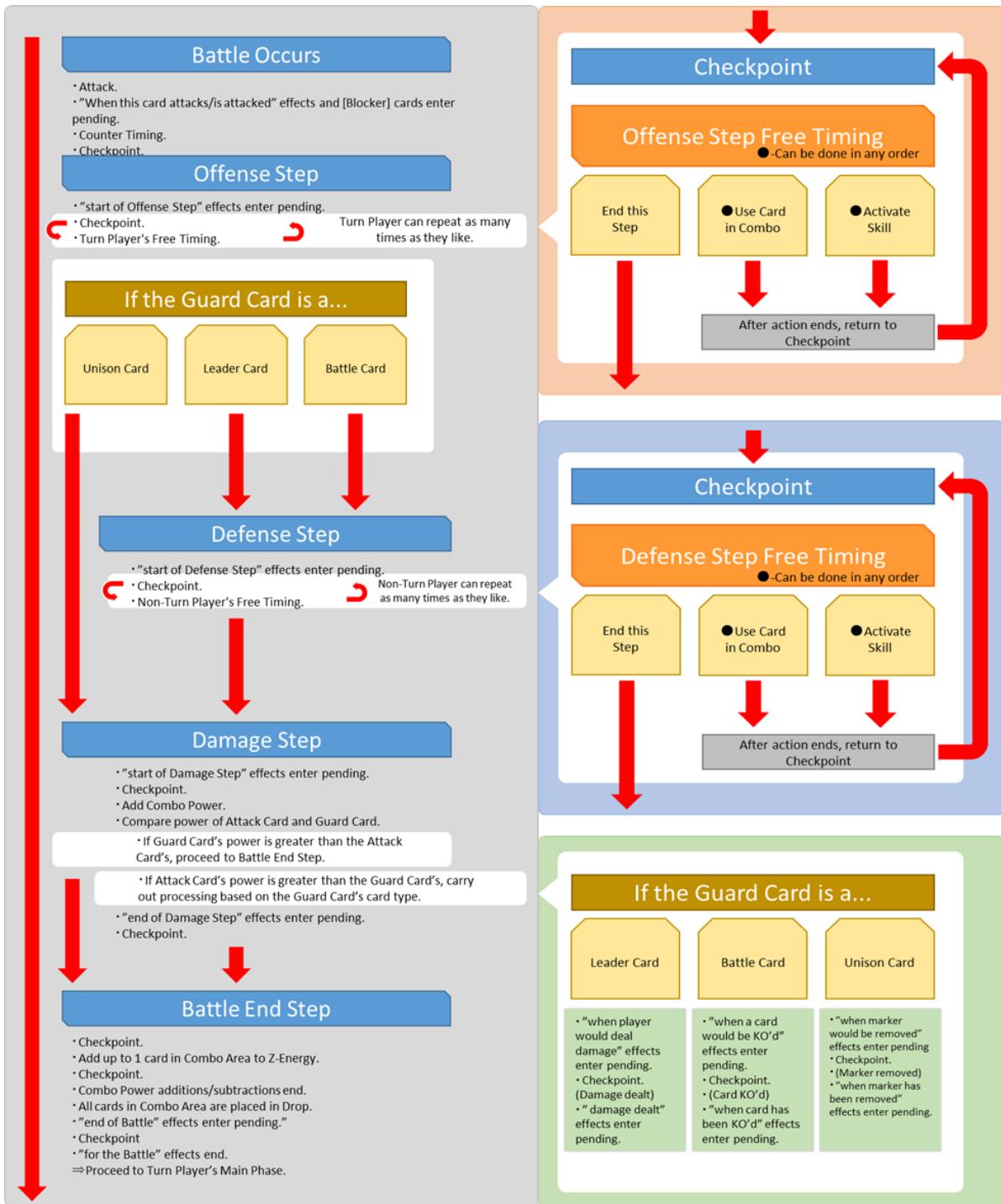
- 7-3-1. Phase durant laquelle le joueur actif peut effectuer différentes actions. La phase principale se déroule comme suit :
- 7-3-2. Les effets « Au début de la phase principale » se mettent en suspens.
- 7-3-3. Un point de contrôle se présente.
- 7-3-4. Le joueur actif reçoit un timing libre (4-1). Durant ce timing libre, le joueur peut effectuer n’importe quelle action suivante :
 - 7-3-4-1. Jouer des cartes. (5-4) (13-2) (16-2)
 - 7-3-4-1-1 Une fois cette action terminée, retournez à la règle 7-3-3.
 - 7-3-4-2. Activer des Capacités [Activation : Principale] et [Activation : Principale/Combat]. (9-4) (12-2) (13-4)
 - 7-3-4-2-1. Une fois cette action terminée, retournez à la règle 7-3-3.
 - 7-3-4-3. Renforcer une Unisson. (13-3)
 - 7-3-4-3-1. Une fois cette action terminée, retournez à la règle 7-3-3.
 - 7-3-4-3-2. Placer une Extra Z dans la Zone de Combat. (17-2)
 - 7-3-4-3-3. Une fois cette action terminée, retournez à la règle 7-3-3.
 - 7-3-4-4. Attaquer. (8-1)
 - 7-3-4-4-1. Attention, le joueur qui joue en premier ne peut pas attaquer lors de son premier tour.
 - 7-3-4-4-2. Une fois cette action terminée, retournez à la règle 7-3-3.
 - 7-3-4-5. Terminer la phase principale.
 - 7-3-4-5-1. Le joueur actif peut choisir de mettre fin à sa phase principale. S’il fait ainsi, passez à l’étape de Fin de la phase principale.
- 7-3-5. Étape de Fin de la phase principale.
 - 7-3-5-1. Étape mettant fin à la phase principale de ce tour. Cette étape se déroule comme suit.
 - 7-3-5-1-1. Les Capacités « À la fin de la phase principale » se mettent en suspens.
 - 7-3-5-1-2. Un point de contrôle se présente.
 - 7-3-5-1-3. Les effets qui durent « toute la phase principale » se terminent pour le joueur actif.
 - 7-3-5-1-4. Les effets qui durent « toute la phase principale » se terminent pour le joueur non actif.
 - 7-3-5-1-5. Passez à la phase de Fin.

7-4. Phase de Fin

- 7-4-1. Phase durant laquelle sont effectuées les différentes applications devant être réalisées à la fin du tour. La phase de Fin se déroule comme suit :
 - 7-4-2. Les conditions de déclenchement « à la fin du tour » s’activent. Cependant, celles des Capacités [Auto.] qui ont été remplies durant ce tour ne se mettent pas en état de suspens.
 - 7-4-3. Un point de contrôle se présente.
 - 7-4-4. Parmi les conditions de déclenchement « à la fin du tour », s’il y a des Capacités [Auto.] avec des conditions de déclenchement qui doivent être remplies durant ce tour, effectuez la procédure de phase de Fin une nouvelle fois depuis le début. Sinon, passez à la règle 7-4-5.
 - 7-4-5. Tous les effets qui durent « pour tout le tour » et « jusqu’à la fin du tour » se terminent pour le joueur actif.
 - 7-4-6. Tous les effets qui durent « pour tout le tour » et « jusqu’à la fin du tour » se terminent pour le joueur non actif.
 - 7-4-7. Le tour se termine. L’adversaire du joueur actif devient le joueur actif. Passez à la phase de Recharge du tour suivant.

8. Attaques et combats

Les combats se déroulent suivant la procédure suivante :



8-1. Attaques et combats

- 8-1-1. Pendant la phase principale, le joueur actif peut passer de mode Action en mode Inertie un Leader, une carte de Combat ou une Unisson présent(e) dans sa Zone du Leader, Zone de Combat ou Zone Unisson, afin de lancer une attaque contre le Leader adverse, une Unisson adverse ou une carte de Combat adverse en mode Inertie, se trouvant respectivement dans la Zone du Leader, Zone Unisson ou Zone de Combat adverse. Les attaques s'effectuent les unes après les autres, et le joueur actif peut attaquer autant de fois qu'il le souhaite.
- 8-1-2. Quand une carte attaque, un combat se lance.
- 8-1-2-1. La carte qui attaque devient la « carte attaquante », et la carte attaquée devient la « carte de défense » jusqu'à ce que l'attaque soit annulée ou que le combat se termine.

- 8-1-2-2. Quand un texte de carte indique : « Pendant l'attaque de cette carte » ou « Pendant un combat », il désigne la période depuis l'attaque en 8-1-2 jusqu'à la fin du combat en 8-5-13.
- 8-1-3. Les conditions de déclenchement « Quand cette carte attaque » et « Quand cette carte se fait attaquer » ainsi que celles des Capacités [Bloqueur] se mettent en suspens.
- 8-1-4. Une fenêtre de contre se présente. (22-10-3-2) (22-10-3-3)
- 8-1-5. Un point de contrôle se présente.
- 8-1-6. Si l'attaque est valide, passez à l'étape d'Attaque (8-2).
- 8-1-6-1. Si l'attaque est annulée, passez à l'étape de Fin de Combat (8-5).
- 8-1-7. Si un effet quelconque réduit à zéro le nombre de cartes attaquantes ou de cartes de défense pendant le combat après 8-1-5, passez à l'étape de Fin de Combat (8-5).
- 8-1-7-1. Si une carte de Combat est jouée par-dessus une carte attaquante ou une carte de défense, la carte est alors considérée comme la nouvelle carte attaquante ou de défense (21-5-2).
- 8-1-7-2. Si, pendant l'étape 8-1-7 ou plus tard, la carte attaquante ou de défense est modifiée via un effet, les Capacités « Quand cette carte attaque » ou « Quand cette carte est attaquée » ne se mettent pas en suspens.

8-2. Étape d'Attaque

- 8-2-1. Étape durant laquelle le joueur actif peut effectuer différentes actions. L'étape d'Attaque se déroule comme suit :
- 8-2-2. Les Capacités « Au début de l'étape d'Attaque » se mettent en suspens.
- 8-2-3. Un point de contrôle se présente.
- 8-2-4. Le joueur actif reçoit un timing libre. Il peut déclarer n'importe laquelle des actions suivantes lorsqu'il reçoit un timing libre donné lors de l'étape d'Attaque :
- 8-2-4-1. Des Combos (55)
- 8-2-4-1-1. Après la fin de l'action, retournez à la règle 8-2-3.
- 8-2-4-2. Activer des Capacités [Activation : Combat] ou [Activation : Principale/Combat]. (1-5-4-1-2) (9-4) (12-2)
- 8-2-4-2-1. Après la fin de l'action, retournez à la règle 8-2-3.
- 8-2-4-3. Finir l'étape d'Attaque
- 8-2-4-3-1-1. Si le joueur actif choisit de ne rien faire, passez à l'étape de Défense (8-3).
Si la carte de défense est une Unisson, sautez l'étape de Défense et passez à l'étape des Dégâts (8-4). (13-5-1)

8-3. Étape de Défense

- 8-3-1. Étape durant laquelle le joueur non actif peut effectuer différentes actions. L'étape de Défense se déroule comme suit :
- 8-3-2. Les Capacités « Au début de l'étape de Défense » se mettent en suspens.
- 8-3-3. Un point de contrôle se présente.
- 8-3-4. Le joueur non actif reçoit un timing libre. Il peut déclarer n'importe laquelle des actions suivantes lorsqu'il reçoit un timing libre donné lors de l'étape de Défense.
- 8-3-4-1. Des Combos (5-7-6)
- 8-3-4-1-1. Après la fin de l'action, retournez à la règle 8-3-3.
- 8-3-4-2. Activer des Capacités [Activation : Combat] ou [Activation : Principale/Combat] (1-5-4-1-3) (9-4) (12-2).
- 8-3-4-2-1. Après la fin de l'action, retournez à la règle 8-3-3.
- 8-3-4-3. Finir l'étape de Défense
- 8-3-4-3-1. Si le joueur non actif choisit de ne rien faire, passez à l'étape des Dégâts.

8-4. Étape des Dégâts

- 8-4-1. Étape durant laquelle chaque combat est résolu comme suit :
- 8-4-2. Les Capacités « Au début de votre étape des Dégâts » se mettent en suspens.
- 8-4-3. Un point de contrôle se présente.
- 8-4-4. Additionnez toutes les puissances de Combo des cartes présentes dans la Zone de Combo du joueur actif à la puissance de sa carte attaquante.
- 8-4-5. Additionnez toutes les puissances de Combo des cartes présentes dans la Zone de Combo du joueur non actif à la puissance de sa carte de défense.
- 8-4-6. Comparez la puissance de la carte attaquante et de la carte de défense. Si la puissance de la carte attaquante est égale ou supérieure à la puissance de la carte de défense, conformez-vous à la procédure suivante. Si ce n'est pas le cas, aucune application n'est effectuée, passez à la règle (8-4-7) à la place.

 - 8-4-6-1. Si la carte de défense est un Leader :
 - 8-4-6-1-1. Les Capacités « Quand vous infligez des dégâts, » etc., se mettent en suspens. Cependant, si un effet « Vous ne subissez aucun dégât, » etc., existe simultanément, la Capacité ne se met pas en état de suspens.
 - 8-4-6-1-2. Un point de contrôle se présente.
 - 8-4-6-1-2-1. La carte attaquante inflige 1 dégât au joueur non actif (5-10) (21-3).
 - 8-4-6-1-3. Si des dégâts sont infligés en 8-4-6-1-2-1, les Capacités « Quand vous infligez des dégâts, » etc. se mettent en suspens.

 - 8-4-6-2. Si la carte de défense est une carte de Combat :
 - 8-4-6-2-1. La carte de défense est mise KO (5-12). Les Capacités « Quand des <cartes> sont mises KO » se mettent en suspens.
 - 8-4-6-2-2. Un point de contrôle se présente.
 - 8-4-6-2-3. Les Capacités « Quand vous mettez KO une carte », « Quand des <cartes> sont mises KO » etc., se mettent en suspens.
 - 8-4-6-3. Si la carte de défense est une Unisson (13-5-2) :
 - 8-4-6-3-1. Les Capacités « Quand un marqueur est retiré, » etc. se mettent en suspens.
 - 8-4-6-3-2. Un point de contrôle se présente.
 - 8-4-6-3-3. Retirez les marqueurs de l'Unisson carte de défense.
 - 8-4-6-3-4. Les Capacités « Quand un marqueur est retiré, » etc. se mettent en suspens.

- 8-4-7. Les Capacités « Quand l'étape des Dégâts se termine » se mettent en suspens.
- 8-4-8. Un point de contrôle se présente.
- 8-4-9. Passez à l'étape de Fin de Combat.

8-5. Étape de Fin de Combat

- 8-5-1. Un point de contrôle se présente.
- 8-5-2. S'il y a des cartes de Combat dans la Zone de Combo du joueur actif, le joueur actif peut placer jusqu'à une de ces cartes dans la Zone d'Énergie Z du propriétaire de la carte.
- 8-5-3. S'il y a des cartes de Combat dans la Zone de Combo du joueur non actif, le joueur non actif peut placer jusqu'à une de ces cartes dans la Zone d'Énergie Z du propriétaire de la carte.
- 8-5-4. Un point de contrôle se présente.
- 8-5-5. Toutes les augmentations/diminutions de puissance via les Combos sur les cartes attaquantes et de défense disparaissent.
- 8-5-6. Les Capacités « Quand une carte dans votre Zone de Combo est placée dans votre Dispersion » se mettent en suspens.
- 8-5-7. Un point de contrôle se présente.
- 8-5-8. Toutes les cartes de Combat dans les Zones de Combo sont placées dans la Dispersion de leur propriétaire.
- 8-5-9. Les Capacités « À la fin d'un combat » se mettent en suspens.
- 8-5-10. Un point de contrôle se présente.
- 8-5-10-1. Si des cartes avec des Capacités qui s'activent « À la fin du combat durant lequel vous avez effectué une Combo avec cette carte » sont placées dans la Dispersion

depuis la Zone de Combo pendant 8-5-8, ces Capacités se mettent en suspens en 8-5-9.

8-5-11. Les effets du joueur actif qui durent « pour tout le combat » se terminent.

8-5-12. Les effets du joueur non actif qui durent « pour tout le combat » se terminent.

8-5-13. Le combat s'achève. Retournez à la règle 7-3-3.

9. Activer/Résoudre des Capacités et des effets

Les Capacités [Activation], [Auto.], [Éveil], [Vœu], ainsi que les cartes de votre main, se résolvent en les activant et en déclenchant leurs effets. Les Capacités [Permanent] quant à elles ne s'activent pas, elles produisent leur effet de façon continue.

9-1. Capacités valides ou annulées

9-1-1. Certains effets peuvent rendre valides ou invalides d'autres effets. Dans ces cas-là, conformez-vous à la procédure suivante :

9-1-2. Si un effet stipule qu'une Capacité est partiellement ou entièrement annulée, l'activation de cette partie ne peut pas être déclarée et ses effets ne peuvent pas être exécutés. Si la Capacité annulée demande à faire un choix, ce choix ne sera pas réalisé.

9-1-2-1. Si le texte d'origine écrit sur une carte est annulé, l'effet ne s'activera pas, mais le texte sera toujours considéré comme existant.

9-1-2-2. Si une Capacité gagnée via une autre Capacité est annulée, le texte de la Capacité est considéré comme avoir été effacé.

9-1-2-2-1. Si une Capacité acquise via une autre Capacité est annulée par un effet pour une période de temps déterminée, cette partie est considérée comme supprimée. La Capacité ne sera plus acquise même si l'effet d'annulation s'achève.

9-1-3. Si un effet stipule qu'une Capacité est partiellement ou entièrement valide sous certaines conditions spécifiques, l'activation ne peut pas être déclarée pour la partie annulée, et ses effets ne peuvent pas être exécutés. Si la Capacité annulée demande à faire un choix, ce choix ne sera pas réalisé si ces conditions ne sont pas remplies.

9-1-3-1. Sauf indication contraire, les Capacités (texte de carte) des Leaders sont seulement valides dans la Zone du Leader, les Capacités des cartes de Combat et des Extras Z sont seulement valides dans la Zone de Combat, et les Capacités des Unissons sont seulement valides dans la Zone Unisson.

9-1-3-2. Certaines Capacités [Activation], [Auto.] et [Contre] peuvent contenir des coûts de Capacité ou des textes d'effet qui indiquent la zone où elles s'activent, comme « jouez cette carte de votre main » ou « transférez cette carte depuis votre Dispersion dans votre Dimension parallèle ». Ces Capacités ne peuvent pas être activées à moins de se trouver dans la zone indiquée. Si elles se passent dans une autre zone, l'activation de la Capacité ne peut pas être déclarée, et la Capacité ne peut pas être activée.

9-1-3-3. Certaines Capacités [Permanent] peuvent contenir des textes qui indiquent la zone où la Capacité est valide, comme « Réduisez de 1 le coût d'Énergie de cette carte dans votre main » ou « Cette carte acquiert [Dragon Ball] dans toutes les zones ». Dans ces cas de figure, la Capacité n'est valide que dans la zone indiquée.

9-1-4. Si toutes les Capacités d'une carte sont invalidées par une Capacité, la carte est traitée comme étant une carte sans Capacité.

9-1-5. Quand les Capacités d'une carte sont annulées via une Capacité qui n'indique pas le type de Capacité qu'elle annule (par exemple : « Choisissez une carte de Combat adverse et annulez ses Capacités »), la carte ne peut pas acquérir de nouvelles Capacités via des effets.

9-1-5-1. Quand les Capacités d'une carte sont annulées via une Capacité qui indique le type de Capacité qu'elle annule (par exemple : « Choisissez une carte de Combat adverse

et annulez ses Capacités-Clefs »), la carte ne peut pas acquérir de nouvelles Capacités du type indiqué via des effets.

- 9-1-6. Si une Capacité vous demande de vous référencer à une Capacité qui est annulée, vous ne pouvez pas vous référencer à cette Capacité.

9-2. Règles communes sur l'Activation

- 9-2-1. En règle générale, les Capacités activées sont résolues immédiatement, et – à partir du moment où l'activation d'une certaine Capacité a été déclarée jusqu'à ce que ses effets se résolvent –, les autres Capacités activées ne peuvent pas interrompre la première Capacité ou se résoudre avant.
- 9-2-1-1. Cependant, les Capacités [Contre] sont activées pendant une fenêtre de contre après l'activation des autres Capacités, et les Capacités [Contre] sont par conséquent activées et résolues après avoir interrompu les autres Capacités activées avant qu'elles se résolvent.
- 9-2-1-2. Si l'activation d'une autre Capacité est spécifiée pour l'effet d'une Capacité, la Capacité ciblée s'activera et se résoudra pendant que la Capacité qui l'a activée se résout. (9-11-1)
- 9-2-1-3. Pendant le temps entre l'activation et la résolution d'un effet retardé, les autres Capacités peuvent s'activer et/ou se résoudre. (1-7-2-1-1) (1-7-2-2-1)
- 9-2-2. Suivant les Capacités et les règles, il peut ne pas être possible d'activer certaines Capacités ou de payer leur coût de Capacité.
- 9-2-3. Si, à cause de Capacités ou de règles, « l'activation de Capacité ne peut pas être déclarée », « le coût de Capacité ne peut pas être payé » ou « le coût d'Énergie ne peut pas être payé », la Capacité correspondante ne peut pas être activée.

9-3. Capacités et effets

- 9-3-1. Les effets activés lancés sont considérés comme indépendants de leur source. Si la zone dans laquelle la source de l'effet se trouve est modifiée plus tard, cela n'affecte pas la résolution de l'effet. (23-3)

9-4. Activer une Capacité [Activation]

- 9-4-1. Pour activer une Capacité [Activation], conformez-vous à la procédure suivante. Pour plus de détails sur l'activation de Capacités d'Extras, consultez la section 12 « Caractéristiques des Extras ».
- 9-4-2. Indiquez la Capacité que vous voulez activer. Si la Capacité que vous voulez activer se trouve sur une carte dans votre main, révélez cette carte.
- 9-4-2-1. Si l'activation requiert un coût de Capacité, déterminez ce coût et payez-le entièrement. (5-8)
- 9-4-2-1-1. Certaines Capacités [Activation] de cartes de Combat, Leaders et Unissons n'ont pas de coût de Capacité. Ces Capacités peuvent être activées simplement en les déclarant.
- 9-4-3. La Capacité s'active.
- 9-4-4. Une fenêtre de contre se présente. Le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 9-4-2 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].
- 9-4-5. Résolvez les effets.
- 9-4-6. Une fenêtre de contre se présente. Le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 9-4-2 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].

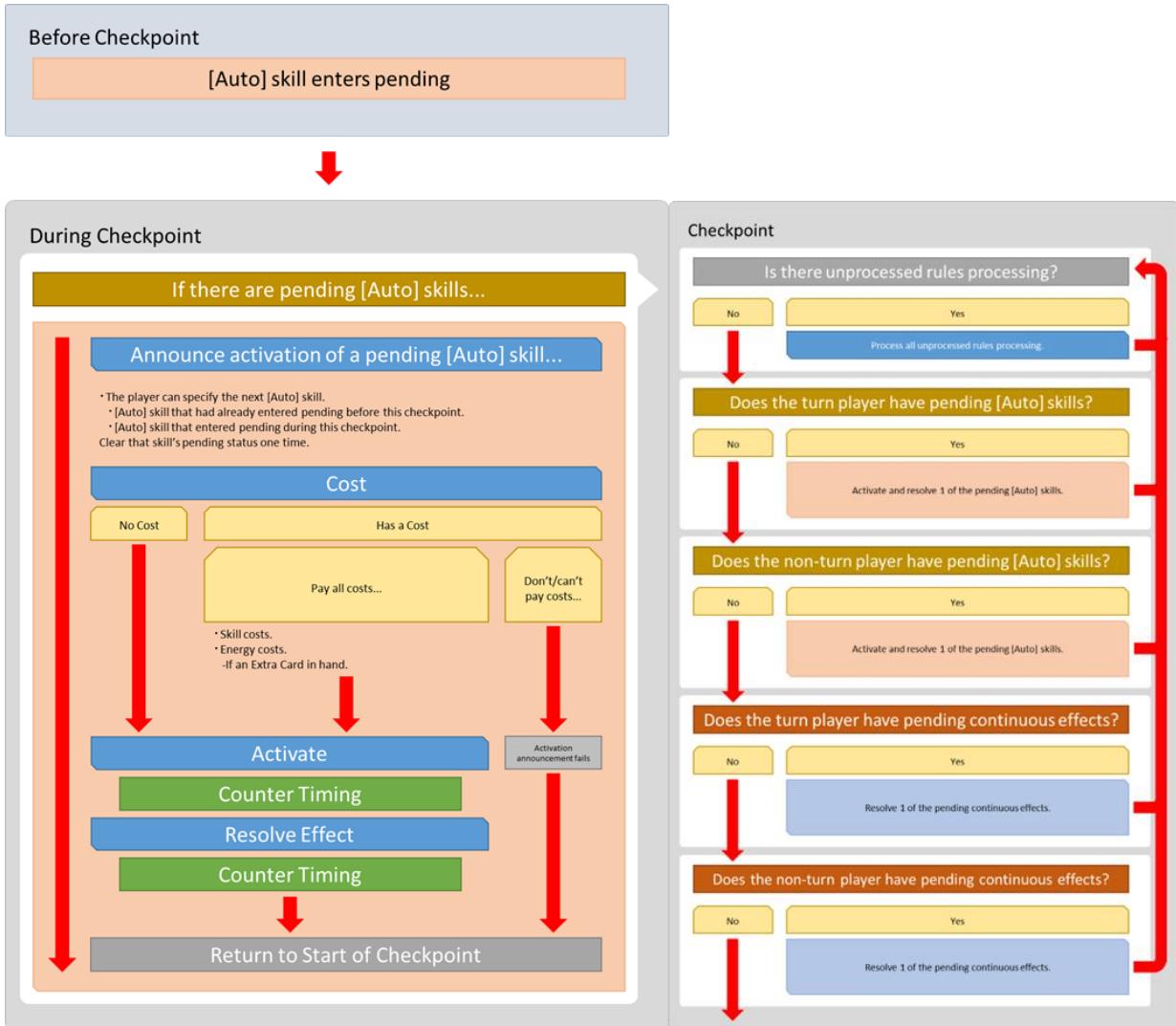
9-5. Les Capacités [Permanent]

- 9-5-1. Les Capacités [Permanent] ne s'activent pas de la même façon que les autres Capacités. Elles génèrent un certain effet sur le jeu de façon continue, tant qu'elles sont valides.

- 9-5-2. Si certains effets rendent la cible d'une Capacité [Permanent] invalide vis-à-vis de cette Capacité, elle ne peut ensuite plus être prise à nouveau pour cible par la même Capacité [Permanent] pour toute la durée du tour.
- 9-5-3. Les Capacités [Permanent] qui affectent la construction d'un deck prennent effet lors de la préparation du deck. (2-3-3) (2-10-5) (2-11-5) (6-1-5-2)
- 9-5-4. Les Capacités [Permanent] qui affectent une situation de jeu avant le début de la partie prennent effet pendant les procédures d'avant-jeu. (6-2-2)

9-6. Activer une Capacité [Auto.]

- 9-6-1. Pour activer une Capacité [Auto.], conformez-vous à la procédure suivante. Pour les détails concernant l'activation des Capacités d'Extras, consultez la section 12 « Caractéristiques des Extras ».
- 9-6-2. Une fois la condition de déclenchement de la Capacité [Auto.] remplie, elle se met en suspens.
- 9-6-2-1. Lorsque la condition de déclenchement de la Capacité [Auto.] se remplit plusieurs fois, cette Capacité se met en suspens autant de fois.
- 9-6-2-1-1. Même si une condition de déclenchement est remplie simultanément plusieurs fois, la Capacité [Auto.] se met en suspens une seule fois.
- 9-6-2-1-2. Toutefois, cela ne s'applique pas dans les cas de figure 5-1-5 ou 5-10-4.
- 9-6-3. À l'apparition du point de contrôle, le joueur devant activer la Capacité [Auto.] dont il est le maître en choisit une parmi celles en suspens et l'active. Une fois la capacité activée résolue, le nombre des Capacités [Auto.] en suspens (pour cette Capacité) diminue de un.
- 9-6-3-1. Le joueur indique la Capacité qu'il souhaite activer. S'il souhaite activer la Capacité d'une carte dans sa main, il révèle cette carte.
- 9-6-3-1-1. Si une Capacité [Auto.] en suspens se trouve dans une zone secrète comme la main d'un joueur, le maître de la Capacité peut choisir de ne pas déclarer l'activation de la Capacité et ne pas révéler la Capacité. Le joueur n'a pas à informer son adversaire de son choix.
- 9-6-3-2. Si pour une raison quelconque, la Capacité [Auto.] en suspens choisie ne peut pas être activée, annulez-en une (pour cette Capacité).
- 9-6-4. Si la Capacité a un coût requis, déterminez ce coût et choisissez soit de le payer entièrement ou soit de ne pas le payer du tout. (5-8)
- 9-6-4-1. Si le coût de Capacité n'est pas payé, la Capacité [Auto.] ne sera ni activée ni résolue.
- 9-6-4-1-1. Vérifiez les conditions de n'importe quelle Capacité. Si ces conditions sont remplies, vous ne pouvez pas choisir de ne pas payer cette partie du coût de Capacité.
Par exemple : Assumant que votre Leader est rouge et que vous devez payer le coût de Capacité suivant : «[Auto.] Si votre Leader est rouge et que vous passez cette carte en mode Inertie : ». Si cette Capacité [Auto.] est en suspens, la partie du coût de Capacité « si votre Leader est rouge » est automatiquement remplie, vous ne pouvez pas choisir de ne pas payer cette partie du coût de Capacité. Cependant, vous pouvez choisir de payer la partie « Passez cette carte en mode Inertie ».
- 9-6-4-2. Si le coût de Capacité est payé, activez et résolvez la Capacité [Auto.].
- 9-6-4-3. Certaines Capacités [Auto.] de cartes de Combat, Leaders et Unissons n'ont pas de coût de Capacité. Ces Capacités peuvent être activées simplement en les déclarant.
- 9-6-5. La Capacité s'active.
- 9-6-6. Une fenêtre de contre se présente ; le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 9-6-3 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].
- 9-6-7. Résolvez les effets.
- 9-6-8. Une fenêtre de contre se présente ; le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 9-6-3 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].



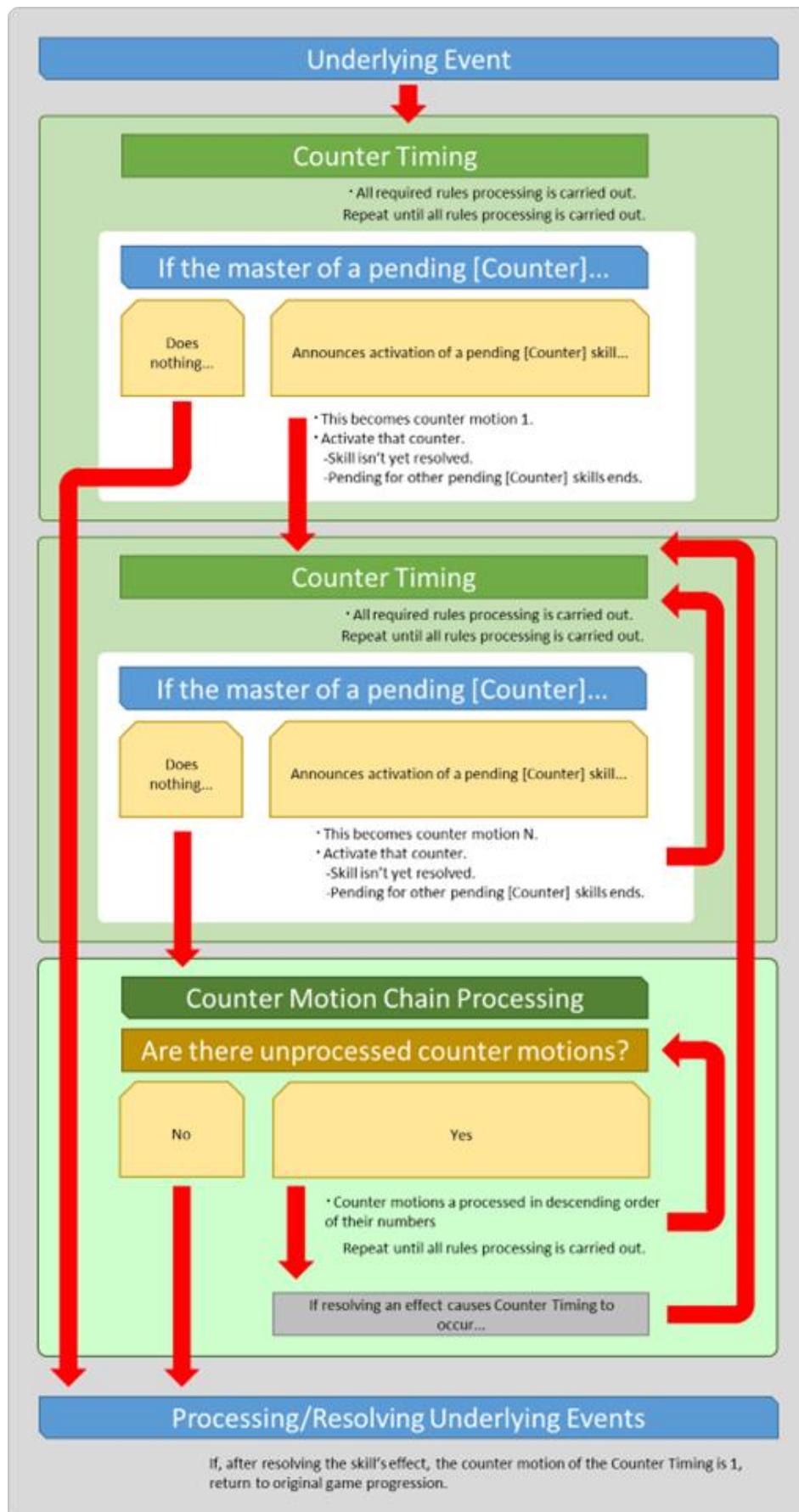
- 9-6-9. Il existe des Capacités [Auto.] de cartes dont la condition de déclenchement est le déplacement d'une zone à une autre : c'est le « déclenchement par déplacement de zone ». De plus, les cas de figure où « retirer de la partie » (20-10) est la condition de déclenchement pour une Capacité [Auto.] suivent également les règles de déclenchement par déplacement de zone.
- 9-6-9-1. Une Capacité [Auto.] activée par un déclenchement par déplacement de zone peut nécessiter les informations de la carte ayant déclenché la Capacité. Dans ce cas, vérifiez les informations comme suit :
- 9-6-9-1-1. Si les informations d'une carte dont la Capacité [Auto.] s'est déclenchée en étant déplacée d'une zone ouverte à une zone secrète, ou d'une zone secrète à une zone ouverte, vous sont demandées, utilisez les informations de la carte comme si elle se trouvait dans une zone ouverte. De même, si les informations d'une carte dont la Capacité [Auto.] s'est déclenchée en étant retirée de la partie depuis une zone ouverte vous sont demandées, utilisez les informations de la carte comme si elle se trouvait dans une zone ouverte.
- 9-6-9-1-2. Si les informations d'une carte dont la Capacité [Auto.] se déclenche en étant déplacée de la Zone de Combat ou la Zone Unisson vers une autre zone, ou dont la Capacité [Auto.] implique des déplacements de zone générant des changements de

maître vous sont demandées, utilisez les informations de la carte comme si elle se trouvait dans la Zone de Combat ou la Zone Unisson.

- 9-6-9-1-3. Si les informations d'une carte dont la Capacité [Auto.] s'est déclenchée en étant déplacée d'une zone ouverte vers une autre zone ouverte (situations autres que celles indiquées à la règle 9-6-9-1-2) vous sont demandées, utilisez les informations de la carte comme si elle se trouvait dans la zone après son déplacement.
- 9-6-9-2. Si une Capacité [Auto.] activée via un déclenchement par déplacement de zone est annulée dans sa zone d'origine, la Capacité ne se déclenchera pas même si la carte est déplacée dans une autre zone.
- 9-6-9-3. Sauf indication contraire, quand une carte en mode Caché a une Capacité [Auto.] se déclenchant via un déplacement de zone sur son côté face, quand la carte se déplace, la Capacité ne se déclenche pas.
- 9-6-9-4. Les Capacités [Auto.] « Quand vous jouez cette carte/Quand cette carte est jouée » sont des Capacités [Auto.] s'activant via un déclenchement par déplacement de zone quand lesdites cartes sont déplacées depuis n'importe quelle zone autre qu'une Zone de Combat ou une Zone Unisson vers une Zone de Combat ou une Zone Unisson.
- 9-6-10. Une Capacité [Auto.] peut posséder des conditions de déclenchement non basées sur un événement spécifique, mais sur le remplissage d'une condition spécifique (exemple : « Quand vous n'avez plus de cartes en main ») : ce sont des « déclenchements d'état ».
- 9-6-10-1. Un déclenchement d'état se met en suspens une fois seulement quand la situation se produit. Une fois la Capacité [Auto.] résolue, si la condition de déclenchement se remplit à nouveau, la Capacité se met à nouveau en suspens, sauf indication contraire.
- 9-6-11. Si une Capacité [Auto.] en suspens s'active, même si la zone de la carte avec cette Capacité change ou si elle a été rendue invalide, vous devez quand même résoudre la Capacité [Auto.]. Cependant, s'il est devenu impossible de réaliser l'effet de la Capacité à cause de ce changement de zone, l'effet échoue à sa résolution.

9-7. Activer une Capacité [Contre]

- 9-7-1. Les Capacités [Contre] sont une catégorie de Capacités et sont également des Capacités-clefs (22-10).
- 9-7-2. Lorsqu'une intention d'activer une Capacité [Contre] est déclarée, une « motion de Contre » est initiée. Une motion de Contre est le point dans le temps pendant lequel les effets du [Contre] peuvent être résolus.
- 9-7-2-1. Parfois, de multiples motions de Contre apparaissent les unes après les autres. Une séquence de plus d'une motion de Contre se nomme une « chaîne de motions de Contre ».
- 9-7-2-2. Lorsqu'elles sont traitées comme une chaîne, chaque motion de Contre est numérotée de la façon suivante : motion de Contre 1, motion de Contre 2... motion de Contre X.
- 9-7-2-3. Si un joueur a une Capacité [Contre] en suspens dans sa main, il peut choisir de ne pas déclarer son activation. Le joueur n'a pas à informer son adversaire de son choix.



- 9-7-3. La première chaîne de motions de Contre pendant une fenêtre de contre se déroule dans l'ordre suivant :
- 9-7-3-1. Une fenêtre de contre se présente via un événement qui joue le rôle de condition.
- 9-7-3-1-1. Toutes les applications de règle en cours devant être exécutées s'effectuent simultanément. Si de nouvelles applications de règle apparaissent, répétez la procédure tant qu'il en reste.
- 9-7-3-2. Le maître du [Contre] en suspens choisit un des choix suivants, et une fenêtre de contre se termine :
- Le maître choisit de ne rien faire, et le jeu se poursuit en 9-7-4.
 - Le maître déclare son intention d'activer une Capacité [Contre] en suspens ; cette Capacité devient la motion de Contre 1 et est activée.
- 9-7-3-2-1. Si le joueur active une Capacité [Contre], l'état de suspens de l'autre Capacité [Contre] du joueur se termine (22-10-4-1).
- 9-7-3-3. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-3)
- 9-7-3-4. Le maître du [Contre] en suspens choisit un des choix suivants, et une fenêtre de contre se termine :
- Le maître choisit de ne rien faire, et le jeu se poursuit sur la chaîne de motions de Contre via (9-7-3-5).
 - Le maître déclare son intention d'activer une Capacité [Contre] en suspens ; cette Capacité devient la motion de Contre X et est activée. Ici, X est le total actuel du nombre de Contre +1.
- 9-7-3-4-1. Si le joueur active une Capacité [Contre], l'état de suspens de l'autre Capacité [Contre] du joueur se termine et le jeu retourne à 9-7-3-3. (22-10-4-1)
- 9-7-3-5. Une chaîne de motions de Contre est exécutée. Les motions de Contre non exécutées sont exécutées en ordre décroissant, et les effets du [Contre] qui ont déclenché chaque motion de Contre sont résolus.
- 9-7-3-5-1. Si une nouvelle fenêtre de contre se présente pour un effet de [Contre] résolu (4-3-2-4), le jeu revient à 9-7-3-3.
- 9-7-3-5-2. Aucun point de contrôle ne se présente jusqu'à la fin de l'exécution de la chaîne de motions de Contre.
- 9-7-3-6. Une fois qu'il n'y a plus de motions de Contre non exécutées dans la chaîne de motions de Contre, la chaîne de motions de Contre se termine.
- 9-7-4. Effectuez l'action à l'origine de la fenêtre de contre en 9-7-3-1, résolvez la Capacité et effectuez-la si elle est possible.

9-8 Résoudre des effets immédiats

- 9-8-1. S'il est demandé à un joueur d'effectuer un effet immédiat, il doit effectuer l'action indiquée une seule fois.

9-9. Résoudre des effets continus

- 9-9-1. Quand on vous demande de fournir une information sur une carte lors d'un effet continu, appliquez l'effet continu à cette information comme suit :
- 9-9-1-1. L'information indiquée sur une carte sera toujours considérée comme la référence.
- 9-9-1-2. Puis, appliquez tous les effets continus, exceptés les effets altérant les informations chiffrées.
- 9-9-1-3. Ensuite, appliquez tous les effets continus altérant les informations chiffrées.
- 9-9-2. Les effets continus, exceptés ceux générés par les Capacités [Permanent], ne sont pas appliqués aux cartes ayant été déplacées de la Zone du Leader, Zone de Combat ou Zone Unisson vers une autre zone après la résolution de l'effet (3-1-4). De plus, à l'exception des Capacités [Permanent], les effets continus ne s'appliquent pas aux cartes passées de mode Caché à mode Révélé ou de mode Révélé à mode Caché après la résolution de l'effet de Capacité. (23-5-2-1)

- 9-9-3. Les effets continus modifiant les informations de cartes dans certaines zones spécifiques sont immédiatement appliqués au moment où ces cartes rentrent dans la zone en question.
- 9-9-3-1. Une Capacité [Auto.] déclenchée par l'arrivée dans une zone d'une carte aux informations spécifiques, se réfère à ces informations après que les effets continus ont été appliqués à la zone.

9-10. Résoudre des effets de remplacement

- 9-10-1. Quand un effet de remplacement se lance, au moment où l'événement concerné par l'effet de remplacement doit se produire, il ne se produit pas, et c'est l'événement indiqué par l'effet de remplacement qui se produit à sa place.
- 9-10-1-1. De ce fait, l'événement original remplacé est considéré comme ne s'étant jamais produit.
- 9-10-1-1-1. Il existe cependant une exception : lorsque le résultat ne modifie pas l'événement même après l'application d'un effet de remplacement.
Par exemple : Une carte de Combat a un effet de remplacement « Si cette carte en mode Action quitte la Zone de Combat, passez-la en mode Inertie à la place » et une puissance de 10 000 et est ensuite affectée par l'effet « La carte perd -20 000 de puissance pour tout le tour ». Dans ce cas de figure, l'effet de remplacement demande à cette carte de passer en mode Inertie, mais la carte doit toujours quitter la Zone de Combat via l'effet qui réduit sa puissance. (21-6-2-1)
- 9-10-2. Quand plusieurs effets de remplacement se lancent sur un même événement, le joueur concerné par cet événement décide de l'effet de remplacement à appliquer en premier.
- 9-10-2-1. Quand des cartes ou des Capacités sont sujettes à des effets de remplacement, c'est le maître de ces cartes ou de ces Capacités qui effectue le choix.
- 9-10-2-2. Quand des actions durant la partie sont sujettes à des effets de remplacement, c'est le joueur effectuant ces actions ou le maître des cartes concernées par ces actions qui effectue le choix.
- 9-10-2-3. Chaque effet de remplacement ne peut être appliqué qu'une seule fois sur un même événement.
- 9-10-3. Si l'effet de remplacement est un effet de remplacement volontaire (« Quand X, vous pouvez faire X à la place. Si vous faites ainsi, faites X. ») et que vous ne pouvez pas effectuer ce choix, l'effet de remplacement ne peut pas s'appliquer.
- 9-10-3-1. Quand un choix dans un effet de remplacement volontaire indique une action, le choix est uniquement considéré fait si l'action est réalisée entièrement. Le choix ne peut pas être fait dans des cas où par exemple une règle ou un effet de carte remplace l'action.

9-11. Résoudre des effets spéciaux

- 9-11-1. Effets qui activent d'autres Capacités.
- 9-11-1-1. Si l'action d'une autre Capacité est indiquée dans un effet, la Capacité ciblée s'activera et se résoudra quand l'effet qui l'active sera résolu.
- 9-11-1-1-1. Une fenêtre de contre se présente pour la Capacité activée via l'effet. (4-3-2-3) (4-3-2-4)
- 9-11-1-1-2. Après que la Capacité activée via l'effet se résout ou après que la chaîne de motions de Contre s'applique, retournez résoudre l'effet d'origine.

9-12. Information finale d'une carte

- 9-12-1. Si un effet se réfère à une information ou un état spécifique d'une carte et que cette

carte a été déplacée d'une zone vers une autre ou retirée du jeu pendant l'application de l'effet, cet effet se réfère à l'information et à la position de la carte dans la zone finale où elle a été déplacée.

10. Caractéristiques des Leaders

10.1 Les Leaders

10-1-1. Les cartes de type « Leader » sont placées dans la Zone du Leader. (3-5)

10-1-2. Si le texte d'une carte fait référence à un « Leader » ou une « carte Leader », il indique une carte de type « Leader » placée dans la Zone du Leader.

10-1-3. Les Leaders qui ne sont pas des cartes Z ont des descriptions sur leur face et leur dos.

Pendant une partie, seules les informations sur le côté face de la carte sont prises en compte, sauf indication contraire.

10-1-3-1. Quand un Leader de côté face est tourné sur son côté dos, il est considéré comme la même carte qu'il était lorsqu'il était de côté face, car ces cartes sont considérées comme une seule et même carte, avec simplement des informations différentes sur leur face et leur dos.

10-1-4. Les Capacités ou autres peuvent se référer aux informations inscrites sur le côté dos des Leaders.

11. Caractéristiques des cartes de Combat

11-1. Les cartes de Combat

11-1-1. Les cartes de type « carte de Combat » sont des cartes principalement placées dans la Zone de Combat (3-6) et la Zone de Combo (3-7).

11-1-2. Si le texte d'une carte fait référence à une « carte de Combat », il indique une carte de type « Combat ».

12. Caractéristiques des Extras

12-1. Les Extras

12-1-1. Les cartes de type « Extra » sont des cartes qui peuvent être activées en étant placées dans la Dispersion (3-4) depuis la main (9).

12-1-2. Si le texte d'une carte fait référence à une « Extra », il indique une carte de type « Extra ».

12-1-3. Sauf indication contraire, quand le texte d'une carte fait référence au terme « activation d'une Extra », il indique l'activation d'une Capacité [Activation] ou [Contre] d'une Extra depuis la main d'un joueur.

12-2. Procédure d'activation d'une Capacité d'Extra

12-2-1. Les Extras sont parfois activées depuis la main de joueurs suivant les règles, et parfois activées depuis des zones autres que la main de joueurs via les effets de certaines cartes.

12-2-1-2. Pour activer une Extra depuis la main d'un joueur, conformez-vous à la procédure suivante :

12-2-2-1. Le joueur révèle une Extra avec une Capacité à activer depuis sa main, indique la Capacité et déclare son activation.

12-2-2-2. Le coût est déterminé et payé, puis la carte avec la Capacité est placée dans la Dispersion. (5-3)

- 12-2-2-3. S'il y a un coût de Capacité nécessaire, il doit être déterminé et payé entièrement. (5-8)
- 12-2-2-3-1. Il n'est pas nécessaire de payer pour le coût de Capacités [Auto.], [Activation] ou [Contre] qui n'ont pas de coût de Capacité.
- 12-2-2-4. La Capacité s'active.
- 12-2-2-5. Une fenêtre de contre se présente, et le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 12-2-2-1 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].
- 12-2-2-6. Effectuez l'effet comme demandé.
- 12-2-2-7. Une fenêtre de contre se présente, et le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 12-2-2-1 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].
- 12-2-3. Pour activer une Extra depuis une zone autre que la main d'un joueur, conformez-vous à la procédure suivante :
- 12-2-3-1. Le joueur déclare la Capacité qu'il veut activer. 12-2-3-2. Quand il active une Capacité [Auto.], [Activation] ou [Contre] d'Extras depuis une zone autre que la main d'un joueur, il n'est pas nécessaire de payer de Coût d'Énergie, sauf indication contraire dans le texte de la carte. Si un coût d'Énergie est indiqué par la Capacité, déterminez-le et payez-le. (5-3)
- 12-2-3-3. S'il y a un coût de Capacité, il doit être déterminé et payé entièrement. (5-8)
- 12-2-2-3-1. Il n'est pas nécessaire de payer pour le coût de Capacités [Auto.], [Activation] ou [Contre] qui n'ont pas de coût de Capacité.
- 12-2-3-4. La Capacité s'active.
- 12-2-3-4-5. Une fenêtre de contre se présente, et le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 12-2-3-1 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].
- 12-2-3-6. Effectuez l'effet comme demandé.
- 12-2-3-7. Une fenêtre de contre se présente, et le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 12-2-3-1 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].
- 12-2-4. Pour utiliser l'effet d'une autre carte dans le but d'activer une carte Extra, conformez-vous à la procédure suivante :
- 12-2-4-1. Le joueur indique une Capacité ciblée lorsqu'une Capacité qui active une carte Extra est en train d'être résolue et déclare son activation.
- 12-2-4-2. Sauf indication contraire, le coût d'énergie d'origine n'est pas payé pour la carte Extra. Si un coût d'énergie est indiqué par la Capacité, déterminez le coût d'énergie et payez-le. (5-3)
- 12-2-4-3. Si la carte Extra avec la Capacité indiquée se trouve dans la main du joueur, la carte est placée dans la Dispersion de son propriétaire, sauf indication contraire.
- 12-2-4-4. Sauf indication contraire, le coût de Capacité d'origine n'est pas payé pour la carte Extra. Si des instructions sont indiquées par la Capacité, déterminez le coût de Capacité et payez-le dans sa totalité. (5-8)
- 12-2-4-5. La Capacité est activée.
- 12-2-4-6. Une fenêtre de contre se présente. Le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 12-2-3-1 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].
- 12-2-4-7. Effectuez l'effet comme demandé.
- 12-2-4-8. Une fenêtre de contre se présente. Le joueur qui n'a pas déclaré l'activation de la Capacité en 12-2-3-1 peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre].
- 12-2-4-9. Retournez résoudre l'effet qui active une carte Extra.

12-3. Ne pas parvenir à activer la Capacité d'une Extra

12-3-1. Si l'activation de la Capacité d'une Extra dans la main d'un joueur est déclarée, mais échoue pour une raison quelconque, la carte est placée dans la Dispersion.

13. Caractéristiques des Unissons

13-1. Les Unissons

13-1-2. Les cartes de type « Unisson » sont généralement jouées dans la Zone Unisson (3-11).

Si le texte d'une carte fait référence au terme « Unisson » ou à une « carte Unisson », il indique une carte de type « Unisson ».

13-2. Jouer une Unisson

13-2-1. Pendant la phase principale, le joueur actif peut jouer une Unisson depuis sa main en la plaçant dans sa Zone Unisson (7-3-4-1). Pour faire ainsi, conformez-vous à la procédure suivante :

13-2-1-1. Les joueurs révèlent la carte qu'ils jouent depuis leur main, passent en mode Inertie un total d'Énergies équivalent au coût total déterminé dans le paragraphe 1-2-2-2-1, et déclarent qu'ils jouent la carte (5-3).

13-2-1-2. Une fenêtre de contre se présente. Le joueur non actif peut activer des Capacités [Contre : Mise en jeu].

13-2-1-3. Si une Unisson est déjà en jeu dans votre Zone Unisson, choisissez une carte dans votre Zone Unisson autre que la carte en train d'être jouée et placez-la dans la Zone de Dispersion de son propriétaire. L'Unisson rentre en jeu avec un nombre de marqueurs équivalent au nombre d'Énergies passées en mode Inertie pour jouer la carte.

13-2-1-3-1. Quand des marqueurs sur une Unisson jouée sont rajoutés ou enlevés via des effets comme [Transmission] (22-45) ou « Retirez un marqueur de l'Unisson jouée », le nombre de marqueurs sur l'Unisson devient le nombre indiqué par l'effet. Quand il y a plusieurs effets qui rajoutent ou enlèvent les marqueurs d'une Unisson jouée, l'Unisson est jouée avec un nombre de marqueurs sur elle égal au nombre final de marqueurs défini après toutes les additions et les soustractions de l'effet.

13-2-1-3-2. Dans les cas où un effet vous autorise à jouer plusieurs Unissons dans votre Zone Unisson alors que votre Zone Unisson a déjà le nombre maximum de cartes autorisé pour cet effet, vous choisissez une carte Unisson parmi elles et vous la placez dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

13-2-1-4. Les Capacités « Quand vous jouez cette carte » se mettent en suspens.

13-2-2. Si une Unisson est jouée via une Capacité, sauf indication contraire, elle est jouée dans la Zone Unisson sans payer de coût d'Énergie.

13-2-2-1. Le joueur indique la Capacité qu'il souhaite utiliser pour jouer une Unisson.

13-2-2-2. S'il y a un coût de Capacité, il doit être déterminé et payé entièrement (5-8).

13-2-2-3. La Capacité s'active.

13-2-2-4. Une fenêtre de contre se présente.

13-2-2-5. Si une carte Unisson est déjà en jeu ou si une carte en mode Caché est déjà placée dans votre Zone Unisson, choisissez une carte dans votre Zone Unisson autre que celle en train d'être jouée et placez-la dans la Zone de Dispersion de son propriétaire. Quand une Unisson est jouée via un effet « Jouez (Unisson) avec X marqueurs sur elle » etc., le nombre de marqueurs placés sur l'Unisson est déterminé par l'effet.

13-2-2-5-1. Quand des marqueurs sur une Unisson jouée sont rajoutés ou enlevés via des effets comme [Transmission] (22-45) ou « Retirez un marqueur de l'Unisson jouée », le nombre de marqueurs sur l'Unisson devient le nombre indiqué par l'effet. Quand il y a plusieurs effets qui rajoutent ou enlèvent les marqueurs d'une Unisson jouée, l'Unisson est jouée avec un nombre de marqueurs sur elle égal au nombre final de marqueurs défini après toutes les additions et les soustractions de l'effet.

13-2-2-5-2. Dans les cas où un effet vous autorise à jouer plusieurs Unissons dans votre Zone Unisson alors que votre Zone Unisson a déjà le nombre maximum de cartes en jeu

autorisé pour cet effet, vous choisissez une carte Unisson parmi elles et vous la placez dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

13-2-2-6. Les Capacités « Quand vous jouez cette carte » se mettent en suspens.

13-2-2-7. Une fenêtre de contre se présente.

13-2-3. Si un effet fait échouer la mise en jeu d'une carte, cette carte est généralement placée dans la Dispersion.

13-3. Renforcement d'une Unisson

13-3-1. Le terme « Renforcer une Unisson » indique le fait de rajouter un marqueur à l'Unisson qui se trouve dans la Zone Unisson, suivant les règles ci-dessous :

13-3-2. Une fois par tour, pendant la phase principale, si le joueur actif a une Unisson dans sa main avec le même numéro de carte que l'Unisson dans sa Zone Unisson, il peut placer la carte sous l'Unisson dans sa Zone Unisson. S'il fait ainsi, il rajoute un marqueur à l'Unisson dans sa Zone Unisson.

13-3-3. Une fenêtre de contre se présente.

13-4. Payer le coût de Capacité de marqueur ([X])

13-4-1. Le coût de « Capacité de marqueur » est le coût de Capacité indiqué par [X] (1-6-5-4).

13-4-1-1. Si le coût de Capacité de marqueur X est un nombre positif, la Capacité rajoute le même nombre de marqueurs sur la carte activée.

13-4-1-2. Si le coût de Capacité de marqueur est de zéro, la Capacité ne rajoute aucun marqueur sur la carte activée.

13-4-1-2-1. Quand une Capacité a un coût de Capacité de marqueur de zéro, cela signifie que l'action est possible via des actions qui n'affectent pas le nombre de marqueurs en tant que coût de Capacité.

13-4-1-3. Si le coût de Capacité de marqueur X est un nombre négatif, la Capacité retire un nombre de marqueurs de la carte égal à la valeur absolue de ce nombre lors de son activation. Si payer le coût de Capacité fait retirer plus de marqueurs qu'il y en a sur la carte, le coût de Capacité ne peut pas être payé. (5-8-3)

13-4-2. Les Capacités avec un coût de Capacité de marqueur peuvent seulement être activées et résolues une fois par tour et par carte. De plus, après l'activation et la résolution de cette Capacité, aucune Capacité avec un coût de Capacité de marqueur sur la carte ne peut être activée ou résolue pour tout le reste du tour.

13-4-3. Le coût de Capacité d'un marqueur peut seulement être payé quand la carte avec la Capacité se trouve dans la Zone Unisson.

13-5. Combats d'une Unisson

13-5-1. Étape de Défense

Si la carte de défense est une carte Unisson, sautez l'étape de Défense (8-2-4-3-1-1).

13-5-2. Étape des Dégâts (8-4-6-3)

Si la carte de défense est une Unisson et que la puissance de la carte attaquante est supérieure ou égale à la puissance de la carte de défense, conformez-vous à la procédure suivante :

13-5-2-1. Si la carte attaquante à la Capacité [Frappe], retirez un nombre de marqueurs de l'Unisson égal au nombre de dégâts que la carte ferait en attaquant un Leader.

13-5-2-2. Si la carte attaquante a la Capacité [Frappe de la Victoire], retirez tous les marqueurs de la carte de défense.

13-5-2-3. Si la carte attaquante n'a ni la Capacité [Frappe] ou [Frappe de la Victoire], retirez un marqueur de la carte de défense.

14. Caractéristiques des cartes Z

14.1 Les cartes Z

- 14-1-1. Le type de carte « Z » est un type supplémentaire que certaines cartes possèdent.
- 14-1-2. Les cartes de type cartes « Z » sont parfois désignées sous le terme de « cartes Z ».
- 14-1-3. Pendant les préparatifs de jeu, les cartes Z sont placées dans le deck Z (6-1-4).
- 14-1-4. En règle générale, les cartes Z qui quittent la Zone du Leader, Combat ou Unisson sont retirées de la partie (15-1-5) (16-1-4) (17-1-4) (18-1-4) (21-15).
- 14-1-4-1. Si une carte Z quitte une zone via un effet et que la carte Z est retirée de la partie, elle est considérée comme avoir été retirée par cet effet (23-3-2-4).
- 14-1-5. Si une carte Z est placée sous une carte dans la Zone de Combat et que cette carte est déplacée soit de la Zone de Combat vers une zone autre que la Zone de Combo ou de la Zone de Combo vers une zone autre que la Zone de Combat, la carte Z placée sous cette carte est retirée de la partie.
- 14-1-4-2. 14-1-4 s'applique également quand une carte est en mode Caché. (23-5-2-2)

15. Caractéristiques des Leaders Z

15.1. Les Leaders Z

- 15-1-1. Les Leaders Z sont des cartes qui possèdent le type de carte « Leader » et « Z » et qui sont placées dans la Zone du Leader.
- 15-1-2. Les cartes avec le type de carte « Leader » et « Z » sont parfois désignées par les termes « cartes Leader Z » ou « Leaders Z ».
- 15-1-3. À l'exception de cartes explicitement désignées en tant que « Leaders Z », les règles et les Capacités appliquées pour les Leaders Z sont les mêmes que celles appliquées pour les Leaders.
- 15-1-3-1. Les Leaders Z n'ont pas d'informations spécifiques sur le dos de la carte.
- 15-1-4. Un Leader Z placé dans une Zone du Leader est traité comme un Leader.
- 15-1-4-1. Si un Leader Z est traité comme un Leader, les effets ou autres qui se réfèrent au Leader se réfèrent alors aux informations du Leader Z.
- 15-1-4-2. Si un Leader Z est traité comme un Leader, le Leader Z ne quittera pas la Zone du Leader via des effets adverses.
- 15-1-5. Si un Leader Z dans une Zone du Leader quitte la Zone du Leader, à l'exception des cas où la carte est « retirée de la partie », le Leader Z placé le plus en haut est retiré de la partie à la place.
- 15-1-5-1. Dans ce cas de figure, la carte autre que le Leader Z placée le plus en haut reste dans la Zone du Leader.
- 15-1-6. Quand un Leader Z placé dans une zone autre que la Zone du Deck Z quitte la Zone du Leader via un effet, retirez la carte de la partie à la place.

16. Caractéristiques des cartes de Combat Z

16.1. Les cartes de Combat Z

- 16-1-1. Les cartes de Combat Z sont des cartes qui possèdent le type de carte « Combat » et « Z » et qui sont placées dans la Zone de Combat.
- 16-1-2. Les cartes avec le type de carte « Combat » et « Z » sont parfois désignées par les termes « cartes de Combat Z ».
- 16-1-3. À l'exception des cartes explicitement désignées en tant que « cartes de Combat Z », les règles et les Capacités appliquées pour les cartes de Combat Z sont les mêmes que celles appliquées pour les cartes de Combat.

16-1-4.Si une carte de Combat Z dans une Zone de Combat quitte la Zone de Combat, en plus des cas où la carte est « retirée de la partie », la carte de Combat Z est retirée de la partie à la place.

16-1-4-1. Dans ce cas de figure, toutes les cartes autres que les cartes Z placées sous la carte sont placées dans la Dispersion.

16-1-5.Si une carte de Combat Z n'est pas placée dans la Zone de Combat pour être jouée ou qu'un effet l'en empêche, la carte est retirée de la partie.

16.2 Jouer une carte de Combat Z

16-2-1.Pendant la phase principale, le joueur actif peut jouer une carte de Combat Z face cachée depuis sa Zone du Deck Z en la plaçant dans la Zone de Combat. Pour cela, le joueur doit suivre la procédure suivante :

16-2-1-1. Le joueur révèle la carte qu'il souhaite jouer depuis sa Zone du Deck Z, passe en mode Inertie autant d'Énergies que nécessaire pour payer le coût d'Énergie de la carte, place un nombre d'Énergies Z égal au coût d'Énergie Z de la carte dans sa Dispersion et déclare son intention de la jouer. (5-3) (5-4)

16-2-1-2. Une fenêtre de contre se présente, et le joueur non actif peut déclarer l'activation d'une Capacité [Contre : Mise en jeu].

16-2-1-3. La carte de Combat Z est jouée. En plus de cela, les Capacités « Quand vous jouez cette carte » se mettent en suspens.

16-2-2 Quand une carte de Combat Z est jouée via une Capacité, sauf indication contraire, elle est jouée dans une Zone de Combat sans payer le coût d'Énergie ou le coût d'Énergie Z.
Conformez-vous à la procédure suivante pour jouer une carte de Combat Z :

16-2-2-1. Le joueur indique la Capacité qu'il souhaite utiliser pour jouer la carte de Combat Z.

16-2-2-2. S'il y a un coût de Capacité nécessaire, il doit être déterminé et payé entièrement. (5-8)

16-2-2-3. La Capacité s'active.

16-2-2-4. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-3) (22-10-3-1)

16-2-2-5. La carte de Combat Z est jouée.

16-2-2-6. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-4) (22-10-3-1)

17. Caractéristiques des Extras Z

17-1. Les Extras Z

17-1-1.Les Extras Z sont des cartes qui possèdent le type de carte « Extra » et « Z » et qui sont placées dans la Zone de Combat.

17-1-2.Les cartes avec le type de carte « Extra » et « Z » sont parfois désignées par les termes « Cartes Extra Z ».

17-1-3.À l'exception de cartes explicitement désignées en tant que « Extras Z », les règles et les Capacités appliquées pour les cartes de Combat Z sont les mêmes que celles appliquées pour les Extras.

17-1-4.Si une Extra Z dans une Zone de Combat quitte la Zone de Combat, à l'exception des cas où la carte est « retirée de la partie », l'Extra Z est retirée de la partie à la place.

17-1-4-1. Dans ce cas de figure, toutes les cartes autres que les cartes Z placées sous la carte sont placées dans la Dispersion.

17-1-5.Si une action qui place une Extra Z dans la Zone de Combat échoue à cause d'un effet, la carte est retirée de la partie.

17-1-6.Les Capacités des Extras Z sont généralement valides uniquement quand la carte est placée dans la Zone de Combat, et elles s'activent sans déplacer la carte (sauf indication contraire). De plus, sauf indication contraire, la carte n'est pas déplacée même si l'activation de Capacité échoue.

17-2. Quand l'Extra Z d'un joueur est placée dans une Zone de Combat

17-2-1.Pendant la phase principale, le joueur actif peut placer une Extra Z face cachée depuis sa Zone du Deck Z dans la Zone de Combat en mode Action. Conformez-vous à la procédure suivante pour jouer une carte de Combat :

- 17-2-1-1. Le joueur révèle la carte qu'il souhaite placer dans la Zone de Combat depuis sa Zone du Deck Z, passe en mode Inertie autant d'Énergies que nécessaire pour payer le coût d'Énergie de la carte, place un nombre d'Énergies Z égal au coût d'Énergie Z de la carte dans sa Dispersion et déclare son intention de la jouer dans la Zone de Combat. (5-3) (5-4)
- 17-2-1-2. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-6)
- 17-2-1-3. Si vous avez déjà une Extra Z dans votre Zone de Combat, retirez de la partie toutes les Extras Z dans votre Zone de Combat autres que la carte à placer. Vous pouvez ensuite placer une Extra Z dans la Zone de Combat.
- 17-2-1-3-1. Cependant, si une Extra Z est placée sous une carte dans la Zone de Combat via une Capacité, l'Extra Z déjà dans votre Zone de Combat n'est pas retirée de la partie.
- 17-2-1-4. Les Capacités qui s'activent quand une « Extra Z est placée dans la Zone de Combat » etc. se mettent en suspens.
- 17-2-1-4-1. Cependant, si une Extra Z est placée sous une carte dans la Zone de Combat via une Capacité, les conditions de déclenchement en 17-2-1-4 ne sont pas remplies.
- 17-2-2.Si une Extra Z est placée sous une carte dans la Zone de Combat via une Capacité, sauf indication contraire, elle est placée dans une Zone de Combat en mode Action sans payer le coût d'Énergie de l'Extra Z ou le coût d'Énergie Z. Conformez-vous à la procédure suivante pour jouer une carte de Combat :
- 17-2-2-1. Le joueur indique la Capacité qu'il souhaite utiliser pour placer l'Extra Z dans la Zone de Combat.
- 17-2-2-2. Si un coût de Capacité est requis pour l'activation, le joueur détermine les coûts et les paie entièrement. (5-8)
- 17-2-2-3. La Capacité s'active.
- 17-2-2-4. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-3)
- 17-2-2-5. Si vous avez déjà une Extra Z dans votre Zone de Combat, retirez de la partie toutes les Extras Z dans votre Zone de Combat autres que la carte à placer. Puis vous pouvez placer une Extra Z dans la Zone de Combat.
- 17-2-2-5-1. Cependant, si une Extra Z est placée sous une carte dans la Zone de Combat via une Capacité, l'Extra Z déjà dans votre Zone de Combat n'est pas retirée de la partie.
- 17-2-2-6. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-4)

18. Caractéristiques des Unissons Z

18-1. Les Unissons Z

18-1-1.Les Unissons Z sont des cartes qui possèdent le type de carte « Unisson » et « Z » et qui sont placées dans la Zone Unisson.

18-1-2.Les cartes avec le type de carte « Unisson » et « Z » sont parfois appelées des « cartes Unisson Z » ou des « Unissons Z ».

18-1-3.À l'exception de cartes explicitement désignées en tant qu'« Unissons Z », les règles et les Capacités appliquées pour les Unissons Z sont les mêmes que celles appliquées pour les Unissons.

18-1-4. Si l'Unisson Z d'un joueur dans une Zone Unisson est déplacée de la Zone Unisson de ce joueur, à l'exception des cas où la carte est « retirée de la partie », l'Unisson Z est retirée de la partie à la place.

18-1-4-1. Dans ce cas de figure, toutes les cartes autres que les cartes Z sous la carte sont placées dans la Dispersion.

18-1-5. Si une Unisson Z n'est pas placée dans une Zone Unisson pour être jouée ou que sa mise en jeu est mise en échec à cause d'un effet, la carte est retirée de la partie.

18-2. Jouer une Unisson Z

18-2-1. Pendant la phase principale, le joueur actif peut jouer une Unisson Z face cachée depuis sa Zone du Deck Z en la plaçant dans la Zone Unisson. Conformez-vous à la procédure suivante pour jouer une Unisson Z :

18-2-1-1. Le joueur révèle la carte qu'il souhaite placer depuis sa Zone du Deck Z, passe en mode Inertie autant d'Énergies que nécessaire pour payer le coût déterminé en 1-2-2-2-1 de la carte, place un nombre d'Énergies Z égal au coût d'Énergie Z de la carte dans sa Dispersion et déclare son intention de la jouer. (5-3) (5-4)

18-2-1-2. Une fenêtre de contre se présente. Le joueur non actif peut déclarer l'activation de Capacités [Contre : Mise en jeu].

18-2-1-3. Si une Unisson est déjà en jeu ou si une carte en mode Caché est déjà placée dans votre Zone Unisson, choisissez une carte dans votre Zone Unisson autre que celle en train d'être jouée et placez-la dans la Dispersion de son propriétaire. Une Unisson Z entre en jeu avec un nombre de marqueurs égal au nombre d'Énergies passées en mode Inertie pour jouer la carte.

18-2-1-3-1. Quand des marqueurs sur une Unisson jouée sont rajoutés ou enlevés via des effets comme [Transmission] (22-45) ou « Retirez un marqueur de l'Unisson jouée », le nombre de marqueurs sur l'Unisson devient le nombre indiqué par l'effet. Quand il y a plusieurs effets qui rajoutent ou retirent des marqueurs d'une Unisson jouée, l'Unisson Z est jouée avec un nombre de marqueurs sur elle égal au nombre final de marqueurs défini après toutes les additions et les soustractions de l'effet.

18-2-1-3-2. Dans les cas où un effet vous autorise à jouer plusieurs Unissons dans votre Zone Unisson alors que votre Zone Unisson a déjà le nombre maximum de cartes Unisson autorisé en jeu pour cet effet, vous choisissez une carte Unisson parmi elles et vous la placez dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

18-2-1-4. Les Capacités « Quand vous jouez cette carte » se mettent en suspens.

18-2-2. Quand une Unisson Z est jouée via une Capacité, sauf indication contraire, elle est jouée dans une Zone Unisson sans payer le coût d'Énergie de l'Unisson Z ou le coût d'Énergie Z. Conformez-vous à la procédure suivante pour jouer une Unisson Z :

18-2-2-1. Le joueur indique la Capacité qu'il souhaite utiliser pour jouer une Unisson Z.

18-2-2-2. Si un coût de Capacité est requis pour l'activation, le joueur détermine ces coûts et les paie entièrement. (5-8)

18-2-2-3. La Capacité s'active.

18-2-2-4. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-3) (22-10-3-1)

18-2-2-5. Si une Unisson est déjà en jeu ou si une carte en mode Caché est déjà placée dans votre Zone Unisson, choisissez une carte dans votre Zone Unisson autre que celle en train d'être jouée et placez-la dans la Dispersion de son propriétaire. Quand vous jouez une Unisson en utilisant un effet qui dit : « Jouez (une Unisson) avec X marqueurs sur elle » etc., le nombre de marqueurs placés sur l'Unisson est déterminé par l'effet.

18-2-2-5-1. Quand des marqueurs sur une Unisson jouée sont rajoutés ou enlevés via des effets comme [Transmission] (22-45) ou « Retirez un marqueur de l'Unisson jouée », le nombre de marqueurs sur l'Unisson devient le nombre indiqué par l'effet. Quand il y

a plusieurs effets qui rajoutent ou retirent des marqueurs d'une Unisson jouée, l'Unisson Z est jouée avec un nombre de marqueurs sur elle égal au nombre final de marqueurs défini après toutes les additions et les soustractions de l'effet.

- 18-2-2-5-2. Dans les cas où un effet vous autorise à jouer plusieurs Unissons dans votre Zone Unisson alors que votre Zone Unisson a déjà le nombre maximum de cartes Unisson autorisé en jeu pour cet effet, vous choisissez une carte Unisson parmi elles et vous la placez dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.
- 18-2-2-6. Les Capacités « Quand vous jouez cette carte » se mettent en suspens.
- 18-2-2-7. Une fenêtre de contre se présente. (4-3-2-4) (22-10-3-1)

19. Caractéristiques des jetons

19-1. Les jetons

- 19-1-1. Un jeton est une carte de Combat créée par l'application d'un effet de carte. (11)
- 19-1-2. Les jetons possèdent les mêmes informations que les cartes. Quand vous voulez consulter par exemple, les informations de Capacités du jeton, référez-vous aux informations indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
- 19-1-3. Sauf indication contraire, le jeton est mis en jeu dans la Zone de Combat du maître de l'effet ayant créé le jeton.
- 19-1-4. Quand vous créez un « jeton (Nom) », ce nom devient son nom de carte.
- 19-1-5. Sauf règle particulière, les jetons sont traités comme des cartes.
- 19-1-6. Quand vous choisissez une carte d'une zone spécifique, vous pouvez également choisir un jeton. De même, quand des effets sont appliqués sur les cartes d'une zone spécifique, ces effets sont également appliqués sur les jetons.
- 19-1-6-1. Les jetons qui n'ont pas de coût d'Énergie ne peuvent pas être choisis comme cibles de Capacités se référant à un coût d'Énergie.
- 19-1-6-1-1. Quand vous « choisissez un nombre de cartes avec un total de coût d'Énergie de X ou moins » pour une Capacité, les jetons qui n'ont pas de coût d'Énergie peuvent être inclus.
- 19-1-7. Quand vous devez déplacer un jeton depuis la Zone de Combat ou de Combo vers une autre zone, retirez-le de la partie à la place.
- 19-1-7-1 19-1-7 s'applique également quand une carte est en mode Caché. (23-5-2-3)

20. Formulations établies

Le terme « formulation établie » indique la formulation standard et le texte qui sont usuellement utilisés pour les Capacités.

20-1. Contraction ou omission de texte

- 20-1-1. Quand le texte n'indique pas spécialement de cible : si l'effet concerne une carte, il cible la carte source de l'effet ; si l'effet concerne un joueur, il cible le maître de l'effet.
- 20-1-2. Sauf indication contraire, si une Capacité se réfère à une « carte de Combat », elle désigne une carte de Combat présente dans la Zone de Combat.
- 20-1-2-1. À titre d'exception, cela ne s'applique pas aux cas 5-7-4, 20-1-8 et 20-1-10.
- 20-1-2-2. Sauf indication contraire, si une Capacité se réfère à un « jeton », elle désigne un jeton dans une Zone de Combat.
- 20-1-3. Si une Capacité se réfère à une « Énergie », elle désigne une carte présente dans une Zone d'Énergie.
- 20-1-4. Si une Capacité se réfère à un « point de vie », elle désigne une carte présente dans une Zone de Vie.

20-1-5.Sauf indication contraire, si une Capacité se réfère à une « Unisson », elle désigne une Unisson présente dans une Zone Unisson.

20-1-5-1. À titre d'exception, cela ne s'applique pas au cas 20-1-10.

20-1-6.Sauf indication contraire, si une Capacité se réfère à un « Nom de personnage » ou une « Origine », elle désigne des cartes présentes dans une Zone du Leader ou une Zone de Combat.

20-1-6-1. À titre d'exception, cela ne s'applique pas aux cas 20-7-3, 20-1-8, 20-1-9 et 20-1-10.

20-1-7.Si une Capacité activée dans une Zone de Combat ou une Zone Unisson se réfère au terme « cette carte » sans indiquer de zone précise, elle indique la carte dans la zone où la Capacité a été activée.

Par exemple : Un {Gotenks SS, Fusion de l'Amitié} avec quatre marqueurs active « [-4] [Activation : Principale] Cette carte gagne +20 000 de puissance et acquiert [Réplique] pour toute la durée du tour ». Quand {Gotenks SS, Fusion de l'Amitié} est placé dans la Zone de Dispersion de son propriétaire après le paiement du coût de Capacité de son marqueur, la zone au moment de l'activation de la Capacité n'est plus valide, il ne gagne donc pas +20 000 de puissance et n'acquiert pas [Réplique].

20-1-8.Si une Capacité n'indique aucune zone et se réfère à « Quand (carte indiquée) est rajouté à vos Énergies Z », elle ne se réfère pas à une carte qui était dans la Zone du Leader ou dans la Zone de Combat avant de déplacer la carte.

20-1-9.Si une Capacité n'indique aucune zone et se réfère à « Quand vous utilisez une carte indiquée pour une Combo », elle ne se réfère pas à une carte qui était dans la Zone du Leader ou dans la Zone de Combat avant de déplacer la carte.

20-1-10. Si un texte de Capacité tel que « Non affecté par des Capacités de (Type de carte) » ou « Pas affecté par des Capacités de (Type de carte) » indique qu'une carte n'est pas affectée par des Capacités sans préciser de zones particulières, ces Capacités peuvent concerner une carte dans n'importe quelle zone.

20-1-11. Si un texte de Capacité tel que « Vous pouvez (Événement B) au lieu de (Événement A) » et que le texte « Si vous faites... » est omis dans un effet de remplacement volontaire (9-10-3), le texte « Si vous faites, (Événement A) ne se réalise pas » sera omis. En d'autres termes, l'effet de remplacement ne s'appliquera pas à moins que l'événement B soit rempli.

20-2. Choisissez X

20-2-1.« Choisissez X » se réfère à la possibilité de pouvoir choisir une ou plusieurs options depuis une liste d'options et de la ou les résoudre.

20-2-2.Les Capacités « Choisissez X » séparent les différentes options avec un point (·).
Quand un joueur choisit plusieurs effets, c'est le joueur qui active la Capacité qui choisit l'ordre dans lequel il va les activer.

20-2-3.Quand un joueur choisit plusieurs options, aucune de ces options ne peut être choisie plusieurs fois.

20-3. D'origine

20-3-1.« D'origine » indique l'état décrit par une carte avant que des effets de Capacité soient appliqués.

20-4. Non affecté par des Capacités

20-4-1.La cible de « non affecté par des Capacités » ou « pas affecté par des Capacités » ne peut pas être choisie pour un coût de Capacité ou des effets de Capacités. L'existence de telles cibles

doit être ignorée lors de la sélection des cibles pour un coût de Capacité ou des effets de Capacités pendant la partie.

- 20-4-1-1. Si quelque chose n'est pas la cible directe d'une Capacité avec « non affecté par des Capacités » ou « pas affecté par des Capacités », il n'a aucune connexion directe avec ces Capacités.

Par exemple : Si un effet de Capacité « ne peut pas attaquer » est appliqué à un joueur, la Capacité affecte directement le joueur. Si une Capacité « non affectée par des Capacités » est appliquée à la carte quand ce joueur en est le maître, elle n'a aucune connexion directe avec le joueur (le joueur ne peut attaquer avec aucune carte).

20-5. Capacités mentionnant X (nombres indéterminés)

- 20-5-1. Les coûts de Capacité et les textes peuvent faire référence à X. Dans ces cas de figure, X est un nombre indéterminé.
- 20-5-2. Quand vous déterminez X pour une carte ou une Capacité, si X n'est pas déterminé par la carte ou la Capacité, c'est le maître de la carte qui définit la valeur de X.
- 20-5-3. Toutes les instances de X d'une Capacité équivalent au même nombre, depuis le paiement du coût de la Capacité jusqu'à la fin de l'effet.

20-6. Total de X carte(s)

- 20-6-1. Cette formulation est utilisée dans des textes comme « jusqu'à un total de X cartes indiquées parmi toutes les cartes dans la zone A et la zone B ». Elle indique que n'importe quelle combinaison de jusqu'à X carte(s) peut être ciblée.

20-7. Défausser

- 20-7-1. « Défausser » se réfère au fait de placer une carte depuis la main d'un joueur dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.
- 20-7-2. Si le texte d'une carte se réfère au fait de défausser une carte « via une Capacité de carte de Combat » sans indiquer la zone où se trouve la carte, la carte avec la Capacité à l'origine de la défausse doit être une carte de Combat dans une Zone de Combat. (20-1-2)
- 20-7-3. Si une Capacité se réfère à la défausse d'une carte « via la Capacité de <nom de personnage> » ou « via l' « Origine » ou la Capacité d'une carte » sans indiquer la zone où se trouve la carte, la carte avec la Capacité à l'origine de la défausse n'a pas besoin d'être une carte dans une Zone du Leader ou une Zone de Combat.
- 20-7-4. Certaines Capacités indiquent qu'une « carte spécifique de la main d'un joueur doit être placée dans la Dispersion de son propriétaire », mais cela indique bien le fait de défausser une carte.

20-8. Transférer des cartes dans la Dimension parallèle

- 20-8-1. « Transférer dans la Dimension parallèle » signifie placer de côté face la carte indiquée dans la Dimension parallèle de son propriétaire.

20-9. Prendre le contrôle de cartes

- 20-9-1. « Prendre le contrôle » d'une carte signifie déplacer une carte d'un autre joueur dans une de ses propres zones et d'en devenir le maître.
- 20-9-2. Une carte dont le contrôle a été pris conserve sa position originale et ses marqueurs. Les effets continus l'affectant restent valides.

20-10. Retirer de la partie

- 20-10-1. « Retirer de la partie » signifie déplacer en dehors du jeu les cartes indiquées. Les cartes retirées de la partie n'existent plus dans aucune zone du jeu.

- 20-10-2. Les cartes retirées de la partie doivent être placées de côté face et rester visibles à tous les joueurs.
- 20-10-3. Quand des cartes sont retirées de la partie, elles sont considérées comme avoir quitté leur zone d'origine. Cela remplit les conditions d'effets rattachés aux cartes retirées de la partie, mais aussi aux effets concernant les cartes quittant des zones indiquées.

20-11. Révéler des cartes

- 20-11-1. « Révéler une carte » signifie rendre visibles à tous les joueurs des informations de cartes qui étaient préalablement cachées.
- 20-11-2. Si une carte dans une zone secrète est révélée via une Capacité, la carte est généralement cachée à nouveau après que le coût de Capacité et les effets sont résolus.
- 20-11-2-1. Cependant, si une carte révélée à cause d'un coût de Capacité se voit référer par un effet, la carte révélée est cachée à nouveau après la résolution de l'effet.
- 20-11-2-2. De plus, si cela implique qu'une carte est cachée durant l'exécution d'un effet (quand une carte révélée est mélangée dans le deck par exemple), la carte est considérée comme cachée à nouveau.

20-12. Regarder des zones secrètes

- 20-12-1. Certaines Capacités autorisent les joueurs à regarder dans des zones secrètes. Sauf indication contraire, ces Capacités ne s'appliquent qu'au maître de la carte.
- 20-12-2. Les cartes restent dans leur zone d'origine pendant que le joueur les regarde.
- 20-12-3. Après avoir regardé des cartes dans une zone secrète autre que la Zone de Vie, si rien du texte de la carte n'indique d'actions à exécuter concernant les cartes regardées, comme les déplacer dans une zone différente, il est alors nécessaire de retourner les cartes dans leur zone d'origine et de les mélanger.

20-13. Sauter des tours/phases/étapes

- 20-13-1. Si le texte d'une carte indique de sauter un tour, une phase ou une étape, ce tour, cette phase ou cette étape ne sera pas effectuée, et la partie se poursuit à partir du tour, de la phase ou de l'étape suivante.
- 20-13-2. Aucun événement ne se lance lorsqu'un tour, une phase ou une étape est sautée, et les conditions de déclenchement comme « au début » ou « à la fin » ne sont pas remplies pour les Capacités [Auto].
- 20-13-3. Aucune action ne peut être déclarée ou exécutée durant un tour, une phase ou une étape sautée.
- 20-13-4. Aucun point de contrôle ne se présente durant un tour, une phase ou une étape sautée.
- 20-13-5. Pour les effets continus qui se terminent pendant un tour, une phase ou une étape, l'effet se termine au moment où le tour, la phase ou l'étape correspondante est sautée.

20-14. Vous ne pouvez pas faire A à moins de faire B

- 20-14-1. Si des actions sont limitées via cette Capacité, l'action A ne peut seulement être réalisée qu'après l'action B. Si l'action B n'est pas réalisée à cause d'une règle ou d'un effet, l'action A ne peut pas être déclarée ou réalisée.
- Par exemple : Si vous avez activé la Capacité [Contre : Attaque] d'un {BT13-030 Présence majestueuse du Roi Vegeta} de façon à ce que « votre adversaire ne peut pas attaquer avec des cartes pour toute la durée du tour à moins de faire perdre à la carte attaquante -5000 de puissance pour toute la durée du tour à chaque fois. », votre adversaire ne pourra attaquer qu'avec des cartes dont la puissance aura été diminuée de -5000.*

20-15. Quand une déclaration a été faite

20-15-1. Si une Capacité [Contre] ou une autre Capacité avec « Quand une déclaration a été faite » est indiquée, cela signifie que la période de temps depuis le moment où l'action a été déclarée jusqu'à ce que l'action soit réalisée possède ce statut.

20-16. Si vous faites ainsi

20-16-1. Si un texte comprend la formulation « Si vous faites ainsi », cela signifie que l'action dans la phrase précédente doit être considérée comme une condition nécessaire à la phrase qui va suivre.

20-17. Dans le cas contraire

20-17-1. Si un texte comprend la formulation « Dans le cas contraire », cela signifie que vous ne pouvez pas réaliser l'action de la phrase précédente (même partiellement) en tant que condition nécessaire pour faire ce qui suit.

20-18. “ ” (Texte utilisé pour indiquer une autre Capacité dans une Capacité)

20-18-1. Dans certains cas, comme lorsqu'une Capacité donne à une autre carte une Capacité-clef ou autre, le texte de la Capacité est rédigé comme suit : “ (Capacité) ”.

20-19. (Pouvoir) utiliser des <cartes indiquées> en tant qu'Énergie

20-19-1. Si le texte d'une carte indique que « Vous pouvez utiliser des (cartes indiquées) en tant qu'Énergie », quand vous payez un coût d'Énergie ou un coût de Capacité, vous pouvez utiliser les cartes indiquées comme si c'étaient des cartes dans votre Zone d'Énergie, et vous pouvez les utiliser pour payer des coûts en les passant de mode Action en mode Inertie.

20-20. Autre(s) que

20-20-1. Si un texte de carte indique « non- (catégorie indiquée) » ou « autre(s) que (catégorie indiquée) », il indique une catégorie qui n'est pas celle de la catégorie ciblée.

20-20-2. Si un texte de carte indique « non-(nom de personnage) » ou « autre(s) que (nom de personnage) », il se réfère aux Capacités de toutes les cartes qui n'ont pas le nom de personnage indiqué, incluant les cartes sans aucun nom de personnage.

20-20-3. Si un texte de carte indique « non-(Origine) » ou « autre(s) que (Origine) », il se réfère aux Capacités de toutes les cartes qui n'ont pas l'Origine indiquée, incluant les cartes sans aucune Origine.

20-21. Augmenter/Diminuer les coûts d'énergie de X (où X est une sphère colorée représentant un coût indiqué)

20-21-1. Si un texte de carte indique d'augmenter ou de diminuer un coût d'énergie de X, il indique une augmentation dans le coût de couleur et aussi dans le coût total de ce nombre.

20-21-2. Si un texte de carte indique de diminuer un coût d'énergie de X, il indique une diminution le coût de couleur et aussi dans le coût total de ce nombre.

20-21-2-1. Si la valeur de X pour la diminution indiquée est supérieure au nombre de X de la carte ciblée, le X de la carte sera de 0 une fois l'effet effectué. Le coût total sera réduit du nombre qui était possible pour X. (0-2-11)

21. Application de règle

21-1. Bases de l'application de règle

21-1-1. Le terme d'application de règle définit l'exécution automatique de mécanismes générés par les règles lors d'événements spécifiques qui se sont produits ou qui se produisent au cours de la partie.

21-1-2. Il existe deux catégories d'application de règle : l'« application interruptive de règle » et l'« application confirmative de règle ».

- 21-1-2-1. L'application interruptive de règle se résout immédiatement lorsque l'événement correspondant se produit, même en plein milieu de la réalisation d'autres actions.
- 21-1-2-2. Si plusieurs applications interruptives se lancent simultanément, elles sont toutes exécutées simultanément.
- 21-1-2-2. L'application confirmative de règle ne s'effectue que lorsqu'un point de contrôle ou une fenêtre de contre se présente, et seulement si, après vérification, ses conditions de jeu sont remplies. Même si ses conditions de jeu sont remplies durant la réalisation d'une autre action, si elles ne le sont pas durant le point de contrôle ou la fenêtre de contre de l'action présente, l'application de règle ne sera pas effectuée.
- 21-1-2-2-1. S'il vous est demandé de procéder à plusieurs applications confirmatives de règle simultanément, effectuez-les toutes en même temps.

21-2. Application de l'évaluation de défaite

- 21-2-1. C'est une application interruptive de règle.
- 21-2-2. Au début de l'application de règle, si un ou plusieurs joueurs remplissent une des conditions de défaite ci-dessous, ce ou ces joueurs perdent tous la partie. (0-1-3)
 - 21-2-2-1. Si un des joueurs n'a plus de carte dans sa Zone de Vie, ce joueur remplit les conditions de défaite.
 - 21-2-2-2. Si un des joueurs n'a plus de cartes dans son deck, ce joueur remplit les conditions de défaite.

21-3. Application des dégâts

- 21-3-1. C'est une application confirmative de règle.
- 21-3-2. Si une action inflige des dégâts à un joueur, ce joueur doit se conformer à la procédure suivante. (5-10-3)
 - Si les dégâts infligés étaient de X et que X = 0, l'application des dégâts n'est pas réalisée. De plus, les conditions comme « inflige des dégâts » ou « quand cette carte inflige des dégâts » ne sont pas remplies.
 - Si X est supérieur ou égal à 1, le joueur qui subit des dégâts répète la procédure suivante X fois : Choisissez une carte depuis votre Zone de Vie et rajoutez-la à votre main.

21-4. Application de Combo invalide

- 21-4-1. L'application de Combo invalide est une application confirmative de règle.
- 21-4-2. Si une ou des cartes de Combat sont placées dans la Zone de Combo pendant un moment autre qu'un combat, placez toutes ces cartes dans la Dispersion de leur propriétaire.

21-5. Application lors de placement par-dessus une carte spécifique

- 21-5-1. C'est une application interruptive de règle.
- 21-5-2. Quand une nouvelle carte est placée sur une carte déjà présente dans la Zone de Combat, la Zone du Leader ou la Zone Unisson, les effets continus liés aux augmentations ou diminutions de la puissance de la carte et la position de la carte déjà présente sont appliqués à la nouvelle carte placée par-dessus. Les informations indiquant si la carte est en combat ou non sont également reportées.
- 21-5-2-1. Concernant les effets continus conservés sur la carte nouvellement placée, les effets qui ne sont pas en relation avec la modification de puissance sont ignorés.

21-6. Application de règle lorsque la puissance d'une carte passe à zéro ou moins

- 21-6-1. C'est une application confirmative de règle.
- 21-6-2. Lorsque la puissance d'une carte de Combat passe à zéro ou moins, la carte est placée dans la Zone de Dispersion, en ignorant les effets « cette carte ne peut pas quitter une Zone de Combat via des Capacités » des Capacités telles que [Immortalité]. (0-2-2-2)

21-6-2-1. Après qu'un effet a altéré la puissance d'une carte de Combat, si la puissance de cette carte passe à zéro ou moins et que la carte est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire via l'application de règle qui demande aux cartes de Combat dont la puissance passe à zéro ou moins d'être placées dans la Zone de Dispersion, la carte de Combat est considérée comme avoir été placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire par cet effet. (23-3-2-1)

21-7. Application de règle lorsqu'un marqueur est retiré d'une carte Unisson

21-7-1. C'est une application interruptive de règle.

21-7-2. Quand un ou plusieurs marqueurs sont retirés d'une carte Unisson, s'il reste un ou plusieurs marqueurs sur la carte, tous les effets continus, y compris ceux modifiant la puissance de la carte, reviennent à leur état d'origine.

21-7-3. Quand un ou plusieurs marqueurs sont retirés d'une carte Unisson, s'il y a zéro marqueur ou moins sur la carte, la carte Unisson est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.

21-7-3-1. Quand un ou plusieurs marqueurs sont retirés à cause d'un effet, et que l'Unisson est placée dans la Dispersion parce que le nombre des marqueurs de cette Unisson est passé à zéro ou moins, l'Unisson est considérée comme avoir été placée dans la Dispersion via cet effet. (23-3-2-2)

21-8. Application de règle lorsque la puissance d'une carte Unisson passe à zéro ou moins

21-8-1. C'est une application confirmative de règle.

21-8-2. Quand la puissance d'une carte Unisson passe à zéro ou moins, retirez un marqueur de la carte.

21-8-2-1. Si la puissance d'une carte Unisson passe à zéro ou moins via un effet, un marqueur est retiré de la carte conformément à l'application de règle en 21-8-2. Si avoir zéro marqueur ou moins sur la carte Unisson a pour conséquence de la placer dans la Zone de Dispersion de son propriétaire, l'effet est considéré comme la cause du placement de la carte Unisson dans la Zone de Dispersion de son propriétaire. (23-3-2-3)

21-9. Application de règle lorsqu'une carte Unisson a zéro marqueur ou moins

21-9-1. C'est une application interruptive de règle.

21-9-2. Quand une carte Unisson dans une Zone Unisson a zéro marqueur ou moins sur elle, elle est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire. (0-2-2-2)

21-10. Application de règle pour les Leaders retournés

21-10-1. C'est une application interruptive de règle

21-10-2. Quand une carte Leader est retournée, la position de la carte avant le retournement et les effets continus affectant la puissance de la carte sont conservés. Les informations indiquant si la carte est en combat ou non sont également conservées comme telles.

21-10-2-1. En termes d'effets continus conservés pour le nouveau Leader de côté face, les effets qui ne concernent pas la puissance sont ignorés.

21-11. Application de règle lors de dépassement de limites du nombre de cartes autorisées sous certaines conditions

21-11-1. C'est une application interruptive de règle

21-11-2. Cette application se réalise quand les événements suivants se présentent via une Capacité ou une règle.

- Quand des événements transgressent d'autres effets (par exemple, si deux cartes de Combat ou plus avec les mêmes noms sont placées dans une Zone de Combat malgré leur Capacité [Unique] ou malgré un effet « seulement un »)

exemplaire de cette carte peut être placé dans votre Zone de Combat »).

• Quand un effet place plus que le nombre maximum de cartes Extra Z dans une Zone de Combat.

• Quand le nombre maximum de cartes Unisson dans une Zone Unisson est dépassé parce qu'un joueur a gagné le contrôle d'une carte Unisson adverse, ou pour une autre raison.

21-11-3. Dans de tels cas, le maître des cartes à l'origine de la violation de règle choisit le nombre maximum de cartes qu'il veut conserver parmi ses cartes, et place les cartes restantes dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.

21-12. Application de règle lorsqu'une carte avec [Ultimate] est retirée de la partie via un effet d'[Ultimate]

21-12-1. C'est une application interruptive de règle (22-14-3) (22-14-4) (22-14-5).

21-13. Application de règle lorsque le maître d'une carte ou d'une Capacité change

21-13-1. C'est une application confirmative de règle.

21-14. Application de règle lorsqu'une carte de Combat est mise KO

21-14-1. C'est une application interruptive de règle

21-14-2. Quand une carte de Combat est mise KO, elle est placée dans la Dispersion de son propriétaire. (5-12)

21-15. Application de règle lorsqu'une carte est retirée de la partie via une carte Z quittant une Zone

21-15-1. C'est une application interruptive de règle (14-1-4)

21-16. Application de règle lorsqu'une carte est tournée en mode Révélé ou en mode Caché

21-16-1. C'est une application interruptive de règle.

21-16-2. Quand une carte est tournée en mode Révélé ou en mode Caché, la position originale de la carte en mode Action ou en mode Inertie est conservée, mais les effets continus ou les informations indiquant si la carte est en combat ne le sont pas.

22. Mots-clefs et Capacités-clefs

22-1. Capacités-clefs et mots-clefs standards

21-1-1. Les Capacités-clefs sont utilisées pour donner des instructions spécifiques (pour lesquelles le texte est long ou les effets sont complexes la plupart du temps) de façon plus simple. Les Capacités-clefs peuvent être soit des Capacités : [Activation], [Permanent], [Auto.] ou [Contre].

21-1-2. Les mots-clefs sont des termes autres que des Capacités, tels que les conditions sous lesquelles les Capacités sont valides, les limitations de coût de Capacité et les activations. Seuls, les mots-clefs ne sont pas considérés comme des Capacités. (1-5-2)

21-1-3. Si une carte demande d'« annuler ses Capacités-clefs », le mot-clef n'est pas appliqué.

22-2. [Éveil] ([Éveil : Afflux])

22-2-1. [Éveil] ([Éveil : Afflux]) est une Capacité-clef [Activation : Principale/Combat] concernant les Leaders.

22-2-2. [[Éveil] ([Éveil : Afflux]) est rédigé comme suit : « [Éveil] ([Éveil : Afflux]) Condition : (effet) ».

- 22-2-2-1. Certains textes de cartes font référence à la Capacité [Éveil]. Ils désignent les deux Capacités [Éveil] et [Éveil : Afflux].
- 22-2-3. [Éveil] ([Éveil : Afflux]) peut être activé en remplissant les conditions et en payant les coûts associés. Ces Capacités ne peuvent pas être activées autrement.
- 22-2-4. Pour résoudre les effets d'[Éveil] ([Éveil : Afflux]), effectuez les effets indiqués. Si la carte avec cette Capacité est de côté face, tournez-la de côté dos.
- 22-2-4-1. Le texte de la carte demande parfois de « tourner la carte de l'autre côté. »

22-3. [Terrain]

- 22-3-1. [Terrain] est une Capacité-clef [Activation : Principale] d'Extras.
- 22-3-2. Les effets des [Terrain] se résolvent comme suit : « Placez l'Extra qui a activé cette Capacité dans la Zone de Combat en mode Action. »
- 22-3-3. Si la Capacité [Terrain] d'une carte est activée via la Capacité d'une autre carte, le texte de la carte peut parler d'« activation de {nom de carte} ».
- 22-3-4. Les Extras avec [Terrain] peuvent posséder d'autres Capacités que [Terrain]. Ces Capacités ne sont par principe valides que lorsque la carte se trouve dans la Zone de Combat, et s'active sans avoir à placer la carte dans la Zone de Dispersion, sauf indication contraire.
- 22-3-4-1. Cela exclut les Capacités [Fuite d'énergie] des Extras [Terrain], ces dernières n'étant pas affectées par 22-3-4. Quand de telles cartes sont placées dans une Zone d'Énergie, les Capacités [Fuite d'énergie] les passent en mode Inertie.
- 22-3-5. Quand vous placez une Extra avec [Terrain] dans une Zone de Combat, toutes les autres Extras avec [Terrain] présentes dans la Zone de Combat d'un joueur sont placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.
- 22-3-5-1. Cependant, quand une Extra avec [Terrain] est placée sous une carte dans une Zone de Combat, la règle 22-3-5 est ignorée.

22-4. [Bloqueur]

- 22-4-1. Capacité-clef [Auto.] concernant les combats.
- 22-4-2. [Bloqueur] peut être activé en passant la carte avec cette Capacité en mode Inertie en tant que coût de Capacité quand une de vos cartes autre que celle avec cette Capacité est attaquée et est en état de suspens (8-1-3).
- 22-4-3. Les effets de [Bloqueur] se résolvent comme suit : « La carte qui a activé [Bloqueur] devient la carte de défense lors de l'attaque ».
- 22-4-3-1. Quand la Capacité [Bloqueur] est utilisée pour changer une carte de défense en la carte qui a activé [Bloqueur], toutes les Capacités [Auto.] qui indiquent « Quand cette carte est attaquée » sur la carte se mettent en suspens (1-5-6-4).
- 22-4-4. « Annuler le [Bloqueur] » est une application particulière avec laquelle la cible de l'attaque redevient la cible d'origine.

22-5. [Évolution] ([Évolution-EX] [Évolution-Xeno])

- 22-5-1. Capacité-clef [Activation : Principale] concernant la mise en jeu de cartes.
- 22-5-2. [Évolution] ([Évolution-EX], [Évolution-Xeno]) est rédigée comme suit : « [Évolution] ([Évolution-EX], [Évolution-Xeno]) Coût de Capacité : Condition <Nom du personnage> ».
- 22-5-2-1. Dans certains cas, aucune condition n'est spécifiée. Dans ce cas, aucune condition n'est requise.
- 22-5-2-2. Certains textes de cartes font référence à la Capacité [Évolution]. Ils désignent les Capacités [Évolution], [Évolution-EX] et [Évolution-Xeno].
- 22-5-2-3. Lorsque le terme « évoluer » est utilisé, il indique que la carte jouée est considérée comme mise en jeu via la Capacité [Évolution] ([Évolution-EX], [Évolution-Xeno]).
- 22-5-2-4. Lorsque le terme « évolué » est utilisé, il indique une carte qui a été jouée via la Capacité [Évolution] ([Évolution-EX], [Évolution-Xeno]).

- 22-5-3.[Évolution] ([Évolution-EX] [Évolution-Xeno]) peut être activée en payant le coût de Capacité et en choisissant une carte de Combat avec le <Nom de personnage> indiqué qui remplit les conditions indiquées dans votre Zone de Combat. Si la carte de Combat indiquée ne peut pas être choisie, [Évolution] ([Évolution-EX] [Évolution-Xeno]) ne peut pas être activée.
- 223-5-3-1. Certains textes de cartes sont rédigés comme suit : « Quand vous choisissez une carte via la Capacité [Évolution] de cette carte dans votre main, vous pouvez choisir une carte de Combat dans votre <Zone> ». Ces Capacités étendent les conditions remplissables lors d'un choix de cartes pour une Capacité-clef donnée.
- 22-5-3-1-1. Quand vous utilisez de telles Capacités pour choisir des cartes de Combat depuis un nombre étendu de zones, si la résolution de la Capacité provoque la mise en jeu de la carte ayant activé [Évolution], déplacez tout d'abord la ou les cartes de Combat dans la Zone de Combat, puis résolvez la Capacité-clef normalement. Ensuite, toutes les Capacités qui pourraient se déclencher de la carte de Combat choisie via son déplacement vers une zone différente ne se mettent pas en état de suspens et aucune fenêtre de contre ne se présente.
- 22-5-4.[Évolution] ([Évolution-EX] [Évolution-Xeno]) ne peut être activé que depuis la main d'un joueur.
- 22-5-5.Quand vous résolvez les effets d'[Évolution] ([Évolution-EX]), la carte qui a activé cette Capacité est jouée par-dessus la carte de Combat choisie en 22-5-3. Dorénavant, tout le tas de cartes sera considéré comme la carte de Combat sur le dessus, mais la position et les effets affectant la puissance de la carte précédente sont conservés (21-5-2).
- 22-5-5-1. Avant de résoudre les effets d'[Évolution-Xeno], si la carte de Combat choisie en 22-5-3 quitte la Zone de Combat ou si les conditions en 22-5-3 ne sont pas remplies, la résolution d'[Évolution-Xeno] échoue.
- 22-5-6.Quand vous résolvez les effets d'[Évolution-Xeno], la carte de Combat choisie en 22-5-3 est transférée dans la Dimension parallèle et la carte qui a activé cette Capacité est jouée.
- 22-5-6-1. Avant de résoudre les effets d'[Évolution] (Évolution-EX), si la carte de Combat choisie en 22-5-3 quitte la Zone de Combat ou si les conditions en 22-5-3 ne sont pas remplies, la résolution d'[Évolution] (Évolution-EX) échoue.
- 22-5-7.Si la carte qui a activé [Évolution] ne rentre pas en jeu, et qu'elle n'a pas quitté sa zone d'origine à cause d'un effet, elle est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.
- 22-5-7-1. Exception à la règle précédente : si une Capacité précise qu'une carte « est retournée dans la main de son propriétaire au lieu d'être mise en jeu », les cartes retournées dans la main d'un joueur via de telles Capacités ne sont pas placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.

22-6. [Coup Critique]

- 22-6-1.Capacité-clef [Permanent] concernant les dégâts.
- 22-6-2.[Coup Critique] est rédigé comme suit : « Quand cette carte inflige des dégâts à votre adversaire en attaquant, ce dernier place autant de cartes de points de vie dans sa Zone de Dispersion au lieu de sa main. » durant l'application des dégâts (21-3).

22-7. [Frappe]

- 22-7-1.Capacité-clef [Permanent] concernant les dégâts.
- 22-7-2.[Frappe] est rédigée comme suit : « Si cette carte inflige des dégâts en attaquant, si elle inflige X-1 dégât(s) ou moins, elle inflige X dégât(s) à la place ».
- 22-7-2-1. Dans le cas de [Double Frappe], X est égal à 2
- 22-7-2-2. Dans le cas de [Triple Frappe], X est égal à 3.
- 22-7-2-3. Dans le cas de [Quadruple Frappe], X est égal à 4.
- 22-7-3.Certains textes de cartes se réfèrent aux Capacités [Frappes]. Ils désignent les Capacités [Double Frappe], [Triple Frappe] et [Quadruple Frappe].

22-8. [Réplique], [Tri-offensive]

- 22-8-1. Capacité-clef [Auto.] concernant les combats.
- 22-8-2. Quand une carte avec [Réplique] ou [Tri-offensive] attaque, elle passe en état de suspens.
- 22-8-3. Les effets de [Réplique] ou [Tri-offensive] se résolvent comme suit : « Quand cette carte attaque, passez-la en mode Action après le combat ». Cette Capacité s'active X-1 fois par tour.
- 22-8-3-1. Dans le cas de [Réplique], X est égal à 2.
- 22-8-3-2. Dans le cas de [Tri-offensive], X est égal à 3.

22-9. [Vengeance]

- 22-9-1. Capacité-clef [Auto.] concernant les combats.
- 22-9-2. [Vengeance] ne peut être activée que par des cartes de Combat et des Unissons avec cette Capacité.
- 22-9-3. [Vengeance] est rédigée comme suit : « Quand cette carte devient une carte de défense, elle passe en état de suspens ».
- 22-9-4. Les effets de [Vengeance] se résolvent comme suit : « Mettez KO la carte attaquante à la fin du combat ».

22-10. [Contre]

- 22-10-1. Les Capacités-clefs [Contre] concernent les activations de Capacités.
- 22-10-2. [Contre] est rédigé comme suit : « [Contre : Condition d'activation] Coût de Capacité : effet ».
- 22-10-2-1. Certains textes de cartes font référence aux Capacités [Contre]. Ils désignent les Capacités [Contre : Mise en jeu], [Contre : Attaque], [Contre : Attaque carte de Combat] et [Contre : Contre].
- 22-10-3. Chaque Capacité [Contre] rentre en état de suspens quand elle remplit les conditions ci-dessous :
- 22-10-3-1. Les Capacités [Contre : Mise en jeu] passent en état de suspens quand l'adversaire paie le coût d'énergie et déclare la mise en jeu d'une carte durant le timing libre de sa Phase Principale (5-5-2-2), ou quand l'adversaire active (5-5-3-3) ou résout (5-5-3-5) une Capacité avec un effet incluant « Mettez en jeu » ou « Quand mis en jeu ».
- 22-10-3-2. Les Capacités [Contre : Attaque] passent en état de suspens quand l'adversaire déclare une attaque (8-1-4) ou active (4-3-2-3) ou résout (4-3-2-4) une Capacité avec un effet incluant « Attaquez », « Quand vous attaquez ».
- 22-10-3-3. Les Capacités [Contre : Attaque carte de Combat] passent en état de suspens quand l'adversaire déclare une attaque avec une carte de Combat ou active une Capacité avec un effet incluant « Attaquez avec une carte de Combat ».
- 22-10-3-4. Les Capacités [Contre : Contre] passent en état de suspens quand l'adversaire active une Capacité [Contre]. (9-7-3-3).
- 22-10-4. Une Capacité [Contre] en suspens peut être activée seulement pendant une fenêtre de contre en payant ses Énergies et son coût de Capacité. Quand l'activation du [Contre] est déclarée, elle renvoie à la motion de Contre numéro X (9-7-2).
- 22-10-4-1. La Capacité [Contre] sort de son état de suspens quand un joueur active une Capacité [Contre] ou quand une fenêtre de contre se termine.
- 22-10-5. [Contre] ne peut être activé que depuis la main d'un joueur.
- 22-10-6. Si une Capacité [Contre] donnée se voit assigner une motion de Contre numéro X, les effets de cette Capacité sont résolus lorsque la motion de Contre X se produit (9-7-3-5).
- 22-10-7. Les cartes dont la Capacité [Contre] a été activée sont placées dans la Zone de Dispersion, sauf indication contraire.

- 22-10-7-1. Si une carte dont l'activation de la Capacité [Contre] s'est soldée par un échec à cause d'un effet ou parce que la Capacité [Contre] a été annulée, la carte est placée dans la Dispersion, sauf indication contraire.
- 22-10-8. « Annulez [Contre] » signifie « Supprimez la motion de Contre qui aurait été utilisée pour résoudre les effets de la Capacité [Contre] ciblée. »
- 22-10-8-1. Les effets de toutes les Capacités [Contre] pour lesquelles la motion de Contre a été supprimée échouent dans leur résolution.

22-11. [Une fois par tour]

- 22-11-1. Mot-clef concernant l'activation de Capacités.
- 22-11-2. [Une fois par tour] indique qu'une Capacité [Auto.] ou [Activation] ne peut être activée et résolue qu'une seule fois durant le tour.
- 22-11-3. La limitation à une fois par tour est définie individuellement pour chaque Capacité. S'il y a plusieurs cartes avec la même Capacité activable « une fois par tour », elles peuvent être résolues chacune une fois par tour.
- 22-11-4. Quand une Capacité [Auto.] avec [Une fois par tour] rentre en état de suspens simultanément et plusieurs fois, seule une de ces activations se résout, et les autres sont annulées.
- 22-11-5. Après qu'une Capacité avec [Une fois par tour] est résolue une fois, elle ne se lancera plus pour tout le reste du tour, même si son coût et ses conditions d'activation sont remplies, et ne pourra plus être activée.

22-12. [Immortalité]

- 22-12-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les déplacements entre les zones.
- 22-12-2. [Immortalité] est rédigée comme suit : « Cette carte ne peut pas être mise KO par l'attaque ou les Capacités de cartes adverses et ne peut pas quitter la Zone de Combat à cause du résultat d'un combat ou de Capacités adverses ».

22-13. [Union]

- 22-13-1. Capacité-clef [Activation : Principale] concernant la mise en jeu des cartes.
- 22-13-2. [Union] est un terme général de Capacité mettant en jeu une carte de Combat dans la Zone de Combat depuis un endroit spécifié quand les coûts et conditions spécifiés sont remplis.
- 22-13-3. [Union] est généralement rédigée comme suit : [Union-(type)].
- 22-13-3-1. Certains textes de cartes font référence à la Capacité [Union]. Ils désignent les Capacités [Union-Fusion], [Union-Potara] et [Union-Absorption].
- 22-13-4. [Union-Fusion]
- 22-13-4-1. [Union-Fusion] est rédigée comme suit : « [Union-Fusion] Coût de Capacité : <Nom du personnage A> et <Nom du personnage B> ». Ici, « <Nom du personnage A> et <Nom du personnage B> » sont les conditions de la Capacité [Union-Fusion].
- 22-13-4-2. [Union-Fusion] peut être activée en révélant depuis votre main une de chaque des cartes de Combat dont le nom de personnage est indiqué, et que la puissance de chacune de ces cartes de Combat est identique. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas déclarer l'activation d' [Union-Fusion].
- 22-13-4-2-1. Certains textes de cartes sont rédigés comme suit : « Vous pouvez choisir des cartes de Combat dans une de vos zones quand vous choisissez des cartes à utiliser avec la Capacité [Union-Fusion] de cette carte ». Ces Capacités étendent les conditions remplissables lors d'un choix de cartes pour une Capacité-clef donnée.
- 22-13-4-3. [Union-Fusion] ne peut être activée que depuis la main d'un joueur.

- 22-13-4-4. En activant la Capacité [Union-Fusion], le joueur place chacune des cartes de Combat indiquées avec la même puissance depuis sa main dans sa Dispersion en tant que coût de Capacité.
- 22-13-4-4-1. Puis, s'il y a un coût de Capacité nécessaire, déterminez ce coût et payez-le ensuite entièrement.
- 22-13-4-5. Afin de résoudre les effets d'[Union-Fusion], le joueur joue la carte de Combat qui a activé la Capacité.
- 22-13-4-5-1. Si la carte qui a activé la Capacité [Union-Fusion] ne rentre pas en jeu, elle est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.
- 22-13-4-5-1-1. À titre d'exception, si une Capacité précise qu'une carte « est retournée dans la main de son propriétaire au lieu d'être mise en jeu », les cartes retournées dans la main d'un joueur via de telles Capacités ne sont pas placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.
- 22-13-5. [Union-Potara]
- 22-13-5-1. [Union-Potara] est rédigée comme suit : « [Union-Potara] Coût de Capacité : <Nom du personnage A> et <Nom du personnage B> ». Ici, « <Nom du personnage A> et <Nom du personnage B> » sont les conditions de la Capacité [Union-Potara].
- 22-13-5-2. [Union-Potara] peut être activée en payant le coût de Capacité après avoir choisi chacune des cartes de Combat en jeu dans la Zone de Combat avec les noms de personnage indiqués. Il est impossible d'activer [Union-Potara] si le joueur ne peut pas choisir toutes les cartes de Combat indiquées.
- 22-13-5-2-1. Certains textes de cartes sont rédigés comme suit : « Vous pouvez choisir des cartes de Combat dans une de vos zones quand vous choisissez des cartes à utiliser avec la Capacité [Union-Potara] de cette carte ». Ces Capacités étendent les conditions remplissables lors d'un choix de cartes pour une Capacité-clef donnée.
- 22-13-5-2-1-1. Quand vous utilisez de telles Capacités pour choisir des cartes de Combat depuis un nombre étendu de zones, si la résolution de la Capacité provoque la mise en jeu de la carte ayant activé [Union-Potara], déplacez tout d'abord la ou les cartes de Combat dans la Zone de Combat, puis résolvez la Capacité-clef normalement. Ensuite, toutes les Capacités qui pourraient se déclencher de la carte de Combat choisie via son déplacement vers une zone différente ne se mettent pas en état de suspens et aucune fenêtre de contre ne se présente.
- 22-13-5-3. [Union-Potara] ne peut être activée que depuis la main d'un joueur.
- 22-13-5-4. Pour résoudre les effets d'[Union-Potara], la carte qui a activé la Capacité est jouée en la plaçant par-dessus les deux cartes de Combat choisies en 22-13-5-2, qui peuvent être dans n'importe quel ordre.
- 22-13-5-4-1. Tous les effets continus affectant la puissance des cartes de Combat jouées sont conservés.
- 22-13-5-4-2. Si la carte qui a activé la Capacité [Union-Potara] ne rentre pas en jeu, elle est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire.
- 22-13-5-4-2-1. À titre d'exception, si une Capacité précise qu'une carte « est retournée dans la main de son propriétaire au lieu d'être mise en jeu », les cartes retournées dans la main d'un joueur via de telles Capacités ne sont pas placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.
- 22-13-6. [Union-Absorption]
- 22-13-6-1. [Union-Absorption] est rédigée comme suit : « [Union-Absorption] Coût de Capacité : effet ».
- 22-13-6-2. [Union-Absorption] peut seulement être activée depuis la Zone de Combat. Pour résoudre les effets d'[Union-Absorption], une carte de Combat indiquée dans la zone indiquée par l'effet est jouée par-dessus la carte qui a activé la Capacité.

- 22-13-6-3-1. Tous les effets continus qui affectent la position ou la puissance des cartes jouées sont conservés.
- 22-13-6-3-2. Si une carte de Combat choisie pour [Union-Absorption] voit sa mise en jeu échouer, elle est placée dans la Dispersion de son propriétaire.
- 22-13-6-3-2-1. À titre d'exception, si une Capacité précise qu'une carte « est retournée dans la main de son propriétaire au lieu d'être mise en jeu », les cartes retournées dans la main d'un joueur via de telles Capacités ne sont pas placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.

22-14. [Ultimate]

- 22-14-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les conditions de construction de deck (6-1-5-2).
- 22-14-2. [Ultimate] est rédigé comme suit : « Un joueur ne peut avoir qu'une seule carte avec [Ultimate] dans son deck ».
- 22-14-3. Si une carte d'un joueur avec [Ultimate] dans une Zone de Combat ou une Zone Unisson est déplacée de la Zone de Combat ou Unisson de ce joueur, en plus des cas où la carte est « retirée de la partie », la carte est retirée de la partie à la place (21-12).
- 22-14-3-1. Si une carte avec [Ultimate] quitte une zone à cause d'un effet, et que la carte est retirée de la partie, la carte est considérée comme avoir été retirée de la partie par cet effet (23-3-2-5).
 - 22-14-3-1-1. 22-14-3-1 s'applique également quand une carte est en mode Caché. (23-5-2-5)
- 22-14-4. Si une carte avec [Ultimate] voit sa mise en jeu échouer, la carte est retirée de la partie au lieu d'être placée dans la Dispersion (5-5-4) (21-12).
- 22-14-5. Si l'activation d'une Extra avec [Ultimate] est déclarée et que la carte est placée dans la Dispersion, une fois la Capacité résolue, la carte est retirée de la partie. De plus, même si la Capacité ne peut pas être résolue à cause d'un effet, la carte est quand même retirée de la partie. (21-12)

22-15. [Espace-temps] ([Espace-temps X])

- 22-15-1. Capacité-clef [Activation : Principale] concernant la mise en jeu des cartes.
- 22-15-2. [Espace-temps] est rédigé comme suit : « [Espace-temps X] Coût de Capacité : » ou [Espace-temps X] Coût de Capacité. »
- 22-15-3. [Espace-temps] peut être activé si vous avez X cartes ou plus dans votre Dispersion. S'il n'y a pas au moins le nombre indiqué de cartes dans votre Zone de Dispersion, [Espace-temps] ne peut pas être activé.
- 22-15-4. Pour activer [Espace-temps], transférez toutes les cartes depuis votre Zone de Dispersion dans votre Dimension parallèle en tant que coût de Capacité.
- 22-15-5. [Espace-temps] peut seulement être activé depuis la main d'un joueur.
- 22-15-6. Pour résoudre les effets d'[Espace-temps], jouez la carte qui a activé la Capacité. Si une carte jouée via [Espace-temps] est toujours dans la Zone de Combat à la fin du tour où elle a été jouée, la carte est transférée dans la Dimension parallèle de son propriétaire.
- 22-15-7. [Espace-temps] et [Espace-temps obscur] ne peuvent être activés au total qu'une seule fois par tour.

22-16. [Barrière]

- 22-16-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les cibles de Capacité.
- 22-16-2. [Barrière] est rédigée comme suit : « Cette carte ne peut pas être choisie par les Capacités de cartes adverses ».

22-17. [Super Combo]

- 22-17-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les conditions de construction de deck (6-1-5-2).

22-17-2. [Super Combo] est rédigée comme suit : « Vous ne pouvez inclure dans un deck que quatre cartes avec [Super Combo] ».

22-18. [Frappe de la Victoire]

22-18-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les dégâts et les conditions de victoire.

22-18-2. [Frappe de la Victoire] est rédigée comme suit : « Lorsque cette carte inflige des dégâts à votre adversaire en attaquant, vous remportez la partie ».

22-19. [Combattant de l'Univers 7]

22-19-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les coûts d'Énergie.

22-19-2. [Combattant de l'Univers 7] est rédigé comme suit : « Considérez les 《Univers 7》 dans toutes les zones comme n'ayant aucun coût de couleur (1-2-3-2-2) ».

22-20. [Déflexion]

22-20-1. Capacité-clef [Permanent] concernant la mise en jeu des cartes.

22-20-2. [Déflexion] est rédigée comme suit et est valide dans toutes les zones : « Cette carte n'est pas affectée par les Capacités [Contre : Mise en jeu] de votre adversaire. ».

22-21. [Lien] ([Lien X])

22-21-1. Mot-clef concernant les conditions quand une Capacité est valide.

22-21-2. [Lien] est rédigé comme suit : « [Lien X] : » ou « [Lien X] Carte de Combat indiquée : ».

22-21-2-1. Les descriptions de ce mot-clef incluent les formulations suivantes : « [Lien X] » ou « [Lien X] Carte de Combat indiquée ».

22-21-3. Les Capacités [Lien X] ne prendront effet que si vous avez X cartes de Combat ou plus dans votre Zone de Combat.

22-21-3-1. Si le texte de la carte indique une carte de Combat spécifique, les Capacités avec [Lien X] ne seront valides que si vous avez X cartes ou plus de la carte de Combat indiquée dans votre Zone de Combat.

22-22. [Échange] ([Échange X])

22-22-1. Capacité-clef [Activation : Principale] concernant la mise en jeu des cartes.

22-22-2. [Échange] est rédigé comme suit : « [Échange X] Coût de Capacité : Carte de Combat indiquée avec un coût d'énergie de X ».

22-22-3. Quand vous activez [Échange], choisissez depuis votre main jusqu'à une carte de Combat indiquée avec un coût d'énergie de X, jouez-la, puis retournez la carte de Combat qui a activé [Échange] dans la main de son propriétaire. Si vous ne pouvez pas choisir la carte de Combat indiquée ou retourner dans votre main la carte qui a déclaré l'activation d'[Échange], vous ne pouvez pas activer [Échange].

22-22-4. Pour résoudre une Capacité [Échange], jouez jusqu'à une carte de Combat indiquée révélée depuis votre main avec un coût d'Énergie de X en tant que coût de Capacité.

22-23. [Espace-temps obscur] ([Espace-temps obscur X])

22-23-1. Capacité-clef [Activation : Principale] concernant la mise en jeu des cartes.

22-23-2. [Espace-temps obscur] est rédigé comme suit : « [Espace-Temps obscur X] Coût de Capacité : » ou « [Espace-Temps obscur X] Coût de Capacité. ».

22-23-3. [Espace-temps obscur] peut être activé si vous avez X cartes noires ou plus dans votre Dispersion. S'il n'y a pas au moins le nombre de cartes indiquées dans votre Dispersion, [Espace-temps obscur] ne peut pas être activé.

22-23-4. Pour activer [Espace-temps obscur], transférez toutes les cartes depuis votre Dispersion dans votre Dimension parallèle en tant que coût de Capacité.

22-23-5. [Espace-temps obscur] peut seulement être activé depuis la main d'un joueur.

22-23-6. Pour résoudre les effets d'[Espace-temps obscur], jouez la carte qui a activé la Capacité.

22-23-7. [Espace-temps] et [Espace-temps obscur] ne peuvent être activés au total qu'une seule fois par tour.

22-24. [Vortex]

22-24-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les activations de Capacités.

22-24-2. En temps normal, « [Espace-temps] et [Espace-temps obscur] ne peuvent être activés au total qu'une seule fois par tour. (22-15-7) (22-23-7) ». Mais [Vortex] a l'effet suivant : « Vous pouvez activer [Espace-temps] et [Espace-temps obscur] jusqu'à un total de deux fois par tour ».

22-25. [Vœu]

22-25-1. Capacité-clef [Activation : Principale/Combat] concernant les Leaders.

22-25-2. [Vœu] est rédigé comme suit : « [Vœu] Condition : (effet) ».

22-25-3. [Vœu] peut être activé en remplissant les conditions et en payant les coûts requis. Si les conditions ne peuvent pas être remplies ou les coûts ne peuvent pas être payés, [Vœu] ne peut pas être activé.

22-25-4. Pour résoudre les effets de [Vœu], réalisez les effets indiqués, puis, si la carte avec [Vœu] est de côté face, tournez-la de l'autre côté.

22-25-4-1. Le texte de la carte peut également employer la formulation « Tournez la carte de l'autre côté ».

22-26. [Étincelle] ([Étincelle X])

22-26-1. Mot-clef concernant les conditions quand une Capacité est valide.

22-26-2. [Étincelle] est rédigée comme suit : « [Étincelle X] ».

22-26-3. Les Capacités avec [Étincelle X] ne sont valides que si vous avez X cartes ou plus dans votre Dispersion.

22-27. [Explosion] ([Explosion X])

22-27-1. Mot-clef concernant les activations de Capacités.

22-27-2. [Explosion] est rédigée comme suit : « [Explosion X]. »

22-27-3. Les Capacités avec [Explosion X] peuvent être activées seulement si vous placez X cartes depuis le dessus de votre deck dans votre Dispersion.

22-27-4. Les Capacités avec [Explosion X] ne peuvent pas être activées si X est supérieur au nombre des cartes dans votre deck.

22-28. [Dragon Ball]

22-28-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les conditions de construction de deck (6-1-5-2).

22-28-2. [Dragon Ball] est rédigée comme suit : « Vous pouvez inclure autant de cartes avec [Dragon Ball] possédant le même numéro de carte dans votre deck que vous le souhaitez, tant que leur nombre ne dépasse pas sept. »

22-29. [Apparition] ([Apparition XY])

22-29-1. Capacité-clef [Activation : Combat] concernant la mise en jeu des cartes.

22-29-2. [Apparition] est rédigée comme suit : « [Apparition XY] Coût de Capacité : » ou « [Apparition XY] Coût de Capacité. ».

22-29-3. [Apparition] peut être activée quand les couleurs d'origine des cartes de Combat dans votre Zone de Combo correspondent aux couleurs indiquées par [Apparition] (X et Y). Si les conditions ne peuvent pas être remplies ou le coût de Capacité ne peut pas être payé, [Apparition] ne peut pas être activée.

- 22-29-4. [Apparition] peut seulement être activée depuis la main d'un joueur.
22-29-5. Pour résoudre les effets d'[Apparition], jouez la carte qui a activé [Apparition].
22-29-6. Certains textes de cartes se réfèrent aux Capacités [Apparition]. Ils englobent la Capacité [Apparition] avec toutes les combinaisons de couleurs qu'elle engendre.

22-30. [Égide] ([Égide XY])

- 22-30-1. Capacité-clef [Activation : Combat] concernant les Énergies.
22-30-2. [Égide] est rédigée comme suit : « [Égide XY] » ou « [Égide XY] Coût de Capacité ».
22-30-3. [Égide] peut être activée quand vous placez une carte ou plus dont les couleurs correspondent aux couleurs indiquées par [Égide] (X et Y) depuis votre main dans votre Dispersion en tant que son coût de Capacité. Cela inclut de placer par exemple une carte exclusivement bleue et une carte exclusivement jaune, ou une carte multicolore bleue-jaune. Puis, s'il y a un coût de Capacité additionnel, déterminez ce coût et payez-le.
22-30-4. [Égide] ne peut être activée que pendant l'étape de Défense du tour adverse.
22-30-5. Pour résoudre les effets d'[Égide], le joueur activant [Égide] choisit jusqu'à deux de ses sources d'énergie et les fait passer du mode Inertie au mode Action.

22-31. [Fuite d'énergie]

- 22-31-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les Énergies.
22-31-2. Si une carte avec la Capacité [Fuite d'énergie], qui est valide dans toutes les zones, est placée dans une Zone d'Énergie, elle doit y être placée en mode Inertie.

22-32. [Alliance] ([Alliance XY])

- 22-32-1. Capacité-clef [Auto.] concernant les attaques.
22-32-2. [Alliance] est rédigée comme suit : « [Alliance XY] (Effets) » ou « [Alliance XY] Coût de Capacité : effet ».
22-32-3. Quand une carte avec [Alliance] attaque, la carte passe en état de suspens, et son propriétaire peut activer la Capacité [Alliance] en choisissant une carte de Combat ou plus dans sa Zone de Combat dont les couleurs correspondent aux couleurs indiquées par [Alliance] (X et Y) et en les passant de mode Action en mode Inertie en tant que coût de Capacité.
22-32-4. Pour résoudre les effets d'[Alliance], effectuez les effets indiqués.

22-33. [Offrande]

- 22-33-1. Capacité-clef [Auto.] concernant la mise en jeu de cartes.
22-33-2. Quand une carte de Combat avec [Offrande] est jouée, elle se met en état de suspens.
22-33-3. Les effets d'[Offrande] se résolvent comme suit : « L'adversaire du joueur qui a joué la carte avec [Offrande] peut placer une carte de ses points de vie dans sa Zone de Dispersion. S'il ne le fait pas, le propriétaire de la carte avec [Offrande] pioche deux cartes. »

22-34. [Résurrection] ([Résurrection XY])

- 22-34-1. Capacité-clef [Auto.] concernant la mise en jeu de cartes.
22-34-2. [Résurrection] est rédigée comme suit : « [Résurrection X/Y]. » ou « [Résurrection X/Y] Coût de Capacité. »
22-34-3. Quand une carte de Combat avec la Capacité [Résurrection] est mise KO, son propriétaire peut activer la Capacité [Résurrection] en plaçant depuis sa main une ou plusieurs cartes dont les couleurs d'origine correspondent à X et à Y dans sa Zone de Dispersion en tant que coût de la Capacité. Puis, s'il y a un coût de Capacité additionnel à payer, déterminez le coût et payez-le.

22-34-4. Les effets de [Résurrection] se résolvent comme suit : « La carte avec [Résurrection] est jouée depuis la Zone de Dispersion de son propriétaire et la Capacité [Résurrection] est annulée sur la carte pour toute la durée du tour ».

22-35. [Héroïque]

22-35-1. Capacité-clef [Auto.] concernant la main des joueurs.

22-35-2. [Héroïque] passe en état de suspens quand son propriétaire joue une autre carte de Combat « Héroïque » ou active la Capacité d'une Extra « Héroïque » .

22-35-3. Les effets d'[Héroïque] se résolvent comme suit : « Piochez une carte et annulez cette Capacité pour toute la durée du tour. »

22-36. [Diabolique]

22-36-1. Capacité-clef [Auto.] concernant la main des joueurs.

22-36-2. [Diabolique] passe en état de suspens quand son propriétaire joue une autre carte de Combat « Diabolique » ou active la Capacité d'une Extra « Diabolique » .

22-36-3. Les effets de [Diabolique] se résolvent comme suit : « Faites choisir à votre adversaire 1 carte de sa main et placez-la dans sa zone de Défausse, puis annulez les effets de cette capacité pendant toute la durée du tour. ».

22-37. [Invokeur]

22-37-1. Capacité-clef [Permanent] concernant le coût d'Énergie.

22-37-2. [Invokeur] autorise son propriétaire à activer une Extra multicolore rouge-bleu dans sa main sans payer le coût d'Énergie en passant une carte multicolore rouge-bleu en mode Action dans sa Zone d'Énergie en mode Inertie.

22-38. [Successeur]

22-38-1. Capacité-clef [Activation : Principale] concernant la mise en jeu de cartes.

22-38-2. [Successeur] est rédigé comme suit : « [Successeur] Coût de Capacité : » ou « [Successeur] Coût de Capacité. »

22-39-3. [Successeur] peut être activé en choisissant n'importe quel nombre de cartes de Combat exclusivement vertes, exclusivement jaunes et/ou multicolores vert-jaune dans votre Zone de Combat dont le total des coûts d'énergie équivaut à la carte avec [Successeur], en les plaçant dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.

22-39-4. [Successeur] ne peut être activé que depuis la main de son propriétaire.

22-39-5. Pour résoudre les effets de [Successeur], jouez la carte de Combat qui a activé cette Capacité.

22-39. [Unique]

22-39-1. Capacité-clef [Permanent] concernant la mise en jeu de cartes.

22-39-2. Si une carte avec [Unique] est en jeu, aucune autre carte avec le même nom ne peut être jouée dans la Zone de Combat de son propriétaire. Cette Capacité est valide dans toutes les zones.

22-39-3. Si une carte avec [Unique] est déjà en jeu, son propriétaire ne peut pas jouer d'autres cartes avec le même nom de carte que cette carte.

22-39-4. Si deux cartes ou plus avec [Unique] et le même nom de carte sont en jeu dans la même Zone de Combat, leur maître choisit la carte qu'il veut conserver en jeu et place les cartes restantes avec le même nom de carte dans la Dispersion de leur propriétaire (21-11).

22-40. [Serviteur]

22-40-1. Capacité-clef [Permanent] concernant la puissance et la position des cartes.

22-40-2. Les cartes avec [Serviteur] gagnent +10 000 de puissance, mais ne peuvent pas être passées en mode Action pendant la phase de Recharge de leur propriétaire.

22-41. [Souverain]

- 22-41-1. Capacité-clef [Activation : Principale] concernant la main des joueurs.
22-41-2. [Souverain] s'active en plaçant une de vos cartes de Combat avec la Capacité [Serviteur] au-dessous du deck de son propriétaire en tant que coût de Capacité.
22-41-3. Pour résoudre les effets de [Souverain], le joueur qui a activé cette Capacité pioche une carte.

22-42. [Revitalisation]

- 22-42-1. Capacité-clef [Activation : Principale] concernant les points de vie.
22-42-2. [Revitalisation] est rédigée comme suit : « [Revitalisation] Coût de Capacité ».
22-42-3. [Revitalisation] peut être activée en plaçant une carte sous la carte activant [Revitalisation] dans la Dispersion de son propriétaire et en payant le coût de Capacité.
22-42-4. Le joueur qui active [Revitalisation] peut rajouter la carte du dessus de son deck à ses points de vie.

22-43. [Boost d’Esprit] ([Boost d’Esprit X])

- 22-43-1. Mot-clef concernant les activations de Capacité.
22-43-2. [Boost d’Esprit] est rédigé comme suit : « [Boost d’Esprit X] » ou « [Boost d’Esprit X] Unisson indiquée ».
22-43-3. Une Capacité avec [Boost d’Esprit X] peut être activée en retirant X marqueurs de votre Unisson en tant que coût de Capacité.
22-43-3-1. Si le texte fait référence à une Unisson spécifique, les marqueurs seront retirés de l’Unisson indiquée.

22-44. [Limite] ([Limite X])

- 22-44-1. Mot-clef concernant l’activation de Capacités.
22-44-2. [Limite] est rédigée comme suit : « [Limite X] ».
22-44-3. Une Capacité avec [Limite X] ne peut être activée par son maître que X fois durant le même tour, parmi tous les exemplaires de la même Capacité sur des cartes avec le même numéro de carte.
22-44-3-1. « La même Capacité » en 22-44-3 fait référence aux Capacités qui ont la même formulation, les mêmes mots-clefs, les mêmes coûts de Capacité et les mêmes effets. Exception faite pour toute carte dont le texte a été modifié ou mis à jour, via une annonce sur la page internet officielle ou autre. Dans ce cas de figure, le texte mis à jour et le texte original sont considérés comme être une Capacité similaire.
22-44-4. Si une Capacité [Auto.] a [Limite X], elle peut se mettre en suspens plusieurs fois simultanément. Dans ce cas de figure, une fois que la Capacité a été résolue X fois, les activations restantes ne peuvent pas être résolues et sont annulées.
22-44-5. Après avoir résolu une Capacité avec [Limite X] le nombre de fois indiqué, la Capacité ne peut pas être résolue ou activée à nouveau pour tout le reste du tour, même si ses coûts ou ses conditions d’activation sont remplies.
22-44-6. Si un effet fait en sorte qu’une carte avec le même numéro de carte et appartenant au même maître acquiert plusieurs exemplaires de la même Capacité, une avec [Limite X] et une sans, seulement la Capacité avec [Limite X] ne peut être activée que X fois dans le même tour. La Capacité sans [Limite X] n’est pas affectée et peut être activée plusieurs fois.
Par exemple : Une carte avec [Bloqueur] [Limite 1] acquiert [Bloqueur] via un effet. La carte possède maintenant [Bloqueur] [Limite 1] et [Bloqueur]. Le maître de la carte ne peut activer la Capacité [Bloqueur] [Limite 1] qu’une seule fois de plus parmi tous les exemplaires de la carte, mais la Capacité [Bloqueur] sans [Limite 1] peut être activée autant de fois que voulu.

22-45. [Transmission] ([Transmission XY])

- 22-45-1. Capacité-clef [Permanent] concernant les marqueurs.
- 22-45-2. [Transmission] est rédigée comme suit : « [Transmission XY] ». X indique une couleur, Y un nombre.
- 22-45-3. [Transmission] peut être activée depuis toutes les zones. Si vous avez une Unisson ou plus avec une couleur correspondant à X en jeu dans votre Zone Unisson et que ces Unissons sont placées dans votre Dispersion quand vous jouez une Unisson avec [Transmission], vous pouvez rajouter jusqu'à Y marqueurs depuis ces Unissons dont les couleurs correspondent à X sur l'Unisson avec cette Capacité quand vous la jouez.
- 22-45-3-1. S'il y a plusieurs couleurs indiquées par [Transmission] (Par exemple, [Transmission XY/ZY]), vous choisissez une des couleurs et vous rajoutez jusqu'à Y marqueurs depuis les Unissons dont les couleurs correspondent à la couleur choisie et qui se trouvent dans votre Dispersion, sur l'Unisson avec cette Capacité quand vous la jouez (13-2-1-3-1) (13-2-2-5-1).
- 22-45-3-2. Certaines Capacités [Transmission] n'indiquent pas de couleurs. Dans ce cas de figure, des cartes Unisson de n'importe quelle couleur peuvent être placées dans votre Dispersion.

22-46. [Éveil Z]

- 22-46-1. Capacité-clef [Activation : Principale/Combat] concernant les Leaders.
- 22-46-2. [Éveil Z] est rédigé comme suit : « [Éveil Z] Coût de Capacité : <Nom de personnage> » ou « [Éveil Z] Coût de Capacité : Leader indiqué ». Ici, « <Nom de personnage> » et « Leader indiqué » sont les conditions d'[Éveil Z].
- 22-46-3. [Éveil Z] peut être activé en choisissant un Leader indiqué de côté dos, qui doit se trouver dans votre Zone du Leader et ne doit pas être une carte Z, en payant le coût d'Énergie Z indiqué, en remplissant les conditions indiquées et en payant le coût de Capacité. Si le Leader indiqué ne peut pas être choisi, [Éveil Z] ne peut pas être activé.
- 22-46-3-1. Le coût d'Énergie Z et le coût de Capacité peuvent être payés dans n'importe quel ordre.
- 22-46-4. [Éveil Z] ne peut être déclaré et activé qu'un total d'une fois par tour.
- 22-46-5. Une carte avec [Éveil Z] ne peut être activée que si la carte est de côté dos dans la Zone du Deck Z.
- 22-46-6. Pour résoudre les effets d'[Éveil Z], placez la carte qui a activé [Éveil Z] par-dessus le Leader choisi en 22-46-5. À compter de ce moment, toutes les cartes sous la carte qui a activé [Éveil Z] sont traitées en tant que Leader Z sur le dessus et en tant qu'une seule carte.
- 22-46-6-1. Tous les effets continus qui affectent la puissance ou la position du Leader d'origine sont conservés.
- 22-46-6-2. Si la carte qui a activé [Éveil Z] n'est pas placée dans la Zone du Leader, elle est retirée de la partie.
- 22-46-6-3. Les Capacités : « Cette carte est placée dans la Zone du Leader, » etc. se mettent en suspens.

22-47. [Pile Z X]

- 22-47-1. Capacité-clef [Auto.] concernant les cartes dans la Zone du Deck Z.
- 22-47-2. [Pile Z X] est rédigée comme suit : « [Pile Z X] Carte indiquée » ou « [Pile Z X] Coût de Capacité : Carte indiquée ». La « carte indiquée » est la condition de la Capacité [Pile Z X].
- 22-47-2-1. Sauf indication contraire, la « carte indiquée » est une carte qui remplit les conditions depuis votre Zone du Deck Z.
- 22-47-3. Pour la Capacité [Pile Z X], la carte avec cette Capacité passe en état de suspens quand elle est placée sur le dessus d'une Zone du Leader, d'une Zone de Combat ou dans une Zone Unisson.

22-47-4. Les effets de [Pile Z X] se résolvent comme suit : Placez jusqu'à X cartes sous la carte qui a activé cette Capacité comme indiqué en 22-47-2. Puis, toutes les cartes placées sous la carte sont traitées comme la même carte que la carte Z sur le dessus du tas, et ces cartes sont considérées comme une seule carte.

22-47-4-1. Certaines Capacités sont rédigées comme suit : « Quand vous choisissez les conditions [Pile Z] de cette carte, vous pouvez choisir jusqu'à X cartes (Condition) ». Ces Capacités étendent les conditions qui peuvent être remplies quand vous choisissez des cartes pour une Capacité-clé donnée.

23. Autres

23-1. Boucle infinie

23-1-1. Lors de certaines applications de règle, certaines situations présentent un cas d'actions pouvant ou devant se répéter indéfiniment. Cette situation se nomme « boucle infinie », et un cycle complet de ces actions depuis le début jusqu'à la fin de la boucle se nomme « actions en boucle ». Dans ce cas de jeu, conformez-vous à la procédure suivante :

- 23-1-1-1. Si aucun des joueurs ne peut stopper la boucle infinie, la partie s'achève sur un match nul.
- 23-1-1-2. Si durant les actions, seulement un joueur a le choix de stopper la boucle infinie, ce joueur déclare combien de fois il souhaite répéter les actions en boucle, répète ces actions en boucle autant de fois que déclaré et stoppe la boucle infinie au moment où il en a le choix. Il est ensuite impossible au joueur de relancer la boucle même si l'état du jeu est le même (toutes les cartes dans les mêmes zones), à moins qu'une Capacité [Auto.] par exemple l'y oblige.
- 23-1-1-3. Si durant les actions, les deux joueurs ont le choix de stopper la boucle infinie, le joueur actif déclare combien de fois il souhaite répéter les actions en boucle. Puis le joueur non actif déclare combien de fois il souhaite répéter les actions en boucle. Répétez-les autant de fois que le plus petit nombre de répétitions déclaré par les joueurs. Puis le joueur qui a déclaré ce nombre stoppe la boucle infinie au moment où il en a le choix. Il est ensuite impossible au joueur qui a déclaré le plus grand nombre de répétitions de relancer la boucle même si l'état du jeu est le même (toutes les cartes dans les mêmes zones), à moins qu'une Capacité [Auto.] par exemple l'y oblige.

23-2. Cartes placées sous d'autres cartes

23-2-1. Via certaines Capacités (entre autres), des cartes peuvent être placées sous ou par-dessus des cartes présentes dans la Zone de Combat, Zone de Combo, Zone du Leader et Zone Unisson.

23-2-2. Les cartes placées sous certaines cartes voient leurs Capacités invalidées ; elles sont placées de côté face et considérées comme la carte qui se trouve au-dessus d'elles, en tant que carte unique.

23-2-2-1. L'ordre des cartes placées par-dessus d'autres cartes ne peut pas être changé par la Capacité ou autre, sauf indication contraire.

23-2-2-2. Si la zone d'une carte placée sous une autre carte est indiquée, elle est considérée comme être la zone où la carte sur le dessus du tas est placée.

23-2-2-3. À titre d'exception, quand des cartes placées sous d'autres cartes sont indiquées en tant que référence, ces cartes sont traitées comme des cartes différentes des cartes placées sur elles.

23-2-2-4. Exceptions incluant [Ultimate] (22-14-6) ; les Capacités qui s'activent lors des moments suivants ne sont pas annulées : « quand elle se trouve sous une autre carte », « quand elle est placée sous une autre carte », « quand une carte est placée par-dessus cette carte » ou « quand une carte est jouée par-dessus cette carte ». Dans ces

cas de figure, le maître de la Capacité est considéré être le même joueur maître des cartes placées par-dessus ces cartes.

23-2-3. Si une carte se trouve déjà sous une autre carte quand une carte additionnelle est placée sous la carte, l'ordre des cartes sous la carte du dessus ne peut être changé.

23-2-4. Quand de nouvelles cartes doivent être placées sous une carte possédant déjà des cartes sous elle, elles sont placées tout en bas du tas.

23-2-5. Quand des cartes sont déplacées de la Zone de Combat, la Zone de Combo ou la Zone d'Unisson vers une zone portant un nom différent, les cartes placées sous ces cartes seront placées depuis leur zone d'origine dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire. Pendant ce moment, les Capacités [Auto.] avec déclenchement par déplacement de zone des cartes placées au-dessous ne s'activent pas.

23-2-5-1. Quand des cartes placées sous d'autres cartes sont déplacées dans une zone différente, les Capacités [Auto.] de ces cartes avec déclenchement par déplacement de zone ne s'activent pas.

23-2-6. Quand une carte spécifique est déplacée d'une zone d'un joueur à la zone d'un autre joueur portant le même nom, toutes les cartes placées au-dessous de celle-ci sont déplacées avec.

23-2-7. Quand seule la carte du dessus est déplacée, les cartes du dessous ne se déplacent pas de la zone d'origine où se trouvait la carte du dessus, et les effets continus qui affectent la puissance de la carte du dessus sont conservés. Les informations indiquant si la carte est en combat sont également conservées.

23-2-7-1. En termes d'effets continus conservés sur les cartes se trouvant sous d'autres cartes, les effets qui ne sont pas en relation avec les modifications de puissance sont ignorés.

23-3. Sources

23-3-1. Suivant les effets, les joueurs peuvent devoir se référer à la source d'un coût de Capacité ou d'effets, ou bien encore à la source de dégâts.

23-3-2. La source d'une Capacité se réfère à une carte avec cette Capacité. Pour les cas de figure suivants, la Capacité qui a causé l'événement est une source.

23-3-2-1. Le cas où la puissance d'une carte de Combat passe à zéro ou moins à cause d'un effet, et que la carte est ensuite placée dans la Dispersion en tant que résultat de l'application de règle quand la puissance d'une carte de Combat passe à zéro ou moins (21-6-2-1).

23-3-2-2. Le cas où un ou plusieurs marqueurs sont retirés d'une Unisson à cause d'un effet et qu'ensuite la carte est placée dans la Dispersion à cause du nombre de marqueurs passé à zéro ou moins (21-7-3-1).

23-3-2-3. Le cas où la puissance d'une Unisson passe à zéro ou moins à cause d'un effet, qu'un marqueur ou plus est retiré en tant que résultat de l'application de règle quand la puissance d'une Unisson passe à zéro ou moins et qu'ensuite la carte est placée dans la Dispersion à cause du nombre de marqueurs passé à zéro ou moins (21-8-2-1).

23-3-2-4. Le cas où une carte Z quitte une zone à cause d'un effet et qu'ensuite la carte est retirée de la partie (14-1-4-1).

23-3-2-5. Le cas où une carte avec [Ultimate] quitte une zone à cause d'un effet et qu'ensuite la carte est retirée de la partie (22-14-3-1).

23-3-3. La source des dégâts est définie comme suit :

23-3-3-1. Quand une carte attaquante inflige des dégâts à des points de vie durant l'étape des Dégâts (8-4) via une application de règle, la carte attaquante est considérée comme la source.

23-3-3-2. Quand la Capacité d'une carte inflige des dégâts à des points de vie, la carte elle-même est la source, sauf indication contraire.

23-4. Effets multiples ne pouvant pas être traités ensemble

23-4-1. Suivant l'effet, le texte d'un effet peut demander aux joueurs d'exécuter plusieurs actions qui ne peuvent pas toutes être exécutées.

Par exemple : Il n'est pas possible d'exécuter les deux effets continus suivants d'une même carte pendant le même tour : « Diminuez la puissance de cette carte à zéro pour tout le tour » et « Cette carte gagne +40 000 de puissance pour tout le tour ». (Cet exemple ne s'appliquera pas aux effets immédiats, le texte de l'effet changeant la puissance aussitôt que l'effet est appliqué.)

23-4-2. Si un tel événement se produit, référez-vous à 0-2-4. Cela montre également pourquoi l'ordre de résolution est important pour de tels effets. Si une partie ou toutes les actions d'un seul effet ne peut pas être réalisée après avoir réalisé les actions d'un autre effet, la partie qui ne peut pas être réalisée est ignorée.

Par exemple : Si un effet continu comme « Passez la puissance de cette carte à 1 pour tout le combat » est déjà en cours d'effet, un effet continu comme « Cette carte gagne +40 000 de puissance pour tout le tour » se résout pour la même cible, et la puissance sera de 1 pour le combat.

23-5. Cartes en mode Caché

23-5-1. Les cartes en mode Caché sont des informations publiques.

23-5-2. Une carte en mode Caché est traitée comme une carte unique sans information sur son côté face.

23-5-2-1. Si une carte en mode Caché acquiert une couleur, un nom de carte, un nom de personnage, une origine, un coût d'énergie, un coût d'énergie Z, une puissance, un coût de Combo, une puissance de Combo, une Capacité ou un marqueur via les effets d'une Capacité, cela sera ignoré.

23-5-2-2. À titre d'exception, 14-1-4 sera appliqué si le côté face de la carte est une carte Z.

23-5-2-3. À titre d'exception, 19-1-7 sera appliqué si le côté face de la carte est un jeton.

23-5-2-4. Cependant, le côté face de la carte reste valide pour résoudre un effet quand une Capacité désigne une cible qui est une carte en mode Caché, ou bien alors précise quand la carte ciblée passe en mode Caché.

23-5-2-5. À titre d'exception, 22-14-3 sera appliqué si le côté face de la carte a [Ultimate].

23-5-3. Une carte en mode Caché possède l'information qui indique si est elle en mode Action ou en mode Inertie.

23-5-4. Si une carte en combat passe en mode Caché, la carte ne sera plus considérée comme une carte attaquante ou de défense et elle perdra l'information indiquant qu'elle est en combat.

23-5-5. Si une carte en mode Caché est placée sous une autre carte dans la même zone, ou si une carte est placée par-dessus une carte en mode Caché, la carte en mode Caché se trouvant sous la carte est passée de côté face. (23-2-2)

MISES À JOUR

Août 2025

- Mode Révélé et mode caché.
- Rajouts et modifications : 0-3-11, 1-10, 3-6, 3-8, 3-11, 3-11-5, 9-6-9-3,

9-9-2, 13-2-1-3, 13-2-1-3-2, 13-2-2-5, 13-2-2-5-2, 14-1-4-2, 18-2-1-3,
18-2-1-3-2, 18-2-2-5, 18-2-2-5-2, 19-1-7-1, 21-16, 22-14-3-1-1, 23-2-2,
and 23-5.

- Modification en 5-3-3-1.
- Modification en 5-8-2-2.
- Modification en 5-8-2-2-1 et 5-8-2-2-1-1.
- Rajout en 5-8-2-3.
- Rajout en 5-8-2-4.
- Modification en 5-8-3-1.
- Rajout en 9-1-2-2-1.
- Rajout en 9-10-3-1.
- Rajout en 12-2-4.
- Rajout en 20-1-11.
- Modification en 20-11-2.
- Modification en 21-11-3.
- Suppression de 22-43-4.
- Suppression de 22-43-4-1.
- Modification en 23-2-2-4.
- Modification en 23-2-7.