

DRAGON BALL
SUPER
CARD GAME
FUSION WORLD

RÈGLES OFFICIELLES

Ver.1.10

SOMMAIRE

Introduction	2
Types de cartes	
Le Leader.....	2
Les cartes de Combat	3
Les Extras	3
Comment monter un deck	4
Les différentes zones	5
Préparatifs de jeu	6
Conditions de victoire	6
Déroulement d' une partie	7
Phase de Recharge	7
Mode Action et mode Inertie	
Phase principale	8
①Mettre en jeu une carte de Combat depuis la main.	
Comment payer le coût.....	8
②Utiliser une Extra depuis la main	
③Activer la Capacité d'une carte	
Activer la Capacité Awaken	9
④Attaquer le Leader ou une carte de Combat adverse en mode Inertie	
Déroulement d'un combat	10
Comment effectuer une Combo	10
Phase de Fin	11
Autres points importants	11
Glossaire	12

Introduction

Dragon Ball Super Card Game Fusion World est un jeu de cartes à jouer et à collectionner mettant en scène tous les personnages de Dragon Ball. Chaque joueur utilise son propre deck pour effectuer un duel contre un autre joueur. La victoire revient au joueur qui fait tomber en premier les points de vie de son adversaire à zéro.

Les types de cartes

Le Leader

Front



Puissance

force d'attaque de la carte

Capacité

effet spécial propre à la carte

Type de carte

Nom de carte

Numéro de carte

Rareté

Couleur

Origine

Icône du set

..... Une fois les conditions remplies, retournez la carte pour la renforcer !

Retour



Puissance

force d'attaque de la carte

Symboles de l'éveil

Type de carte

Capacité

effet spécial propre à la carte

Nom de carte

Numéro de carte

Rareté

Couleur

Special Trait

Icône du set

Les cartes de Combat

Coût

coût nécessaire pour jouer la carte de Combat dans la Zone de Combat

Coût de couleur

nombre de couleurs nécessaires dans le coût

Puissance de Combo

puissance rajoutée par une Combo durant un combat

Couleur

Origine

Puissance

force d'attaque de la carte

Type de carte

Capacité

effet spécial propre à la carte

Nom de carte

Numéro de carte

Rareté

Icône du set

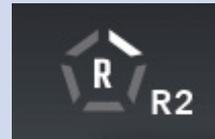


Concernant les couleurs

Elles sont représentées par un pentagone et une initiale.

R=Rouge U=Bleu G=Vert
Y=Jaune B=Noir

L'initiale et le nombre à côté du pentagone indique le coût de couleur.



Couleur : rouge
Coût de couleur : 2 rouges

Les Extras

Coût

coût nécessaire pour utiliser la carte

Coût de couleur

nombre de couleurs nécessaires dans le coût

Color

Special Trait

Type de carte

Capacité

effet spécial propre à la carte

Nom de carte

Numéro de carte

Rareté

Icône du set



Comment monter un deck

Pour jouer, vous avez besoin :

- d'un Leader.
- d'un deck de 50 à 60 cartes, composé de cartes de Combat et d'Extras.

Vous ne pouvez utiliser que des cartes de la même couleur que votre Leader.

Les cartes de couleurs différentes de votre Leader ne sont pas autorisées.

Vous ne pouvez utiliser que quatre cartes avec le même numéro de carte par deck.

1 carte



Leader

Entre 50 et 60 cartes



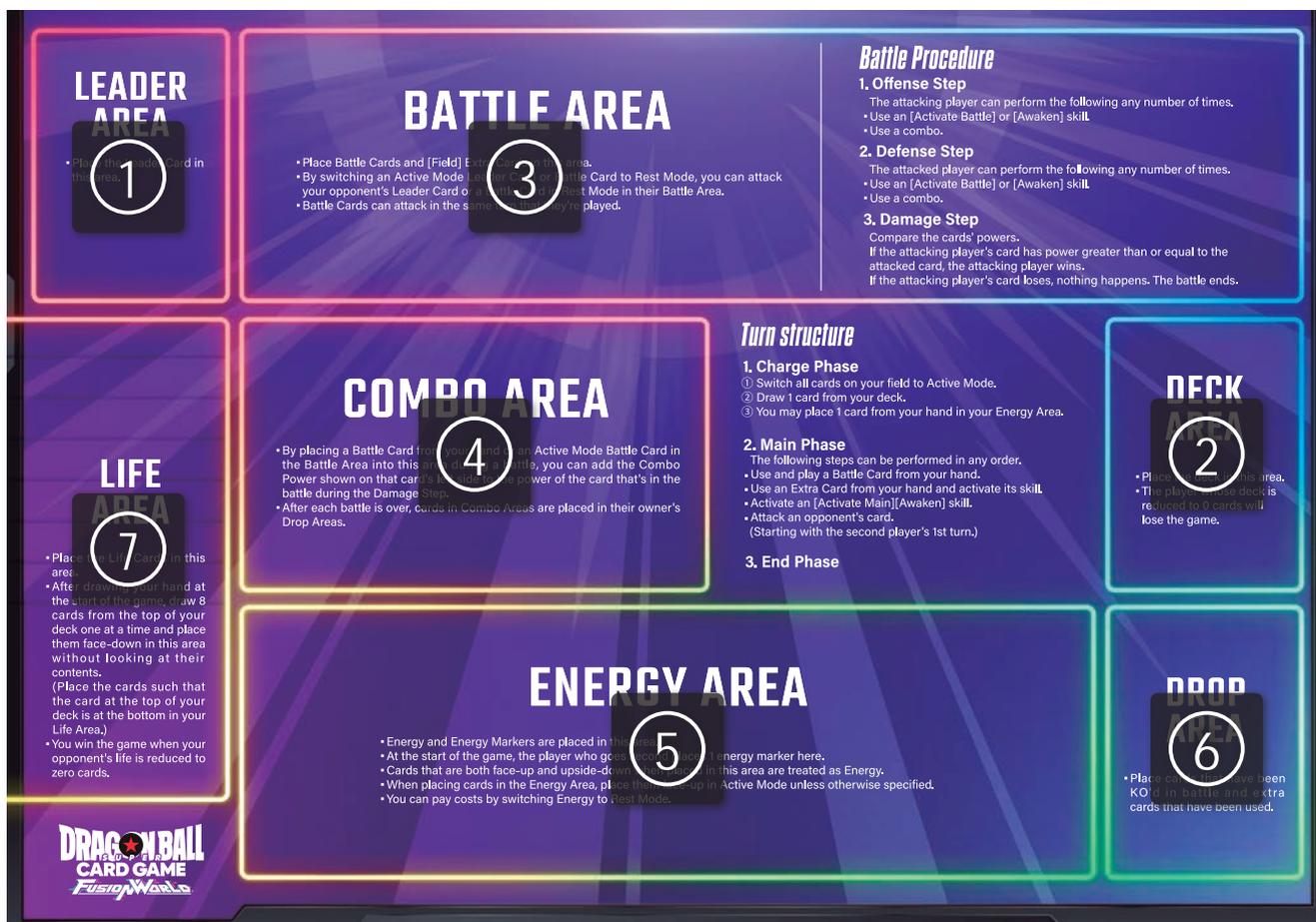
Carte de Combat



Extra

Les différentes zones

Disposez vos cartes de la façon suivante durant une partie.



① Zone du Leader	emplacement de votre Leader. Il reste dans cette zone jusqu'à la fin de la partie.
② Zone du Deck	emplacement de votre deck.
③ Zone de Combat	emplacement de vos cartes de Combat.
④ Zone de Combo	emplacement des cartes de Combat utilisées pour des Combos. Vous pouvez rajouter à la puissance de vos cartes attaquantes la puissance de Combo des cartes de Combat dans votre main ou dans votre Zone de Combat en mode Action, en plaçant ces cartes dans la Zone de Combo.
⑤ Zone d'Énergie	emplacement des cartes utilisées en tant qu'Énergies et marqueurs Énergie.
⑥ Dispersion	emplacement des Extras utilisées ainsi que des cartes mises KO lors de combat.
⑦ Zone de Vie	emplacement des cartes utilisées en tant que points de vie. Placez ici en début de partie les huit premières cartes de votre deck, face cachée.

Préparatifs de jeu

- ① Placez votre Leader et votre deck mélangé dans leur zone respective.
- ② Décidez du joueur qui commence, aux dés ou à pile ou face par exemple.
- ③ Piochez les six premières cartes de votre deck pour en faire votre main.
 - ※ Vous pouvez remélanger une fois votre main pour en piocher une nouvelle.
- ④ Placez les huit premières cartes de votre deck sans les regarder face cachée dans votre Zone de Vie. (La première carte piochée de votre deck sera la dernière dans votre Zone de Vie.)
- ⑤ Le joueur qui ne commence pas place un marqueur Énergie dans sa Zone d'Énergie.
- ⑥ Vous êtes prêts à jouer ! Le joueur qui a gagné aux dés ou à pile ou face commence.



Conditions de victoire

Le premier joueur qui remplit une des conditions suivantes remporte la partie.

- ① **Lorsque le nombre des cartes des points de vie de l'adversaire passe à zéro.**
- ② **Lorsque le nombre des cartes du deck de l'adversaire passe à zéro.**

※ Lorsque le nombre de cartes d'un deck passe à zéro, tous les effets en cours s'annulent et le joueur dont le deck n'a plus de cartes perd la partie.

Déroulement d'une partie

Le joueur qui commence doit suivre l'ordre de jeu suivant.

Phase de Recharge

- 1 Passer en mode Action toutes ses cartes en mode Inertie

Mode Action et mode Inertie

Les cartes de Combat mises en jeu sont placées de façon verticale, en « mode Action ».

Elles sont passées de façon horizontale en « mode Inertie » lorsqu'elles attaquent ou bloquent.



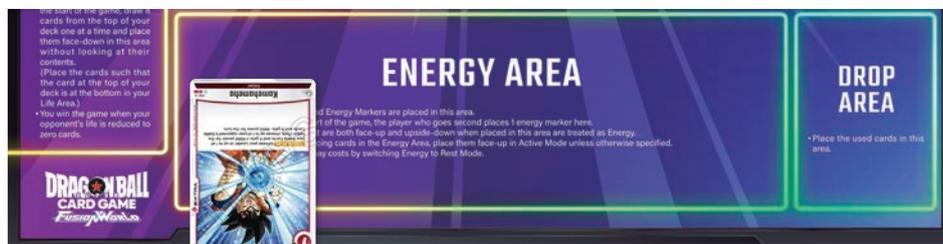
Mode Action



Mode Inertie

- 2 Piocher une carte depuis le dessus de son deck

- 3 Choisir une carte de sa main et la placer à l'envers face visible en mode Action dans sa Zone d'Énergie
(Il est possible de terminer la phase de Recharge sans placer de cartes dans la Zone d'Énergie)



Phase principale

Le joueur peut effectuer les phases de jeu 1 à 4 dans l'ordre de son choix et autant de fois qu'il le souhaite.

- 1 Mettre en jeu une carte de Combat depuis sa main
Passez en mode Inertie le nombre d'Énergies correspondant au coût indiqué en haut à gauche de la carte et mettez en jeu en mode Action la carte de Combat dans la Zone de Combat.

Paie ment du coût

Payez le coût d'une carte en passant en mode Inertie le nombre d'Énergies correspondant au nombre indiqué en haut à gauche de la carte jouée.

Coût Vous pouvez payer un coût de 1 d'une même couleur que votre Leader en retirant un marqueur Énergie de la partie.

Coût de couleur Lorsqu'une carte a un coût de couleur, vous devez passer en mode Inertie le même nombre d'Énergies de la même couleur.



2 Utiliser une Extra depuis sa main

Passez le nombre d'Énergies correspondant au coût indiqué en haut à gauche de la carte, déclarez l'utilisation d'une Extra et activez son effet. À l'exception des Extras **Field**, toutes les Extras sont placées dans la Dispersion une fois utilisées.

3 Activer les Capacités de ses cartes

Vous pouvez utiliser les Capacités **Activate Main** et **Awaken** de vos cartes. Certaines conditions doivent cependant être remplies pour utiliser certaines Capacités.

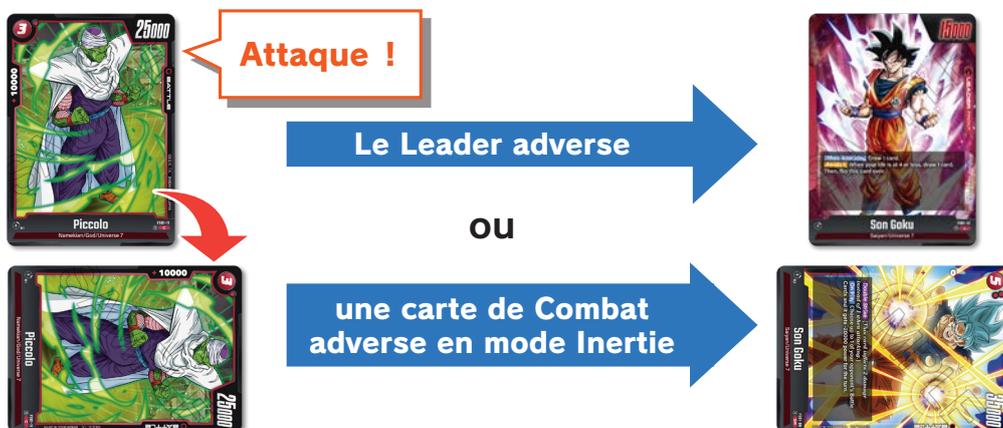
Activation de la Capacité **Awaken**

Vous pouvez activer la Capacité **Awaken** au même moment qu'une Capacité **Activate Main** ou **Activate Battle**.

Vous pouvez l'activer pendant la phase principale, un combat et l'étape de Défense de votre tour, ainsi que pendant l'étape de Défense de votre adversaire.

4 Attaquer le Leader ou une carte de Combat adverse en mode Inertie

Attaquez avec votre Leader ou une de vos cartes de Combat en mode Action le Leader ou une carte de Combat adverse en mode Inertie se trouvant dans la Zone de Combat de votre adversaire, en passant votre carte attaquante en mode Inertie.



- ※ Il n'est pas possible au joueur qui commence d'attaquer à son premier tour.
- ※ Il n'est pas possible d'attaquer une carte de Combat adverse en mode Action.
- ※ Les cartes de Combat peuvent attaquer le tour où elles rentrent en jeu.

Déroulement d'un combat

1 Déclaration d'attaque

Pour attaquer avec un Leader ou une carte de Combat dans la Zone de Combat :

- Le joueur attaquant passe en mode Inertie son Leader ou une de ses cartes de Combat en mode Action et déclare l'attaque.
- Il choisit la cible de l'attaque : le Leader ou une carte de Combat adverse en mode Inertie dans la Zone de Combat adverse.

Si le Leader ou la carte de Combat attaquante possède une Capacité **When Attacking**, cette dernière s'active à ce moment.

2 Bloqueur

Le joueur défenseur peut activer la Capacité **Blocker** de ses cartes de Combat.

Blocker (After an opponent's attack, you may switch this card to Rest Mode and change the target of the attack to this card.)

3 Étape d'Attaque

Le joueur attaquant peut effectuer autant de fois qu'il le souhaite les actions suivantes :

- Activation des Capacités **Activate Battle** et **Awaken**
- Combo

4 Étape de Défense

Le joueur défenseur peut effectuer autant de fois qu'il le souhaite les actions suivantes :

- Activation des Capacités **Activate Battle** et **Awaken**
- Combo

5 Étape des Dégâts

Comparez la puissance des cartes. Si la puissance de la carte attaquante est supérieure ou égale à la puissance de la carte qui bloque, c'est la carte attaquante qui remporte le combat

Quand la carte attaquante bat le Leader adverse



le joueur défenseur subit 1 dégât et rajoute à sa main une carte de ses points de vie.

Quand la carte attaquante bat une carte de Combat



la carte de Combat battue est mise KO et placée dans la Dispersion.

Quand la carte attaquante perd le combat,



le combat se termine en l'état.

Comment effectuer une Combo

Puissance : 25000

+ Puissance de Combo 10000

+ Puissance de Combo 10000

+ Puissance de Combo 5000



Augmentez la puissance d'une carte attaquante pendant l'Étape des Dégâts de la valeur de la Puissance de Combo indiquée en haut à gauche d'une carte de Combat dans votre main ou dans votre Zone de Combat en mode Action, en plaçant cette dernière dans votre Zone de Combo. Les cartes placées dans la Zone de Combo sont ensuite placées dans la Dispersion.

Phase de Fin

La phase de Fin se déroule dans l'ordre suivant :

- 1 Résolez vos Capacités qui s'activent en fin de tour, s'il y en a.
- 2 Résolez les Capacités adverses qui s'activent en fin de tour, s'il y en a.
- 3 Annulez vos Capacités qui s'activent uniquement dans une période limitée (ex : [Pendant ce tour]).
- 4 Annulez les Capacités adverses qui s'activent uniquement dans une période limitée (ex : [Pendant ce tour]).
- 5 Passez le tour.

Autres points importants

L'ordre d'activation des Capacités

Pendant une partie, lorsque vous attaquez et que plusieurs Capacités [Attaque] s'activent en même temps, c'est le joueur de ces cartes qui décide de leur ordre d'activation.

Lorsque des Capacités s'activent en même temps des deux côtés, les Capacités des cartes du joueur dont c'est le tour s'activent en priorité. Une fois toutes les Capacités résolues, le joueur adverse peut ensuite activer les siennes.

Les Capacités s'activant lors de KO

Lorsqu'une carte est placée dans une Dispersion après avoir perdu un combat ou avoir été mise KO par une Capacité indiquant [Quand vous mettez KO], la Capacité [KO] s'enclenche.

Lorsque la puissance d'une carte passe à 0 via une Capacité, la carte est placée dans la Dispersion mais n'est pas considérée comme avoir été mise KO. Les Capacités [KO] ne s'enclenchent donc pas.

Le coût de couleur

Lorsqu'une Capacité réduisant le coût de couleur d'une carte que vous allez utiliser s'active, le coût total de la carte est réduit en même temps.

Activate Main **Once per turn** Add 1 card from your life to your hand : During this turn, the next time you use an Extra from your hand, reduce the cost by **R**.

Glossaire

- Super Combo** Capacité indiquant que vous ne pouvez inclure dans votre deck que quatre cartes avec cette Capacité.
- Critical** Capacité indiquant que lorsque la carte avec cette Capacité inflige des dégâts en attaquant, le joueur touché doit placer ses cartes de points de vie dans sa Dispersion.
- Double Strike** Capacité indiquant que lorsque la carte avec cette Capacité inflige des dégâts en attaquant, elle inflige 2 dégâts.
- Blocker** Capacité s'activant lorsque votre adversaire attaque. Lorsqu'elle s'active, passez la carte possédant cette Capacité en mode Inertie et changez la cible de l'attaque sur elle.
- Activate Main** Capacité s'activant lors de la phase principale de votre tour, hors combat.
- Activate Battle** Capacité s'activant lors de l'étape d'Attaque de votre tour ou celui de votre adversaire.
- Awaken** Capacité pouvant s'activer lorsque ses conditions [Quand -] sont remplies, au moment où vous pouvez activer les Capacités **Activate Main** et **Activate Battle**.
- On Play** Capacité s'activant lorsque la carte avec cette Capacité est mise en jeu dans la Zone de Combat.
- When Attacking** Capacité s'activant lorsque la carte avec cette Capacité attaque.
- When Blocking** Capacité s'activant lorsque la carte avec cette Capacité active sa Capacité **Blocker**.
- When KO'd** Capacité s'activant lorsque la carte avec cette Capacité est mise KO en combat ou via une Capacité de carte.
- End of Your Turn** Capacité s'activant lors de la phase de Fin de votre tour.
- Your Turn** Capacité pouvant s'activer ou utiliser ses effets pendant votre tour.
- Opponent's Turn** Capacité pouvant s'activer ou utiliser ses effets pendant le tour adverse.
- Permanent** Capacité aux effets permanents.
- Auto** Capacité s'activant [Quand -].
- Field** Lorsque vous jouez une carte avec cette Capacité depuis votre main dans votre Zone de Combat, elle y restera jusqu'à ce que vous placiez une autre carte avec la Capacité **Field**.
- ① Capacité pouvant s'activer en passant en mode Inertie une de vos Énergies. Le nombre d'Énergies à passer en mode Inertie et leur couleur dépend du nombre et de la couleur indiqués.