

**DRAGON BALL**  
SUPER  
**CARD GAME**  
*Fusion World*

**官方規則説明書**

Ver.1.10

# 目錄

<b>這是什麼遊戲？</b> .....	2
<b>卡片種類</b>	
隊長卡.....	2
戰鬥卡.....	3
超能卡.....	3
<b>卡組構築</b> .....	4
<b>關於區域</b> .....	5
<b>遊戲的準備</b> .....	6
<b>遊戲的獲勝條件</b> .....	6
<b>充能階段</b> .....	7
活動與休息.....	7
主要階段.....	8
①使用並召喚手牌中的戰鬥卡	
支付費用的方法.....	8
②使用手牌中的超能卡	
③發動卡片的技能	
發動覺醒.....	9
④攻擊對手的隊長或休息的戰鬥卡	
對戰的步驟.....	10
連擊的方法.....	10
結束階段.....	11
<b>其他</b> .....	11
<b>用語集</b> .....	12

# 這是什麼遊戲？

Dragon Ball Super Card Game Fusion World

是一款可以體驗『七龍珠』戰士激戰的對戰型集換式卡牌遊戲。

玩家使用各自準備好的卡組，與對戰對手進行一對一的戰鬥。

將对手的生命值扣到0即可獲勝。

## 卡片種類

### 隊長卡

#### 正面



#### 力量值

代表攻擊力，在對戰時，力量值較大的一方獲勝

#### 卡片種類

#### 卡片名稱

#### 卡片編號

#### 稀有度

#### 區塊記號

#### 技能

如覺醒等，卡片持有的特殊效果

#### 顏色

#### 特徵

滿足条件后，將卡片翻過來加固！

#### 返回



#### 力量值

#### 卡片種類

#### 卡片名稱

#### 卡片編號

#### 稀有度

#### 區塊記號

#### 喚醒符號

#### 技能

#### 顏色

#### 特徵

# 戰鬥卡

## 費用

戰鬥卡在戰鬥區登場時所需的費用

## 指定費用

必須包含的顏色及數量

## 連擊力量值

在對戰中進行連擊後可以疊加提升的力量值

## 顏色

## 特徵



## 力量值

代表攻擊力・在對戰時・力量值較大的一方獲勝

## 卡片種類

## 技能

卡片持有的特殊效果

## 卡片名稱

## 卡片編號

## 稀有度

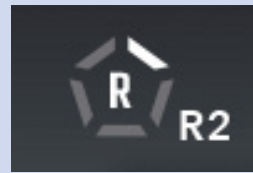
## 區塊記號

## 關於顏色

可由五角形顯示的位置・和中間的羅馬字得知卡片的顏色。

**R=紅 U=藍 G=綠 Y=黃 B=黑**

另外五角形旁邊的羅馬字和數字・表示指定費用。



如上圖的情況・  
顏色：紅  
指定費用：紅2

# 超能卡

## 費用

使用超能卡時所需的費用

## 指定費用

必須支付的顏色及數量

## 顏色

## 特徵



## 卡片種類

## 技能

卡片持有的特殊效果

## 卡片名稱

## 卡片編號

## 稀有度

## 區塊記號



# 卡組構築

在這個遊戲中，需要下列的物品。

- 隊長卡1張
- 以合計50張至60張戰鬥卡、超能卡構築的卡組

卡組中僅可放入含有隊長顏色的卡片。  
未包含隊長顏色的卡片不可放入卡組。  
相同卡片編號的卡片可放入最多4張。

1張



隊長卡

50張~60張



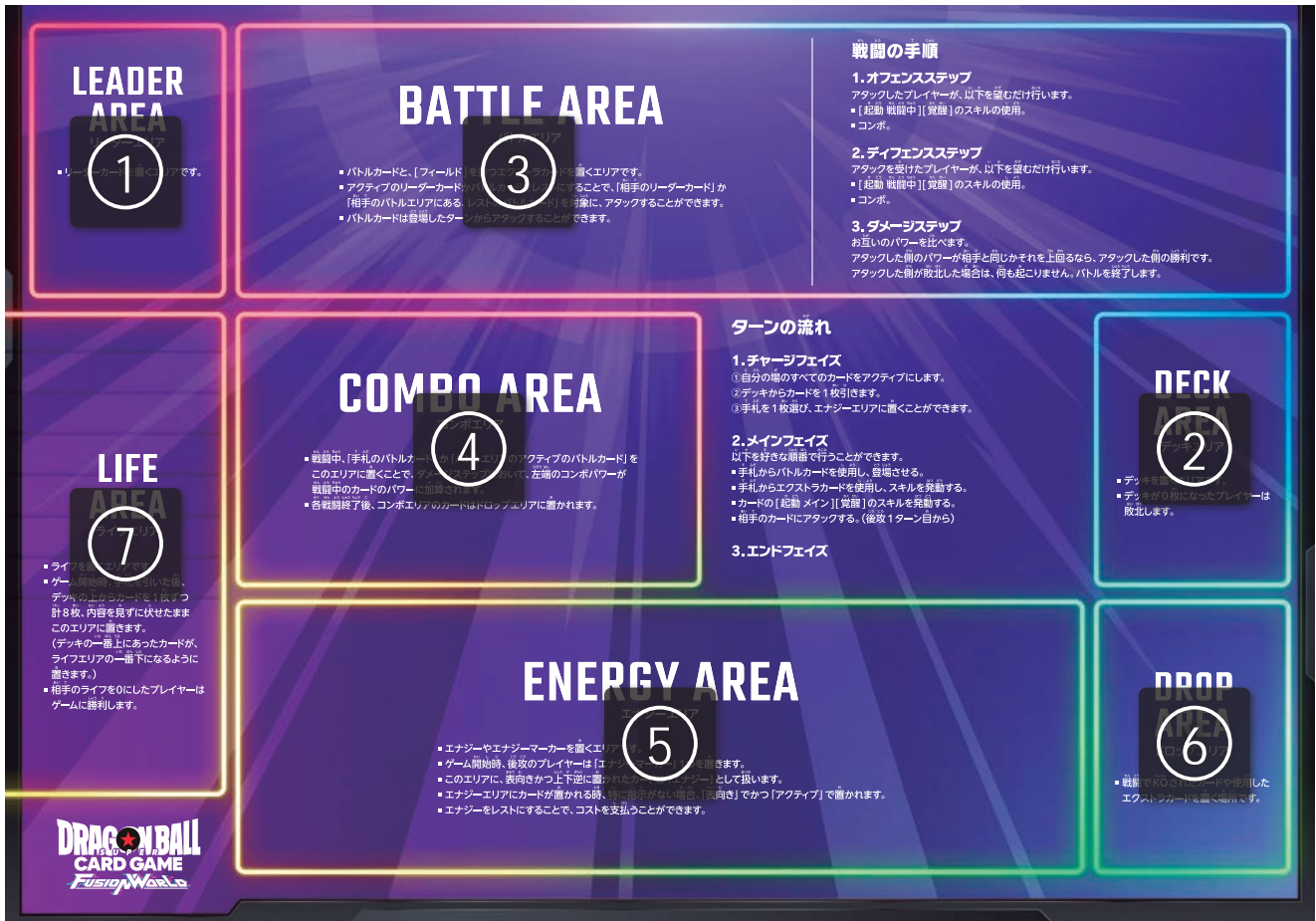
戰鬥卡



超能卡

# 關於區域

遊玩時，請如圖示的配置放置卡片。



① 隊長區	放置1張隊長卡的區域。 隊長卡將一直放置至遊戲結束。
② 卡组區	放置卡組的區域。
③ 戰鬥區	放置戰鬥卡的區域。
④ 連擊區	放置使用連擊的戰鬥卡區域。 將手牌中或活動的戰鬥卡放置在這個區域， 即可為對戰中的卡增加連擊力量值。
⑤ 能量區	放置作為能量的卡片和能量指示物的區域。
⑥ 棄牌區	放置在對戰中被KO的卡片和使用後的超能卡的區域。
⑦ 生命區	放置作為生命值的卡片的區域。 在遊戲開始時將8張卡组上面的卡片以背面朝上放置。

# 遊戲的準備

- ① 將隊長卡和洗牌後的卡組放置在指定的區域。
- ② 以猜拳決定先攻後攻。
- ③ 將6張卡組上面的卡片加入手牌。  
※可以有一次機會，將6張卡片全部放回卡組後洗牌，並重新抽取6張卡組上面的卡片。
- ④ 將8張卡組上面的卡片以不看內容，背面維持朝上的狀態逐張放置在生命區。  
(在卡組最上面的卡片，會放置在生命區的最下面。)
- ⑤ 後攻玩家在能量區放置1個「能量指示物」。
- ⑥ 這樣就準備完成了！由先攻玩家開始進行遊戲。



# 獲勝條件

達成下列任一條件的玩家即獲得遊戲勝利。

- ① 對手的生命卡減少至0張。
- ② 對手的卡組卡片減少至0張。

※若卡組減少至0張時，將全部取消當下正在發生的效果，卡組卡片減少至0張的玩家即戰敗



# 遊戲的流程

由先攻開胎依照下列順序進行遊戲。

## 充能階段

- 1 將自己場上休息的卡片全數置為活動

## 活動與休息

登場的戰鬥卡，一般是以直向的「活動」放置。

進行攻擊或防禦的動作時，則將轉成橫向的「休息」。



活動

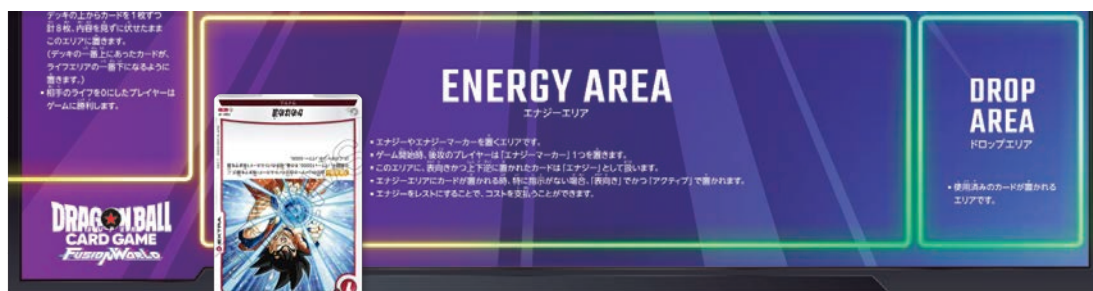


休息

- 2 從卡組上面抽1張卡片



- ③ 選擇1張手牌的卡片，正面朝上並上下顛倒，  
以活動狀態放置在能量區  
(也可以不放置卡片直接結束充能階段)



## 主要階段

可以不限次數依任意順序進行下列 ① ~ ④。

- ① 使用手牌中的戰鬥卡並使其登場  
將和卡片左上角的費用相同的能量卡轉為休息，  
戰鬥卡即可以活動狀態在戰鬥區登場。

## 支付費用的方法

在此遊戲中，

將和卡片左上角的費用相同數量的能量卡轉為休息，即可支付費用。



**費用**

將「能量指示物」從遊戲中移除，  
即可支付和隊長顏色相同的1費用。

**指定費用**

若卡片有「指定費用」時，  
則轉為休息的能量卡中必須包含  
指定之顏色及數量的能量卡。

## 2 使用手牌中的超能卡

將和卡片左上角的費用相同數量的能量卡轉為休息，  
並聲明使用超能卡，即可發動效果。

**フィールド** 以外的超能卡，在使用時直接放置在棄牌區。

## 3 發動卡片技能

可以發動自己場上卡片持有的

**起動メイン** **覚醒** 的技能。

若發動技能有條件時，則必須滿足該條件。

# 發動覺醒

可以在 **起動メイン** 及 **起動戰鬥中** 的時間點發動。

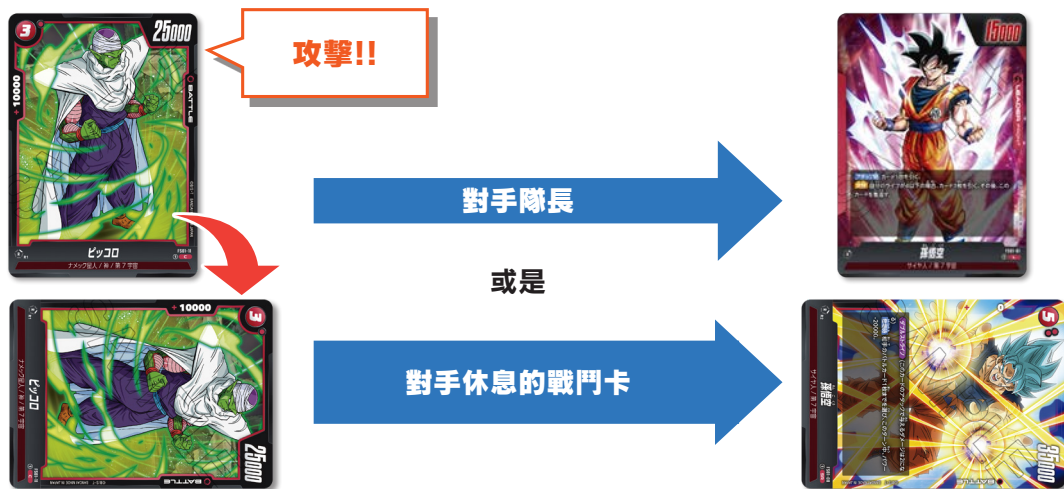
可以在自己的主要階段的任一時間點、

或是對戰中，我方回合的進攻步驟

和對方回合的防禦步驟發動。

## 4 攻擊對手的隊長或休息的戰鬥卡

將自己活動的隊長卡或戰鬥卡轉為休息，  
即可以「對手的隊長卡」或「對手在戰鬥區，  
休息的戰鬥卡」為對象進行攻擊。



※僅先攻的第1回合無法進行攻擊。

※無法攻擊對手活動的戰鬥卡。

※戰鬥卡登場的回合即可進行攻擊。

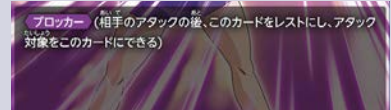
# 對戰的步驟

## 1 攻擊宣言

使用隊長或戰鬥區的戰鬥卡進行攻擊。  
首先將自己想要進行攻擊的隊長或1張戰鬥卡轉為休息。  
接著選擇攻擊的對象。你可將對手的隊長、或是對手戰鬥區休息的戰鬥卡之其中1張作為攻擊對象。  
若有 **アタック時** 技能、或是在自己的隊長或戰鬥卡攻擊時可以發動的技能，即可在這個時間點發動。

## 2 發動防禦

遭受攻擊的玩家可以發動自己戰鬥卡所持有的 **ブロッカー** 效果。



## 3 進攻步驟

進行攻擊的玩家可以任意進行下列動作。

- 使用 **起動** **戦闘中** **覚醒**
- 連擊

## 4 防禦步驟

遭受攻擊的玩家可以任意進行下列動作。

- 使用 **起動** **戦闘中** **覚醒**
- 連擊

## 5 傷害步驟

比較雙方的力量值。若攻擊方的力量值超越或等同於對手的力量值時，則攻擊方獲勝。

若攻擊方戰勝隊長卡時

➡➡➡ 對手受到1傷害，將1張生命區上面的卡片加入手牌。

若攻擊方戰勝戰鬥卡時

➡➡➡ 戰敗的戰鬥卡被KO，放置在棄牌區。

若攻擊方戰敗時

➡➡➡ 對戰即結束。

# 連擊的方法



將「手牌中的戰鬥卡」或「戰鬥區活動的戰鬥卡」放置在連擊區，在傷害步驟時即可計入左邊的連擊力量值。  
對戰結束後，將連擊區的卡片放置在棄牌區。



## 結束階段

結束階段以下列順序進行。

- 1 若自己有在回合結束時發動的技能，發動技能並解決。
- 2 若對手有在回合結束時發動的技能，發動技能並解決。
- 3 自己取消如「這個回合中」等有指定期限的技能。
- 4 對手取消如「這個回合中」等有指定期限的技能。
- 5 交換回合。

## 其他

### 關於發動技能的順序

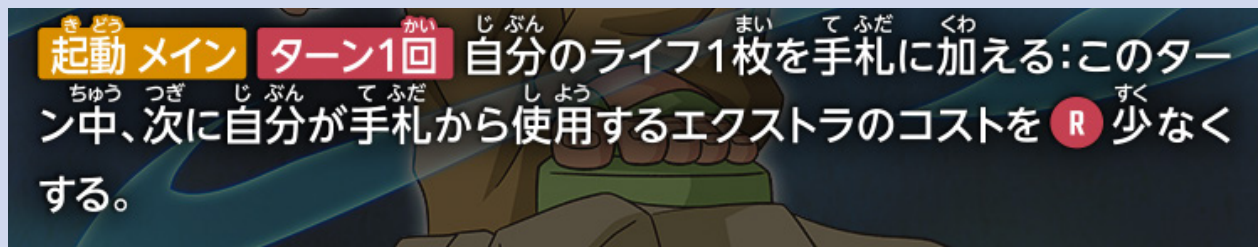
遊戲時，若持有數個攻擊時技能的卡片進行攻擊，並同時間發生技能，將由持有該技能卡片的玩家決定技能發動的順序。  
若自己和對手的技能同時間發生，則優先發動回合玩家的效果，解決該回合玩家的技能後，才由對手發動技能。

### 關於KO時技能

當對戰中戰敗的卡片被放置在棄牌區，  
或卡片被使用記載「KO卡片」的技能KO時，  
將會觸發有記載「KO時」的技能。  
雖然因卡片技能導致力量值降至0的卡片會被放置在棄牌區，但是這不等於被KO，因此不會觸發KO時技能。

### 關於減少指定費用

當發動技能減少下一次使用卡片的指定費用時，  
總費用同時也會減少相同數量。



# 用語集

- スーパーコンボ** …………… 持有此技能的卡片在卡組內僅可放入最多4張的技能。
- クリティカル** …………… 持有此技能的卡片進行攻擊造成傷害時，將該張生命卡放置在棄牌區的技能。
- ダブルストライク** …………… 持有此技能的卡片進行攻擊造成傷害時，造成的傷害值為2的技能。
- ブロッカー** …………… 在對手卡片進行攻擊時可以發動的技能。若發動技能時，將持有此技能的卡片轉為休息，攻擊對象即可變更成使用此技能的卡片。
- 起動メイン** …………… 在我方回合主要階段的非對戰中時可以發動的技能。
- 起動戦闘中** …………… 在我方回合的進攻步驟中或在對方回合的防禦步驟中可以發動的技能。
- 覚醒** …………… 當滿足「若～時」的條件，可以在 **起動メイン** 和 **起動戦闘中** 時發動的技能。
- 登場時** …………… 持有此技能的卡片在戰鬥區登場時發動的技能。
- アタック時** …………… 持有此技能的卡片在攻擊時發動的技能。
- ブロック時** …………… 持有此技能的卡片在發動卡片 **ブロッカー** 時發動的技能。
- KO時** …………… 持有此技能的卡片在對戰或因卡片的技能而被KO時發動的技能。
- 自分のターン終了時** …………… 在我方回合的結束階段發動的技能。
- 相手のターン中** …………… 在我方回合中可以發動或是發揮效果的技能。
- 自分のターン中** …………… 在對方回合中可以發動或是發揮效果的技能。
- 永続** …………… 持續發揮效果的技能。
- 自動** …………… 在「～時」發動的技能。
- フィールド** …………… 使用手牌中持有此技能的卡片時，將放置在戰鬥區，並且直到放置自己其他的 **フィールド** 為止，都將持續在戰鬥區的技能。
- ① …………… 將1張自己的能量卡轉為休息即可發動的技能。轉為休息的能量卡張數或顏色會因數字和顏色而異。