

DRAGON BALL
SUPER
CARD GAME
Fusion World

オフィシャルルールマニュアル

Ver.1.10

もくじ 目次

どんなゲーム？	2
カードの種類	
リーダーカード	2
バトルカード	3
エクストラカード	3
デッキの構築	4
エリアについて	5
ゲームの準備	6
ゲームの勝利条件	6
ゲームの流れ	7
チャージフェイズ	7
アクティブとレスト	
メインフェイズ	8
①手札からバトルカードを使用して登場させる	
コストの支払い方	8
②手札からエクストラカードを使用する	
③カードのスキルを発動する	
覚醒の発動	9
④相手のリーダーかレストのバトルカードへのアタック	
戦闘の手順	10
コンボの方法	10
エンドフェイズ	11
その他	11
用語集	12

どんなゲーム？

ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールドとは、『ドラゴンボール』の戦士達が激闘を繰り広げる対戦型トレーディングカードゲームです。

プレイヤーはそれぞれが用意したデッキを用いて、対戦相手と1対1でバトルします。相手のライフを0にすることができれば勝利です。

カードの種類

リーダーカード

おもてめん
表面



パワー

攻撃力を意味し、戦闘のときは、パワーを比べて大きいほうが勝利

スキル

覚醒など、カードの持つ特殊な効果

カードタイプ

カード名

カードナンバー

レアリティ

色

特徴

ブロックアイコン

条件を満たすと、裏返してパワーアップ！

うらめん
裏面



パワー

攻撃力を意味し、戦闘のときは、パワーを比べて大きいほうが勝利

覚醒アイコン

カードタイプ

スキル

カード名

カードナンバー

レアリティ

色

特徴

ブロックアイコン

バトルカード

コスト

バトルカードをバトルエリアに登
場させる際に必要なコスト

指定コスト

コストのうち、必ず含める必要が
ある色の数

コンボパワー

戦闘中にコンボすることで加算
されるパワーの上昇値

色

特徴



パワー

攻撃力を意味し、戦闘のときは、
パワーを比べて大きいほうが勝利

カードタイプ

スキル

カードの持つ特殊な効果

カード名

カードナンバー

レアリティ

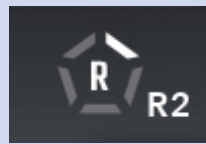
ブロックアイコン

色について

カードの色は五角形上で示す位置と、中のアルファベットで判別します。

R=赤 U=青 G=緑 Y=黄 B=黒

また五角形の横のアルファベットと数字は、指定コストを示しています。



この場合、
色：赤
指定コスト：赤2

エクストラカード

コスト

エクストラカードを使用させる
際に必要なコスト

指定コスト

コストのうち、必ず含める
必要がある色の数

色

特徴



カードタイプ

スキル

カードの持つ特殊な効果

カード名

カードナンバー

レアリティ

ブロックアイコン

デッキの構築

このゲームでは、以下のものがひつようです。

- ・リーダーカード1枚
- ・バトルカード、エクストラカードで構築された合計50枚から60枚のデッキ

デッキには、リーダーの色を含むカードのみをいれることができます。リーダーの色に含まれない色のカードはデッキに入れることができません。同じカードナンバーのカードは4枚まで入れられます。

1枚



リーダーカード

50枚～60枚



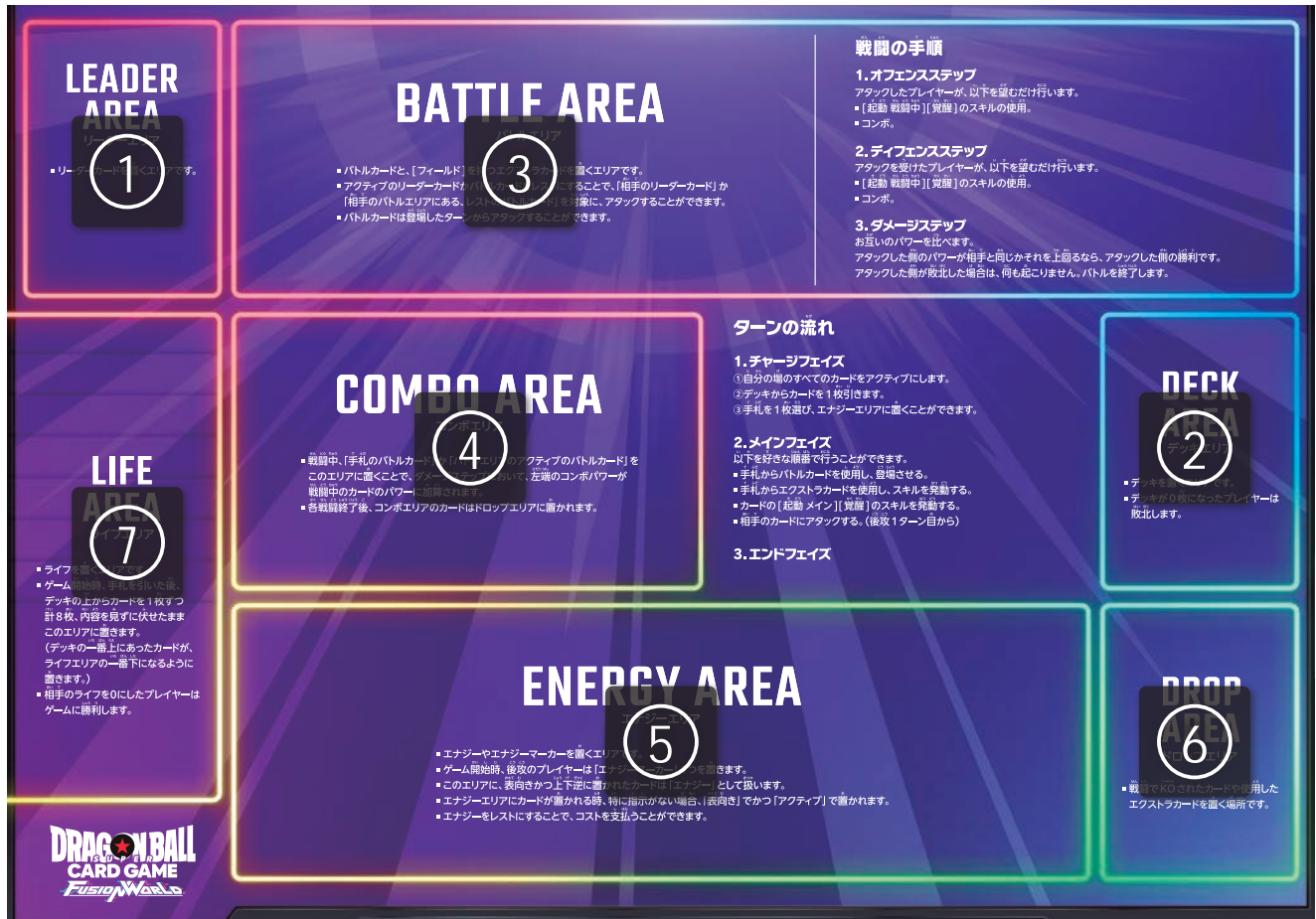
バトルカード



エクストラカード

エリアについて

ゲーム中、図のような配置でカードを置いてください。



① リーダーエリア	リーダーカード1枚を置く場所です。 リーダーカードはゲーム終了時まで置き続けます。
② デッキエリア	デッキを置く場所です。
③ バトルエリア	バトルカードを置く場所です。
④ コンボエリア	コンボで使用するバトルカードを置く場所です。 手札もしくはバトルエリアにアクティブに置かれているバトルカードをこのエリアに置くことで戦闘中のカードにコンボパワーを加算することができます。
⑤ エナジーエリア	エナジーとして扱うカードとエナジーマーカーを置く場所です。
⑥ ドロップエリア	戦闘でKOされたバトルカードや使用したエクストラカードを置く場所です。
⑦ ライフエリア	ライフとして扱うカードを置く場所です。 ゲーム開始時にデッキの上から8枚裏向きで置きます。

ゲームの準備

- ① リーダーカードを所定の場所に置き、じゃんけんなどで先攻後攻を決めます。
- ② シャッフルしたデッキを所定の場所に置きます。
- ③ デッキの上から、カード6枚を手札にします。
※一度だけ、6枚すべてをデッキに戻してシャッフルし、ふたたびデッキの上から6枚を引き直すことができます。
- ④ デッキの上からカードを1枚ずつ計8枚、内容を見ずに伏せたままライフエリアに置きます。(デッキの一番上にあったカードがライフエリアの一番下になるように置きます。)
- ⑤ 後攻のプレイヤーは、エネルギーエリアに「エネルギーマーカー」を1つ置きます。
- ⑥ これで準備完了です！先攻のプレイヤーからゲームを開始します。



勝利条件

いずれかの条件を達成したプレイヤーが、ゲームに勝利します。

- ① 相手のライフを0枚にする。
- ② 相手のデッキが0枚になる。

※デッキが0枚になった場合、その時点で発生している効果すべてをキャンセルし、デッキが0枚になったプレイヤーが敗北します

ゲームのながの流れ

先攻のプレイヤーから、以下の順番に従ってゲームを進めます。

チャージフェイズ

- 1 自分の場のレストのカードをすべてアクティブにする

アクティブとレスト

登場したバトルカードは、通常は縦向きに「アクティブ」で置かれます。
アタックやブロックなどの行動をとると、横向きに「レスト」になります。



アクティブ



レスト

- 2 デッキの上からカード1枚を引く

- 3 手札からカード1枚を選び、表向きかつ上下を逆にして、
 アクティブでエナジーエリアに置く
 (カードを置かずにチャージフェイズを終了することもできます)



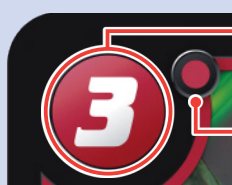
メインフェイズ

以下の①～④を好きな順番で何度でも行うことができます。

- 1 手札からバトルカードを使用して登場させる
 カード左上のコストと同じ数のエナジーをレストにし、バトルカードをアクティブでバトルエリアに登場させます。

コストの支払い方

このゲームでは、カード左上のコストと同じ数のエナジーをレストにすることで、コストを支払うことができます。



コスト

指定コスト

リーダーと同じ色の1コスト分を、「エナジーマーカー」をゲームから除外することで支払うこともできます。

カードに「指定コスト」がある場合、同じ色のエナジーを指定された個数分、レストにするエナジーに含めなくてはなりません。



2 手札からエクストラカードを使用する

カード左上のコストと同じ数のエネルギーをレストにし、エクストラカードの使用を宣言し、スキルを発動します。

フィールド以外のエクストラカードは、使用時にドロップエリアに置きます。

3 カードのスキルを発動する

自分の場のカードが持つ**覚醒** **起動メイン**のスキルを発動することができます。

スキルに条件がある場合、その条件を満たしている必要があります。

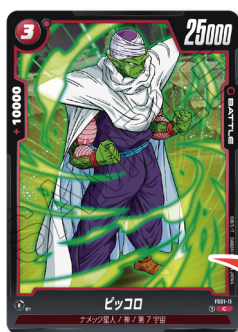
覚醒の発動

起動メイン及び**起動戦闘中**のタイミングで発動することができます。

自分のメインフェイズの任意のタイミング、または戦闘中、自分のターンのオフェンスステップと相手のターンのディフェンスステップで発動することができます。

4 相手のリーダーかレストのバトルカードへのアタック

自分のアクティブのリーダーカードかバトルカードをレストにすることで、「相手のリーダーカード」か「相手のバトルエリアにある、レストのバトルカード」を対象に、アタックすることができます。



アタック!!

相手リーダー



または

レストの相手のバトルカード



※先攻1ターン目のみ、アタックすることができません。

※相手のバトルエリアにある、アクティブのバトルカードにはアタックできません。

※バトルカードは登場したターンからアタックできます。

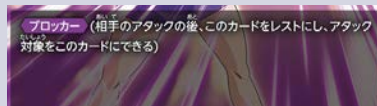
戦闘の手順

1 アタックの宣言

リーダーやバトルエリアのバトルカードでアタックを行います。まずアタックさせたいアクティブの自分のリーダーかバトルカード1枚をレストにして、アタックを宣言します。次にアタックの対象を選びます。対象にできるのは、相手のリーダーか、相手のバトルエリアのレストのバトルカード1枚のどちらかです。このとき、**アタック時**スキルや、自分のリーダーやバトルカードがアタックしたときに発動するスキルがあれば、この時点で発動できます。

2 ブロッカーの発動

アタックを受けているプレイヤーは、自分のバトルカードが持つ**ブロッカー**の効果が発動できます。



3 オフェンスステップ

アタックしたプレイヤーが、以下の行動を望むだけ行います。

- ・ **起動** **戦闘中** **覚醒**の使用
- ・ コンボ

4 ディフェンスステップ

アタックを受けたプレイヤーが、以下の行動を望むだけ行います。

- ・ **起動** **戦闘中** **覚醒**の使用
- ・ コンボ

5 ダメージステップ

お互いのパワーを比べます。アタックした側のパワーが相手と同じかそれを上回るなら、アタックした側の勝利です。

アタックした側がリーダーカードに勝利した場合

▶▶▶ 相手は1ダメージを受け、ライフの上から1枚手札に加えます。

アタックした側がバトルカードに勝利した場合

▶▶▶ 負けたバトルカードはKOされ、ドロップエリアに置かれます。

アタックした側が負けた場合

▶▶▶ そのままバトルを終了します。

コンボの方法



カードのパワー-25,000

+コンボパワー-10,000

+コンボパワー-10,000

+コンボパワー-5,000

「手札のバトルカード」か「バトルエリアのアクティブのバトルカード」をコンボエリアに置くことで、ダメージステップにおいて左端のコンボパワーが加算されます。戦闘の終了後、コンボエリアのカードはドロップエリアに置かれます。

エンドフェイズ

エンドフェイズは以下の順番で進行します。

- 1 自分は、ターン終了時に発動するスキルがあれば、スキルを発動し解決します。
- 2 相手は、ターン終了時に発動するスキルがあれば、スキルを発動し解決します。
- 3 自分は、「このターン中」などの、期限が指定されているスキルをキャンセルします。
- 4 相手は、「このターン中」などの、期限が指定されているスキルをキャンセルします。
- 5 ターンを交代します。

その他

スキルの発動順について

ゲーム中、アタック時のスキルを複数持つカードがアタックしたときなど、同時に起きたスキルを、どの順番で発動させるかは、そのスキルを持つカードのプレイヤーが決めることができます。

自分と相手、両方に渡ってスキルが同時に起きた場合は、ターンプレイヤー側のスキルから優先して発動し、ターンプレイヤー側のスキルをすべて解決した後に、相手側のスキルを発動させます。

KO時スキルについて

戦闘に敗北したカードがドロップエリアに送られたり、「カードをKOする」と明記されたスキルでカードがKOされた際に「KO時」と記載のあるスキルが誘発します。

カードのスキルでパワーが0になったカードはその時点でドロップエリアに送られますが、この処理はKOとは異なるため、KO時スキルは誘発しません。

指定コストの軽減について

次に使用するカードの指定コストを軽減するスキルを発動した際には、同時に合計コストも同量軽減されます。

起動 **メイン** **ターン1回** 自分のライフ1枚を手札に加える:このター
ン中、次に自分が手札から使用するエクストラのコストを **R** 少なく
する。

ようごしゅう 用語集

- スーパーコンボ** …… このスキルを持つカードをデッキに合計4枚までしか入れることができないスキル。
- クリティカル** …… このスキルを持つカードの攻撃によってダメージを与えた時、そのライフをドロップに置くスキル。
- ダブルストライク** …… このスキルを持つカードの攻撃によってダメージを与えた時、2ダメージになるスキル。
- ブロッカー** …… 相手のカードが攻撃した時に発動できるスキル。発動した場合、このスキルを持つカードをレストにし、攻撃対象をこのスキルを使ったカードに変更するスキル。
- 起動メイン** …… 自分のターン中のメインフェイズの戦闘中でないときに発動できるスキル。
- 起動戦闘中** …… 自分のターン中のオフェンスステップが相手のターン中のディフェンスステップに発動できるスキル。
- 覚醒** …… 「～の場合」の条件を満たしているときに**起動メイン**と**起動戦闘中**に発動できるスキル。
- 登場時** …… このスキルを持つカードがバトルエリアに登場した時に発動するスキル。
- 攻撃時** …… このスキルを持つカードが攻撃した時に発動するスキル。
- ブロック時** …… このスキルを持つカードの**ブロッカー**を発動した時に発動するスキル。
- KO時** …… このスキルを持つカードが戦闘やカードのスキルでKOされた時に発動するスキル。
- 自分のターン終了時** …… 自分のターンのエンドフェイズに発動するスキル。
- 自分のターン中** …… 自分のターン中に発動または効果を適用できるスキル。
- 相手のターン中** …… 相手のターン中に発動または効果を適用できるスキル。
- 永続** …… 常に効果が発生するスキル。
- 自動** …… 「～した時」に発動するスキル。
- フィールド** …… このスキルを持つカードを手札から使用した時にバトルエリアに置かれ、自分の他の**フィールド**を置くまで、バトルエリアに置き続けるスキル。
- ① …… 自分のエネルギー1枚をレストにすることで発動できるスキル。レストにするエネルギーの枚数や色は数字や色によって異なる。