

DRAGON BALL
SUPER
CARD GAME
FUSION WORLD

Regolamento Ufficiale

Ver.1.00

Indice

Che tipo di gioco è?	2
Tipi di carte	
Carte Leader	2
Carte Combattimento	3
Carte Extra	3
Costruzione del Mazzo	4
Aree di Gioco	5
Preparazione della Partita	6
Condizioni di Vittoria	6
Sequenza di Gioco	7
Fase di Ricarica	7
Modalità Attiva e Modalità Spossata	
Fase Principale	8
① Giocare una Carta Combattimento dalla mano	
Pagare dei costi	8
② Giocare una Carta Extra dalla mano	
③ Attivare l'abilità di una carta	
Attivare il Awaken	9
④ Attaccare il Leader avversario o le Carte Combattimento in Modalità Spossata	
Il combattimento	10
Le combo	10
Fase Finale	11
Altro	11
Glossario	12

Che tipo di gioco è?

Dragon Ball Super Card Game Fusion World è un gioco di carte collezionabili competitivo in cui i guerrieri della serie Dragon Ball si danno battaglia. I due giocatori preparano in anticipo il proprio mazzo e competono uno contro l'altro. Quando la vita del tuo avversario è ridotta a 0 carte, vinci la partita.

Tipi di carte

Carta Leader

Anteriore



Potenza

rappresenta la forza d'attacco di una carta. Durante un combattimento, i giocatori confrontano la potenza delle loro carte, e quella con potenza maggiore vince lo scontro.

Abilità

gli effetti della carta.

Awaken fa parte di queste abilità.

Tipo di carta

Nome della Carta

Num. Carta

Rarità

Colore

Tratto Speciale

Blocco

Una volta soddisfatte le condizioni, la carta viene girata e rinforzata!

Indietro



Potenza

Simboli del risveglio

Tipo di carta

Abilità

Nome della Carta

Colore

Num. Carta

Rarità

Tratto Speciale

Blocco

Carta Combattimento

Potenza

rappresenta la forza d'attacco di una carta. Durante un combattimento, i giocatori confrontano la potenza delle loro carte, e quella con potenza maggiore vince lo scontro.

Tipo di carta

Abilità

gli effetti della carta.

Nome della Carta

Num. Carta

Rarità

Blocco

Costo

il costo necessario per giocare una Carta Combattimento nell'Area di Combattimento.

Costo specifico

il numero di carte di quel colore che devono essere incluse nel costo.

Potenza della Combo

il valore aggiunto alla Potenza di una carta quando viene effettuata una combo durante un combattimento.

Colore

Tratto Speciale



Dettagli sui colori

Il colore di una carta è indicato da una linea specifica su un simbolo pentagonale e dalla lettera all'interno di esso.

R=rosso U=blu G=verde Y=giallo B=nero

I caratteri accanto al simbolo indicano il costo specifico della carta.



In questo caso, il colore è rosso e il costo specifico è Rosso 2.

Carta Extra

Costo

il costo necessario per giocare una Carta Extra.

Costo specifico

il numero di carte di quel colore che devono essere incluse nel costo.

Colore

Tratto Speciale

Tipo di carta

Abilità

gli effetti della carta.

Nome della Carta

Num. Carta

Rarità

Blocco



Costruzione del Mazzo

Questo gioco richiede le seguenti carte:

- 1 Carta Leader
- Un mazzo costruito usando un totale di Carte Combattimento e Carte Extra compreso tra 50 e 60.

Un mazzo può contenere soltanto carte che condividono almeno un colore con quello del Leader.

Se il tuo leader non possiede un certo colore, non puoi includere una carta di quel colore nel tuo mazzo.

Puoi includere nel tuo mazzo fino a 4 carte con lo stesso Numero Carta.

1 carta



Carte Leader

50~60 carte



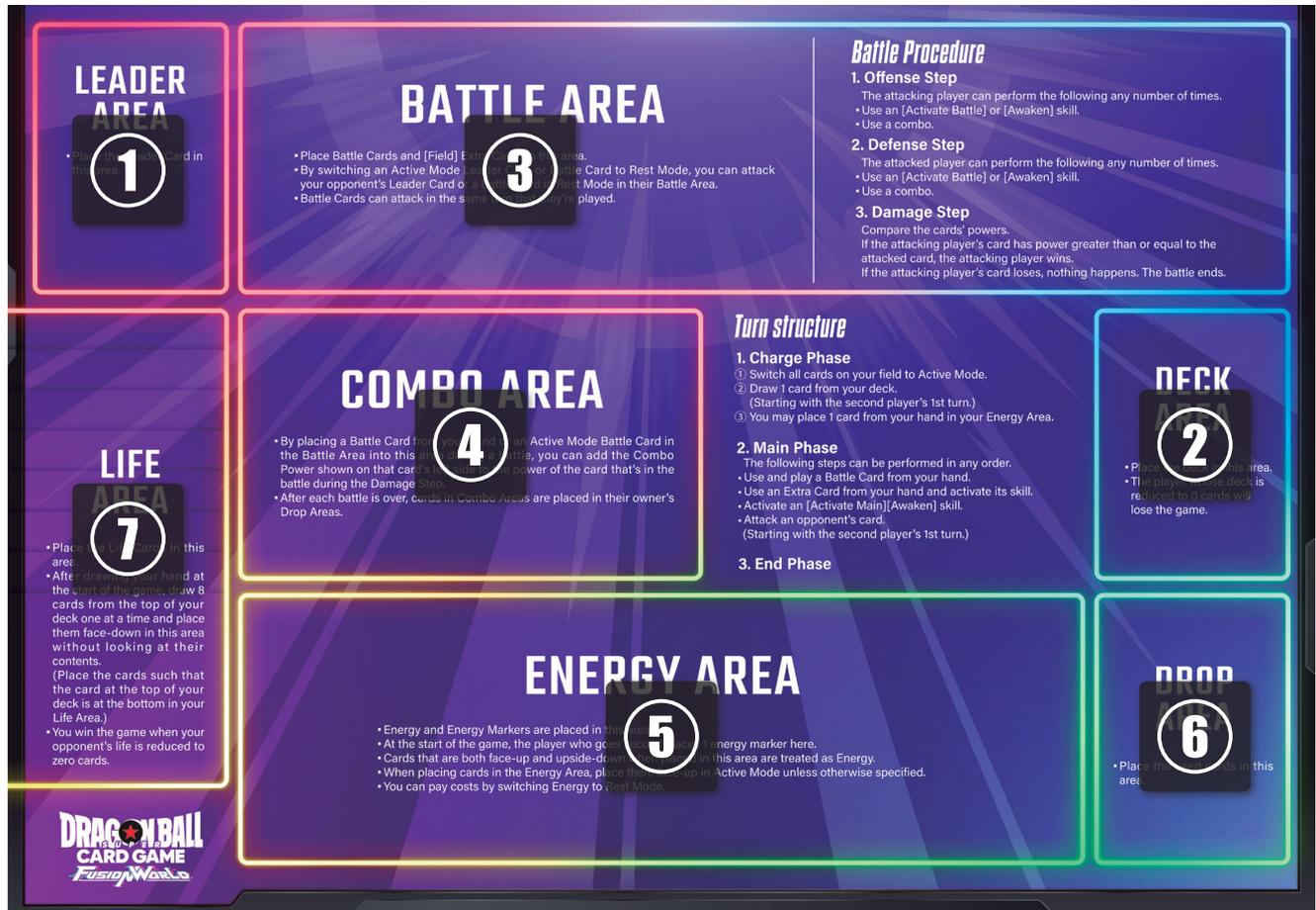
Carte Combattimento



Carte Extra

Aree di Gioco

Durante la partita, le carte vengono posizionate come illustrato di seguito.



1 Area Leader	metti qui 1 Carta Leader. La Carta Leader rimane nell'area fino alla fine della partita.
2 Area del Mazzo	metti qui il tuo mazzo.
3 Area di Combattimento	metti qui le carte Combattimento.
4 Area Combo	metti qui le carte Combattimento con cui desideri effettuare delle combo. Quando un giocatore mette qui una Carta Combattimento dalla propria mano o una Carta Combattimento in Modalità Attiva, la sua Potenza della Combo può essere aggiunta alla carta attualmente impegnata in un combattimento.
5 Area delle Energie	metti qui le carte da usare come energie e il Segnalino Energia.
6 Area degli Scarti	metti qui le carte Combattimento messe KO e le carte Extra usate.
7 Area delle Vite	metti qui le carte da usare come vite. All'inizio della partita, i giocatori piazzano qui coperte le prime 8 carte del proprio mazzo.

Sequenza di Gioco

- 1 Metti la tua Carta Leader e il tuo mazzo mescolato nelle rispettive aree.
- 2 Decidete chi inizierà per primo, per esempio usando la morra cinese.
- 3 Aggiungi le prime 6 carte del mazzo alla tua mano.
**Se lo desideri, una volta soltanto, puoi rimettere le 6 carte nel tuo mazzo, mescolarlo e pescarne altre 6.*
- 4 Metti le prime 8 carte del tuo mazzo, coperte, nella tua Area delle Vite.
(Piazzale una alla volta, in modo che la prima carta del tuo mazzo diventi l'ultima nella tua Area delle Vite.)
- 5 Il giocatore che comincia per secondo piazza un Segnalino Energia nella sua Area delle Energie.
- 6 Preparativi completati! La partita ha inizio, partendo dal turno del primo giocatore.



Condizioni di Vittoria

Un giocatore ottiene la vittoria soddisfacendo una delle seguenti condizioni:

- 1 **Il numero di Vite dell' avversario è 0.**
- 2 **Il numero di carte nel mazzo dell' avversario è 0.**

**Nel momento in cui un giocatore non ha più carte nel mazzo, tutti gli effetti in corso vengono annullati e quel giocatore perde la partita.*

Sequenza di Gioco

Partendo dal primo giocatore, il gioco si svolge secondo le seguenti regole.

Fase di Ricarica

- 1 Metti in Modalità Attiva le carte in modalità Spossata che hai in campo.

Modalità Attiva e Modalità Spossata

Quando una Carta Combattimento entra in gioco, di norma viene messa in Modalità Attiva.

Quando si compiono azioni come attaccare o difendere, ruotare la carta in orizzontale per indicare che sono in Modalità Spossata.



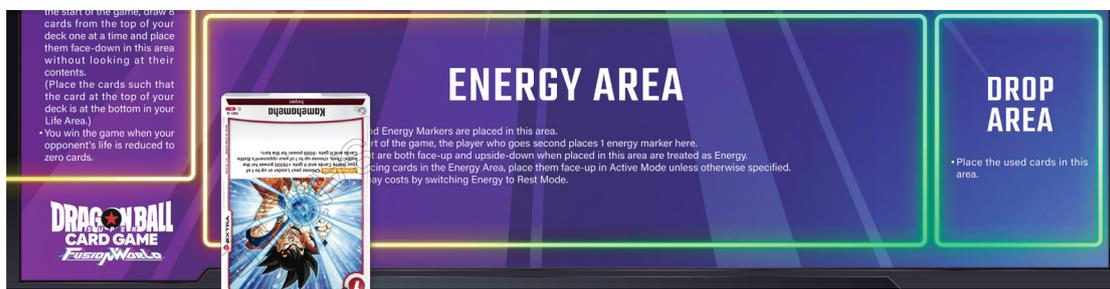
Modalità Attiva



Modalità Spossata

- 2 Pesca una carta dalla cima del tuo mazzo.
(Il giocatore che inizia per primo non pesca una carta durante il suo primo turno.)

- 3** Scegli una carta dalla tua mano e mettila rovesciata e a faccia in su nella tua Area delle Energie in Modalità Attiva.
(Puoi anche concludere la Fase di Ricarica senza posizionare alcuna carta.)



Fase Principale

Puoi eseguire le azioni da **1** a **4** in qualsiasi ordine.

- 1** Giocare una Carta Combattimento dalla mano
Per giocare una Carta Combattimento nell'Area di Combattimento in Modalità Attiva, metti in Modalità Spossata un numero di energie equivalente al costo indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta.

Pagare i costi

In questo gioco, i giocatori possono pagare i costi mettendo in Modalità Spossata un numero di energie equivalente al numero indicato dal costo in alto a sinistra sulle carte.

Costo Puoi anche pagare un costo di 1 dello stesso colore del tuo Leader rimuovendo un Segnalino Energia dal gioco.

Costo specifico Se una carta ha un costo specifico, le energie messe in Modalità Spossata devono includere il numero e il colore specificato dai simboli del costo specifico.



2 Giocare una Carta Extra dalla mano

Per dichiarare l'uso di una Carta Extra e attivarne l'effetto, metti in Modalità Sposata un numero di energie pari al costo indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta.

Tutte le Carte Extra, fatta eccezione per le carte **Field**, vengono messe nell'Area degli Scarti dopo l'uso.

3 Attivare l'abilità di una carta

Puoi attivare le abilità **Activate Main** e **Awaken** delle carte sul tuo lato del campo. Se un'abilità presenta delle condizioni, devono essere soddisfatte.

Attivare il **Awaken**

Le abilità **Awaken** possono essere attivate ogniqualvolta può essere attivata un'abilità **Activate Main** o un'abilità **Activate Battle**.

Possono essere attivate durante la Fase Principale del tuo turno, durante un combattimento, durante l'Interfase di Attacco del tuo turno, o durante l'Interfase di Difesa del turno del tuo avversario.

4 Attaccare il Leader avversario o le Carte Combattimento in Modalità Sposata

Mettendo la tua Carta Leader o le tue Carte Combattimento Attive in Modalità Sposata, puoi attaccare la Carta Leader del tuo avversario o una Carta Combattimento Sposata nella sua Area di Combattimento.



- * Il giocatore che inizia per primo non può attaccare durante il suo primo turno.
- * Non puoi attaccare le Carte Combattimento in Modalità Attiva del tuo avversario.
- * Le Carte Combattimento possono attaccare nello stesso turno in cui vengono giocate.

Il combattimento

1

Dichiarazione di un attacco

Attacca usando il tuo Leader o una Carta Combattimento nella tua Area di Combattimento.

Per prima cosa, metti la tua Carta Leader o Carta Combattimento Attiva in Modalità Sposata, poi dichiara un attacco.

In seguito, scegli il bersaglio dell'attacco. Puoi scegliere come bersaglio il Leader avversario oppure una Carta Combattimento in Modalità Sposata presente nella sua Area di Combattimento.

Nello stesso momento, puoi attivare le abilità **When Attacking** e quelle che si attivano quando il tuo Leader o le tue Carte Combattimento attaccano.

2

Attivazione abilità **Blocker**

Il giocatore in difesa può attivare le abilità **Blocker** delle proprie Carte Combattimento.

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

Interfase di Attacco

Il giocatore attaccante può svolgere le seguenti azioni un numero illimitato di volte:

- Usare un'abilità **Activate Battle** o **Awaken**.
- Effettuare una Combo.

4

Interfase di Difesa

Il giocatore in difesa può svolgere le seguenti azioni un numero illimitato di volte:

- Usare un'abilità **Activate Battle** o **Awaken**.
- Effettuare una Combo.

5

Interfase di Danno

La Potenza delle carte viene confrontata. Se la Potenza della carta in attacco

È maggiore di quella della Carta Leader attaccata



l'avversario subisce 1 danno e aggiunge la prima carta delle proprie Vite alla propria mano.

È maggiore di quella della Carta Combattimento attaccata



la Carta Combattimento sconfitta viene messa KO e posizionata nell'Area degli Scarti del suo proprietario.

È minore di quella della carta attaccata



il combattimento si conclude.

Le combo

Mettendo una Carta Combattimento dalla tua mano o una Carta Combattimento in Modalità Attiva dalla tua Area di Combattimento nell'Area Combo, puoi aggiungere la Potenza della Combo mostrata sul lato sinistro di quella carta durante l'Interfase di Danno. Dopo la risoluzione del combattimento, le carte presenti nelle Aree Combo vengono messe nell'Area degli Scarti dei rispettivi giocatori.

Potenza della carta: 25.000

+Potenza della Combo 10.000

+Potenza della Combo 10.000

+Potenza della Combo 5.000



Fase Finale

Esegui le azioni della Fase Finale nel seguente ordine.

- 1 Attiva e risolvi le abilità che si attivano alla fine del turno.
- 2 L'avversario attiva e risolve le abilità che si attivano alla fine del turno.
- 3 Annulla le abilità con un limite di tempo specifico, come "fino alla fine del turno".
- 4 L'avversario annulla le abilità con un limite di tempo specifico, come "fino alla fine del turno".
- 5 Il turno passa all'altro giocatore.

Altro

Ordine di attivazione delle abilità

Durante la partita, i giocatori possono decidere l'ordine di attivazione delle abilità che si innescano nello stesso momento, per esempio quando multiple carte presentano un'abilità "Attacco".

Se sia tu sia il tuo avversario possedete abilità che si innescano nello stesso momento, il giocatore che sta svolgendo il turno ha la precedenza sull'attivazione. Quando tutte le abilità del giocatore che sta svolgendo il turno sono state risolte, si attivano quelle del giocatore avversario.

Le abilità "KO"

Quando una carta viene messa in un'Area degli Scarti in seguito a un combattimento o viene messa KO da un'abilità che lo permette, si attivano le abilità con la parola chiave "KO".

Quando il Potere di una carta viene ridotto a 0 da un'abilità, questa viene messa nell'Area degli Scarti del suo proprietario, ma si tratta di un procedimento diverso dal venire messa KO, perciò le abilità che presentano la parola chiave "KO" non si attiveranno.

Riduzione del costo specifico

Quando viene attivata un'abilità che riduce il costo specifico della prossima carta giocata, anche il costo totale viene ridotto dello stesso ammontare.

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** .

Glossario

- Super Combo** Un mazzo può contenere un massimo di 4 carte che presentano quest'abilità.
- Critical** Quando una carta con quest'abilità attacca e infligge danno, la Vita viene messa nell'Area degli Scarti del suo proprietario.
- Double Strike** Quando una carta con quest'abilità attacca e infligge danno, l'ammontare di danni inflitti sale a 2.
- Blocker** Quest'abilità può essere attivata quando una carta dell'avversario attacca. Quando viene attivata, la carta con quest'abilità passa in Modalità Sposata e diventa il bersaglio dell'attacco.
- Activate Main** Quest'abilità può essere attivata soltanto durante la Fase Principale del tuo turno, fuori da un combattimento.
- Activate Battle** Quest'abilità può essere attivata soltanto durante l'Interfase di Attacco del tuo turno o l'Interfase di Difesa del turno avversario.
- Awaken** Quest'abilità può essere attivata quando potresti attivare un'abilità **Activate Main** o **Activate Battle** se le condizioni dell'abilità vengono soddisfatte.
- On Play** Quest'abilità si attiva quando la carta che la possiede viene giocata in un'Area di Combattimento.
- When Attacking** Quest'abilità si attiva quando la carta che la possiede attacca.
- When Blocking** Quest'abilità si attiva quando la carta che la possiede attiva un'abilità **Blocker**.
- When KO'd** Quest'abilità si attiva quando la carta che la possiede viene messa KO in seguito a un combattimento o tramite l'effetto di un'abilità.
- End of Your Turn** Quest'abilità si attiva durante la Fase Finale del tuo turno.
- Your Turn** Quest'abilità può essere attivata e i suoi effetti possono essere applicati solo durante il tuo turno.
- Opponent's Turn** Quest'abilità può essere attivata e i suoi effetti possono essere applicati solo durante il turno dell'avversario.
- Permanent** Gli effetti di quest'abilità sono sempre attivi.
- Auto** Quest'abilità si attiva automaticamente quando le sue condizioni vengono soddisfatte.
- Field** Quando una carta con quest'abilità viene giocata dalla tua mano, la carta viene messa nell'Area di Combattimento e vi rimane finché un'altra tua carta con un'abilità **Field** viene messa nell'Area di Combattimento.
- ① Quest'abilità può essere attivata facendo passare 1 delle tue energie in Modalità Sposata. L'ammontare e il colore di energie da far passare in Modalità Sposata può variare a seconda della carta.