

The logo for Dragon Ball Super Fusion World. It features the words "DRAGON BALL" in large, bold, white letters with a black outline. The letter "O" in "DRAGON" is replaced by a black circle containing a red five-pointed star. Below "DRAGON BALL" is the word "SUPER" in a smaller, white, dotted font. Underneath "SUPER" is the word "CARD GAME" in large, bold, white letters with a black outline. At the bottom of the logo is the word "FUSION WORLD" in a stylized, white, italicized font with a black outline and colorful digital-style effects in red, blue, and green.

DRAGON BALL
SUPER
CARD GAME
FUSION WORLD

Manual de Regras Oficial

Ver.1.00

Índice

Que tipo de jogo é este?	2
Tipos de cartas	
Cartas Líder	2
Cartas de Batalha	3
Cartas Extra	3
Construção de Baralhos	4
Áreas	5
Preparação de Partidas	6
Condições de Vitória do Jogo	6
Como Decorre o Jogo	7
Fase de Carga	7
Modo Ativo e Modo de Descanso	
Fase Principal	8
① Usar e jogar uma Carta de Batalha da mão	
Pagar Custos	8
② Usar uma Carta Extra da mão	
③ Ativar as habilidades das cartas	
Ativar habilidades Awaken	9
④ Atacar as Cartas Líder, ou Cartas de Batalha em Modo de Descanso, do adversário	
Procedimentos de Batalha	10
Procedimentos de Combo	10
Fase Final	11
Outros	11
Glossário	12

Que tipo de jogo é este?

Dragon Ball Super Card Game Fusion World é um jogo de cartas colecionáveis competitivo onde podes experienciar batalhas entre lutadores da série Dragon Ball. Os jogadores preparam os baralhos de antemão e competem um contra um. Quando a vida do teu adversário for reduzida a 0 cartas, ganhas o jogo.

Tipos de Cartas

Cartas Líder

Frente



Poder

Representa a força de ataque de uma carta. Quando se dá uma batalha, os jogadores comparam o poder das suas cartas, e a carta com o maior poder é a vencedora.

Habilidade

Este é o efeito da carta.

Awaken é um tal efeito.

Tipo de Carta

Nome da Carta

Nº da Carta

Raridade

Ícone de Bloco

Cor

Característica Única

Quando as condições são atendidas, a carta é virada e reforçada!

parte traseira



Poder

Tipo de Carta

Nome da Carta

Nº da Carta

Raridade

Ícone de Bloco

Símbolos do despertar

Habilidade

Cor

Característica Única

Cartas de Batalha

Custo

Existe um custo para jogar uma Carta de Batalha na Battle Area.

Custo Definido

Número de cores que devem ser incluídas num custo.

Poder em Combo

O valor adicionado ao poder de uma carta quando se efetua um combo em batalha.

Cor

Característica Única



Poder

Representa a força de ataque de uma carta. Quando ocorre uma batalha, os jogadores comparam o poder das suas cartas, e vence a carta com mais poder.

Tipo de Carta

Habilidade

Este é o efeito da carta.

Nome da Carta

Nº da Carta

Raridade

Ícone de Bloco

Sobre as cores

A cor da carta é identificada pela posição indicada no pentágono e pela letra no interior.

R=vermelho, U=azul, G=verde, Y=amarelo, B=preto

As letras e números ao lado do pentágono também indicam o custo definido.



Neste exemplo,
Cor: Vermelho
Custo Definido: 2 Vermelho.

Cartas Extra

Custo

Custo necessário para usar a Carta Extra

Custo Definido

Custo Definido: Número de cores que devem ser incluídas num custo.

Cor

Característica Única



Tipo de Carta

Habilidade

Este é o efeito da carta.

Nome da Carta

Nº da Carta

Raridade

Ícone de Bloco

Construção de Baralhos

Este jogo requer o seguinte:

- 1 Carta Líder
- Um baralho construído usando um total de 50-60 Cartas de Batalha e Cartas Extra

Um baralho apenas pode incluir cartas que tenham uma das mesmas cores que o Líder.

Se o Líder não tiver uma certa cor, não é possível incluir uma carta dessa cor no baralho.

É possível incluir até 4 cartas com o mesmo

1 carta



Cartas Líder

50 a 60 cartas



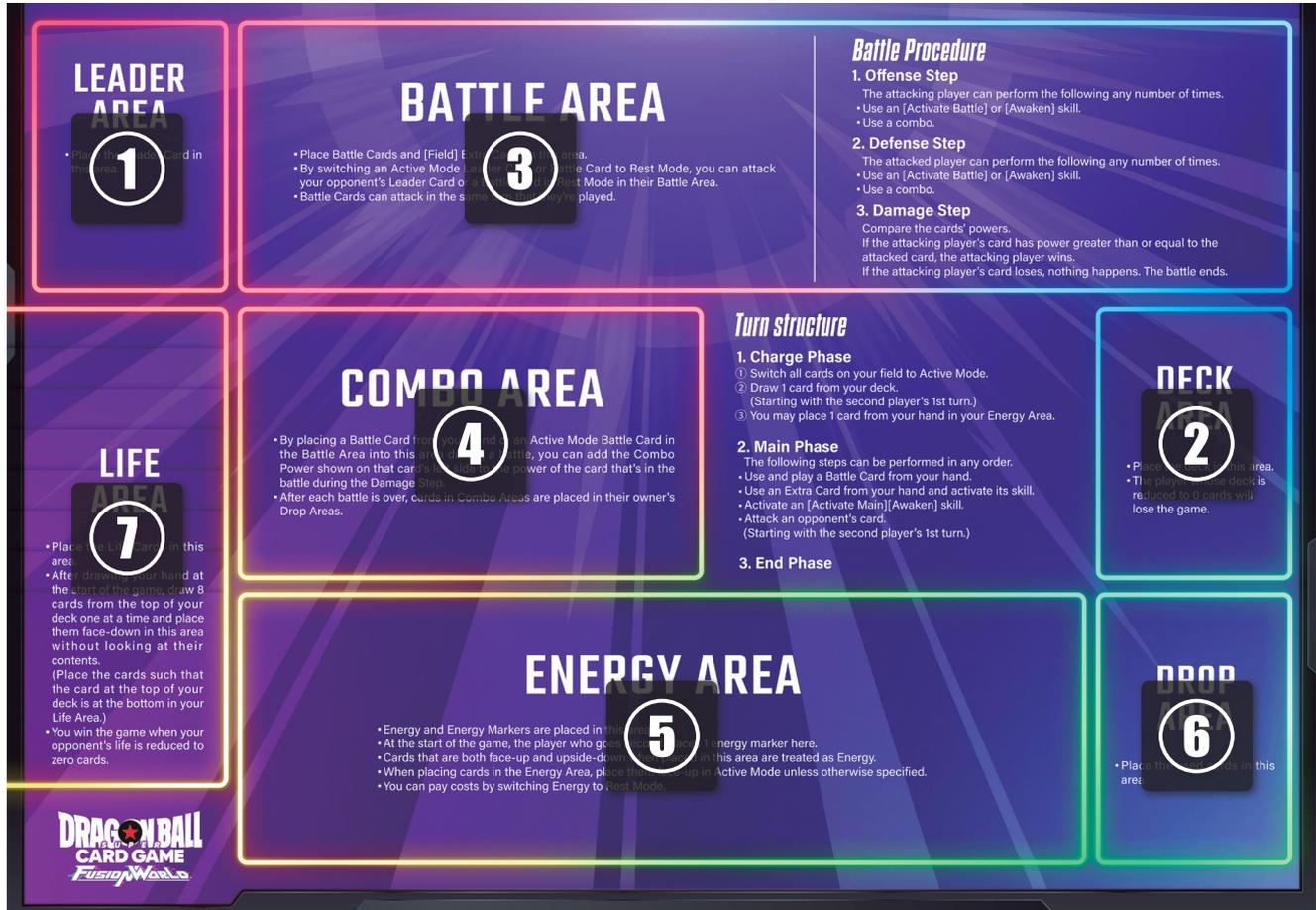
Cartas de Batalha



Cartas Extra

Áreas

Durante o jogo, colocam-se as cartas conforme a imagem.



1 Leader Area	Colocar 1 Carta Líder nesta área. A Carta Líder fica nesta área até o jogo acabar.
2 Deck Area	Colocar o baralho nesta área.
3 Battle Area	Cartas de Batalha são colocadas nesta área.
4 Combo Area	Cartas de Batalha usadas em combos são colocadas nesta área. Quando um jogador coloca uma Carta de Batalha da sua mão ou uma Carta de Batalha em Modo Ativo nesta área, o seu Poder de Combo pode ser adicionado à carta que está numa batalha no momento.
5 Energy Area	Cartas usadas como energia, e Energy Markers, são colocadas nesta área.
6 Drop Area	Cartas eliminadas em batalha e Cartas Extra usadas são colocadas nesta área.
7 Life Area	Cartas usadas como vida são colocadas nesta área. No início do jogo, os jogadores colocam as 8 cartas de cima dos seus baralhos, de face para baixo, nesta área.

Preparação de Partidas

- 1 Depois de baralhares o baralho, coloca-o e a tua Carta Líder nas áreas designadas.
- 2 Usa um método para determinar quem joga primeiro e quem joga em segundo, como, por exemplo, pedra-papel-tesoura.
- 3 Adiciona as 6 cartas de cima do teu baralho à mão.
 - *Se desejares, podes devolver as 6 cartas ao baralho, voltar a baralhá-lo, e tirar 6 novas cartas do teu baralho, mas apenas podes fazer isto uma vez.
- 4 Coloca as 8 cartas do topo do teu baralho na tua Life Area, de face para baixo. (Coloca as cartas de forma a que a carta do topo do teu baralho seja a carta do fundo da tua Life Area.)
- 5 O jogador que jogar em segundo lugar coloca 1 Energy Marker na sua Energy Area.
- 6 Acabaram as preparações! O jogo começa com o primeiro jogador.



Condições de Vitória

Um jogador ganha quando cumpre qualquer das condições de vitória.

- 1 **A vida do teu adversário é reduzida a zero cartas.**
- 2 **O baralho do teu adversário é reduzido a zero cartas.**

*Se o baralho de um jogador for reduzido a zero cartas, todos os efeitos que estão presentemente ativos são cancelados, e esse jogador perde o jogo.

Como Decorre o Jogo

Começando com o primeiro jogador, o jogo decorre segundo o seguinte procedimento.

Fase de Carga

- 1 Muda todas as cartas em Modo de Descanso no teu campo para Modo Ativo

Modo Ativo e Modo de Descanso

Quando uma Carta de Batalha é jogada, normalmente é colocada na vertical em “Modo Ativo”.

Quando se fazem ações como atacar ou bloquear, a carta é então colocada em “Modo de Descanso”.



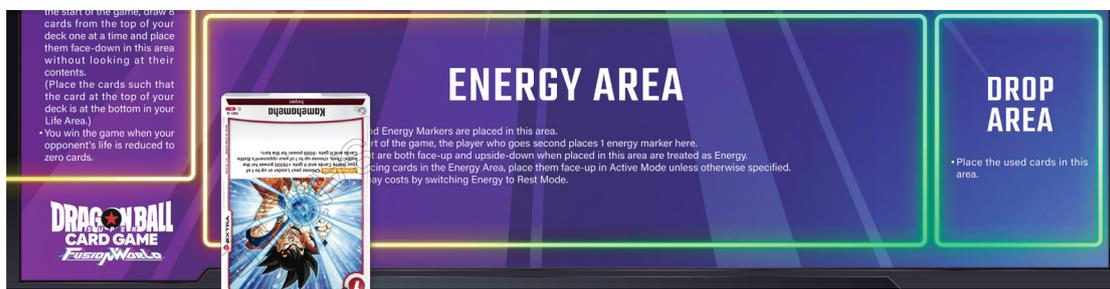
Modo Ativo



Modo de Descanso

- 2 Saca 1 carta do topo do teu baralho
(O primeiro jogador não pode sacar uma carta no seu primeiro turno)

- 3** Escolhe 1 carta da tua mão e coloca-a de face para cima, e do avesso na tua Energy Area em Modo Ativo.
(Também podes terminar a Fase de Carga sem colocar nenhuma carta)



Fase Principal

Os passos **1** a **4** podem ser feitos em qualquer ordem, e quantas vezes queiras.

- 1** Usar e jogar uma Carta de Batalha da tua mão

Para jogar uma Carta de Batalha na Battle Area em Modo Ativo, troca um número de energia para Modo de Descanso igual ao número mostrado no custo, no canto superior esquerdo da carta.

Pagar Custos

Neste jogo, os jogadores podem pagar custos trocando um número de energia para Modo de Descanso igual ao número mostrado no custo, no canto superior esquerdo da carta.

3 **Custo** Também podes pagar 1 custo com a mesma cor que o teu Líder removendo um Energy Marker do jogo.

2 **Custo Definido** Se uma carta tem um custo definido, a energia mudada para Modo de Descanso também deve incluir o número e cor de esferas como mostrado para o custo definido.



2 Usar uma Carta Extra da tua mão

Para declarar o uso de uma Carta Extra e ativar o seu efeito, troca um número de energia para Modo de Descanso igual ao número mostrado no custo, no canto superior esquerdo da carta.

Cartas Extras (exceto Cartas Extra **Field**) são colocadas na tua Drop Area após uso.

3 Ativar as habilidades das cartas

Os jogadores podem ativar as habilidades **Activate Main** e **Awaken** em cartas no seu campo.

Se uma carta tiver condições de habilidade, elas têm de ser cumpridas.

Ativar **Awaken**

Habilidades **Awaken** podem ser ativadas nas alturas de ativação de habilidades **Activate Main** e habilidades **Activate Battle**.

Podem ser ativadas em qualquer altura da tua Fase Principal, ou durante o combate, no Passo de Ataque do seu turno, ou podem também ser ativadas durante o Passo de Defesa do turno do teu adversário.

4 Atacar o Líder ou Cartas de Batalha em Modo de Descanso do teu adversário
Mudando a tua Carta Líder ou Cartas de Batalhas ativas para Modo de Descanso, podes atacar a Carta Líder do teu adversário ou uma Carta de Batalha em Modo de Descanso na sua Battle Area.



*O jogador que for o primeiro não pode atacar no seu primeiro turno.

*Não podes atacar uma Carta de Batalha em Modo Ativo de um adversário.

*As Cartas de Batalha podem atacar no mesmo turno em que são jogadas.

Procedimento de Batalha

1 Declara um ataque

Ataca usando o teu Líder ou Carta de Batalha na tua Battle Area. Primeiro, muda a tua Carta Líder ou uma Carta de Batalha em Moto Ativo para Modo de Descanso conforme desejado, e depois declara um ataque. A seguir, escolhe o alvo do ataque. Podes escolher o Líder do teu adversário ou 1 Carta de Batalha em Modo de Descanso na sua Área de Batalha como alvo. Nesta altura, podes ativar habilidades **When Attacking** (Quando Atacando) e habilidades que ativam quando a tua Carta Líder ou de Batalha ataca.

2 Ativação de Blocker

O jogador atacado pode ativar o efeito **Blocker** (Bloqueador) se têm uma Carta de Batalha com essa habilidade.

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 Passo de Ofensa

O jogador atacante pode fazer as seguintes ações qualquer número de vezes.

- Utilizar uma habilidade **Activate Battle** ou **Awaken**
- Fazer um combo

4 Passo de Defesa

O jogador atacado pode fazer as seguintes ações qualquer número de vezes.

- Utilizar uma habilidade **Activate Battle** ou **Awaken**
- Fazer um combo

5 Passo de Dano

Comparar o poder de cada carta. Se o poder do atacante for igual ou superior ao do adversário, o atacante ganha.

Se a carta atacante ganhar contra uma Carta Líder



O adversário sofre 1 de dano e adiciona 1 carta do topo da sua via à sua mão.

Se a carta atacante ganhar contra uma Carta de Batalha



A Carta de Batalha derrotada é eliminada e colocada na Drop Area do seu dono.

Se a carta atacante perder



A batalha acaba.

Procedimento de Combo



Ao colocar uma Carta de Batalha da tua mão ou uma Carta de Batalha Ativa da Battle Area na Combo Area, podes adicionar o poder em combo mostrado no lado esquerdo dessa carta durante o Passo de Dano. Depois da batalha acabar, as cartas em Combo Areas são colocadas na Drop Area do dos donos.

Fase Final

Efetua a Fase Final usando o seguinte procedimento.

- 1 Ative e resolva as tuas habilidades que ativam no fim do turno.
- 2 O adversário ativa e resolve as suas habilidades que ativam no fim do turno.
- 3 Cancela as tuas habilidades com limites de tempo específicos, como “durante o turno”.
- 4 O adversário cancela as suas habilidades com limites de tempo específicos como “durante o turno”.
- 5 O turno troca para o outro jogador.

Outros

Ordem de ativação das habilidades

Durante um jogo, os jogadores podem decidir a ordem de ativação para habilidades que são ativadas ao mesmo tempo, como quando múltiplas cartas com habilidades “ao atacar” atacam.

Se tu e o teu adversário têm habilidades que se ativam ao mesmo tempo, as habilidades do jogador do turno têm precedência para ativação. Depois de todas as habilidades do jogador do turno terem sido resolvidas, então as habilidades do adversário serão ativadas.

Em relação às habilidades “Quando eliminado”

Quando uma carta é mandada para a Drop Area do seu dono após perder uma batalha, ou é eliminada por uma habilidade com texto como “KO that card” (“eliminar essa carta”), habilidades com texto como “when KO'd” (“quando eliminado”) serão ativadas.

Quando o poder de uma carta é reduzido a 0 pela habilidade de uma carta, é colocada na Drop Area do seu dono, mas este procedimento é diferente de ser eliminado, por isso habilidades “When KO'd” (“quando eliminado”) não serão ativadas.

Reduzindo o custo definido

Quando é ativada uma habilidade que reduz o custo definido para a próxima carta que usares, ao mesmo tempo, o custo total é reduzido pela mesma quantidade.

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** .

Glossário

- Super Combo** Apenas 4 cartas com esta habilidade podem ser colocadas num baralho.
- Critical** ("Crítico") Quando uma carta com esta habilidade ataca e dá dano, a vida é colocada na Drop Area do seu dono.
- Double Strike** ("Duplo Ataque") Quando uma carta com esta habilidade ataca e dá dano, a quantidade de dano dada é 2.
- Blocker** ("Bloqueador") Esta habilidade pode ser ativada quando a carta de um adversário ataca. Quando é ativada, a carta com esta habilidade é mudada para Modo de Descanso, e depois o alvo do ataque é mudado para essa carta.
- Activate Main** ("Ativar Principal") Esta habilidade só pode ser ativada durante a Fase Principal do teu turno quando não estiver em batalha.
- Activate Battle** ("Ativar Batalha") Esta habilidade pode ser ativada durante o Passo de Ofensa do teu turno ou durante o Passo de Defesa do turno do teu adversário.
- Awaken** ("Despertar") Esta habilidade pode ser ativada em **Activate Main** ou **Activate Battle** se a condição "when X" ("quando X") no texto da habilidade for cumprida.
- On Play** ("Na Jogada") Ativa quando uma carta com esta habilidade é jogada numa Battle Area.
- When Attacking** ("No Ataque") Ativa quando uma carta com esta habilidade ataca.
- When Blocking** ("No Bloqueio") Ativa quando uma carta com esta habilidade ativa **Blocker**.
- When KO'd** ("Quando Eliminado") Ativa quando uma carta com esta habilidade é eliminada em batalha ou eliminada por uma habilidade.
- End of Your Turn** ("Fim do Teu Turno") Esta habilidade ativa-se durante a Fase Final do teu turno.
- Your Turn** ("Teu Turno") Esta habilidade pode ser ativada ou o seu efeito pode ser aplicado durante o teu turno.
- Opponent's Turn** ("Turno do Adversário") Esta habilidade pode ser ativada ou o seu efeito pode ser aplicado durante o turno do teu adversário.
- Permanent** ("Permanente") O efeito desta habilidade está sempre ativo.
- Auto** Esta habilidade ativa-se quando a condição "when X" ("quando X") é cumprida.
- Field** ("Campo") Quando uma carta com esta habilidade é usada da tua mão, a carta é colocada na Battle Area e permanece lá até outra das tuas cartas com uma habilidade **Field** é colocada na Battle Area.
- ① Esta habilidade pode ser ativada trocando 1 da tua energia para Modo de Descanso. A quantidade/cores da energia para trocar para Modo de Descanso pode variar de acordo com a carta.