

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 star. Below "DRAGON BALL" is the word "SUPER" in a smaller, white, dotted font. Below "SUPER" is the word "CARD GAME" in large, bold, white letters with a black outline. At the bottom is the word "FUSION WORLD" in a stylized, white, italicized font with a black outline and colorful pixelated accents.

DRAGON BALL
SUPER
CARD GAME
FUSION WORLD

Offizielles Regelhandbuch

Ver.1.10

Inhalt

Über das Spiel	2
Kartentypen	
Anführerkarten	2
Kampfkarten	3
Extrakarten	3
Deckbau	4
Zonen	5
Spielvorbereitungen	6
Siegbedingungen	6
Spielablauf	7
Ladephase	7
Aktivmodus und Ruhemodus	
Hauptphase	8
① Eine Kampfkarte von deiner Hand einsetzen und spielen	
Kosten zahlen	8
② Eine Extrakarte von deiner Hand einsetzen	
③ Kartenfähigkeiten aktivieren	
Awaken Fähigkeiten aktivieren	9
④ Den gegnerischen Anführer oder gegnerische Kampfkarten im Ruhemodus angreifen	
Kampfablauf	10
Komboablauf	10
Endphase	11
Sonstiges	11
Wörterverzeichnis	12

Über das Spiel

Dragon Ball Super Card Game Fusion World ist ein Sammelkartenspiel, bei dem du Kämpfe zwischen Kriegeren aus der Serie Dragon Ball selbst erleben kannst. Spieler bereiten vorab Decks vor und spielen gegeneinander. Wenn die Leben deines Gegners auf 0 reduziert werden, gewinnst du das Spiel.

Kartentypen

Anführerkarten

Vorderseite

Stärke

Diese Zahl steht für die Angriffsstärke der Karte. Im Kampf vergleichen die Spieler die Stärken ihrer Karten und die Karte mit der höheren Stärke gewinnt.

Fähigkeit

Das ist der Effekt der Karte.

Awaken ist eine Art Fähigkeit.

Kartentyp

Kartename

Kartenummer

Seltenheit

Blocksymbol

Farbe

Besondere Eigenschaft



..... Wenn die Bedingungen erfüllt sind, drehen Sie die Karte um, um sie zu verstärken!

Hintere

Stärke

Symbole des Erwachens

Fähigkeit

Farbe

Besondere Eigenschaft

Kartentyp

Kartename

Kartenummer

Seltenheit

Blocksymbol



Kampfkarten

Kosten

Um eine Kampfkarte in die Kampfzone zu spielen, müssen Kosten gezahlt werden.

Spezielle Kosten

Die speziellen Kosten sind die Anzahl von farbigen Kugeln, die in den Kosten enthalten sein müssen.

Kombostärke

Der Wert, der zur Stärke einer Karte addiert wird, wenn im Kampf eine Kombo durchgeführt wird.

Farbe

Besondere Eigenschaft



Stärke

Diese Zahl steht für die Angriffsstärke der Karte. Im Kampf vergleichen die Spieler die Stärken ihrer Karten und die Karte mit der höheren Stärke gewinnt.

Kartentyp

Fähigkeit

Das ist der Effekt der Karte.

Kartename

Kartenummer

Seltenheit

Blocksymbol

Hinweise zu den Farben

Die Farbe einer Karte wird durch eine bestimmte Linie auf einem fünfeckigen Symbol und dem Buchstaben auf dem Symbol dargestellt.

R=Rot, U=Blau, G=Grün, Y=Gelb und, B=Schwarz

Der Buchstabe neben dem Symbol zeigt die speziellen Kosten für die Karte an.



In diesem Beispiel ist die Farbe rot und die speziellen Kosten sind 2 rot.

Extrakarten

Kosten

Um eine Extrakarte einzusetzen, muss man Kosten zahlen.

Spezielle Kosten

Die speziellen Kosten sind die Anzahl von farbigen Kugeln, die in den Kosten enthalten sein müssen.

Farbe

Besondere Eigenschaft



Kartentyp

Fähigkeit

Das ist der Effekt der Karte.

Kartename

Kartenummer

Seltenheit

Blocksymbol

Deckbau

Für ein Match benötigst du Folgendes:

- 1 Anführerkarte
- Ein Deck, das aus insgesamt 50-60 Kampfkarten und Extrakarten besteht

Ein Deck kann nur Karten derselben Farbe wie der des Anführers enthalten.
Karten mit Farben, die dein Anführer nicht hat, kannst du deinem Deck nicht hinzufügen.
Du kannst bis zu 4 Karten mit derselben Kartenummer verwenden.

1 Karte



Anführerkarten

50 bis 60 Karten



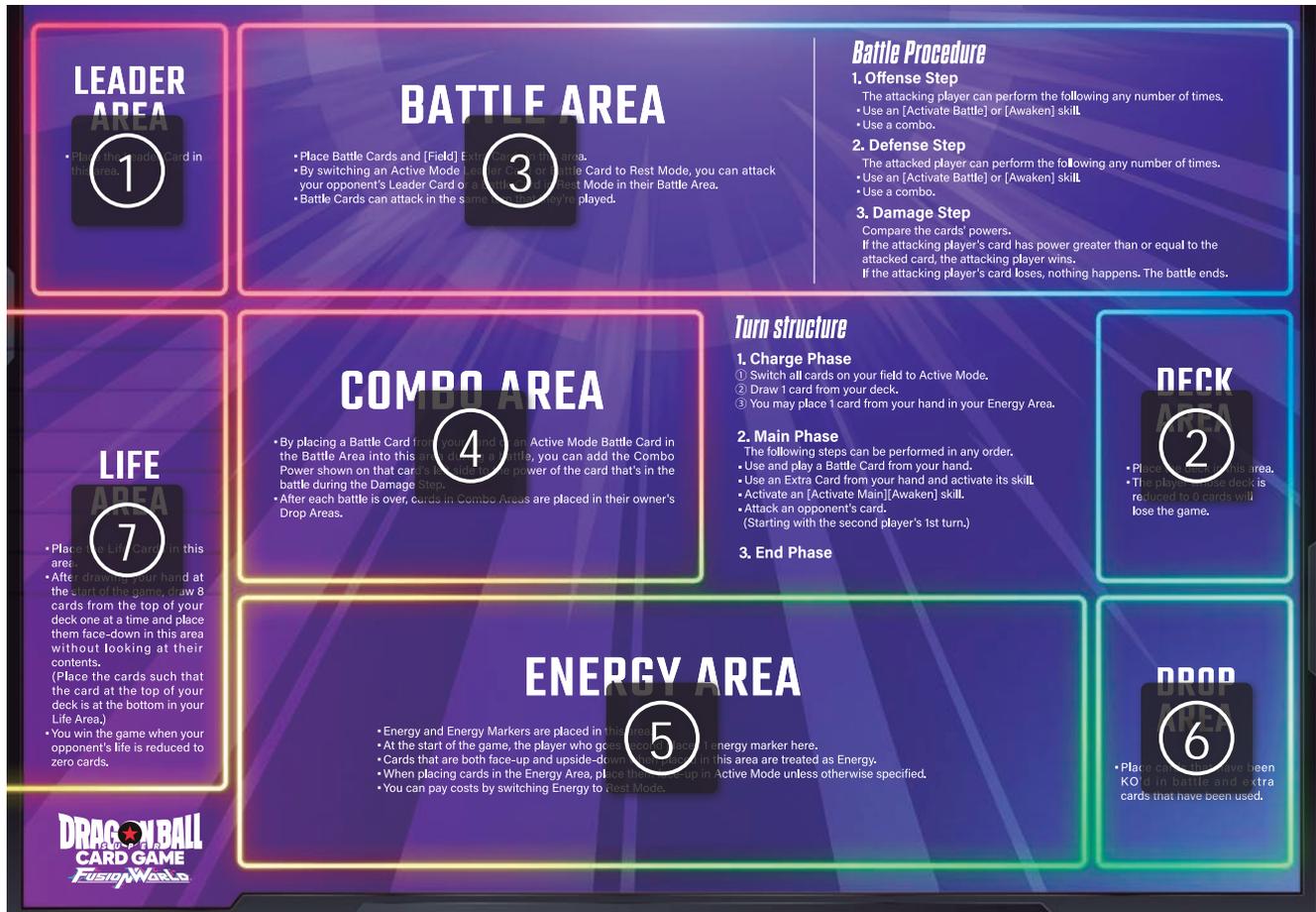
Kampfkarten



Extrakarten

Zonen

Während dem Spiel werden die Karten wie folgt platziert:



1 Anführerzone	Lege 1 Anführerkarte in diese Zone. Die Anführerkarte verbleibt bis zum Spielende in dieser Zone.
2 Deckzone	Lege dein Deck in diese Zone.
3 Kampfzone	Hier werden Kampfkarten abgelegt.
4 Kombozone	Kampfkarten, die in Kombos verwendet werden, werden in diese Zone gelegt. Wenn ein Spieler eine Kampfkarte von seiner Hand oder eine aktive Kampfkarte in diese Zone legt, wird ihre Kombostärke zur Stärke der sich im Kampf befindlichen Karte addiert.
5 Energiezone	Energiemarken und Karten, die als Energie verwendet werden, werden in diese Zone gelegt.
6 Abwurfzone	Karten, die im Kampf besiegt wurden, sowie Extrakarten, die verwendet wurden, werden hier abgelegt.
7 Lebenszone	Karten, die als Leben verwendet werden, werden hier abgelegt. Zu Beginn des Spiels legen Spieler die obersten 8 Karten von ihren Decks verdeckt in dieser Zone ab.

Spielvorbereitungen

- ① Nachdem du dein Deck gemischt hast, legst du es in die Deckzone und deine Anführerkarte in die Anführerzone.
- ② Einigt euch durch bspw. Schere-Stein-Papier darauf, welcher Spieler zuerst zum Zug kommt.
- ③ Nimm die ersten 6 Karten von deinem Deck auf die Hand.
 - *Wenn du willst, kannst du alle 6 Karten zurück in dein Deck legen, dieses mischen, und dann 6 neue Karten von deinem Deck ziehen. Dies kannst du jedoch nur einmal tun.
- ④ Lege die obersten 8 Karten von deinem Deck verdeckt in deine Lebenszone, ohne sie anzusehen. (Du legst die Karten in der Reihenfolge ab, in der du sie ziehst. Das heißt, die oberste Karte von deinem Deck wird zur untersten Karte in deiner Lebenszone.)
- ⑤ Der Spieler, der als Zweites zum Zug kommt, legt 1 Energiemarke in seine Energiezone.
- ⑥ Jetzt seid ihr bereit! Das Spiel beginnt mit dem Zug des ersten Spielers.



Siegbedingungen

Ein Spieler gewinnt das Spiel, indem er mindestens eine der Siegbedingungen erfüllt.

- ① **Das Leben deines Gegners wird auf null Karten reduziert.**
- ② **Das Deck deines Gegners wird auf null Karten reduziert.**

*Falls das Deck eines Spielers auf null Karten reduziert wird, werden alle derzeit aktivierten Effekte annulliert und der Spieler verliert das Spiel.

Spielablauf

Beginnend mit dem ersten Spieler wird das Spiel nach folgendem Ablauf gespielt.

Ladephase

- 1 Ändere alle Karten im Ruhemodus auf deinem Spielfeld in den Aktivmodus.

Aktivmodus und Ruhemodus

Wenn eine Kampfkarte gespielt wird, wird sie üblicherweise vertikal, also im Aktivmodus, gespielt.

Wenn man Aktionen wie Angriffe oder Blockieren durchführt, wird die Karte in den Ruhemodus gelegt.



Aktivmodus



Ruhemodus

- 2 Ziehe 1 Karte von deinem Deck

- 3 Wähle 1 Karte aus deiner Hand und lege sie offen, kopfüber und im Aktivmodus in deine Energiezone.
(Du kannst die Ladephase auch beenden, ohne eine Karte abzulegen.)



Hauptphase

Schritte 1 bis 4 können in beliebiger Reihenfolge und so oft du willst durchgeführt werden.

- 1 Eine Kampfkarte von deiner Hand einsetzen und spielen

Um eine Kampfkarte im Aktivmodus in die Kampfzone zu spielen, ändere die entsprechende Anzahl von Energien in den Ruhemodus, wie sie in den Kosten in der oberen linken Ecke der Karte angegeben sind.

Kosten zahlen

In diesem Spiel bezahlen die Spieler Kosten, indem sie Energien in den Ruhemodus ändern entsprechend der Zahl in der oberen linken Ecke einer Karte, welche die Kosten anzeigt.



Kosten

Du kannst außerdem 1 Kosten in der Farbe deines Anführers bezahlen, indem du eine Energiemarke aus dem Spiel entfernst.

Spezielle Kosten

Falls eine Karte spezielle Kosten hat, muss die Energie, die in den Ruhemodus geändert wird, auch die Anzahl und Farben der Kugeln enthalten, die für die speziellen Kosten angegeben sind.



2 Eine Extrakarte von deiner Hand einsetzen

Um die Verwendung einer Extrakarte zu deklarieren und ihren Effekt zu aktivieren, ändere Energien in den Ruhemodus entsprechend der Zahl in der oberen linken Ecke einer Karte, welche die Kosten anzeigt.

Extrakarten (abgesehen von **Field**-Extrakarten) werden nach ihrer Verwendung in die Abwurfzone gelegt.

3 Kartenfähigkeiten aktivieren

Spieler können die **Activate Main**- und **Awaken**-Fähigkeiten von Karten auf ihrem Spielfeld aktivieren. Falls eine Fähigkeit Aktivierungsbedingungen hat, müssen diese erfüllt werden.

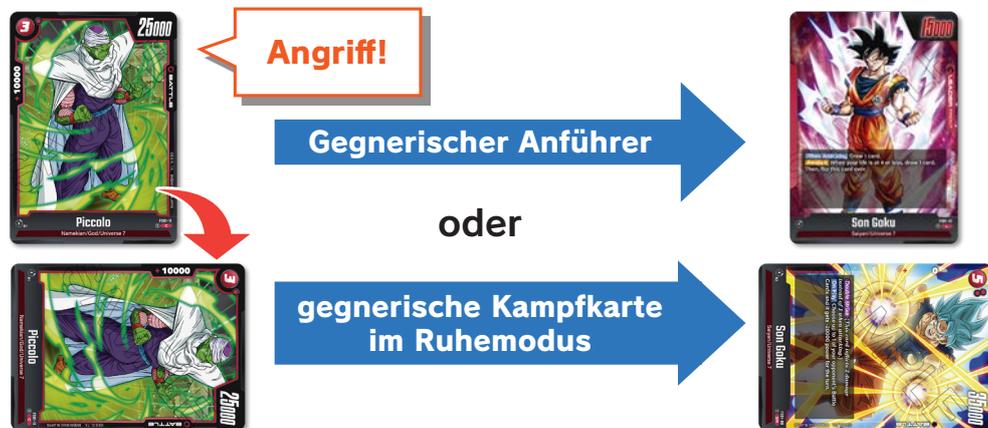
Awaken -Fähigkeiten aktivieren

Awaken-Fähigkeiten können sowohl zum Aktivierungszeitpunkt für **Activate Main**-Fähigkeiten und dem für **Activate Battle**-Fähigkeiten aktiviert werden.

Sie können im freien Zeitfenster in der Hauptphase in deinem Spielzug, während einem Kampf, im Angriffsschritt deines Spielzugs oder im Verteidigungsschritt im Spielzug deines Gegners aktiviert werden.

4 Den gegnerischen Anführer oder gegnerische Kampfkarten im Ruhemodus angreifen

Indem du deine aktive Anführerkarte oder Kampfkarte in den Ruhemodus änderst, kannst du die gegnerische Anführerkarte oder eine ruhende Kampfkarte in seiner Kampfzone angreifen.



*Der Spieler, der den ersten Zug macht, kann in diesem nicht angreifen.

*Du kannst keine aktiven Kampfkarten deines Gegners angreifen.

*Kampfkarten können in dem Zug, indem sie gespielt werden, nicht angreifen.

Kampfablauf

1 Deklariere einen Angriff

Verwende für deinen Angriff deinen Anführer oder eine Kampfkarte in deiner Kampfzone.

Ändere zunächst entweder deine aktive Anführerkarte oder Kampfkarte in den Ruhemodus und deklariere dann einen Angriff.

Wähle als Nächstes das Ziel deines Angriffs. Du kannst entweder den Anführer deines Gegners oder 1 ruhende Kampfkarte in seiner Kampfzone als Ziel wählen.

Zu diesem Zeitpunkt kannst du **When Attacking**-Fähigkeiten und Fähigkeiten, die sich aktivieren, wenn dein Anführer oder deine Kampfkarte angreift, aktivieren.

2 Aktivierung von Blocker

Der angegriffene Spieler kann den **Blocker**-Effekt aktivieren, falls er eine Kampfkarte mit dieser Fähigkeit hat.

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 Angriffsschritt

Der angreifende Spieler kann die folgenden Aktionen beliebig oft durchführen.

- Eine **Activate Battle**- oder **Awaken**-Fähigkeit aktivieren
- Eine Kombo durchführen

4 Verteidigungsschritt

Der angegriffene Spieler kann die folgenden Aktionen beliebig oft durchführen.

- Eine **Activate Battle**- oder **Awaken**-Fähigkeit aktivieren
- Eine Kombo durchführen

5 Schadensschritt

Vergleiche die Stärken der Karten. Falls die Stärke der angreifenden Karte höher oder gleich der Stärke der angegriffenen Karte ist, gewinnt die angreifende Karte.

Falls die angreifende Karte gegen eine Anführerkarte gewinnt



Dein Gegner nimmt 1 Punkt Schaden und fügt die oberste Karte von seinen Leben seiner Hand hinzu.

Falls die angreifende Karte gegen eine Kampfkarte gewinnt



Die besiegte Kampfkarte wird in die Abwurfzone ihres Besitzer gelegt.

Falls die angreifende Karte verliert



Der Kampf endet.

Komboablauf

Die Stärke dieser Karte beträgt 25.000

+10.000 Kombostärke

+10.000 Kombostärke

+5.000 Kombostärke



Indem du eine Kampfkarte von deiner Hand oder eine aktive Kampfkarte von der Kampfzone in deine Kombozone legst, kannst du die Kombostärke, die links auf der Karte vermerkt ist, während dem Schadensschritt zur Stärke der angreifenden Karte addieren. Nachdem der Kampf endet, werden Karten in Kombozonen in die Abwurfzonen ihrer Besitzer gelegt.

Endphase

Führe die Endphase nach folgendem Ablauf durch.

- 1 Aktiviere und löse deine Fähigkeiten auf, die sich am Ende deines Zugs aktivieren.
- 2 Dein Gegner aktiviert und löst seine Fähigkeiten auf, die sich am Ende deines Zugs aktivieren.
- 3 Annulliere deine Fähigkeiten mit spezifischen Zeitlimits, wie z.B. "für diesen Zug".
- 4 Dein Gegner annulliert seine Fähigkeiten mit spezifischen Zeitlimits, wie z.B. "für diesen Zug".
- 5 Der Zug des anderen Spielers beginnt.

Sonstiges

Aktivierungsreihenfolge von Fähigkeiten

Während eines Spiels können Spieler die Aktivierungsreihenfolge für Fähigkeiten, die zum gleichen Zeitpunkt aktiviert werden, selbst entscheiden, zum Beispiel wenn mehrere Karten mit [Bei Angriff]-Fähigkeiten angreifen. Falls du und dein Gegner Fähigkeiten habt, die zur gleichen Zeit aktiviert werden, werden die Fähigkeiten des Spielers, der gerade am Zug ist, zuerst aktiviert. Nachdem alle Fähigkeiten des Spielers, der am Zug ist, aufgelöst wurden, werden die Fähigkeiten des Gegners aktiviert.

[Wenn besiegt]-Fähigkeiten

Wenn eine Karte in die Abwurfzone ihres Besitzers gelegt wird, nachdem sie einen Kampf verloren hat oder durch eine Fähigkeit mit einem Text wie "besiege diese Karte" besiegt wird, werden Fähigkeiten mit einem Text wie "wenn diese Karte besiegt wird" ausgelöst. Wenn die Stärke einer Karte durch die Fähigkeit einer Karte auf 0 reduziert wird, wird sie in die Abwurfzone ihres Besitzers gelegt, doch dieser Vorgang gilt nicht als "besiegt werden", weshalb [Wenn besiegt]-Fähigkeiten nicht ausgelöst werden.

Spezielle Kosten reduzieren

Bei Aktivierung einer Fähigkeit, die die speziellen Kosten für die nächste Karte, die du einsetzt, reduziert, werden die Gesamtkosten gleichzeitig um denselben Wert verringert.

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** .

Wörterverzeichnis

- Super Combo** Ein Deck darf nur bis zu 4 Karten mit dieser Fähigkeit enthalten.
- Critical** Wenn eine Karte mit dieser Fähigkeit angreift und Schaden zufügt, werden die betroffenen Leben in die Abwurfzone ihres Besitzers gelegt.
- Double Strike** Wenn eine Karte mit dieser Fähigkeit angreift und Schaden zufügt, wird der Schaden verdoppelt.
- Blocker** Diese Fähigkeit kann aktiviert werden, wenn die Karte eines Gegners angreift. Wenn sie aktiviert wird, wird die Karte mit dieser Fähigkeit in den Ruhemodus geändert und das Angriffsziel des Gegners wird zu dieser Karte geändert.
- Activate Main** Diese Fähigkeit kann nur in der Hauptphase deines Spielzugs außerhalb des Kampfes aktiviert werden.
- Activate Battle** Diese Fähigkeit kann während des Angriffsschritts in deinem Spielzug oder des Verteidigungsschritts im Spielzug deines Gegners aktiviert werden.
- Awaken** Diese Fähigkeit kann zum Aktivierungszeitpunkt von **Activate Main**- und **Activate Battle**-Fähigkeiten aktiviert werden, falls die "wenn X"-Bedingung im Fähigkeitentext erfüllt ist.
- On Play** Aktiviert sich, wenn eine Karte mit dieser Fähigkeit in die Kampfzone gespielt wird.
- When Attacking** Aktiviert sich, wenn eine Karte mit dieser Fähigkeit angreift.
- When Blocking** Aktiviert sich, wenn eine Karte mit dieser Fähigkeit **Blocker** aktiviert.
- When KO'd** Aktiviert sich, wenn eine Karte mit dieser Fähigkeit im Kampf oder durch eine Fähigkeit besiegt wird.
- End of Your Turn** Diese Fähigkeit aktiviert sich in der Endphase deines Spielzugs.
- Your Turn** Diese Fähigkeit kann in deinem Spielzug aktiviert werden oder ihr Effekt kann in deinem Spielzug angewendet werden.
- Opponent's Turn** Diese Fähigkeit kann im gegnerischen Spielzug aktiviert werden oder ihr Effekt kann im gegnerischen Spielzug angewendet werden.
- Permanent** Der Effekt dieser Fähigkeit ist dauerhaft aktiviert.
- Auto** Diese Fähigkeit aktiviert sich automatisch, sobald die "wenn X"-Bedingung erfüllt ist.
- Field** Wenn eine Karte mit dieser Fähigkeit von deiner Hand eingesetzt wird, wird die Karte in deine Kampfzone gelegt und verbleibt dort, bis eine weitere deiner Karten mit einer **Field**-Fähigkeit in die Kampfzone gelegt wird.
- ① Diese Fähigkeit kann aktiviert werden, indem du 1 deiner Energien in den Ruhemodus änderst. Die Anzahl/Farben der Energien, die in den Ruhemodus geändert werden, sind von der Karte abhängig.