

The logo for the Dragon Ball Super Fusion World Card Game. 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 a blue and red digital glitch effect.

DRAGON BALL
SUPER
CARD GAME
FUSION WORLD

Manual de Regras Oficial

Ver.1.20

Índice

Conhecendo o Jogo	2
Tipos de Cards	
Cards Líder	2
Cards de Batalha	3
Cards Extras	3
Como Montar seu Deck	4
Áreas	5
Preparação da Partida	6
Condições de Vitória	6
Fluxo do Jogo	7
Fase de Carga	7
Modo Ativo e Modo de Descanso	
Fase Principal	8
① Usar e jogar um Card de Batalha da mão	
Pagando Custos	8
② Usar um Card Extra da mão	
③ Ativar as habilidades dos cards	
Ativando Awaken	9
④ Atacar cards do oponente (Cards Líder/Cards de Batalha em Modo de Descanso)	
Ordem das Ações	10
Combos	10
Fase Final	11
Outros	11
Glossário	12

Conhecendo o Jogo

Dragon Ball Super Card Game Fusion World é um jogo de cards colecionáveis competitivo em que os jogadores batalham entre si com personagens da série Dragon Ball. Os jogadores montam decks (baralhos) e competem em um duelo. Quando a vida do adversário for reduzida a 0 cards, você ganha o jogo.

Tipos de Cards

Card Líder

Frente



Poder

This represents a card's attack strength. When a battle occurs, players compare the power of their cards, and the card with the greater power is the winner.

Habilidade

O efeito do card.

Awaken é um desses efeitos.

Tipo de Card

Nome do Card

Nº do Card

Raridade

Ícone de Bloco

Cor

Particularidade

Sob certas condições, o card é virado do avesso e fica mais forte!

Verso



Poder

Tipo de Card

Nome do Card

Nº do Card

Raridade

Ícone de Bloco

Símbolos do despertar

Habilidade

Cor

Particularidade

Como Montar seu Deck

Este jogo requer o seguinte:

- 1 Card Líder
- Um deck usando ao todo 50 a 60 Cards de Batalha e Cards Extras
- Um ou mais Energy Markers

- Um deck pode incluir apenas cards que tenham uma das cores do Líder.
- Se o Líder não tiver uma certa cor, não é possível incluir um card com esta cor no deck.
- Você pode incluir até 4 cards com o mesmo número do card.

Card Único



Card Líder

De 50 a 60 Cards



Cards de Batalha



Cards Extras

Áreas

Durante o jogo, os cards são posicionados conforme a imagem.

LEADER AREA 1

- Place the Leader Card in this area.

BATTLE AREA 3

- Place Battle Cards and [Field] Extra Cards in this area.
- By switching an Active Mode Leader Card or Battle Card to Rest Mode, you can attack your opponent's Leader Card or Battle Card in Rest Mode in their Battle Area.
- Battle Cards can attack in the same turn they're played.

Battle Procedure

1. Offense Step

The attacking player can perform the following any number of times.

- Use an [Activate Battle] or [Awaken] skill.
- Use a combo.

2. Defense Step

The attacked player can perform the following any number of times.

- Use an [Activate Battle] or [Awaken] skill.
- Use a combo.

3. Damage Step

Compare the cards' powers.

If the attacking player's card has power greater than or equal to the attacked card, the attacking player wins.

If the attacking player's card loses, nothing happens. The battle ends.

LIFE AREA 7

- Place the Life Card in this area.
- After drawing your hand at the start of the game, draw 8 cards from the top of your deck one at a time and place them face-down in this area without looking at their contents. (Place the cards such that the card at the top of your deck is at the bottom in your Life Area.)
- You win the game when your opponent's life is reduced to zero cards.

COMBO AREA 4

- By placing a Battle Card from your hand and an Active Mode Battle Card in the Battle Area into this area during a battle, you can add the Combo Power shown on that card's left side to the power of the card that's in the battle during the Damage Step.
- After each battle is over, cards in Combo Areas are placed in their owner's Drop Areas.

Turn structure

1. Charge Phase

- Switch all cards on your field to Active Mode.
- Draw 1 card from your deck.
- You may place 1 card from your hand in your Energy Area.

2. Main Phase

The following steps can be performed in any order.

- Use and play a Battle Card from your hand.
- Use an Extra Card from your hand and activate its skill.
- Activate an [Activate Main] or [Awaken] skill.
- Attack an opponent's card. (Starting with the second player's 1st turn.)

3. End Phase

DECK AREA 2

- Place your deck in this area.
- The player whose deck is reduced to 0 cards will lose the game.

ENERGY AREA 5

- Energy and Energy Markers are placed in this area.
- At the start of the game, the player who goes second places an energy marker here.
- Cards that are both face-up and upside-down in this area are treated as Energy.
- When placing cards in the Energy Area, place them face-up in Active Mode unless otherwise specified.
- You can pay costs by switching Energy to Rest Mode.

DROP AREA 6

- Place cards that have been KO'd in battle and extra cards that have been used.

DRAGON BALL CARD GAME Fusion World

① Leader Area	O Card Líder é colocado na Área de Líder. É lá que ele ficará até o jogo acabar.
② Deck Area	O deck é colocado na Área do Deck.
③ Battle Area	Os Cards de Batalha são colocados na Área de Batalha.
④ Combo Area	Os Cards de Batalha usados em combos são colocadas na Área de Combo. Quando um jogador posiciona um Card de Batalha da mão dele ou um Card de Batalha em Modo Ativo nesta área, seu Poder de Combo pode ser adicionado ao card que está em batalha no momento.
⑤ Energy Area	Os cards usados como energia e os Marcadores de Energia (Energy Markers) são colocados na Área de Energia.
⑥ Drop Area	Os cards eliminados em batalha e os Cards Extras usados são colocados na Área de Descarte.
⑦ Life Area	Os cards usados como vida são colocados na Área de Vida. No início da partida, os jogadores colocam nesta área 8 cards do topo dos seus respectivos decks. Os cards devem ser virados com a face para baixo.

Preparação da Partida

- 1 Posicione seu Card Líder e o deck já embaralhado nas áreas designadas.
- 2 Determine quem será o primeiro a jogar (primeiro jogador). Pode ser por dados, pedra-papel-tesoura ou o método que preferir.
- 3 Compre 6 cards do topo do seu deck.
 - *É permitido devolver os cards comprados ao deck, embaralhá-lo novamente e tirar 6 novos cards, mas apenas uma vez.
- 4 Coloque 8 cards do topo do seu deck na Área de Vida. Não veja o conteúdo deles e mantenha-os virados com a face para baixo. Posicione-os de forma que o card do topo do seu deck seja o do fundo da sua Área de Vida.
- 5 O segundo jogador coloca 1 Marcador de Energia na Área de Energia dele.
- 6 Isso é tudo! O jogo começa com o primeiro jogador.



Condições de Vitória

O jogador ganha ao cumprir uma das seguintes condições:

- 1 **A vida do adversário é reduzida a zero cards.**
- 2 **O deck do adversário é reduzido a zero cards.**

*Se o deck de um jogador for reduzido a zero cards, todos os efeitos que estão ativos no momento são cancelados, e esse jogador perde o jogo.

Fluxo do Jogo

A partida começa pelo primeiro jogador, seguindo pelas fases descritas abaixo:

Fase de Carga

- 1 Mude todos os cards em Modo de Descanso no seu campo para o Modo Ativo.

Modo Ativo e Modo de Descanso

Quando um Card de Batalha é jogado, é geralmente colocado na posição vertical, indicando que está em Modo Ativo.

Ao realizar ações como ataque ou bloqueio, o card é colocado em Modo de Descanso, na posição horizontal.



Modo Ativo



Modo de Descanso

- 2 Compre um card do topo do seu deck.

- Escolha um card da sua mão e deixe-o virado para cima, de ponta cabeça, na sua Área de Energia em Modo Ativo.
(Também é permitido encerrar a Fase de Carga sem colocar nenhum card.)



Fase Principa

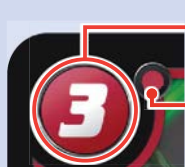
Os seguintes passos podem se dar em qualquer ordem e quantas vezes forem necessárias.

- Usar e jogar um Card de Batalha da mão

Para jogar um Card de Batalha na Área de Batalha em Modo Ativo, pague a energia requerida e vire-a em Modo de Descanso. A quantidade de energia a se pagar é igual ao número do custo, exibido no canto superior esquerdo do card.

Pagando o Custo

Neste jogo, os jogadores podem pagar a energia requerida (o custo exibido no canto superior esquerdo do card) e virá-la em Modo de Descanso.



Custo

Você também pode pagar 1 custo com a mesma cor do seu Líder removendo um Marcador de Energia do jogo.

Custo Definido

Se um card tiver um custo definido, a energia virada em Modo de Descanso também deve apresentar a mesma cor e número de esferas como for especificado.



2 Usar um Card Extra da Mão

Para declarar o uso de um Card Extra e ativar seu efeito, pague a energia requerida e vire-a em Modo de Descanso. A quantidade de energia a se pagar é igual ao número do custo, exibido no canto superior esquerdo do card.

Após usados, os cards Extras (exceto Cards Extras **Field**) são colocados na sua Área de Descarte.

3 Ative as Habilidades dos Cards

Os jogadores podem ativar as habilidades **Activate Main** e **Awaken** em cards nos respectivos campos.

Se uma habilidade tiver condições de ativação, elas precisam ser cumpridas.

Ativando **Awaken**

Ao ativar as habilidades **Activate Main** e **Activate Battle**, você pode ativar também a habilidade **Awaken**.

Awaken pode ser ativada em qualquer momento da sua Fase Principal ou durante uma batalha, na Fase de Ataque do seu turno. Ela também pode ser ativada durante a Fase de Defesa no turno do adversário.

4 Atacar cards do oponente (Cards Líder/Cards de Batalha em Modo de Descanso)

Ao virar seu Card Líder ou Cards de Batalha ativos em Modo de Descanso, você pode atacar o Card Líder do seu adversário ou um Card de Batalha em Modo de Descanso na Área de Batalha dele.



*O primeiro jogador não pode atacar no primeiro turno.

*Os Cards de Batalha em Modo Ativo do adversário não podem ser atacados.

*Os Cards de Batalha podem atacar no mesmo turno em que são jogados.

Ordem das Ações

1 Declare um Ataque

Ataque usando seu Líder ou um Card de Batalha na Área de Batalha. Primeiro, vire o Card Líder ou um Card de Batalha em Moto Ativo para o Modo de Descanso, e depois declare um ataque. A seguir, escolha o alvo do ataque — pode ser o Líder Adversário ou um Card de Batalha em Modo de Descanso na Área de Batalha do oponente. Nessa hora, é possível ativar habilidades **When Attacking** (Ao Atacar) e habilidades que são ativadas quando seu Card de Líder ou Card de Batalha ataca.

2 Ativando **Blocker**

O jogador atacado pode ativar o efeito **Blocker** (Bloqueador) se tiver um Card de Batalha com esta 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 Fase de Ataque

O jogador atacante pode realizar as seguintes ações quantas vezes quiser:

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

4 Fase de Defesa

O jogador atacado pode realizar as seguintes ações quantas vezes quiser:

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

5 Fase de Dano

Os poderes de cada card são comparados: se o poder do atacante for igual ou superior ao do adversário, o card atacante ganha.

Se o card atacante ganhar contra um Card Líder



O adversário sofre 1 de dano e adiciona 1 card do topo da Área de Vida à mão dele.

Se o card atacante ganhar contra um Card de Batalha



O Card de Batalha derrotado é eliminado e colocado na Área de Descarte do seu dono.

Se o card atacante perder



Dá-se por encerrada a batalha.

Combos

O poder deste card é de 25.000

+10.000 de Poder de Combo
+10.000 de Poder de Combo
+5.000 de Poder de Combo



Ao colocar um Card de Batalha da sua mão ou um Card de Batalha Ativo da Área de Batalha na Área de Combo, você pode adicionar o Poder de Combo exibido no lado esquerdo do card durante a Fase de Dano. Ao fim da batalha, os cards na Área de Combo são colocados na Área de Descarte do seu dono.

Fase Final

A Fase Final ocorre na seguinte ordem:

- 1 Você ativa as habilidades de cards que têm efeito no fim do turno.
- 2 O adversário ativa as habilidades de cards dele que têm efeito no fim do turno.
- 3 Você cancela as habilidades com limites de tempo específicos, como "durante o turno".
- 4 O adversário cancela as habilidades dele com limites de tempo específicos, como "durante o turno".
- 5 Passa o turno para o próximo jogador.

Outros

Ordem de Ativação das Habilidades

Durante uma partida, os jogadores podem decidir a ordem de ativação de habilidades que são ativadas ao mesmo tempo, como quando múltiplos cards com habilidades "ao atacar" atacam.

Se você e seu adversário têm habilidades que ativam ao mesmo tempo, as habilidades do jogador do turno têm prioridade. Depois de todas as habilidades do jogador do turno terem sido ativadas, só então as habilidades do adversário serão ativadas.

Habilidades de Nocaute

Quando um card é colocado na Área de Descarte do seu dono após perder uma batalha, ou é eliminado por uma habilidade especificada como "Nocauteie esse card", as habilidades de nocaute serão ativadas.


Quando a habilidade de um card reduz o poder de outro card a 0, esse card é colocado na Área de Descarte do seu dono. Contudo, isso é diferente de ser eliminado e, por isso, as habilidades de nocaute não serão ativadas.


Redução do Custo Definido


Quando uma habilidade que reduz o custo definido do próximo card é ativada, o custo total dele também é instantaneamente 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** .


Sobre o

Algumas habilidades podem apresentar o " +1". Este efeito acrescenta um Energy Marker de fora do jogo sob uma carta específica.

Do mesmo modo, habilidades com " -1" removem para fora do jogo um Energy Marker sob uma carta específica.

O  sob uma Carta de Batalha é removido do jogo quando essa carta sai da Área de Batalha.

O  sob uma Carta Líder é mantido mesmo quando essa carta é virada.

O  não pode ser usado como um Energy Marker comum, não sendo considerado como tal.

O "seu próprio " refere-se tanto ao  da sua Carta Líder quanto ao  das suas Cartas de Batalha.

Glossário

Super Combo Seu deck pode conter apenas 4 cards com esta habilidade.

Critical Quando um card com esta habilidade ataca e causa dano, a vida é colocada na Área de Descarte do dono.

Double Strike Quando um card com esta habilidade ataca e causa dano, a quantidade de dano causada é de 2.

Blocker Esta habilidade pode ser ativada quando o card de um adversário ataca. Quando é ativada, o card com esta habilidade é virado em Modo de Descanso, e o alvo do ataque é mudado para o card que ativou a habilidade.

Barrier Habilidade que não pode ser selecionada pelas habilidades das cartas do oponente.

Evolve Habilidade que pode ser colocada sobre uma carta específica na Área de Batalha, pagando o custo para tal.

Dragon Ball É possível incluir no baralho um total de 7 cartas que possuam esta habilidade, mesmo que elas tenham o mesmo número. Até 7 cartas com esta habilidade são permitidas no baralho.

Activate Main Esta habilidade só pode ser ativada durante a Fase Principal do seu turno, desde que você não esteja em batalha.

Activate Battle Esta habilidade pode ser ativada durante a Fase de Ataque do seu turno ou durante a Fase de Defesa do turno do seu adversário.


Awaken Esta habilidade pode ser ativada durante **Activate Main** ou **Activate Battle**, se a condição "when X" ("quando X") no texto da habilidade for cumprida.

On Play Ativada quando um card com esta habilidade é jogado em uma Área de Batalha.

When Attacking Ativada quando um card com esta habilidade ataca.

When Blocking Ativada quando um card com esta habilidade ativa **Blocker**.

When KO'd Ativada quando um card com esta habilidade é eliminado em batalha ou por uma habilidade.

- End of Your Turn**Habilidade ativada durante a Fase Final do seu turno.
- Your Turn**Esta habilidade pode ser ativada ou seu efeito pode ser aplicado durante o seu turno.
- Opponent's Turn**Esta habilidade pode ser ativada ou seu efeito pode ser aplicado durante o turno do seu adversário.
- Permanent**O efeito desta habilidade permanece sempre ativo.
- Auto**Habilidade ativada quando a condição "when X" ("quando X") é cumprida.
- Field**Quando um card com esta habilidade é jogada da sua mão, o card é colocado na Área de Batalha e permanece lá até que outro card com uma habilidade **Field** seja colocado na Área de Batalha.
- Energy Marker aplicado sob uma carta através de uma habilidade.
- ①Esta habilidade pode ser ativada virando 1 card de energia em Modo de Descanso. A quantidade/ cores da energia para virá-la em Modo de Descanso varia de acordo com o card.