



DRAGON BALL SUPER CARD GAME *Fusion World*

Manual oficial de instrucciones

Ver.1.20

Índice

¿Qué tipo de juego es?	2
Tipos de cartas	
Cartas líder	2
Cartas de batalla	3
Cartas extra	3
Construyendo un mazo	4
Áreas	5
Preparar una partida	6
Condiciones de victoria:	6
Desarrollo de una partida	7
Fase de carga	7
Modo «Activo» y modo «Reposo»	
Fase principal:	8
①Bajar y usar una «Carta de batalla» de tu mano.	
Pagar el coste.	8
②Bajar y usar una «Carta extra» de tu mano.	
③Activar las «Habilidades» de cada carta.	
Activar la habilidad «Despertar»	9
④Atacar al «Líder» de tu oponente o a las cartas que estén en modo «Reposo» (en horizontal).	
Desarrollo de una batalla.	10
Cómo usar un «Combo».	10
Fase final	11
Otros	11
Glosario	12

¿Qué tipo de juego es?

«Dragon Ball Super Card Game: Fusion World!» es un juego de cartas competitivas intercambiables, en el que puedes luchar con los guerreros de la serie «Dragon Ball». Los jugadores preparan sus mazos con antelación y compiten unos contra otros. Cuando tu rival se quede sin vidas, ganas el juego.

Tipos de cartas

Cartas líder

frente

Poder

aquí verás la fuerza que tiene. Cuando entres en una batalla, la carta con el poder más alto ganará.

Habilidad

aquí verás el efecto de tu carta. «Despertar» es una habilidad oculta.

Color

Tipo de carta

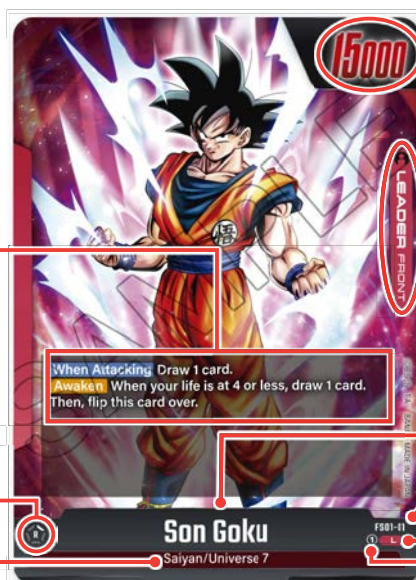
Nombre

Número

Rareza

Icono

Característica especial



..... Cuando se cumplen las condiciones, ¡se da la vuelta a la carta y se refuerza!

parte trasera

Poder

Símbolo del despertar

Habilidad

Color

Característica especial

Tipo de carta

Nombre

Número

Rareza

Icono



Cartas de batalla

Coste

aquí verás cuánto te cuesta bajar esta carta al «Área de batalla».

Coste adicional

a veces tendrás que pagar más usando orbes de un color específico.

Poder en «Combo»

si realizas un «Combo» durante una batalla, aquí verás cuánto «Poder» adicional ganarás.

Color

Característica especial



Poder

aquí verás la fuerza que tiene. Cuando entres en una batalla, la carta con el poder más alto ganará.

Tipo de carta

Habilidad

el efecto de la carta.

Nombre

Número

Rareza

Icono

Más información sobre los colores

El color de la carta se indica marcando una línea específica de un pentágono y con una letra dentro.

R=rojo, U=azul, G=verde, Y=amarillo, B=negro

La letra junto al pentágono indica su coste adicional.



Ejemplo:
el color es rojo,
y el coste
adicional son
2 orbes rojos
más.

Cartas extra

Coste

aquí verás cuánto te costará usarla.

Coste adicional

a veces tendrás que pagar más usando orbes de un color específico.

Color

Característica especial



Tipo de carta

Habilidad

el efecto de la carta.

Nombre

Número

Rareza

Icono

Construyendo un mazo

Necesitarás:

- 1 «Carta líder».
- Entre 50 y 60 «Cartas de batalla» y «Cartas extra».
- Más de un marcador de energía

Un mazo sólo puede contener cartas del mismo color que tu «Carta líder».
No podrás usar una carta que sea de un color diferente a tu «Carta líder».
Puedes incluir hasta 4 cartas con el mismo número.

Sólo 1:



Cartas líder

Entre 50 y 60:



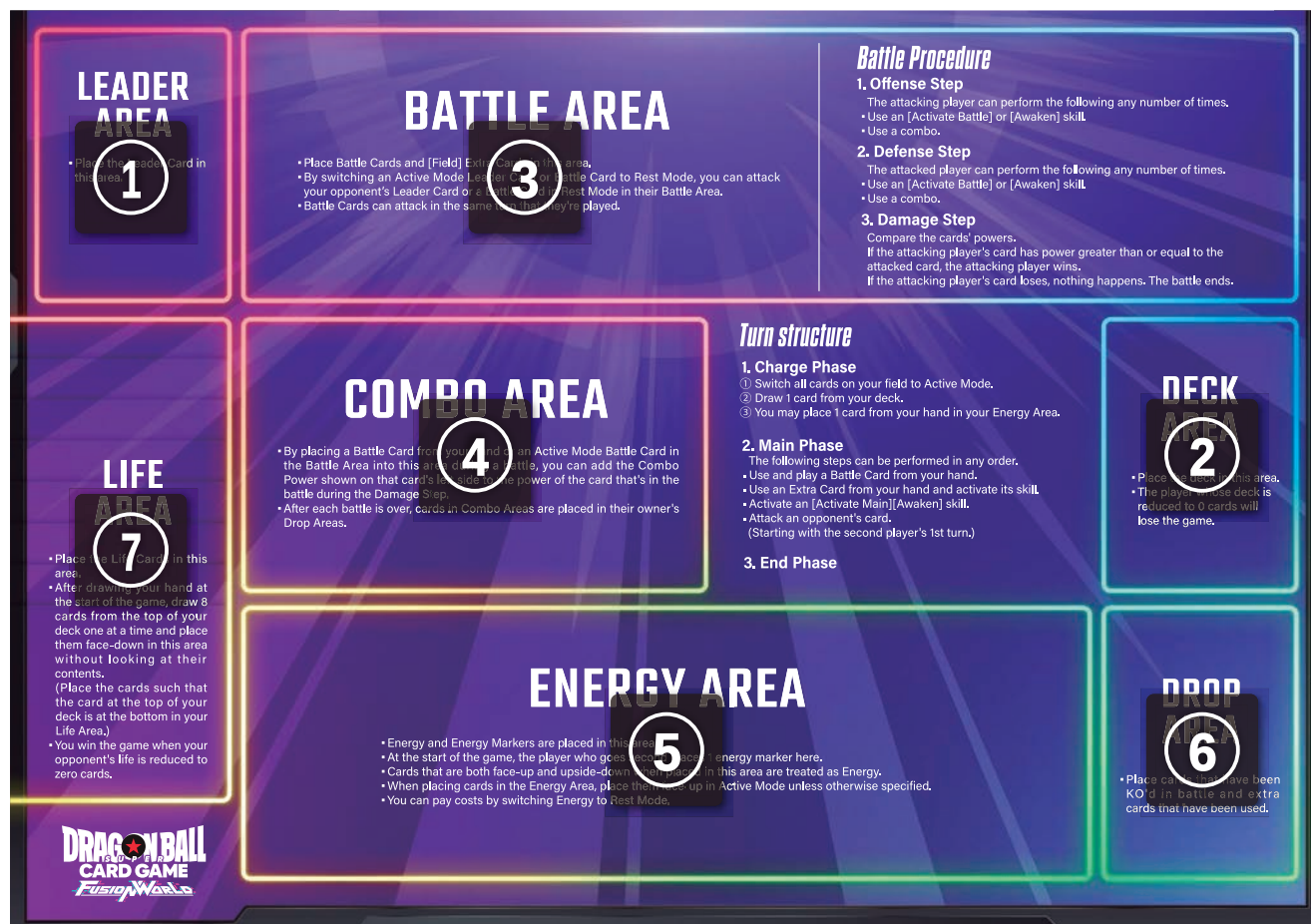
Cartas de batalla



Cartas extra

Áreas

Las cartas se colocan de la siguiente forma:



① Área líder	coloca aquí tu «Carta líder». No se moverá durante toda la partida.
② Área del mazo	coloca aquí tu mazo.
③ Área de batalla	todas las «Cartas de batalla» irán en esta zona.
④ Área «Combo»	coloca aquí todas las cartas que uses en un «Combo». Un jugador moverá sus «Cartas de batalla» a esta zona, ya sea bajándolas desde su mano o girándolas a modo «Activo». Así, se verá mejor qué cartas se han añadido a la batalla y cuánto poder extra consigue con este «Combo».
⑤ Área de energía	coloca aquí los «Marcadores de energía» y las cartas que uses como energía.
⑥ Área de descarte	coloca aquí las «Cartas extra» que hayas usado y «Cartas de batalla» derrotadas.
⑦ Área de vida	coloca aquí las cartas que uses como vida. Al principio del juego, los jugadores sacan las primeras 8 cartas de su mazo y las colocarán aquí boca abajo.

Preparar una partida

- ① Baraja tu mazo y colócalo en su área designada. También a tu «Carta líder».
- ② Quién empieza dependerá de vosotros, podéis usar cualquier método (como si es piedra, papel o tijera).
- ③ Roba las primeras 6 cartas, esa será tu mano.*
*Si no te han gustado, puedes descartarlas. Devuélvelas a tu mazo, barájalo y vuelve a robar 6. Sólo puedes hacer esto una vez.
- ④ Roba 8 cartas y colócalas bocabajo en el «Área de vida».
(La primera que robes irá abajo del todo en tu «Área de vida y así hasta que la completes).
- ⑤ El segundo jugador también consigue 1 «Marcador de energía» adicional y lo colocará en su «Área de energía».
- ⑥ ¡Ya estás preparado! El primer jugador empezará la partida.



Condiciones para la victoria:

Un jugador ganará cuando:

- ① **La vida de tu oponente llega a 0.**
- ② **Tu oponente se ha quedado sin cartas.**

Es más, si un jugador se queda sin cartas, no solo perderá la partida, sino que también todos los efectos que se hayan activado durante su turno quedarán cancelados.

Desarrollo de una partida

El primer jugador empezará la partida y podrá realizar los siguientes pasos:

Fase de carga

- 1 Gira todas tus cartas en modo «Reposo» a «Activo».

- Modo «Activo» y modo «Reposo»:

Cuando juegas una «Carta de batalla», casi siempre la pondrás en modo «Activo» (en vertical).

Cuando ataques o bloques, la carta pasará a modo «Reposo» (en horizontal).



Modo Activo



Modo Reposo

- 2 Roba una carta del mazo.

- 3 Escoge una carta de tu mano y colócala bocarriba, pero del revés (ver imagen), en tu «Área de energía», en modo «Activo».
(No tienes por qué bajar ninguna carta durante esta fase).



Fase principal:

Puedes realizar los siguientes pasos en cualquier orden:

- 1 Bajar y usar una «Carta de batalla» de tu mano.
Para poder jugar una «Carta de batalla» que se encuentre en modo «Activo» en tu «Área de batalla», tendrás que pagar su coste poniendo en modo «Reposo» la misma cantidad de energía que se muestre en el «Coste» de la carta (esquina superior izquierda).

Pagar el coste

En este juego, tendrás que poner en modo «Reposo» la misma cantidad de energía que de «Coste».



También podrás pagar 1 de coste si te quita un «marcador de Energía» que sea del mismo color que tu «Líder» de la partida.

Si una carta tiene un coste adicional, la energía que pongas en «Reposo» tendrá que contener la cantidad y el color de los orbes que se



2 Jugar una «Carta extra».

Pora poder jugarla, y así activar su efecto, tendrás que poner en «Reposo» la misma cantidad de energía indicada en el «Coste» de la carta (esquina superior izquierda).

Tras usarlas, irán directas a la «Área de descarte». Excepto por las «Cartas extra» que tengan un efecto en el **Field**.

3 Activar las «Habilidades» de una carta.

Los jugadores podrán activar tanto la **Activate Main** como la **Awaken** de las cartas bajadas.

Algunas habilidades requerirán ciertas condiciones para poder activarlas.

Cómo activar «Despertar»

Podrás usar esta habilidad a la vez que su **Activate Main** y junto a cualquiera de sus **Activate Battle**.

Podrás activarlas durante tu turno, en cualquier momento: durante la fase principal, durante una batalla, al atacar, o cuando te defiendas de tu oponente.

4 Atacar al «Líder» de tu oponente o a las cartas que estén en modo «Reposo» (en horizontal). Realizarás un ataque al cambiar tus «Cartas de batalla» o tu «Carta líder» de «Activo» a «Reposo». Podrás atacar tanto a la «Carta líder» de tu rival o a las «Cartas de batalla» en modo «Reposo» que se encuentren en el «Área de batalla».



*El primer jugador no podrá atacar durante u primer turno.

*No podrás atacar a las cartas que estén en «Activo».

*Las «Cartas de batalla» que acabes de bajar, las podrás usar para atacar.

Desarrollo de una batalla

1 Anuncia tu ataque.

Podrás usar tu «Carta líder» y «Cartas de batalla» de tu «Área de batalla». Lo primero, será poner en «Reposo» las cartas que uses durante tu ataque, ya sea tus «Cartas de batalla» o tu «Líder». Después, escoge tu objetivo. Puedes escoger tanto el «Líder» o 1 «Carta de batalla» en «Reposo» de las cartas que se encuentren en el «Área de batalla» de tu oponente. Será en este momento cuando podrás usar las **When Attacking** de tus cartas.

2 Activar habilidades de defensa

Si el jugador que recibe el ataque tiene alguna carta con habilidad de **Blocker**, podrá usarlas ahora.

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 Durante el ataque

Al atacar, podrás realizar las siguientes acciones tantas veces como quieras:

- Usar una **Activate Battle** o **Awaken**.
- Realizar un «Combo».

4 Durante la defensa

Al defender, podrás realizar las siguientes acciones tantas veces como quieras:

- Usar una **Activate Battle** o **Awaken**.
- Realizar un «Combo».

5 Resolver la batalla

Compara el poder de las cartas. Si el poder del que ataca es mayor o igual al de defensa, el atacante gana.

Si el atacante gana frente a una «Carta líder»:

»»» Recibes 1 de daño. La primera carta de tu «Área de vida» vuelve a tu mano.

Si el atacante gana frente a una «Carta de batalla»:

»»» La carta irá directa a la zona de descarte.

Si el atacante pierde:

»»» La batalla termina.

Cómo usar un «Combo».

El poder de esta carta es 25.000

+ 10.000 en combo
+ 10.000 en combo
+ 5.000 en combo



Tendrás que bajar una «Carta de batalla» de tu mano o mover una «Carta de batalla» activa desde tu «Área de batalla» al «Área de combo». Así sumarás su poder de combo (a la izquierda de la carta) al daño que realices durante la partida. Al terminar una batalla, todas las cartas que se encuentren en el «Área de combo» irán a la zona de descarte.

Fase final

Se resuelve de la siguiente forma:

- 1 Resuelve aquellas «Habilidades» que se activan solo al final de tu turno.
- 2 Lo mismo, pero para tu oponente.
- 3 Todas aquellas habilidades que tengan un tiempo limitado (e.j.: «durante tu turno») quedarán canceladas.
- 4 Lo mismo, pero para tu oponente.
- 5 Así acaba tu turno y le toca al otro jugador.

Otros

Orden de las habilidades

Durante una partida, puede suceder que varias habilidades se activen a la vez. Por ejemplo: «durante una batalla». Si es vuestro caso, el jugador que empezó la partida es el primero en resolver sus habilidades. Una vez las haya resuelto todas, le tocará al jugador oponente.

Habilidades en caso de K.O.

Tras perder una batalla, si una de tus cartas pasa al área de descarte, se considerará que está K.O. Será en este momento cuando se activará su habilidad. No se considerará K.O. que un jugador se quede sin vidas. Las habilidades K.O. no se activarán si te quedas a 0 vidas.

Reducir los costes adicionales

Al activar una habilidad que reduzca los costes adicionales para tu próxima carta, se reducirá el coste total por la misma cantidad.

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**.

Explicación de la mecánica del :

En las habilidades, puede aparecer el texto « +1». Este efecto consiste en colocar un marcador de energía de fuera de la partida debajo de la carta especificada.

Del mismo modo, si aparece la condición « -1», se debe retirar un marcador de energía de debajo de la carta indicada y devolverlo fuera de la partida.

Cartas de batalla: el  que esté debajo de una carta de batalla se retira de la partida en el momento en que dicha carta abandone el área de batalla.

Cartas líder: el  que esté debajo de una carta líder se mantiene aunque la carta se voltee.

El  no se trata como un marcador de energía.

La expresión «Mi » hace referencia tanto al  de tu líder como al de tus cartas de batalla de forma conjunta.

Glosario

Super Combo solo podrás poner en tu mazo hasta 4 cartas que tengan esta habilidad.

Critical si una carta con esta habilidad realiza daño, la carta de tu «Área de vida» irá directa a tu zona de descarte, en vez de tu mano.

Double Strike si una carta con esta habilidad realiza daño, el daño total es x2.

Blocker esta habilidad se activa al recibir un ataque. Al activarse, pasa a «Reposo» y recibirá el daño del ataque, en vez de la carta que escogió el atacante.

Barrier Habilidad que impide que una habilidad enemiga pueda seleccionarte.

Evolve Permite hacer aparecer una carta sobre otra elegida en el área de batalla tras pagar el coste de habilidad.

Dragon Ball Las cartas que poseen esta habilidad pueden introducirse en el mismo mazo aunque tengan el mismo código de carta hasta un máximo de 7 en total.

Activate Main solo podrás usarla durante tu fase principal y no durante una batalla.

Activate Battle solo podrás usarla durante una batalla, ya sea al atacar o al defender.

Awaken podrás usar esta habilidad en cualquier moment, si cumples con las condiciones.

On Play esta habilidad se activa si la carta está en el «Área de batalla».

When Attacking sólo se activa si está atacando.

When Blocking sólo se activa si está defendiendo.

When KO'd sólo se activa si está en K.O., ya sea por perder una batalla o por el efecto de otra carta.

End of Your Turn solo podrás usarla durante la fase final.

Your Turn sólo podrás usarla durante su turno. Sus efectos también se aplicarán durante tu turno.

Opponent's Turn sólo podrás usarla durante el turno del oponente. Sus efectos sólo se aplicarán durante el turno del oponente.

Permanent esta habilidad está activa en todo momento.

Auto esta habilidad se activará cuando se cumpla con sus requisitos.

Field cuando bajes una carta de tu mano, esta irá al «Área de batalla» y permanecerá ahí hasta jugar otra carta con «Campo».

 Marcador de energía que se coloca debajo de una carta gracias a algún efecto.

① Podrás activar las habilidades «Campo» al usar 1 de energía (pasando las cartas a «Reposo»). La cantidad y colores de energía a usar dependerá de tu carta.