

DRAGON BALL
SUPER
CARD GAME
Fusion World

คู่มือผู้เล่น

Ver.1.20

สารบัญ

เกมนี้คืออะไร?	2
ชนิดของการ์ด	
การ์ดผู้นำ	2
การ์ดนักสู้	3
การ์ดเอกซ์ตรา	3
การประกอบdeck	4
โซนต่างๆ บนสนาม	5
การเตรียมก่อนเริ่มเกม	6
เงื่อนไขชัยชนะ	6
กระบวนการและขั้นตอนการเล่น	7
Charge Phase	7
สถานะโจมตี และสถานะป้องกัน	
Main Phase	8
①การร้ายและอัญเชิญการ์ดนักสู้จากมือ	
การจ่ายค่าร้าย	8
②การร้ายการ์ดเอกซ์ตราจากมือ	
③การเปิดใช้สกิลของการ์ด	
การใช้สกิล [ปลดลิมิต]	9
④การประกาศโจมตีการ์ดผู้นำ หรือการ์ดนักสู้สถานะป้องกันฝ่ายศัตรู	
ขั้นตอนการต่อสู้	10
ขั้นตอนการต่อคอมโบ	10
End Phase	11
อื่นๆ	11
อภิธานศัพท์	12

What kind of game is this?

Dragon Ball Super Card Game Fusion World คือ
 เกมการ์ดสะสมที่จะทำให้คุณได้สัมผัสถึงการต่อสู้สุดระทึกระหว่างนักรบต่างๆ จากซีรีส์ดราก้อนบอล
 ผู้เล่นจะนำเด็กที่ประกอบมาปะทะกันในสมรภูมิ 1-1
 ซึ่งผู้เล่นที่สามารถลดพลังชีวิตหรือจำนวนการ์ดในเด็กของอีกฝ่ายให้เหลือ 0 จะเป็นฝ่ายชนะ

ชนิดของการ์ด

การ์ดผู้นำ

ด้านหน้า



พลังโจมตี

ตัวเลขวัดระดับพลังเบื้องต้นของการ์ด
 การ์ดที่มีพลังโจมตีสูงกว่าในการปะทะกันจะ
 เป็นฝ่ายชนะ

สกิล

เอฟเฟกต์ต่างๆ ของการ์ด
 ในตัวอย่างนี้คือสกิล [ปลดลิมิต]

ชนิดของการ์ด

ชื่อการ์ด

รหัสการ์ด

เกรดการ์ด

หมวดสี

สังกัด

สัญลักษณ์บล็อก

เมื่อตรงตามเงื่อนไข การ์ดจะพลิกกลับและแข็งแกร่งขึ้น!

ด้านหลัง



พลังโจมตี

ชนิดของการ์ด

ชื่อการ์ด

รหัสการ์ด

เกรดการ์ด

สัญลักษณ์แห่งการตื่นรู้

สกิล

หมวดสี

สังกัด

สัญลักษณ์บล็อก

การ์ดนักสู้

ค่าร้าย

จำนวน Energy ทั้งหมดที่ต้องใช้ในการอัญเชิญการ์ดนักสู้จากมือ

ค่าร้ายเฉพาะสี

จำนวน Energy เจาะจงหมวดสีที่ถูกรวมในค่าร้ายทั้งหมด

พลังคอมโบ

มูลค่าการเสริมพลังโจมตีเมื่อใช้การ์ดนี้ต่อคอมโบ

หมวดสี

สังกัด

พลังโจมตี

ตัวเลขวัดระดับพลังเบื้องต้นของการ์ด การ์ดที่มีพลังโจมตีสูงกว่าในการปะทะกันจะเป็นฝ่ายชนะ

ชนิดของการ์ด

สกิล

เอฟเฟกต์ต่างๆ ของการ์ด

ชื่อการ์ด

รหัสการ์ด

เกรดการ์ด

สัญลักษณ์บล็อก



เกี่ยวกับหมวดสี

ผู้เล่นสามารถสังเกตหมวดสีของการ์ดได้โดยการดูเส้นที่ขอบของสัญลักษณ์ 5 เหลี่ยมนี้ และตัวอักษรตรงกลาง

R=แดง U=น้ำเงิน G=เขียว Y=เหลือง B=ดำ

อักษรและเลขต่างๆ สัญลักษณ์คือค่าร้ายเฉพาะสีของการ์ดนั้น



การ์ดตัวอย่างนี้อยู่ในหมวดสีแดง และมีค่าร้ายเฉพาะสีเป็นสีแดง 2 หน่วย

การ์ดเอกซตรา

ค่าร้าย

จำนวน Energy ทั้งหมดที่ต้องใช้ในการร้ายการ์ดเอกซตราจากมือ

ค่าร้ายเฉพาะสี

จำนวน Energy เจาะจงหมวดสีที่ถูกรวมในค่าร้ายทั้งหมด

หมวดสี

สังกัด

ชนิดของการ์ด

สกิล

เอฟเฟกต์ต่างๆ ของการ์ด

ชื่อการ์ด

รหัสการ์ด

เกรดการ์ด

สัญลักษณ์บล็อก



การประกอบเด็ก

แต่ละเด็กจะต้องประกอบไปได้

- การ์ดผู้นำ 1 ใบ
- การ์ดนักสู้และ/หรือการ์ดเอกซ์ตรา 50-60 ใบ
- แต้ม Energy 1 ใบขึ้นไป

การ์ดในแต่ละเด็กต้องเป็นหมวดสีเดียวกันกับการ์ดผู้นำที่เลือกไว้
หากผู้นำของคุณไม่มีหมวดสีใดสีหนึ่ง คุณไม่สามารถใส่การ์ดที่มีหมวดสีนั้นในเด็กของคุณ
คุณสามารถเลือกใส่การ์ดที่มีรหัสซ้ำกันได้มากที่สุด 4 ใบต่อเด็ก

1 การ์ด



การ์ดผู้นำ

50 – 60 การ์ด



การ์ดนักสู้



การ์ดเอกซ์ตรา

โซนต่างๆ บนสนาม

ในระหว่างเกม การ์ดต่างๆ จะถูกวางตามโซนดังนี้

LEADER AREA 1

- リーダーカードを置くエリアです。

BATTLE AREA 3

- バトルカードと、[フィールド] [エクストラカード] を置くエリアです。
- アクティブのリーダーカードがバトルエリアにあることで、[相手のリーダーカード] か [相手のバトルエリアにある レス] を対象に、アタックすることができます。
- バトルカードは登場したターンからアタックすることができます。

COMBO AREA 4

- 戦闘中、[手札のバトルカード] か [フィールドのアクティブのバトルカード] をこのエリアに置くことで、ダメージダメージについて、左端のコンボパワーが戦闘中のカードのパワー に加算されます。
- 各戦闘終了後、コンボエリアのカードはドロップエリアに置かれます。

ENERGY AREA 5

- エナジーやエナジーマーカーを置くエリアです。
- ゲーム開始時、後攻のプレイヤーは「エナジー」を置くことができます。
- このエリアに、表向きかつ上下逆に置かれたカードは「エナジー」として扱います。
- エナジーエリアにカードが置かれる時、前に指示がない場合、「表向き」でかつ「アクティブ」で置かれます。
- エナジーをレストにすることで、コストを支払うことができます。

DECK 2

- デッキを置くエリアです。
- デッキが0枚になったプレイヤーは敗北します。

DROP 6

- 戦闘でKOされたカードや使用したエクストラカードを置く場所です。

LIFE 7

- ライフを置くエリアです。
- ゲーム開始時、手札を引いた後、デッキの上からカードを1枚ずつ計8枚、内容を見ずに伏せたままこのエリアに置きます。(デッキの一番上にあつたカードが、ライフエリアの一番下になるように置きます)
- 相手のライフを0にしたプレイヤーはゲームに勝利します。

戦闘の手順

- 1. オフェンスステップ**
アタックしたプレイヤーが、以下を繰り返して行います。
• [起動] [戦闘中] [覚醒] のスキルを使用。
• コンボ。
- 2. ディフェンスステップ**
アタックを受けたプレイヤーが、以下を繰り返して行います。
• [起動] [戦闘中] [覚醒] のスキルを使用。
• コンボ。
- 3. ダメージステップ**
お互いのパワーを比べます。
アタックした側のパワーが相手と同じかそれを上回るなら、アタックした側の勝利です。
アタックした側が敗北した場合は、何も起こりません。バトルを終了します。

ターンの流れ

- 1. チャージフェイズ**
① 自分の場のすべてのカードをアクティブにします。
② デッキからカードを1枚引きます。
③ 手札を1枚選び、エナジーエリアに置くことができます。
- 2. メインフェイズ**
以下を好きな順番で行うことができます。
• 手札からバトルカードを使用し、登場させる。
• 手札からエクストラカードを使用し、スキルを発動する。
• カードの「起動」メイン [覚醒] のスキルを発動する。
• 相手のカードにアタックする。(後攻1ターン目から)
- 3. エンドフェイズ**

① โซนผู้นำ	วางการ์ดผู้นำของคุณในโซนนี้ 1 ใบ การ์ดผู้นำจะอยู่ในโซนนี้จนจบแมตช์
② โซนเด็ค	โซนเด็ค: วางเด็คของคุณในโซนนี้
③ สนามหลัก	วางการ์ดนักสู้ของคุณในโซนนี้
④ โซนคอมโบ	การ์ดนักสู้ที่คุณใช้ต่อคอมโบจะถูกวางในโซนนี้ เมื่อคุณนำการ์ดนักสู้จากมือหรือการ์ดนักสู้สถานะโจมตีบนสนามมาวาง คุณสามารถนำค่าพลังคอมโบของการ์ดนั้นไปเสริมการ์ดที่กำลังต่อสู้
⑤ โซน Energy	การ์ดและแต้ม Energy จะถูกวางในโซนนี้
⑥ โซน Drop	การ์ดที่ถูก KO ในการต่อสู้ รวมถึงการ์ดเอกซตราที่ใช้แล้วจะถูกส่งมาโซนนี้
⑦ โซน Life	วางการ์ด Life ของคุณในโซนนี้ ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องนำการ์ดบนสุด 8 ใบในเด็คมาวางเป็น Life ตอนเริ่มแมตช์ โดยไม่เปิดมองการ์ดเหล่านั้น

Game Setup

- ① สับเด็กของคุณแล้วนำการ์ดผู้นำและเด็กไปวางไว้ในโซนประจำ
- ② กำหนดผู้เล่นที่เริ่มก่อนและผู้เล่นที่เริ่มหลังโดยใช้วิธีเช่น เป่ายิ้งฉุบ
- ③ จั่วการ์ดบนสุดในเด็ก 6 ใบ
 - *ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายสามารถเลือกที่หัวมือใหม่ได้คนละหนึ่งรอบ
- ④ นำการ์ดบนสุดในเด็ก 8 ใบมาวางคว่ำไว้ในโซนไลฟ์โดยไม่มองหน้าการ์ด (การ์ดบนสุดในเด็กจะเป็นการ์ดล่างสุดในโซน Life)
- ⑤ ผู้เล่นที่เริ่มหลังจะได้รับแต้ม Energy พรี 1 หน่วย ซึ่งจะถูกส่งไปโซน Energy
- ⑥ พร้อมเริ่มเกมกันแล้วหละ! แมตช์จะเริ่มจากผู้เล่นที่ได้เริ่มก่อน

戦闘の手順

1. オフェンスステップ
アタックしたプレイヤーが、以下を繰り返します。
• [起動 戦闘中][覚醒]のスキルを使用。
• コンプ。
2. ディフェンスステップ
アタックを受けたプレイヤーが、以下を繰り返します。
• [起動 戦闘中][覚醒]のスキルを使用。
• コンプ。
3. デモジスステップ
お互いのパワーを計算します。
アタックした側のパワーが相手と同じかそれを上回るなら、アタックした側の勝利です。
アタックした側が敗北した場合は、何も起こりません。バトルを終了します。

ターンの流れ

1. チェンジフェイス
①自分の場のすべてのカードをアクティブにします。
②デッキからカードを1枚引きます。
③手札を1枚選び、エナジーエリアに置くことができます。
2. メインフェイス
以下を行なな順番で行なうことができます。
• 手札からバトルカードを使用し、登場させる。
• 手札からエクストラカードを使用し、スキルを起動する。
• カードの[起動 メイン][覚醒]のスキルを起動する。
• 相手のカードにアタックする。(敵1ターン目から)
3. エンドフェイス

เงื่อนไขชัยชนะ

ผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะชนะเกมเมื่อทำตามเงื่อนไขชัยชนะต่อไปนี้ได้อย่างหนึ่ง

- ① Life ฝ่ายศัตรูเหลือ 0
- ② ฝ่ายศัตรูเหลือการ์ดในเด็ก 0

*เมื่อเด็กของผู้เล่นเหลือการ์ด 0 ใบ เอฟเฟกต์ของการ์ดทั้งหมดจะเป็นโมฆะ และผู้เล่นนั้นจะพ่ายแพ้ทันที

กระบวนการและขั้นตอนการเล่น

เกมจะดำเนินในขั้นตอนต่อไปนี้ โดยเริ่มจากผู้เล่นที่ได้ไปก่อน

Charge Phase

- 1 เปลี่ยนการ์ดสถานะป้องกันทั้งหมดบนสนามฝ่ายคุณให้เป็นสถานะโจมตี

สถานะโจมตี และสถานะป้องกัน

โดยปกติแล้ว การ์ดนักสู้จะอยู่ในแนวตั้งเมื่อถูกอัญเชิญ ซึ่งก็คือสถานะโจมตี

เมื่อเลือกดำเนินการใดๆ เช่นการโจมตีหรือการป้องกัน การ์ดนั้นจะถูกเปลี่ยนเป็นแนวนอน ซึ่งก็คือสถานะป้องกัน



สถานะโจมตี



สถานะป้องกัน

- 2 จั่วการ์ด 1 ใบจากเด็ก

- 3 ส่งการ์ดจากมือคุณ 1 ใบไปวางในโซน Energy ในสถานะโจมตี แบบหงายหน้าและกลับหัว (คุณสามารถเลือกที่จะจบ Charge Phase โดยที่ไม่เพิ่ม Energy เลย)



Main Phase

คุณสามารถเลือกปฏิบัติขั้นตอน 1 - 4 ในลำดับใด และที่รอบก็ได้:

- 1 ร่ายและอัญเชิญการ์ดนักสู้จากมือ

คุณสามารถอัญเชิญการ์ดนักสู้จากมือโดยการเปลี่ยนการ์ดสถานะโจมตีในโซน Energy ของคุณให้เป็นสถานะป้องกันตามจำนวนทั้งหมดของค่าร้ายที่มูมบนซ้ายของการ์ด

การจ่ายค่าร้าย

ในเกมนี้ ผู้เล่นสามารถจ่ายค่าร้ายโดยการเปลี่ยนการ์ดสถานะโจมตีในโซน Energy ให้เป็นสถานะป้องกันตามจำนวนทั้งหมดของค่าร้ายที่มูมบนซ้ายของการ์ด

3 **ค่าร้าย** คุณสามารถใช้แต้ม Energy ในหมวดสีเดียวกันกับผู้นำของคุณเพื่อจ่ายค่าร้าย แต่ละแต้มสามารถทดแทนค่าร้ายได้ 1 หน่วย

ค่าร้ายเฉพาะส Energy ที่ใช้นั้น ไม่ว่าจะเป็นการ์ดหรือแต้ม ต้องมีหมวดสีเดียวกันและจำนวนเท่ากับค่าร้ายเฉพาะสของการ์ดที่ร้าย (ถ้ามี)



2 ร่ายการ์ดเอกซ์ตราจากมือ

คุณสามารถร่ายการ์ดเอกซ์ตราจากมือโดยการเปลี่ยนการ์ดสถานะโจมตีในโซน Energy ของคุณให้เป็นสถานะป้องกันตามจำนวนทั้งหมดของค่าร้ายที่มูมบนซ้ายของการ์ด

การ์ดเอกซ์ตราทั้งหมด (ยกเว้นการ์ด **フィールド**) จะถูกส่งไปโซน Drop หลังการใช้งาน

3 เปิดใช้สกิลของการ์ด

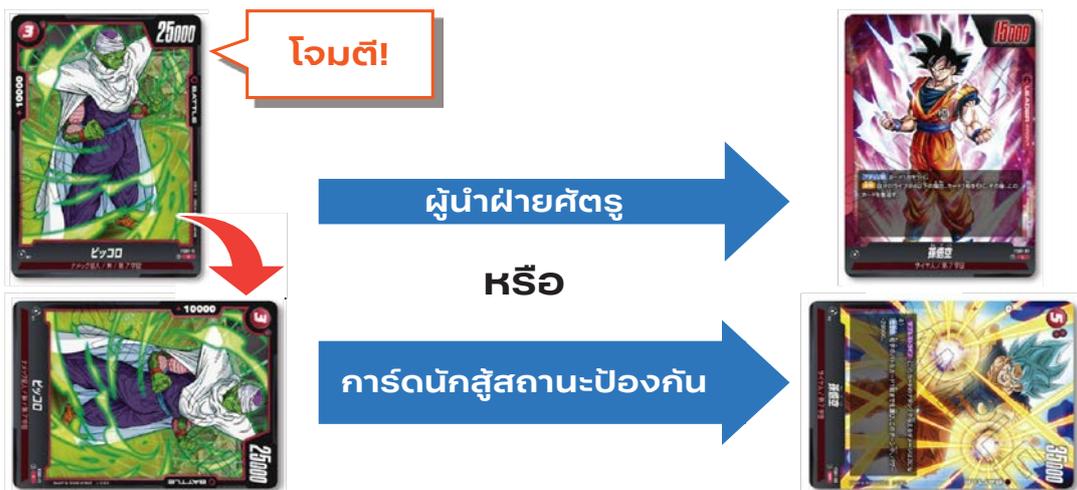
การ์ดบนสนามของคุณสามารถเปิดใช้สกิล **起動メイン** และ **覚醒** ในขั้นนี้ ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขสกิลต่างๆ ของการ์ด (ถ้ามี)

การใช้สกิล **覚醒**

คุณสามารถใช้สกิล **覚醒** ในช่วง timing ของสกิล **起動メイン** และ **起動戦闘中** สกิลนี้สามารถเปิดใช้ได้ในช่วงอิสระของ Main Phase คุณ รวมถึงช่วงต่อสู้ ช่วงโจมตีในเทิร์นคุณ หรือช่วงป้องกันในเทิร์นศัตรู

4 การประกาศโจมตีการ์ดผู้นำ หรือการ์ดนักสู้สถานะป้องกันฝ่ายศัตรู

คุณสามารถประกาศโจมตีการ์ดผู้นำหรือการ์ดนักสู้สถานะป้องกันฝ่ายศัตรูโดยการเปลี่ยนการ์ดผู้นำหรือการ์ดนักสู้สถานะโจมตีฝ่ายคุณให้เป็นสถานะป้องกัน



- *ผู้เล่นที่เริ่มก่อนจะไม่สามารถประกาศโจมตีในเทิร์นแรก
- *คุณไม่สามารถประกาศโจมตีการ์ดสถานะโจมตีอื่นๆ
- *การ์ดนักสู้สามารถประกาศโจมตีกันได้ในเทิร์นที่ถูกอัญเชิญ

ขั้นตอนการต่อสู้

1 ประกาศการโจมตี

คุณสามารถประกาศโจมตีด้วยการ์ดผู้นำหรือการ์ดนักสู้สถานะโจมตีของคุณ

เริ่มโดยการเปลี่ยนการ์ดผู้นำหรือนักสู้ของคุณเป็นสถานะป้องกันและประกาศการโจมตี

หลังจากนั้นคือการเลือกเป้าหมายการโจมตี

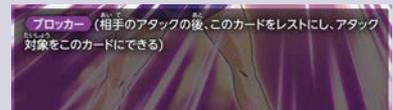
ซึ่งคุณสามารถเลือกเป็นการ์ดผู้นำหรือการ์ดนักสู้สถานะป้องกันฝ่ายศัตรู

นี่คือช่วงเวลาที่คุณสามารถใช้งานสกิล **アタック時** หรือสกิลอื่นๆ ที่มีเงื่อนไขเป็นการโจมตี

2 เปิดใช้สกิล **ブロッカー**

ผู้เล่นฝ่ายป้องกันสามารถเลือกเปิดใช้สกิล

ブロッカー (ถ้ามี)



3 ขึ้นโจมตี

ผู้เล่นฝ่ายโจมตีสามารถปฏิบัติขั้นตอนต่อไปนี้ที่รอบก็ได้

• ใช้สกิล **起動 戦闘中** หรือ **覚醒**

• ต่อคอมโบ

4 ขึ้นป้องกัน

ผู้เล่นฝ่ายป้องกันสามารถปฏิบัติขั้นตอนต่อไปนี้ที่รอบก็ได้

• ใช้สกิล **起動 戦闘中** หรือ **覚醒**

• ต่อคอมโบ

5 ขั้นตอนคำนวณความเสียหาย

เปรียบเทียบพลังโจมตีของการ์ดที่กำลังต่อสู้ การ์ดที่พลังโจมตีสูงกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ

ถ้าการ์ดฝ่ายโจมตีเอาชนะการ์ดผู้นำอีกฝ่าย



ฝ่ายป้องกันจะรับความเสียหาย 1 หน่วย

ฝ่ายป้องกันต้องนำการ์ดในโซน Life เพิ่มขึ้นมือ 1 ใบ

ถ้าการ์ดฝ่ายโจมตีเอาชนะการ์ดนักสู้อีกฝ่าย



การ์ดฝ่ายป้องกันที่พ่ายแพ้จะถูก KO และส่งไปโซน Drop ของเจ้าของเดิม

ถ้าการ์ดฝ่ายโจมตีพ่ายแพ้



การต่อสู้จะจบสิ้นทันที

ขั้นตอนการต่อคอมโบ



การ์ดนี้มีพลังโจมตี
25,000

+10,000 พลังคอมโบ

+10,000 พลังคอมโบ

+5,000 พลังคอมโบ

คุณสามารถนำค่าพลังคอมโบมาเสริมการ์ดที่กำลังทำการต่อสู้อยู่ในขั้นคำนวณความเสียหายโดยการส่งการ์ดนักสู้บนมือหรือบนสนามที่อยู่ในสถานะโจมตีไปสู่โซน Combo การ์ดในโซน Combo ทั้งสองฝ่ายจะถูกส่งไปโซน Drop เจ้าของเดิม

End Phase

ปฏิบัติช่วง End Phase ตามขั้นตอนต่อไปนี้:

- 1 ฝ่ายคุณเปิดใช้และทำตามเงื่อนไขของสกิลต่างๆ ที่ทำงานในช่วงสิ้นเทิร์น
- 2 ฝ่ายศัตรูเปิดใช้และทำตามเงื่อนไขของสกิลต่างๆ ที่ทำงานในช่วงสิ้นเทิร์น
- 3 ฝ่ายคุณปิดสกิลทั้งหมดที่มีการกำหนดเวลาจำกัด อย่างเช่น "... จนสิ้นเทิร์น"
- 4 ฝ่ายคุณปิดสกิลทั้งหมดที่มีการกำหนดเวลาจำกัด อย่างเช่น "... จนสิ้นเทิร์น"
- 5 เปลี่ยนเป็นเทิร์นศัตรู

อื่นๆ

ลำดับการเปิดใช้สกิล

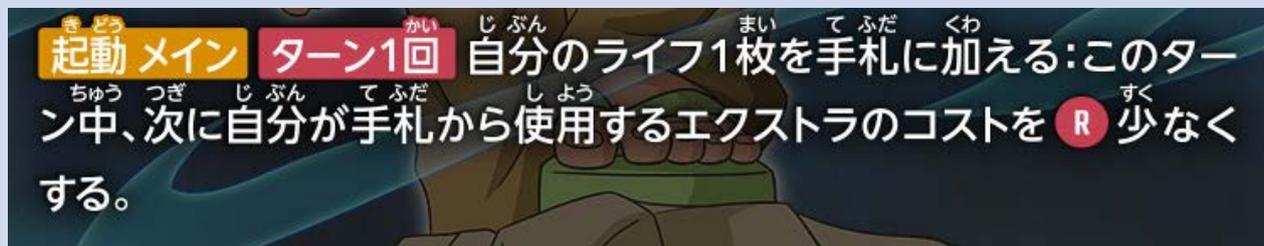
ในกรณีที่สกิลฝ่ายคุณมีช่วงการเปิดใช้เหมือนกัน คุณสามารถเลือกลำดับการใช้สกิลได้แบบอิสระ
ในกรณีที่สกิลฝ่ายคุณและฝ่ายศัตรูมีช่วงการเปิดใช้เหมือนกัน ฝ่ายที่กำลังดำเนินเทิร์นอยู่จะมีสิทธิ์ออกสกิลก่อน
อีกฝ่ายจะได้สิทธิ์หลังจากผู้เล่นที่กำลังดำเนินเทิร์นได้ประกาศใช้สกิลเสร็จทั้งหมด

สกิล [เมื่อถูก KO]

สกิล [เมื่อถูก KO] จะถูกเปิดใช้เมื่อการ์ดนั้นถูก KO และส่งไปโซน Drop เนื่องจากการต่อสู้หรือเอฟเฟกต์สกิล อย่างเช่น "... KO การ์ดนั้น"
การ์ดที่ถูกลดพลังโจมตีจนเหลือ 0 จะถูกส่งไปโซน Drop เช่นกัน แต่จะไม่สามารถเปิดใช้เอฟเฟกต์ [เมื่อถูก KO] ได้เนื่องจากไม่ได้นับว่าถูก KO

การลดค่ารายเฉพาะสี

เมื่อคุณเปิดใช้เอฟเฟกต์ที่ลดค่ารายเฉพาะสีของการ์ดใบหน้าที่คุณจะร้าย
ค่ารายโดยรวมของการ์ดนั้นจะลดลงตามมูลค่าเอฟเฟกต์ทันที



คำพลัง

บางสกิลอาจมีการระบุ "  +1" ไว้ โดยมีผลทำให้สามารถนำแต้ม Energy จากนอกเกมมาวางไว้ใต้อาคารที่กำหนดได้ นอกจากนี้อาจมีการระบุ "  -1" ไว้ด้วยเช่นกัน โดยต้องนำแต้ม Energy ที่อยู่ใต้อาคารที่กำหนดออกจากเกม

 ที่อยู่ใต้อาคารนักสู้ เมื่อการร่นนั้นถูกกำจัดออกจากสนามหลักก็จะถูกนำออกจากเกม

 ที่อยู่ใต้อาคารผู้นำ ไม่ว่าจะการร่นนั้นจะคว่ำหรือหงายก็สามารถใช้ต่อไปได้

 จะไม่ถูกนับเป็นแต้ม Energy

"  ของตัวเอง" หมายถึงจำนวน  ของการร่นผู้นำของตัวเองและจำนวน  ของการร่นนักสู้ของตัวเอง

อภิธานศัพท์

- スーパーコンボ** จำกัดการใส่การ์ด **スーパーコンボ** มากสุด 4 ใบต่อเด็ก
- クリティカル** เมื่อการร่นใบนี้สร้างความเสียหายโดยการโจมตีฝ่ายศัตรู การ์ด Life จะถูกส่งไปโซน Drop แทน
- ダブルストライク** การ์ดที่มีสกิลนี้จะสร้างความเสียหาย 2 หน่วยเมื่อโจมตี
- บล็อกเกอร์** หลังการประกาศโจมตีของฝ่ายศัตรู
คุณสามารถเปลี่ยนการ์ดใบนี้เป็นสถานะป้องกันเพื่อเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีเป็นการ์ดใบนี้แทน
- バリア** สกิลนี้จะทำให้ไม่ตกเป็นเป้าของสกิลการ์ดฝ่ายศัตรู
- 進化** สกิลนี้สามารถจ่ายค่ารายสกิลและอัญเชิญการ์ดได้โดยวางทับบนการ์ดที่กำหนดในสนามหลัก
- ドラゴンボール** การ์ดที่มีสกิลนี้จะสามารถใส่การ์ดที่มีหมายเลขการ์ดเดียวกันได้สูงสุด 7 ใบในเด็ก และใส่ได้รวมกันไม่เกิน 7 ใบ
- 起動メイン** สกิลนี้สามารถเปิดใช้งานได้เฉพาะในช่วง Main Phase ของคุณตอนที่ไม่ได้ต่อสู้
- 起動 戦闘中** สกิลนี้สามารถเปิดใช้งานได้ในขั้นโจมตีของเทิร์นคุณ หรือขั้นป้องกันของเทิร์นศัตรู
- 覚醒** สกิลนี้สามารถเปิดใช้งานได้ในทุกช่วงที่คุณสามารถเปิดใช้สกิล **起動メイン** หรือ **起動 戦闘中** อื่นๆ ถ้าหากสภาพเกมตรงตามเงื่อนไข "เมื่อ X" ในเอฟเฟกต์ของการ์ดใบนี้
- 登場時** สกิลนี้จะเปิดใช้งานเมื่อการร่นที่มีสกิลนี้ถูกอัญเชิญสำเร็จ
- アタック時** สกิลนี้จะเปิดใช้งานเมื่อการร่นที่มีสกิลนี้ทำการโจมตี
- ブロック時** สกิลนี้จะเปิดใช้งานเมื่อการร่นที่มีสกิลนี้ใช้งานสกิล **บล็อกเกอร์**
- KO時** สกิลนี้จะเปิดใช้งานเมื่อการร่นที่มีสกิลนี้ถูก KO เนื่องจากการต่อสู้หรือเอฟเฟกต์การ์ด
- 自分のターン終了時** สกิลนี้จะเปิดใช้งานในช่วง End Phase ของเทิร์นคุณ
- 相手のターン中** สกิลนี้จะเปิดใช้งานหรือออกเอฟเฟกต์ได้ในช่วงเทิร์นคุณ
- 自分のターン中** สกิลนี้จะเปิดใช้งานหรือออกเอฟเฟกต์ได้ในช่วงเทิร์นศัตรู



..... สกิลนี้จะเปิดใช้งานตลอดเวลา



..... สกิลนี้จะเปิดใช้งานเองถ้าหากสภาพเกมตรงตามเงื่อนไข "เมื่อ X" ในเอฟเฟกต์ของการ์ดใบนี้



..... หลังจากการร้าย การ์ดใบนี้จะอยู่บนสนามจนเมื่อคุณใช้การ์ดสนามอื่น



..... แด้ม Energy ที่วางไว้ใต้การ์ดเนื่องจากผลของสกิล



..... คุณสามารถเปิดใช้สกิลนี้ได้โดยการจ่าย Energy ตามค่าร้ายของการ์ด ซึ่งค่าร้ายนั้นจะขึ้นอยู่กับการ์ดแต่ละใบ