

DRAGON BALL SUPER CARD GAME

Manuale di Gioco Ver.1.31

Sito Ufficiale: www.dbs-cardgame.com

DRAGON BALL SUPER CARD GAME è...

DRAGON BALL SUPER CARD GAME ti proietta nell'intero Mondo di Dragon Ball!

Partecipa agli accesi combattimenti con le abilità **Risveglio**, prova le trasformazioni in Super Saiyan e le combinazioni di attacchi con multipli personaggi!

Visita la Pagina Ufficiale!



1 Introduzione

Questo è un gioco di carte per 2 giocatori in cui ognuno combatte l'uno contro l'altro con mazzi di 50 carte e 1 carta Leader. I giocatori svolgono i propri turni attaccando il leader dell'avversario. Il primo giocatore che riduce la vita del proprio avversario a 0 vince!

2 Come si Vince

1. Ridurre la vita del tuo avversario a 0.
***Vinci la partita nell'istante in cui l'avversario non ha carte rimaste nella sua Area delle Vite.**
2. Ridurre il mazzo del tuo avversario a 0.
***In una partita con mazzi dimostrativi, non perdi quando esaurisci le carte. Mischia assieme le carte dalla tua Area degli Scarti e dal tuo Warp per formare il tuo nuovo mazzo!**

3 Tipi di Carta

Carta Leader

Il leader della tua squadra, l'unica carta che combatterà al tuo fianco per tutta la partita. La carta si gira rivelando una forma più potente quando sei nei guai!



Tipo di Carta

Nome della Carta

Abilità

Potenza

Blocco

Icona Risveglio

Gira la tua carta
Risveglio

Nome del Personaggio

Tratto Speciale

Era

Num. Carta/Rarità/Colore



Potenziati usando Risveglio!

Icona Brama

Gira la tua carta
Brama

Usa Brama per evocare Shenron!



Tipo di Carta

Energia (Costo)



Costo di Colore (Costo Specifico)

Costo Totale

Il numero al centro rappresenta il costo totale. L'Energia usata per il costo deve includere almeno la stessa quantità di carte del medesimo colore delle sfere.

Carta Combattimento

Queste carte combattono a fianco del Leader. Esse combattono nell'Area di Combattimento e nell'Area Combo.

Energia (Costo)

Potenza della Combo

Energia della Combo (Costo)

Abilità

Potenza

Blocco



Tipo di Carta

Nome della Carta

Nome del Personaggio

Tratto Speciale

Era

Num. Carta/Rarità/Colore

Carta Extra

Queste carte hanno abilità che si attivano direttamente dalla tua mano. Esse vengono piazzate nell'Area degli Scarti dopo l'utilizzo.

Energia (Costo)



Tipo di Carta

Nome della Carta

Abilità

Blocco

Num. Carta/Rarità/Colore

4 Sequenza di Gioco

1. Fase di Ricarica

Pesca una carta e carica la tua Energia!



*Non far vedere le carte nella tua mano al tuo avversario!

2. Fase Principale

Gioca le carte Combattimento dalla tua mano!
Usa le abilità della carta!



Attacca la carta Leader del tuo avversario per infliggergli danno!



3. Fase Finale

Il tuo turno è finito!
Preparati per il turno del tuo avversario!



5 Fondamentali

1 Carta Leader

2 Mazza da 50 carte

*I mazzi dimostrativi possono avere meno carte.

★ Regole di Costruzione

- Un totale di 50 carte che comprende solo carte Combattimento e carte Extra
- Le carte Leader non sono ammesse in un mazzo
- Massimo 4 copie della stessa carta in un mazzo

6 Preparazione

1. Piazza la tua carta Leader scoperta nella tua Area Leader in Modalità Attiva. Poi piazza il tuo mazzo coperto nella tua area del mazzo.

2. Stabilisci col tuo avversario chi dei due inizia, in modo casuale.

3. Pesca 6 carte dal tuo mazzo. Queste carte sono la tua mano!

4. Hai 1 opportunità di ripescare!

☆ Mischia nel tuo mazzo un qualsiasi numero di carte dalla tua mano e pesca altrettante carte.

5. Piazza 8 carte dalla cima del tuo mazzo nella tua Area delle Vite coperte.

☆ Non puoi guardare le carte nella tua Area delle Vite durante la partita.

6. Inizia la partita!

Guarda il retro per informazioni dettagliate sulle procedure di gioco!



Sequenza di Gioco

Ogni turno procede in ordine dal punto ① fino al punto ③.
I giocatori svolgono i propri turni a vicenda.

1 Fase di Ricarica

Rinnova le tue carte e carica la tua energia!

1. Metti tutte le tue carte che sono in Modalità Sposata (girate lateralmente) in Modalità Attiva (posizione verticale).
2. Pesca una carta dal tuo mazzo. (Se è il tuo primo turno e hai iniziato la partita, salta questo passaggio. Non c'è limite al numero di carte che puoi avere nella tua mano.)
3. Scegli una carta dalla tua mano e mettila nella tua Area delle Energie scoperta in Modalità Attiva. (Puoi scegliere di non mettere una carta nella tua Area delle Energie. Non c'è limite al numero di carte che puoi avere nella tua Area delle Energie.)



2 Fase Principale

Durante la Fase Principale, puoi effettuare le seguenti azioni quante volte vuoi!

• Gioca le Carte Combattimento dalla tua mano

Puoi rivelare una carta Combattimento dalla tua mano, mettere un numero di energie pari al costo totale della carta in Modalità Sposata, poi giocare la carta Combattimento nella tua Area di Combattimento in Modalità Attiva. Se c'è un costo colorato nel costo d'energia della carta, il pagamento del costo deve includere inoltre almeno lo stesso numero di energie dello stesso colore di quel costo colorato.

Esempio: Vuoi giocare una carta con un costo totale di ②. Per pagare il costo, scegli due carte nella tua Area delle Energie, una rossa e un'altra di un qualsiasi colore, e mettile entrambe in Modalità Sposata.

Non c'è limite al numero di carte Combattimento che puoi giocare nella tua Area di Combattimento.

• Attivare le Abilità delle Carte

Se la tua carta Leader, le carte Combattimento nella tua Area di Combattimento o le carte Extra nella tua mano hanno abilità **Attivazione: Principale**, puoi attivarle durante questa fase.

Evoluzione, **EX-Evoluzione**, **Xeno-Evoluzione**, **Unione**, **Reame Supremo**, **Oscuro Reame Supremo**, **Scambio**, **Risveglio** e **Brama** possono tutte essere attivate durante la tua Fase Principale.

Se l'abilità presenta un costo, pagalo per attivare l'abilità.

Esempio: Se il costo dell'abilità è ①, scegli due carte nella tua Area delle Energie, una rossa e un'altra di un qualsiasi colore, e mettile entrambe in Modalità Sposata per pagare il costo. Puoi pagare le abilità delle carte Extra mettendo un numero di carte nella tua Area delle Energie in Modalità Sposata fino a eguagliare il costo della carta Extra che vuoi giocare.

Dopo aver giocato una carta Extra, mettila nella tua Area degli Scarti.

Puoi attivare le carte Extra con **Terreno** durante la tua Fase Principale.

Quando giochi le carte Extra con **Terreno**, piazzale nella tua Area di Combattimento in Modalità Attiva.

• Combattimento

Metti la tua carta Leader o una carta Combattimento nella tua Area di Combattimento in Modalità Sposata, poi scegli come bersaglio dell'attacco la carta Leader del tuo avversario o una delle carte Combattimento in Modalità Sposata nella sua Area di Combattimento. Una volta scelta la carta vuoi attaccare, il combattimento ha inizio! Il tuo avversario può scegliere ora di attivare **Bloccante** su una qualsiasi delle sue carte.

*Le carte possono attaccare appena vengono giocate.

*Se inizi la partita, non puoi attaccare durante il tuo primo turno.

• Procedi alla Fase Finale

Dopo aver terminato la tua Fase Principale, procedi alla Fase Finale.

3 Fase Finale

Procedi al turno del tuo avversario.



Usa la tua Energia per pagare i costi e giocare le Carte Combattimento!

Passa da Modalità Attiva a Modalità Sposata e

Attacca!



Modalità Attiva Modalità Sposata

Combattimenti

Quando le carte vanno all'attacco, inizia il combattimento!
Un singolo combattimento va dal punto 1 al punto 3.

1. Interfase di Attacco

Puoi effettuare le seguenti azioni quante volte vuoi!

• Combo

Puoi mettere le carte Combattimento dalla tua mano o dalla tua Area di Combattimento (finché sono in Modalità Attiva) nella tua Area Combo. Controlla il paragrafo Combo su questa pagina per maggiori dettagli.

• Attivare le Abilità delle Carte

Puoi attivare le abilità **Attivazione: Combattimento** della tua carta Leader, delle carte Combattimento nella tua Area di Combattimento e delle carte Extra nella tua mano.

Puoi attivare anche **Risveglio** e **Brama** durante l'Interfase di Attacco.

• Procedi all'Interfase di Difesa

Una volta terminata l'Interfase di Attacco, procedi all'Interfase di Difesa.

2. Interfase di Difesa

Il tuo avversario può effettuare le seguenti azioni quante volte vuole!

• Combo

Il tuo avversario può mettere le carte Combattimento dalla sua mano o dalla sua Area di Combattimento (finché sono in Modalità Attiva) nella sua Area Combo. Controlla il paragrafo Combo su questa pagina per maggiori dettagli.

• Attivare le Abilità delle Carte

Il tuo avversario può attivare le abilità **Attivazione: Combattimento** della sua carta Leader, delle carte Combattimento nella sua Area di Combattimento e delle carte Extra nella sua mano.

Egli può attivare anche **Risveglio** e **Brama** durante l'Interfase di Difesa.

• Procedi all'Interfase di Danno

Una volta terminata l'Interfase di Difesa, procedi all'Interfase di Danno.

3. Interfase di Danno

Confronta la potenza delle carte che attaccano con quella delle carte che difendono!

Prendi la potenza della carta con cui stai attaccando e aggiungila alla potenza totale delle carte presenti nella tua Area Combo. Poi fai la stessa cosa per le carte che difendono del tuo avversario.

La carta con la potenza più alta vince il combattimento!

(In caso di pareggio, vince l'attaccante. L'attaccante non subisce danno se perde il combattimento.)

Se la carta con cui stai attaccando vince, effettua le seguenti azioni:

- Se hai attaccato la carta Leader del tuo avversario, infliggigli 1 danno! (Per ogni danno che riceve, il tuo avversario prende una carta dalla sua vita e l'aggiunge alla sua mano.)
- Se hai attaccato una delle carte Combattimento del tuo avversario, metti KO quella carta!

Le carte messe KO vengono piazzate nell'Area degli Scarti del loro proprietario.

Poi piazza tutte le carte presenti in ogni Area Combo nell'Area degli Scarti del loro proprietario.

Combo

Metti le carte Combattimento dalla tua mano o dall'Area di Combattimento (purché siano in Modalità Attiva) nella tua Area Combo per effettuare delle combo!
(Effettuare una combo non equivale a giocare una carta.)

Durante l'interfase di Danno, le carte che hai messo nella tua Area Combo aumentano la potenza della carta con cui tu stai attaccando!

Il numero sotto al costo d'energia di una carta Combattimento è la sua potenza quando usata come combo! Se questo numero presenta un costo sotto di esso (il piccolo numero vicino al segno più), metti altrettante carte nella tua Area delle Energie in Modalità Sposata per metterla nella tua Area Combo.



Non c'è limite al numero di carte che puoi mettere nella tua Area Combo, ma fai solo in modo di piazzarle una alla volta!

Lato che Attacca

20000+5000+5000+10000=40000 Punti Totali!



Dalla tua Area di Combattimento alla tua Area Combo!

Dalla tua mano alla tua Area Combo!

Lato che Difende

15000+10000=25000 Punti Totali!



Dalla tua Area di Combattimento alla tua Area Combo!

L'Attaccante
Vince!!

L'Interfase di Danno conclude il Combattimento.
Il giocatore di turno continua la propria Fase Principale.

Visita il sito ufficiale per maggiori informazioni!

www.dbs-cardgame.com



*Le tariffe per l'uso dei dati per accedere al sito sono di competenza del singolo utente.

Dragon Ball Super Card Game – Domande Frequenti e Glossario

Domande Frequenti

Trova qui le risposte alle domande frequenti.

- D1. Due o più delle mie abilità **Auto** si sono attivate contemporaneamente. Cosa accade?
R1. Attivale una alla volta nell'ordine da te scelto.
- D2. Una mia abilità **Auto** e un'abilità **Auto** del mio avversario si sono attivate contemporaneamente. Cosa accade?
R2. Attiva l'abilità **Auto del giocatore di turno (il giocatore che sta giocando il turno in corso), poi attiva l'abilità **Auto** dell'altro giocatore.**
- D3. Un'abilità **Auto** si attiva nel mezzo della risoluzione di un'altra abilità. Cosa accade?
R3. Finisci di risolvere l'abilità che ancora non ha finito di risolvere, poi risolvi l'abilità **Auto.**
- D4. Avviene prima un'abilità **Contro:○○** o un'abilità **Auto** del mio avversario che si è attivata in seguito alla ○○?
R4. L'abilità **Contro:○○ si attiva per prima.**
- D5. Avviene prima un'abilità **Contro:Giocata** o pagare il costo d'energia della carta Combattimento per cui la **Contro:Giocata** è stata attivata in risposta?
R5. Pagare il costo d'energia della carta Combattimento giocata avviene prima.
La situazione si svolge nel modo seguente:
1. Rivela la carta Combattimento che vuoi giocare dalla tua mano, paga il suo costo d'energia e annuncia che la stai giocando.
2. L'abilità **Contro:Giocata** viene pagata e attivata.
3. L'abilità **Contro:Giocata** viene risolta.
4. La carta Combattimento viene messa nell'Area di Combattimento ed è ora in gioco.
- D6. Quando viene giocata una carta sopra un'altra, in quale posizione viene giocata?
R6. La stessa posizione in cui si trova la carta sulla quale viene giocata.
Per esempio, una carta giocata su una carta in Modalità Sposata entra in gioco in Modalità Sposata.
- D7. Quando una carta che ha altre carte sotto di essa viene fatta tornare in mano o nel mazzo del suo proprietario, cosa accade alle carte sotto di essa?
R7. Vengono messe nell'Area degli Scarti del loro proprietario.
- D8. Avviene prima un'abilità che si attiva quando una carta attacca o **Bloccante** ?
R8. L'abilità che si attiva quando una carta attacca avviene prima.
- D9. Durante un combattimento, se una carta viene messa in Modalità Attiva dopo essere stata attaccata, il combattimento termina?
R9. No, non termina. Anche se la carta viene messa in Modalità Attiva, il combattimento prosegue.
- D10. Dove finiscono le carte che vengono mandate nel Warp?
R10. Altrove rispetto all'Area del Mazzo e all'Area degli Scarti in modo che può facilmente essere distinto come Warp.
- D11. Quando aggiungo carte specifiche dal mio mazzo alla mia mano, devo mostrarle al mio avversario?
R11. Sì. Quando aggiungi carte specifiche alla tua mano, devi mostrarle al tuo avversario.
- D12. Gioco una carta Combattimento che dice " **Auto** **Legame 2** Quando giochi questa carta, pesca 1 carta." mentre avevo già una carta Combattimento nella mia Area di Combattimento prima di giocarla. Pesca 1 carta?
R12. Sì.
- D13. Attivo " **Scambio 5** ○○○:«Stirpe di Goku»" con un costo d'energia pari a 5 su una delle mie carte Combattimento. Posso scegliere di non giocare la carta Combattimento specificata dalla mia mano?
R13. Sì, puoi. Se lo fai, la carta Combattimento con l'abilità **Scambio che hai attivato tornerà in mano al suo proprietario.**
- D14. Se una carta in Modalità Sposata attiva **Brama**, cambia la posizione quando viene girata?
R14. Rimane in Modalità Sposata.
- D15. È possibile includere 8 o più carte con **Dragon Ball** nel proprio mazzo e/o mazzo secondario?
R15. No, non puoi.
Puoi includere in totale un massimo di 7 carte con **Dragon Ball** tra il tuo mazzo e mazzo secondario.

Altre Regole

►Tipi di Parentesi

Le parentesi usate nelle descrizioni delle abilità hanno i seguenti significati:

< > ⇒ Nome del Personaggio () ⇒ Tratto Speciale { } ⇒ Nome della Carta [] ⇒ Tipo di Abilità
_ : ⇒ Costo della Carta (Costo dell'Abilità) e/o condizioni () ⇒ Testo Esplicativo

►Ereditare i Cambiamenti di Potenza e Posizione

Quando si giocano delle carte sopra altre carte con **Evoluzione** e abilità simili o quando si gira una carta per via di **Risveglio** o **Brama**, solo i cambiamenti alla potenza e alla posizione vengono mantenuti (a meno che non sia specificato diversamente).
Esempio 1: Giochi una carta sopra un'altra carta in Modalità Sposata tramite **Evoluzione**. Essa entra in gioco in Modalità Sposata.
Esempio 2: Giochi una carta sopra un'altra carta che ha attivato " **Auto** Questa carta ottiene +5000 potenza e **Doppio Colpo** fino alla fine del turno." La carta che hai giocato sopra mantiene l'aumento di +5000 potenza, ma non **Doppio Colpo**.

►Prendere il Controllo di Altre Carte

Una carta di cui hai preso il controllo viene spostata nella tua Area di Combattimento senza cambiare Modalità. Essa viene considerata come se fosse una delle tue carte.

Quando una carta di cui hai preso il controllo si sposta in una qualsiasi altra area diversa dall'Area di Combattimento o dall'Area Combo, viene messa nella corrispondente area del suo proprietario.

Esempio: Quando una carta di cui hai preso il controllo viene messa KO, va piazzata nell'Area degli Scarti del suo proprietario.

►Ridurre a Potenza Zero

Se la potenza di una carta Combattimento viene ridotta a zero o meno, viene messa KO.

Se la potenza di una carta Leader viene ridotta a zero o meno, non accade nulla e la carta rimane in gioco.

Esempio: Una carta Leader con potenza 10000 subisce un effetto che ne riduce la potenza di -15000. La potenza della carta Leader è ora -5000.

►Icane dei Costi delle Abilità

Alcuni costi delle abilità appaiono come icone, come questa: ①

Il numero all'interno della ○ indica quante carte nella tua Area delle Energie devi scegliere e mettere in Modalità Sposata.

Esempio: ③ significa che devi scegliere 3 carte nella tua Area delle Energie e metterle in Modalità Sposata.

A volte, un costo di un'abilità includerà una o più icone ○ colorate.

Queste icone indicano che devi scegliere carte energia dello stesso colore dell'icona e metterle in Modalità Sposata.

Esempio: ○○ significa che devi scegliere due carte energia blu nella tua Area delle Energie e metterle in Modalità Sposata.

Termini

►Carte Combattimento

Un tipo di carta. Quando una carta si riferisce a una carta Combattimento, considera che si sta riferendo a una carta Combattimento nella tua Area di Combattimento o nell'Area di Combattimento del tuo avversario.

►Modalità Attiva e Modalità Sposata

Le posizioni delle carte. Le carte in posizione verticale sono in Modalità Attiva. Le carte in posizione orizzontale sono in Modalità Sposata.

►Mettere KO

Una carta Combattimento distrutta in combattimento o da un'abilità viene messa KO. Le carte messe KO vengono piazzate nell'Area degli Scarti del loro proprietario.

►Energia

Si riferisce alle carte piazzate in un'Area delle Energie di un giocatore.

►Vita

Si riferisce alle carte piazzate nell'Area delle Vite di un giocatore.

►Abilità

Si riferisce ai testi presenti sulle carte che solitamente hanno effetto nell'Area di Combattimento. Oltre i seguenti tre tipi di abilità, ci sono anche alcune parole chiave.

Controlla la sezione parole chiave per ulteriori informazioni.

Attivazione: Abilità che scegli di attivare.

Auto: Abilità che si attivano automaticamente quando si verifica la condizione specificata, indipendentemente da chi sia il giocatore di turno.

Continuo: Le abilità che offrono un effetto continuo durante il tempo specificato, indipendentemente da chi sia il giocatore di turno.

►Una Volta per Turno

Indica abilità che possono essere attivate una sola volta per turno.

Parole Chiave

►Risveglio

Un'abilità attivazione che puoi attivare nel tuo turno durante la tua Fase Principale e/o Interfase di Attacco e durante l'Interfase di Difesa del turno del tuo avversario dopo che si è verificata la condizione specificata. Le carte che vengono girate tramite **Risveglio** mantengono ogni cambiamento relativo a potenza e posizione che avevano prima di girarsi.

►Terreno

Un'abilità attivazione che puoi attivare sulle carte della tua mano durante la tua Fase Principale. Le carte con **Terreno** vengono messe nell'Area di Combattimento dopo l'attivazione. Alcune carte Extra con **Terreno** hanno anche altre abilità. Queste abilità sono attive solo quando le carte con tale abilità vengono piazzate nell'Area di Combattimento.

Se attivi un'altra abilità **Terreno**, piazza la carta precedente con **Terreno** nella tua Area degli Scarti.

►Bloccante

Un'abilità auto che si attiva quando il tuo avversario attacca. Mettendo una carta con **Bloccante** in Modalità Sposata, puoi cambiare il bersaglio di un attacco dell'avversario con quella carta.

►Vendetta

Vendetta è un'abilità auto che recita "Quando questa carta viene attaccata, metti KO la carta attaccante dopo il combattimento."

►Indistruttibile

Un'abilità continua. Le carte con **Indistruttibile** non possono essere messe KO né rimosse dall'Area di Combattimento delle abilità delle carte del tuo avversario o tramite il combattimento.

►Barriera

Un'abilità continua. Le carte con **Barriera** non possono essere scelte dalle abilità delle carte del tuo avversario.

►Critico

Un'abilità continua. Quando una carta con **Critico** infligge danno al tuo avversario, quest'ultimo mette le carte dalla propria Area delle Vite nella sua Area degli Scarti invece che nella sua mano.

►Doppio Colpo, Triplo Colpo e Quadruplo Colpo

Abilità continua. Queste abilità aumentano l'ammontare di danno inflitto alla vita del tuo avversario quando sconfiggi la sua carta Leader in combattimento. **Doppio Colpo** infligge due danni, **Triplo Colpo** infligge tre danni e **Quadruplo Colpo** infligge quattro danni. (Se una carta ha più abilità del tipo Colpo, usa solo l'abilità che infligge più danno.)

►Doppio Attacco e Triplo Attacco

Abilità auto che rimettono le carte Combattimento in Modalità Attiva dopo che attaccano, consentendo loro di attaccare due o perfino tre volte in un solo turno. **Doppio Attacco** mette una carta Combattimento in Modalità Attiva dopo un combattimento una volta per turno, mentre **Triplo Attacco** lo fa due volte.

►Contro

Le abilità che attivi dalla tua mano in risposta a un'azione specifica del tuo avversario. Esempio: **Contro:Giocata** viene attivata in risposta al tuo avversario che gioca una carta Combattimento o che attiva/risolve un'abilità quando una carta Combattimento entra in gioco. **Contro:Attacco** può essere attivato in risposta all'attacco del tuo avversario. (Anche se usi **Contro:Attacco** per annullare un attacco, qualsiasi abilità che si attiva attaccando avviene comunque.)
Le carte **Contro**, a meno che non sia specificato diversamente, vengono messe nell'Area degli Scarti del loro proprietario dopo l'utilizzo.

►Evoluzione (EX-Evoluzione)

Abilità attivazione che puoi attivare dalla tua mano durante la tua Fase Principale. Le carte con **Evoluzione** possono essere giocate sopra la carta Combattimento specificata pagando il costo specificato. Le carte giocate con **Evoluzione** ed **EX-Evoluzione** mantengono solo i cambiamenti relativi a potenza e posizione delle carte su cui vengono giocate.

►Pedine

Carte Combattimento create da determinate abilità. Proprio come le normali carte Combattimento, le pedine possono attaccare ed effettuare delle combo (posto che abbiano una potenza di combo e un costo di combo). Se una pedina viene messa in un'area diversa da un'Area di Combattimento o un'Area Combo, cessa d'esistere.

►Warp

Il Warp è un'area e ogni giocatore ne ha una. Quando una carta viene piazzata nel Warp di un giocatore, fai in modo di metterla separata dall'Area del Mazzo e dell'Area degli Scarti. Le carte in un Warp sono scoperte e sono informazioni pubbliche che possono essere controllate da qualsiasi giocatore.

►Unione, Unione-Potara, Unione-Fusione e Unione-Assorbimento

Unione è un'abilità attivazione che puoi attivare durante la tua Fase Principale. **Unione-Potara** può essere attivata dalla tua mano. Pagando il costo specificato dall'abilità, puoi giocare la carta sopra le carte Combattimento specificate mettendole assieme in un'unica pila come fossero una singola carta Combattimento in Modalità Attiva. Una carta giocata con **Unione-Potara** mantiene tutti i cambiamenti relativi alla potenza delle carte piazzate sotto di essa. **Unione-Fusione** può essere attivata dalla tua mano. Pagando il costo specificato e piazzando le carte specificate con la stessa potenza dalla tua mano nella tua Area degli Scarti, puoi giocare una carta Combattimento in Modalità Attiva. **Unione-Assorbimento** può essere attivata sulle carte che vengono giocate nell'Area di Combattimento. Pagando il costo specificato e piazzando le carte dalle aree specificate sotto una carta con quest'abilità, puoi cercare una determinata carta del tuo mazzo e giocarla sopra questa carta con **Unione-Assorbimento**. Una carta giocata tramite **Unione-Assorbimento** mantiene tutti i cambiamenti relativi a potenza e posizione delle carte sotto di essa.

►Reame Supremo

Un'abilità attivazione che può solo essere attivata dalla tua mano durante la tua Fase Principale quando il numero di carte nella tua Area degli Scarti è pari o superiore al numero specificato. Mandando nel tuo Warp tutte le carte dalla tua Area degli Scarti, puoi giocare la carta con **Reame Supremo**. Se lo fai, comunque, devi mandarla nel tuo Warp alla fine del turno. **Reame Supremo** può essere attivato una sola volta per turno.

►Xeno-Evoluzione

Un'abilità attivazione che può essere attivata dalla tua mano durante la tua Fase Principale. Puoi giocare le carte con **Xeno-Evoluzione** in Modalità Attiva pagando il costo specificato e mandando le carte specificate dalla tua Area di Combattimento al tuo Warp.

►Supremo

Un'abilità continua che riguarda la costruzione del mazzo. Puoi includere una sola carta con **Supremo** nel tuo mazzo.

►Super Combo

Un'abilità continua che riguarda la costruzione del mazzo. Puoi includere solo fino a quattro carte con **Super Combo** nel tuo mazzo.

►Colpo Vincente

Un'abilità continua. Quando infliggi danno al tuo avversario attaccando con una carta che ha **Colpo Vincente**, vinci la partita.

►Guerriero dell'Universo 7

Un'abilità continua. Tutte le tue carte (Universo 7) in qualunque area vengono considerate come se i loro costi non fossero specifici.

►Deviare

Un'abilità continua. Le carte con **Deviare** sono immuni alle abilità **Contro:Giocata**.

►Legame

Un'abilità **Legame** ha effetto solo se hai ○ o più carte Combattimento nella tua Area di Combattimento. Se l'abilità specifica un particolare tipo di carta (per esempio, **Legame 2** «Namecciano»), si applica solo se hai due o più carte Combattimento del tipo specificato nella tua Area di Combattimento.

►Scambio

Un'abilità attivazione che puoi attivare durante la tua Fase Principale dalla tua Area di Combattimento. Pagando il costo specificato dall'abilità, puoi scegliere una delle carte Combattimento specificate dalla tua mano e giocarla, poi fai tornare la carta Combattimento che ha attivato **Scambio** in mano al suo proprietario.

►Oscuro Reame Supremo

Se il numero di carte nere nella tua Area degli Scarti è pari o superiore al numero specificato a fianco dell'abilità (per esempio, 7 o più carte nere per **Oscuro Reame Supremo 7**), puoi attivare quest'abilità dalla tua mano nella tua Fase Principale. Mandando nel tuo Warp tutte le carte dalla tua Area degli Scarti, puoi giocare la carta tramite **Oscuro Reame Supremo**. **Reame Supremo 6** **Oscuro Reame Supremo** possono essere attivati una sola volta per turno.

►Tunnel Spaziale

Un'abilità continua. Ti consente di attivare **Reame Supremo** e **Oscuro Reame Supremo** fino a due volte per turno.

►Raffica

Quando desideri usare **Raffica**, devi mettere il numero di carte specificato dall'abilità dalla cima del tuo mazzo nella tua Area degli Scarti per attivarla. (Per esempio, devi mettere le prime 5 carte del tuo mazzo nella tua Area degli Scarti per attivare un'abilità **Raffica 5**.)

►Fulgore

Le abilità **Fulgore** hanno effetto solo quando il numero di carte nella tua Area degli Scarti è pari o superiore al numero specificato dall'abilità. (Per esempio, un'abilità **Fulgore 5** ha effetto solo quando hai 5 o più carte nella tua Area degli Scarti.)

►Brama

Un'abilità attivazione che puoi attivare durante la tua Fase Principale o Interfase di Attacco e durante l'Interfase di Difesa del tuo avversario. Devi avere 7 carte con **Dragon Ball** nella tua Area degli Scarti per attivarla. Quando giri una carta con **Brama**, la sua posizione rimane immutata e mantiene i cambiamenti alla potenza.

►Dragon Ball

Un'abilità continua che ha impatto sulla costruzione del mazzo. Puoi includere un massimo di 7 carte con **Dragon Ball** tra il tuo mazzo e il tuo mazzo secondario.