

DRAGON BALL SUPER CARD GAME

MANUEL DE JEU ver 1.2

Site web officiel: www.dbs-cardgame.com

Dragon Ball Super Jeu de cartes à collectionner

DRAGON BALL SUPER CARD GAME est un jeu de cartes qui va vous permettre de plonger dans l'univers infini de Dragon Ball! Prenez part aux combats sans pitié des personnages de la série, faites-les s'éveiller et se transformer en Super Saliyans, et effectuez des attaques couplées à des Combos spectaculaires!

Visitez la page officielle!



1 INTRODUCTION

Dragon Ball Super Jeu de cartes à collectionner est un jeu de cartes se jouant à deux. Chaque joueur s'affronte avec un deck de cinquante cartes plus une carte Leader. Chaque joueur joue à tour de rôle, et le premier qui parvient à descendre son adversaire à zéro point de vie remporte la bataille!

2 COMMENT GAGNER

- Faites tomber votre adversaire à zéro point de vie.
*Vous remportez la partie dès que votre adversaire a 0 point de vie.
- Réduisez le deck de votre adversaire à zéro carte.
*Si vous vous retrouvez à zéro carte lors de parties avec des demi-decks, mélangez les cartes de votre Zone de Dispersion et de votre Dimension parallèle ensemble et utilisez-les en tant que votre nouveau deck.

3 LES TYPES DE CARTES

Carte Leader

Votre Leader! Mais aussi la carte qui se battra à vos côtés tout le long de la partie. Elle s'éveille lorsque vous vous retrouvez en situation difficile!



Leader : Face

- Nom
- Capacité
- Puissance
- Personnage
- Origine
- Ère
- Numéro/Rareté/Couleur



Symbole d'Éveil

Leader : Dos



Augmentez votre puissance en vous éveillant!!

Carte de Combat

Cartes combattant au côté de votre Leader. Elles se battent dans la Zone de Combat et de Combo!



- Énergie (Coût)
- Puissance Combo
- ComboÉnergie (Coût)
- Capacité
- Puissance
- Type
- Nom
- Personnage
- Origine
- Ère

Numéro/Rareté/Couleur

Énergie (Coût)



Coût Indiqué

Le chiffre du milieu indique le coût total.
*Vous devez payer au moins autant de sources d'énergie de la couleur indiquée par le coût de couleur.

Coût total

Carte Extra

Le chiffre du milieu indique le coût total et les sphères de couleur indiquent le coût de couleur.
*Le coût total payé doit inclure au moins autant de sources d'énergie de la même couleur que le coût de couleur.



- Énergie (Coût)
- Capacité
- Type
- Nom

Numéro/Rareté/Couleur

4 DÉROULEMENT DU JEU

1. Phase de Recharge

Piochez une carte et rechargez votre énergie!

2. Phase principale

Jouez les cartes que vous avez en main! Vous pouvez utiliser leurs capacités!

3. Phase de Fin

Fin de votre tour! À votre adversaire de jouer!



*Ton adversaire ne doit pas voir les cartes que tu as en main!



5 MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 1 carte Leader
- Un deck de 50 cartes
*25 cartes pour un demi-deck.

★ Conditions de construction de deck

- Un total de cinquante cartes Extra et de Combat.
- Cartes Leader interdites dans le deck.
- Même carte autorisée seulement en quatre exemplaires dans le même deck.

6 PRÉPARATIFS

- Placez votre carte Leader de face et en mode Action dans la Zone du Leader, puis mélangez votre deck et placez-le face cachée dans la Zone du Deck.
- Décidez au hasard de qui va commencer à jouer.
- Piochez six cartes depuis votre deck. Elles composent votre main.
- Vous pouvez repiocher une fois votre main!
☆ Retournez les cartes dont vous ne voulez pas dans votre deck, remélangez-le et repiochez le même nombre de cartes.
- Placez les huit premières cartes du dessus de votre deck dans votre Zone de Vie.
☆ Vous ne pouvez pas regarder ces cartes durant la partie.
- Début de la partie!

Informations détaillées sur le déroulement du jeu disponibles derrière!



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un tour se divise en trois phases.
Chaque joueur joue à tour de rôle.

1 Phase de Recharge

La phase de recharge se déroule comme suit :

1. Passez en mode Action toutes vos cartes qui se trouvent en mode Inertie.
2. Piochez une carte de votre deck. Le joueur commençant la partie ne peut pas piocher. Votre main n'a pas de limite de cartes.
3. Choisissez une carte de votre main et placez-la en mode Action dans votre Zone d'Énergie. Vous pouvez choisir de ne pas le faire. (Pas de limitation de cartes dans votre Zone d'Énergie)



2 Phase principale

Vous pouvez effectuer les actions suivantes autant de fois que vous le souhaitez durant votre phase principale :

• Jouez des cartes de Combat depuis votre main

Choisissez une carte de Combat de votre main, payez son coût total d'énergie en passant le nombre de sources d'énergie correspondant en mode Inertie, et placez votre carte de Combat en mode Action dans votre Zone de Combat. Les sphères de couleur dans le coût de la carte indiquent la couleur et le nombre de sources d'énergie à passer en mode Inertie pour jouer la carte. Par exemple, si le coût d'énergie de la carte est de (Rouge1), il vous faudra passer en mode Inertie une source d'énergie rouge + une autre source d'énergie de n'importe quelle couleur, présentes dans votre Zone d'Énergie. Vous pouvez jouer autant de cartes de Combat que vous le désirez dans votre Zone de Combat.

• Activez les Capacités de vos cartes

Vous pouvez utiliser les Capacités **Activation: Principale** de votre carte Leader, de vos cartes de Combat et de vos cartes Extra que vous avez en main. Vous pouvez activer les Capacités **Evolution (Évolution-EX)**, **Evolution-Xeno**, **Union**, **Espace-temps**, **Éveil** pendant votre phase principale. Activez ces Capacités en remplissant les conditions requises indiquées par « : »! Exemple : Si le coût en énergie de la Capacité est de (Rouge1), passez en mode Inertie une source d'énergie rouge et une source d'énergie de n'importe quelle couleur pour la payer. Vous pouvez de la même façon activer la Capacité de vos cartes Extra en passant en mode Inertie les sources d'énergie correspondant à leur coût. Les cartes Extra ainsi jouées sont ensuite placées dans votre Zone de Dispersion. Vous pouvez activer la Capacité **Terrain** des cartes Extra durant votre phase principale. Quand vous activez la Capacité **Terrain** d'une carte Extra, placez-la en mode Action dans la Zone de Combat.

• Combats

Passez votre carte Leader ou vos cartes de Combat en mode Inertie, puis ciblez la carte Leader ou une carte de Combat en mode Inertie de votre adversaire pour lancer un combat!
Votre adversaire peut activer un **Bloqueur** en réponse.
*Les cartes peuvent attaquer dès leur entrée en jeu.
*Il est impossible d'attaquer au premier tour.

• Procédez à la phase de fin

Terminez la phase principale et procédez à la phase de fin.

Passe la carte en Mode Inertie et attaque!



Mode Inertie

Mode Action



Utilisez votre énergie pour payer le coût de vos cartes de Combat et les jouer!

Combat

Attaquez une carte adverse pour lancer un combat!
Un combat se divise en trois étapes.

1. Étape d'Attaque

Vous pouvez effectuer les actions suivantes autant de fois que vous le souhaitez!

• Combo

Vous pouvez placer les cartes de Combat présentes dans votre main ou les cartes de Combat en mode Action en jeu dans la Zone de Combat, dans votre Zone de Combo. Consultez les explications à droite pour plus de détails.

• Activation des Capacités

Vous pouvez activer les Capacités **Activation:Combat** de votre carte Leader, des cartes de Combat en jeu dans la Zone de Combat et des cartes Extra dans votre main. Vous pouvez activer la Capacité **Éveil** de votre carte Leader pendant l'étape d'Attaque.

• Passer à l'étape de Défense

Passez à l'étape de Défense une fois l'étape d'Attaque terminée.

2. Étape de Défense

Votre adversaire peut effectuer les actions suivantes autant de fois qu'il le souhaite!

• Combo

Il peut placer les cartes de Combat présentes dans sa main ou les cartes de Combat en mode Action en jeu dans sa Zone de Combat, dans sa Zone de Combo.

Consultez les explications à droite pour plus de détails.

• Activations de Capacités

Il peut activer les Capacités **Activation:Combat** de sa carte Leader, des cartes de Combat en jeu dans sa Zone de Combat et des cartes Extra dans sa main.

Il peut activer la Capacité **Éveil** de sa carte Leader pendant l'étape de Défense.

• Passer à l'étape des Dégâts

Passez à l'étape des Dégâts une fois l'étape de Défense terminée.

3. Étape des Dégâts

Comparez la puissance de vos cartes durant cette étape!

Comparez le total de la puissance de la carte attaquante et des cartes attaquantes dans la Zone de Combo, à la puissance de la carte défendante et des cartes défendantes dans la Zone de Combo adverse. Le côté avec le plus grand total remporte le combat (en cas d'égalité, c'est la carte attaquante qui gagne) (L'attaquant ne subit aucun dégât, même en cas de perte de combat).

Lorsque l'attaquant remporte le combat :

- Si c'est contre une carte Leader, infligez 1 point de dégât à l'adversaire (il met une carte de ses points de vie sans la regarder dans sa main pour chaque dégât subi)!
- Si c'est contre une carte de Combat, mettez cette carte KO! Les cartes mises KO sont placées dans la Zone de Dispersion. Placez ensuite toutes les cartes se trouvant sur la Zone de Combo dans la Zone de Dispersion.

La fin de l'étape des Dégâts correspond à la fin du combat, vous retournez ensuite en phase principale.

Combo

Placez vos cartes de Combat en mode Action depuis la Zone de Combat ou votre main dans la Zone de Combo pour effectuer des Combos! (Effectuer une Combo n'est pas considéré comme jouer une carte)

Additionnez la Puissance Combo des cartes placées dans la Zone de Combo à la puissance de vos cartes attaquantes durant l'étape des Dégâts!

• Vous pouvez placer vos cartes de Combat en jeu en mode Action depuis la Zone de Combat ou votre main dans la Zone de Combo en payant le coût indiqué sur la tranche à gauche avec vos sources d'énergie disponibles!



• Vous pouvez placer autant de cartes que vous le souhaitez dans la Zone de Combo! Placez vos cartes une par une!

Côté attaquant

20000+5000+5000+10000= Total de 40000!



Depuis la Zone de Combat dans la Zone de Combo!

Depuis ta main dans la Zone de Combo!

Côté défensif

15000+10000= Total de 25000!



Depuis la Zone de Combat dans la Zone de Combo!



3 Phase de Fin

C'est maintenant à votre adversaire de jouer.

Visitez le site web officiel pour plus de détails!

www.dbs-cardgame.com



*L'illustration peut être légèrement différente du produit final.



F.A.Q.

Des questions concernant les règles? /

- Q1. Que se passe-t-il quand la Capacité **Auto.** de plusieurs de mes cartes s'activent en même temps?
A1. Vous choisissez leur ordre d'activation.
- Q2. Que se passe-t-il quand la Capacité **Auto.** d'une de mes cartes et de celles de mon adversaire s'activent en même temps?
A2. C'est la carte du joueur dont c'est le tour qui s'active en premier.
- Q3. Que se passe-t-il quand une Capacité **Auto.** s'active pendant la résolution d'une autre Capacité?
A3. Vous résolvez jusqu'au bout la Capacité en cours, puis vous résolvez la Capacité **Auto.**
- Q4. Qu'est-ce qui s'active en premier : la Capacité [Contre : ○○], ou bien la Capacité **Auto.** provoquée par l'action ○○?
A4. La Capacité [Contre : ○○] s'active en premier.
- Q5. Qu'est-ce qui s'effectue en premier : l'activation d'un **Contre : Mise en jeu**, ou bien le paiement du coût d'énergie de la carte de Combat mise en jeu?
A5. Le paiement du coût d'énergie de la carte de Combat mise en jeu s'effectue en premier. La mise en jeu et l'action du **Contre : Mise en jeu se déroule comme suit :**
- Déclaration de la mise en jeu de la carte de Combat, paiement de son coût d'énergie.
 - Déclaration de l'activation de la Capacité du **Contre : Mise en jeu**, paiement de son coût d'énergie.
 - Résolution de la Capacité du **Contre : Mise en jeu**
 - Mise en jeu de la carte de Combat dans la Zone de Combat.
- Q6. Lorsque je joue une carte par dessus une autre, que devient son orientation?
A6. La carte jouée prend le même orientation que la carte sur laquelle elle est placée. Si elle est jouée sur une carte en mode Inertie, alors elle passe elle-aussi en mode Inertie.
- Q7. Est-ce que je peux effectuer des Combos avec ou activer les Capacités des cartes se trouvant en-dessous d'autres cartes?
A7. Non, sauf indication contraire.
- Q8. Que devient la carte placée en-dessous d'une carte que je dois remonter dans ma main ou mettre sur le dessus de mon deck?
A8. Elle est placée dans votre Zone de Dispersion.
- Q9. Qu'est-ce qui s'active en premier : les Capacités activées par une attaque ou la Capacité de **Bloqueur** ?
A9. Les Capacités activées par une attaque s'activent en premier.
- Q10. Lors d'un combat, si la carte de Combat attaquante est passée en mode Action, est-ce que cela met fin au combat?
A10. Non, le combat se poursuit avec la carte passée en mode Action.
- Q11. Où doivent-être placées les cartes transférées dans la Dimension parallèle?
A11. Placez-les à côté de votre deck ou de votre Zone de Dispersion, de façon à les séparer distinctement du jeu.
- Q12. Est-il possible d'effectuer des Combos avec des cartes possédant les Capacités d' **Immortalité** et de **Barrière** ?
A12. Oui, il est possible d'effectuer des Combos avec ces cartes.
- Q13. Lorsque je recherche une carte spécifique dans mon deck pour la mettre dans ma main, est-ce que je dois la montrer à mon adversaire?
A13. Oui, vous devez la montrer à votre adversaire.

Autres règles

Les différentes parenthèses

Chaque parenthèse utilisée dans le texte des cartes possède un sens différent :

- | | | | |
|-----|---------------------|-----|--------------------|
| < > | ⇒ Nom du personnage | { } | ⇒ Origine |
| () | ⇒ Nom de la carte | [] | ⇒ Type de capacité |
| _ : | ⇒ Coût de la carte | () | ⇒ Annotations |

Conservation d'orientation et de puissance modifiée

Lorsque vous jouez une carte avec par exemple **Evolution** par-dessus une autre, ou lorsque vous tournez une carte **Éveil**, sauf indication contraire, cette carte conserve son orientation et sa puissance modifiée jusqu' alors (mais uniquement ces deux points).

Exemple 1 : Lorsque vous faites évoluer une carte dans une autre carte en mode Inertie, elle rentre en jeu en mode Inertie elle-aussi.

Exemple 2 : Lorsque vous faites évoluer une carte dans une autre carte sur laquelle il est écrit

« **Auto.** Cette carte gagne +5000 de puissance et acquiert **Double Frappe** durant toute la durée du tour. », elle rentre en jeu avec +5000 de puissance mais n'acquiert pas **Double Frappe**.

Prendre le contrôle d'une carte

Vous déplacez dans votre Zone de Combat la carte dont vous prenez le contrôle sans changer son orientation. Vous pouvez ensuite l'utiliser comme le reste de vos cartes.

Vous retournez la carte dont vous avez pris le contrôle dans sa zone d'origine adverse lorsque vous la faites changer de zone, sauf dans le cas de déplacement Zone de Combat / Zone de Combo → Zone de Combat / Zone de Combo. Exemple : lorsqu'une carte dont vous avez pris le contrôle se fait mettre KO, elle est placée dans la Zone de Dispersion de son propriétaire d'origine.

Lorsque la puissance d'une carte passe à zéro

Lorsqu'une carte de Combat voit sa puissance passer à zéro ou moins à cause par exemple d'une Capacité, elle se fait mettre KO. Lorsqu'une carte Leader voit sa puissance passer à zéro ou moins, il ne se passe rien.

Exemple : Lorsque la puissance de 10000 d'un Leader prend -15000, sa puissance passe à [-5000].

Termes techniques

Carte de Combat

Type de carte. Une carte indiquée uniquement comme « carte de Combat » indique une « carte de Combat dans la Zone de Combat ».

Mode Action, mode Inertie

Orientement des cartes. Carte posée verticalement = mode Action, carte posée horizontalement = mode Inertie.

KO

Toute carte de Combat battue via un combat ou une Capacité est mise KO. Les cartes mises KO sont placées dans la Zone de Dispersion de leur propriétaire.

Énergie

Cartes se trouvant dans la Zone d'Énergie.

Points de vie

Cartes se trouvant dans la Zone de Vie.

Mots clefs

Éveil

Capacité **Activation**, pouvant s'activer pendant votre phase principale et votre étape d'Attaque, ainsi que pendant l'étape de Défense de votre adversaire. Elle peut s'activer lorsque les conditions indiquées devant les « : » sont remplies. Une carte qui passe en **Éveil** conserve son orientation et les modifications de puissance subies antérieurement. Consultez l'encart « Autres règles », paragraphe « Conservation d'orientation et de puissance modifiée » pour plus de détails.

Terrain

Capacité **Activation**, pouvant s'activer pendant votre phase principale si vous l'avez en main à ce moment. Placez-la dans votre Zone de Combat à son activation. Vous la laissez dans la Zone de Combat ensuite. Les cartes Extra avec **Terrain** peuvent également posséder d'autres Capacités. Cette Capacité ne fonctionne que lorsque la carte se trouve dans la Zone de Combat. Lorsqu'une autre de vos cartes avec **Terrain** s'active, placez la première carte dans votre Zone de Dispersion.

Bloqueur

Capacité **Auto.**, s'activant lorsque votre adversaire vous attaque. Lorsqu'une carte adverse attaque une autre carte que celle-ci, passez-la en mode Inertie et redirigez l'attaque sur elle.

Vengeance

Capacité **Auto.**, s'activant à la fin d'une attaque menée contre vous. Mettez KO la carte qui a attaqué votre carte avec **Vengeance** à la fin du combat. **Vengeance** s'active même si votre carte se fait mettre KO.

Immortalité

Capacité **Permanent**. Les cartes possédant **Immortalité** ne peuvent ni être mises KO, ni quitter la Zone de Combat à cause d'un combat ou de Capacités adverses.

Barrière

Capacité **Permanent**. Les cartes possédant **Barrière** ne peuvent pas être ciblées par les Capacités des cartes de votre adversaire.

Coup Critique

Capacité **Permanent**. Lorsque vous infligez des dégâts avec une carte possédant **Coup Critique** à votre adversaire, ce dernier doit placer ses cartes de points de vie dans sa Zone de Dispersion au lieu de les mettre dans sa main.

Double Frappe (Triple Frappe, Quadruple Frappe)

Capacité **Permanent**. Les cartes possédant **Double Frappe** infligent 2 dégâts au lieu de 1 lorsqu'elles attaquent (**Triple Frappe** : 3 dégâts au lieu de 1, **Quadruple Frappe** : 4 dégâts au lieu de 1).

Lorsque vous possédez des Capacités augmentant les dégâts, vous n'infligez que le plus gros montant de dégâts.

Réplique (Tri-offensive)

Capacité **Auto.**, s'activant à la fin d'une attaque. Repassez la carte en mode Action à la fin de son combat, une fois dans le tour (Deux fois dans le tour dans le cas d'une [Tri-offensive]).

Évolution (Évolution-EX)

Capacité **Activation** pouvant s'activer pendant votre phase principale si vous l'avez en main à ce moment, pouvez jouer cette carte par-dessus la carte indiquée en payant le coût indiqué devant les « : ». Les cartes **Evolution** (**Évolution-EX**) jouées conservent l'orientation et les modifications de puissance subies antérieurement par les cartes sous elles. lisez l'encart « Autres règles », paragraphe « Conservation d'orientation et de puissance modifiée » pour plus de détails.

Capacités

Effets que possèdent les cartes. Elles s'activent généralement dans la Zone de Combat. Les trois Capacités suivantes sont les plus courantes, mais il en existe d'autres, détaillées dans l'encart « Mots clefs ».

Activation : Capacité s'activant quand vous le souhaitez.

Auto. : Capacité s'activant automatiquement dès que ses conditions d'activation sont remplies, durant n'importe quel tour.

Permanent : Capacité activée en permanence à tous les tours, pour une durée précisée.

Une fois par tour

Les Capacités pour lesquelles il est précisé **Une fois par tour** ne s'activent qu'une seule fois dans le même tour.

Jeton

Carte de Combat créée par une Capacité. Tout comme les autres cartes de Combat, il est possible d'attaquer et d'effectuer des Combos avec (lorsqu'ils possèdent une puissance et un coût de Combo).

Les jetons sont retirés du jeu lorsqu'ils quittent la Zone de Combat ou de Combo.

Dimension parallèle

C'est une zone à part. Chaque joueur possède une Dimension parallèle.

Lorsque vous transférez des cartes dans votre Dimension parallèle, placez-les à côté de votre deck ou de votre Zone de Dispersion, de façon à les séparer distinctement du jeu.

Les cartes dans la Dimension parallèle sont placées face visible, et n'importe quel joueur peut à tout moment les vérifier.

Contre

Capacité s'activant depuis votre main. Activez cette Capacité en payant son coût d'énergie en réaction à l'action adverse spécifiée sur votre carte.

Exemples : Vous pouvez activer une carte **Contre : Mise en jeu** à la résolution par votre adversaire de la mise en jeu d'une carte de Combat ou de l'activation d'une Capacité mettant en jeu une carte. Vous pouvez activer une carte **Contre : Attaque** lorsque votre adversaire attaque ou active une Capacité faisant effectuer une attaque. (Les Capacités d'attaque s'activent même lorsque vous invalidez l'attaque avec une activation de **Contre : Attaque**).

Placez les cartes **Contre : Contre** utilisées dans votre Zone de Dispersion, sauf indication contraire.

Union (Union-Potara, Union-Fusion, Union-Absorption)

Capacité **Activation**, pouvant s'activer pendant votre phase principale. Vous pouvez activer la Capacité **Union-Potara** depuis votre main. Vous pouvez jouer cette carte en mode Action par dessus la carte de Combat indiquée en payant le coût indiqué devant les « : ». Les cartes jouées avec la Capacité **Union-Potara** conservent les modifications de puissance subies antérieurement par les cartes sous elles. Consultez l'encart « Autres règles », paragraphe « Conservation d'orientation et de puissance modifiée » pour plus de détails. Vous pouvez activer la Capacité **Union-Fusion** lorsqu'elle se trouve dans votre main.

Vous pouvez jouer cette carte en mode Action en payant le coût indiqué devant les « : » et en plaçant dans votre Zone de Dispersion depuis votre main une carte indiquée de même puissance.

Vous pouvez activer la Capacité **Union-Absorption** lorsqu'elle se trouve dans la Zone de Combat. Vous pouvez jouer depuis votre deck la carte de Combat indiquée par dessus la carte avec la Capacité **Union-Absorption** en payant le coût indiqué devant les « : ».

Les cartes **Union-Absorption** jouées conservent l'orientation et les modifications de puissance subies antérieurement par les cartes sous elles. Consultez l'encart « Autres règles », paragraphe « Conservation d'orientation et de puissance modifiée » pour plus de détails.

Espace-temps (Espace-temps O)

Capacité **Activation**, pouvant s'activer pendant votre phase principale si vous l'avez en main à ce moment. Quand vous avez autant ou plus de cartes dans votre Zone de Dispersion que le nombre indiqué sur cette carte, vous pouvez la mettre en jeu en transférant toutes vos cartes de votre Zone de Dispersion dans la Dimension parallèle. Vous transférez ensuite dans la Dimension parallèle la carte ayant effectué une Espace-temps à la fin du tour. Vous ne pouvez activer la **Espace-temps** qu'une fois par tour.

Évolution-Xeno

Capacité **Activation**, pouvant s'activer pendant votre phase principale si vous l'avez en main à ce moment. Vous pouvez mettre en jeu cette carte en mode Action et transférer la carte indiquée dans la Dimension parallèle en payant le coût indiqué devant les « : ».

Ultimate

Capacité **Permanent** rattachée à la construction de votre deck. Vous ne pouvez mettre qu'une seule carte **Ultimate** dans votre deck.

Super Combo

Capacité **Permanent** rattachée à la construction de votre deck. Vous ne pouvez mettre que quatre cartes **Super Combo** dans votre deck.