

以下内容基于官方规则书Ver.1.10 编译

修订时间：2024年11月22日

如果对本内容有建议或意见，欢迎联系504076520@qq.com

龙珠超卡牌对战 融合世界

ドラゴンボールスーパーカードゲーム
フュージョンワールド

Dragon Ball Super Card Game

Fusion World

规则书 Ver.1.10

这是什么样的游戏呢?	3
卡牌种类	4
领袖卡牌	4
战斗卡牌	5
附加卡牌	6
卡组构筑	7
场地说明	8
①领袖区	8
②卡组区	8
③战斗区	8
④连击区	8
⑤能量区	8
⑥废弃区	8
⑦生命区	8
对战准备	9
胜利条件	9
对战流程	10
{充能阶段}	10
{主要阶段}	11
{结束阶段}	13
其他	14
用语集	15

这是什么样的游戏呢?

龙珠超卡牌对战 融合世界

是一款可以再现『龙珠』斗士们激战的对战型集换式卡牌游戏。

玩家使用各种各样的卡组，与对战对方一对一进行战斗。

将对方的生命卡牌变为0，就可以获得胜利啦！

卡牌种类

领袖卡牌

{正面}



{力量}
代表攻击力，在战斗中比较力量大小

{卡牌种类}

{技能}
觉醒之类的，卡牌拥有的特殊效果

{颜色} {卡名} {卡牌编号}
{环境标识} {稀有度}
{特征}

满足条件，翻为 {背面} ，强化力量！



{觉醒图标} {力量}

{卡牌种类}

{技能}

{颜色} {卡名} {卡牌编号}
{环境标识} {稀有度}
{特征}

战斗卡牌



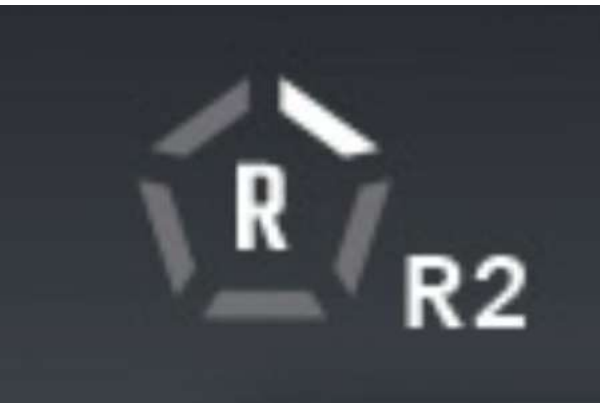
- {费用}
将战斗卡牌登场至战斗区中所需的费用
- {指定费用}
所需费用中必须包含的颜色的数量
- {力量}
代表攻击力，在战斗中比较力量大小
- {连击力量}
在战斗中通过进行连击增加力量的上升数值
- {卡牌种类}
- {技能}
卡牌拥有的特殊效果
-
- {颜色} {卡名} {卡牌编号}
- {环境标识} {稀有度}
- {特征}

{颜色相关}

卡牌的颜色通过五角形上标识的位置和中间的字母来判别。

R=红色 U=蓝色 G=绿色 Y=黄色 B=黑色

另外，五角形右侧的字母与数字表示指定费用。



该场合，

颜色：红色

指定费用：2张红色

附加卡牌



- {費用}
- 使用附加卡牌所需的费用
- {指定费用}
- 所需费用中必须包含的颜色的数量
- {卡牌种类}
- {技能}
- 卡牌拥有的特殊效果
- {颜色} {卡名} {卡牌编号}
- {环境标识} {稀有度}
- {特征}

卡组构筑

本游戏中，需要以下物品。

- 1张领袖卡牌
- 用合计50张至60张战斗卡牌、附加卡牌构筑的卡组

卡组中，仅可以放入包含领袖卡牌颜色的卡牌。

领袖卡牌中没有的颜色的卡牌无法放入卡组中。

相同卡牌编号的卡牌最多放入4张。



1张 领袖卡牌

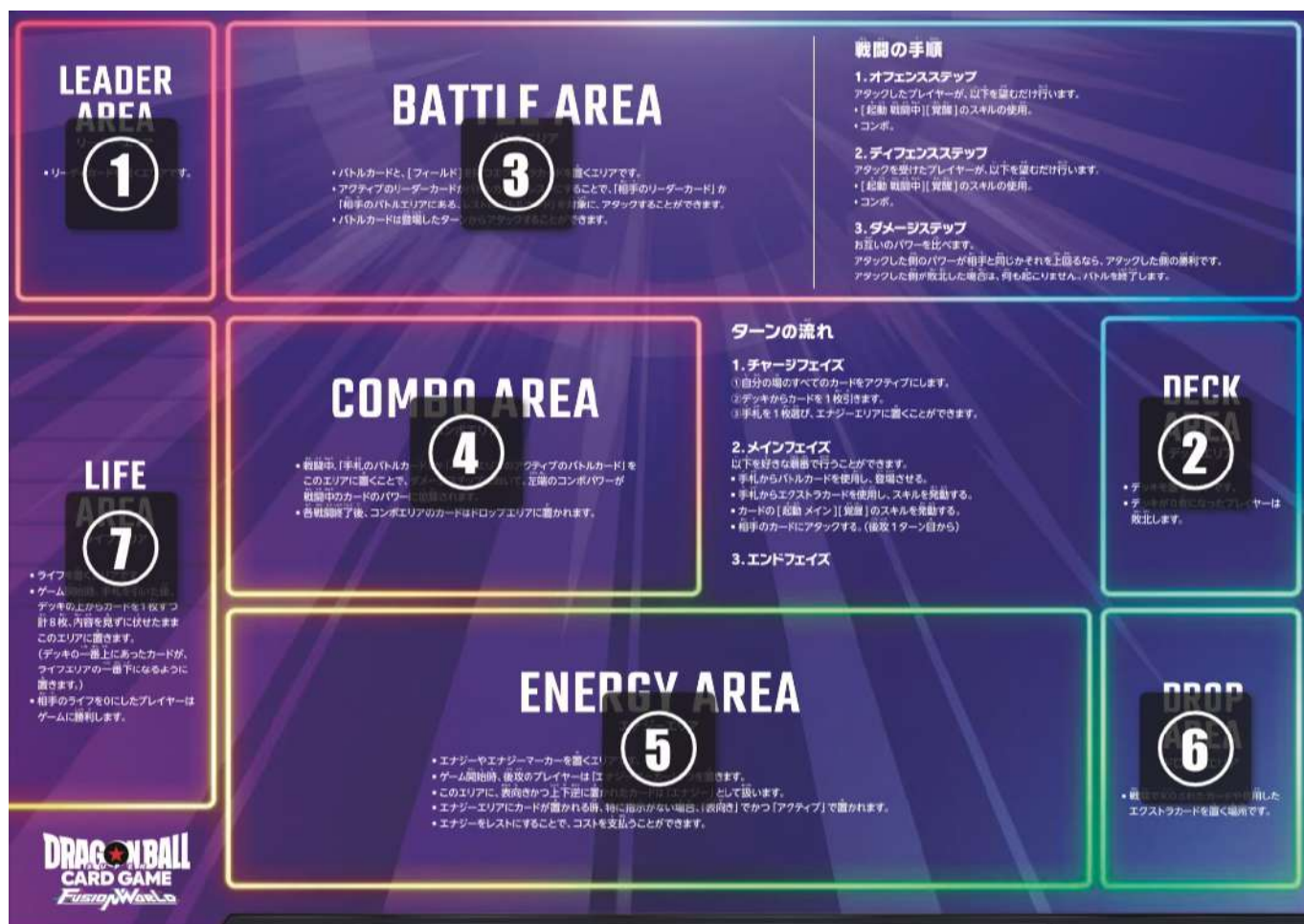
+



50张 ~ 60张 战斗卡牌/附加卡牌

场地说明

对战中，请参照下图放置卡牌。



①领袖区

放置1张领袖卡牌的场所。

直到对战结束为止，持续放置领袖卡牌。

②卡组区

放置卡组的场所。

③战斗区

放置战斗卡牌的场所。

④连击区

放置连击使用的战斗卡牌的场所。

可将手牌中或放置于战斗区中且处于活跃状态的战斗卡牌置于此区域，将连击力量加算至战斗中的卡牌。

⑤能量区

放置视为能量卡牌的卡牌和能量标记的场所。

⑥废弃区

放置在战斗中被KO的战斗卡牌或使用后的附加卡牌的场所。

⑦生命区

放置视为生命卡牌的卡牌的场所。

对战开始时，从卡组最上方，以背面朝上的形式，放置8张卡牌。

对战准备

- ①将领袖卡牌放置于指定场所，通过猜拳等方式决定先攻与后攻。
- ②将洗切好的卡组放置于指定场所。
- ③从卡组最上方，将6张卡牌抽取至手牌中。
(仅有一次机会，可将所有6张手牌放回到卡组中洗切，从卡组最上方，重新抽取6张卡牌。)
- ④从卡组最上方，将合计8张卡牌，以无法确认内容的形式，逐张放置于生命区中。
(原本在卡组最上方的卡牌置于生命区的最下方。)
- ⑤后攻的玩家，将1个「能量标记」置于能量区中。
- ⑥至此准备完毕！由先攻玩家开始游戏。



胜利条件

满足以下任意条件的玩家，获得对战的胜利。

- ①对方的生命卡牌为0张。
- ②对方的卡组变为0张。
(卡组变为0张の場合，取消该时点发生的所有效果，卡组变为0张的玩家在对战中败北。)

对战流程

从先攻玩家开始，按照以下顺序进行对战。

{ 充能阶段 }

①将我方场上所有处于休息状态的卡牌转换为活跃状态。

活跃状态与休息状态

登场的战斗卡牌，通常以纵向的「活跃状态」放置。
由于攻击或阻挡等行动，会转换为横向的「休息状态」。



{ 活跃状态 }



{ 休息状态 }

- ②从卡组最上方抽取1张卡牌。
- ③从手牌中选择1张卡牌，正面朝上且上下颠倒，以活跃状态置于能量区中。
(不放置卡牌直接结束充能阶段也是可以的)



{主要阶段}

以下①～④可以自选次序执行任意次数。

①从手牌中，使用登场战斗卡牌。

将与卡牌左上角的费用相同数量的能量卡牌转换为休息状态，将战斗卡牌以活跃状态登场至战斗区中。

费用的支付方法

本游戏中，支付费用指的是，将与卡牌左上角的费用相同数量的能量卡牌转换为休息状态。

- 将「能量标记」从游戏中除外，可以支付与领袖相同颜色的1费用。
- 卡牌存在「指定费用」的场合，转换为休息状态的能量卡牌中，必须包含指定数量的相同颜色的卡牌。

②从手牌中，使用附加卡牌

将与卡牌左上角的费用相同数量的能量卡牌转换为休息状态，宣言使用附加卡牌，发动技能。

【场地】以外的附加卡牌，在使用时置于废弃区中。

③发动卡牌的技能

可以发动我方场上的卡牌拥有的【觉醒】 【启动 主要】技能。

技能存在条件的场合，必须满足该条件。

觉醒的发动

可以在【启动 主要】以及【启动 战斗中】的时机发动。

在我方的主要阶段的任意时机，以及战斗中我方回合的进攻步骤和对方回合的防御步骤中，可以发动。

④攻击对方领袖或处于休息状态的战斗卡牌

可将我方处于活跃状态的领袖卡牌或战斗卡牌转换为休息状态，以「对方的领袖卡牌」或「对方战斗区中存在的处于休息状态的战斗卡牌」为对象，进行攻击。

- 仅在先攻的第1个回合中，无法进行攻击。
- 无法攻击对方战斗区中存在的处于活跃状态的战斗卡牌。
- 战斗卡牌从登场的回合开始，就可以进行攻击。

战斗流程

1、攻击宣言

用领袖或战斗区中的战斗卡牌进行攻击。首先将想用来进行攻击的我方处于活跃状态的领袖或1张战斗卡牌转换为休息状态，宣言攻击。接着选择攻击对象。可以选为攻击对象的是对方领袖或对方战斗区中处于休息状态的战斗卡牌之一。此时，存在【攻击时】技能，或当我方领袖或战斗卡牌进行攻击时发动的技能的话，在此时点会发动。

2、阻挡者的发动

受到攻击的玩家，可以发动自己战斗卡牌拥有的【阻挡者】的效果。

3、进攻步骤

进行攻击的玩家可以任意执行以下行动。

- 使用【启动 战斗中】 【觉醒】

· 连击

4、防御步骤

受到攻击的玩家可以任意执行以下行动。

· 使用【启动 战斗中】【觉醒】

· 连击

5、伤害步骤

比较双方的力量。若进行攻击方的力量与对方相同或更高，则为进行攻击方的胜利。

攻击领袖卡牌并胜利の場合，对方受到1点伤害，将生命区最上方的1张卡牌加入手牌中。

攻击战斗卡牌并胜利の場合，败北的战斗卡牌被KO，置于废弃区中。

进行攻击方败北の場合，就这样结束战斗。

连击的方法

可将「手牌中的战斗卡牌」或「战斗区中处于活跃状态的战斗卡牌」置于连击区中，在伤害步骤中将左侧的连击力量加算至战斗中的卡牌的力量上。战斗结束后，将连击区中的卡牌置于废弃区中。



卡牌的力量25000

+连击力量10000

+连击力量10000

+连击力量5000

=力量50000！！！！

{结束阶段}

结束阶段按照以下顺序进行。

- ①我方存在在回合结束时发动的技能的话，发动解决技能。
- ②对方存在在回合结束时发动的技能的话，发动解决技能。
- ③我方终止指定期限为「本回合中」之类的技能。
- ④对方终止指定期限为「本回合中」之类的技能。
- ⑤回合移交。

其他

关于技能的发动顺序

本游戏中，拥有复数个攻击时技能的卡牌进行攻击时之类，同时发生的技能的发动顺序，是由拥有该技能的卡牌的玩家决定的。

我方和对方，双方各自的技能同时发生的场合，回合玩家的技能优先发动，回合玩家的技能全部解决后，发动对方的技能。

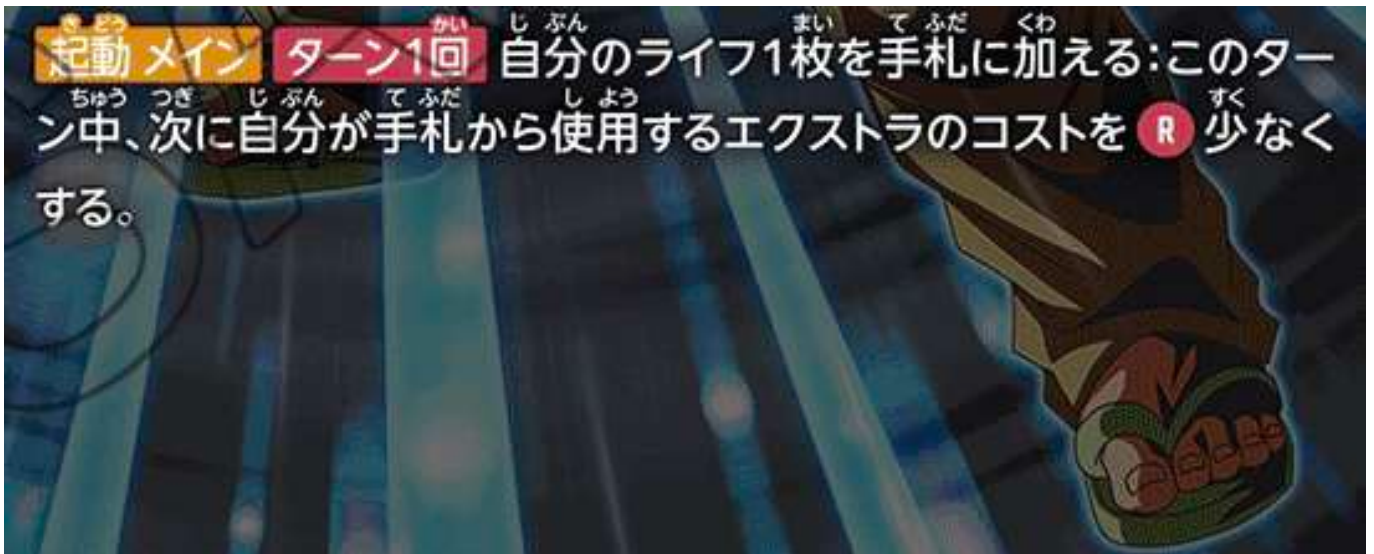
关于KO时技能

在战斗中败北的卡牌送往废弃区中，或者卡牌因记述为「KO卡牌」的技能被KO的话，记述为「KO时」的技能会诱发。

由于卡牌的技能，力量变为0的卡牌，在该时点送往废弃区中，但是由于此处理不是KO，因此KO时技能不会诱发。

关于减少指定费用

发动减少下次使用的卡牌的指定费用的技能的话，也会同时减少等量的合计费用。



用语集

- 【超连击】卡组中仅可放入合计最多4张拥有此技能的卡牌的技能。
- 【重击】当拥有此技能的卡牌通过攻击给予伤害时，将该生命卡牌置于废弃区中的技能。
- 【双击】当拥有此技能的卡牌在攻击中给予伤害时，变为2伤害的技能。
- 【阻挡者】当对方的卡牌进行攻击时可以发动的技能。发动的场合，将拥有此技能的卡牌转换为休息状态，将攻击对象变更为使用此技能的卡牌的技能。
- 【启动 主要】我方回合的主要阶段中非战斗中的话可以发动的技能。
- 【启动 战斗中】我方回合的进攻步骤中或对方回合的防御步骤中可以发动的技能。
- 【觉醒】满足「~的场合」的条件的话，可以作为【启动 主要】和【启动 战斗中】发动的技能。
- 【登场时】当拥有此技能的卡牌登场至战斗区中时，发动的技能。
- 【攻击时】当拥有此技能的卡牌进行攻击时，发动的技能。
- 【阻挡时】当拥有此技能的卡牌发动【阻挡者】时，发动的技能。
- 【KO时】当拥有此技能的卡牌因战斗或卡牌的技能被KO时，发动的技能。
- 【我方的回合结束时】 ...在我方回合的结束阶段中，发动的技能。
- 【我方的回合中】在我方的回合中，可以发动或可以适用效果的技能。
- 【对方的回合中】在对方的回合中，可以发动或可以适用效果的技能。
- 【永续】效果会一直生效的技能。
- 【自动】「当~时」发动的技能。
- 【场地】当从手牌中使用拥有此技能的卡牌时，置于战斗区中，直到放置我方另1张【场地】为止，持续置于战斗区中的技能。
- ①将我方1张能量卡牌转换为休息状态才可以发动的技能。需要转换为休息状态的能量卡牌的张数或颜色根据数字和颜色会有不同。