

# Dragon Ball Super Juego de cartas

## 1 Introducción

Este es un juego de cartas para dos jugadores. Los jugadores combaten entre sí con barajas de 50 cartas más 1 carta de líder.

Los jugadores atacan por turnos al líder del oponente.

Gana el primer jugador que reduzca a cero la vida del oponente.

## 2 Cómo ganar

1. Reducir a 0 la vida del oponente.

- Ganas en cuanto no queden cartas en la zona de vida.

2. Agotar el mazo del oponente.

- Cuando se juega con media baraja, los jugadores no pierden cuando se quedan sin cartas. Se baraja la pila de descartes y se vuelve a utilizar como mazo.

## 3 Tipos de cartas

**Líder** El líder del equipo, la carta que combate contigo toda la partida. Cuando la cosa se complica, la carta despierta, dando la vuelta al dorso más poderoso.





**Carta de combate** Estas cartas combaten junto al líder. Combaten en la zona de combate y en la zona de combo.



**Carta extra** Estas cartas tienen habilidades que se activan directamente desde la mano. Se colocan en la pila de descartes después de usarlas.



## Energía (coste)



El número en el centro indica el coste total.

La energía usada para pagar el coste debe incluir al menos tantas cartas de color como esferas de color se indiquen en la carta.

## 4 Desarrollo del juego

### 1. Fase de carga

- Robar una carta
- Cargar energía

### 2. Fase principal

- Jugar cartas de luchador de la mano
- Usar habilidades
- Atacar el líder del oponente e infligirle daño

### 3. Fase final

- El turno pasa al oponente.

## 5 Imprescindible

1. Una carta de líder
2. Baraja de 50 cartas (25 si se juega con media baraja)

### Reglas de construcción de mazos

- Un total de 50 cartas entre cartas de luchador y cartas extra
- No se permiten cartas de líder en el mazo
- Máximo 4 copias de cada carta en el mazo

## 6 Preparación

1. Colocar al líder boca arriba en la zona de líder en posición activo. Colocar el mazo boca abajo en la zona del mazo.
2. Decidir al azar qué jugador empiece.
3. Robar 6 cartas del mazo. Estas cartas componen la mano.
4. Se puede volver a robar una vez (mulligan)
  - Devolver cualquier cantidad de cartas al mazo, barajar y volver a robar tantas cartas como se hayan descartado.
5. Colocar 8 cartas de la parte superior del mazo boca abajo en la zona de vida.
  - No se puede mirar las cartas de la zona de vida durante la partida.

## 6. Empezar la partida.

### Desarrollo del juego

#### 1. Fase de carga

Se realizan las siguientes acciones por orden:

- (a) Preparar las cartas agotadas.
- (b) Robar una carta del mazo.  
*El jugador inicial no puede robar en el primer turno*  
*No hay límite de cartas en la mano*
- (c) Jugar una carta de la mano en la zona de energía en modo activo (preparada).  
*No es obligatorio*  
*No hay límite de cartas en la zona de energía*

#### 2. Fase principal

Se puede realizar las siguientes acciones tantas veces como se desee:

- **Jugar cartas de luchador de la mano**

Se puede jugar una carta de luchador en la zona de combate en modo activo (preparada) pagando su coste de energía. Se puede pagar el coste de una carta girando (agotando) tantas cartas de energía como indique la carta. Si la energía (coste) incluye esferas de color, el pago debe incluir la misma cantidad (o más) de cartas del mismo color.

*Ejemplo:* si la energía (coste) es (1 rojo, 2 total) hay que pagar el coste agotando (girando) dos cartas en total: una roja y otra de cualquier color.

- **Activar habilidades**

Se puede activar habilidades de líder, cartas de luchador o cartas extra con **Activate: Main** de la mano. Las habilidades **Evolve**, **EX-Evolve**, **Xeno Evolve**, **Union**, **Over Realm**, **Dark Over Realm**, **Swap**, **Awaken** o **Wish** se pueden activar en esta fase. Si la habilidad indica un coste, se deben cumplir las condiciones para poder activarla.

*Ejemplo:* si la energía (coste) es (2 rojo, 4 total) hay que pagar el coste agotando (girando) cuatro cartas en total: dos rojas y otras dos de cualquier color.

Se puede activar cartas extra agotando (girando) su coste energético. Las cartas extra usadas se descartan. Se puede activar cartas extra **Field**, que quedan en la zona de combate en modo activo.

- **Despertar al líder**

Se puede girar el dorso del líder si se cumplen las condiciones indicadas.

- **Combatir**

Se agota (gira) el líder o una carta de luchador y se elige como objetivo el líder del oponente o una de sus cartas de luchador agotadas (giradas).

- Las cartas pueden atacar desde el momento en el que se juegan.
- El jugador inicial no puede atacar en el primer turno.

Atacar inicia un combate. El oponente puede activar **Blocker** con cualquiera de sus otras cartas.

**Blocker** *Cuando atacan a otra carta, se puede agotar (girar) esta carta para establecerla como objetivo del ataque*

- **Ir a la fase final**

Terminar la fase principal e ir a la fase final.

#### 3. Fase final

El turno pasa al oponente.

### Combate

Atacar inicia un combate. Un combate consta de los siguientes pasos:

#### 1. Ataque

Se puede realizar las siguientes acciones tantas veces como se desee:

- **Combo**

Colocar cartas de luchador de tu mano o de la zona de combate en la zona de combo (ver detalles)

- **Activar habilidades**

Se puede activar las habilidades **Activate: Battle**

También se puede despertar al líder **Awaken** o pedir un deseo **Wish**.

- **Pasar al paso de defensa**

Tras terminar el paso de ataque, se pasa al paso de defensa.

## 2. Defensa

El oponente puede realizar las siguientes acciones tantas veces como desee:

- **Combo**

Colocar cartas de luchador de la mano o de la zona de combate en la zona de combo (ver detalles)

- **Activar habilidades**

Se puede activar las habilidades **Activate: Battle**

También se puede despertar al líder **Awaken** o pedir un deseo **Wish**.

- **Pasar al paso de daño**

Tras terminar el paso de defensa, se pasa al paso de daño.

## 3. Daño

Se compara el poder de las cartas en este paso.

Comparar el poder total de la carta atacante y sus cartas de combo con el poder de la carta defensora y sus cartas de combo. El bando con más poder gana el combate (en caso de empate, gana la parte atacante)

Si gana la parte atacante, se hace lo siguiente:

- Si se ha derrotado al líder del oponente, se inflige un punto de daño al oponente.  
*Por cada punto de daño, el oponente roba una carta de su pila de vida a su mano*
- Si se ha derrotado un luchador, se noquea esa carta. Las cartas noqueadas se descartan en la pila de descartes.

Se descartan todas las cartas de la zona de combo (de ambos bandos).

Con el paso de Daño se finaliza el combate.

### Combo

Se pueden jugar cartas de combate activas de la zona de combate en la zona de combo (esto no se considera jugar cartas de luchador).

Se suma el poder de las cartas de la zona de combo al poder de las cartas de luchador durante el paso de daño.

- Las cartas de luchador en la mano o en la zona de combate (deben estar activas/preparadas) se pueden jugar en la zona de combo pagando (girando) su coste de energía.
- No hay límite al número de cartas que se pueden jugar en la zona de combo.
- Se resuelven los combos una carta tras otra.

### Preguntas frecuentes

P1. ¿Se puede activar habilidades automáticas durante el turno del oponente si se cumplen las condiciones?

R1. *Sí, se pueden activar incluso en el turno del oponente.*

P2. ¿Qué pasa si se activan a la vez dos habilidades automáticas?

R2. *Se activan en el orden que se desee.*

P3. ¿Qué pasa si se activan a la vez una de tus habilidades automáticas y una de las del oponente?



R3. Se activa primero la del jugador cuyo turno está en marcha, y luego la del otro.

P4. ¿Qué pasa si se activa una habilidad automática al resolver otra habilidad?

R4. Se completa la resolución de la habilidad original, y después se activa la habilidad automática.

P5. ¿Las habilidades permanentes se activan en el turno del oponente?

R5. Sí, si no se indica lo contrario.

P6. ¿Cuánto duran los efectos de las habilidades permanentes?

R6. Si no se indica lo contrario, las habilidades permanentes están activas hasta que la carta abandona la zona de combate.

P7. ¿Qué se activa primero bajo las mismas condiciones, una habilidad contra (Counter) o una habilidad permanente?

R7. La habilidad de contra (Counter) se activa primero.

P8. ¿Qué viene antes, la activación de una habilidad **Counter:Play** o el pago del coste de la carta de luchador jugada?

R8. El pago del coste de la carta de luchador jugada siempre se efectúa primero. Sigue este procedimiento para jugar una habilidad **Counter:Play**:

1. Declara que vas a jugar una carta de luchador y paga su coste.
2. Declara la activación de la habilidad **Counter:Play** y paga su coste.
3. Ejecuta la habilidad **Counter:Play**.
4. Juega la carta en la zona de combate.

P9. ¿Se puede jugar una carta **Evolve** de una carta Son Goku encima de otra carta "...Son Goku"?

R9. Sí, se puede evolucionar siempre y cuando el personaje sea Son Goku, independientemente del nombre de la carta.

P10. ¿Se puede elegir una carta bajo una evolución como objetivo de una habilidad o un ataque?

R10. No, no se puede. Las cartas apiladas como resultado de **Evolve** se tratan como una sola carta.

P11. ¿Quién elige qué cartas se añaden a la mano de un jugador como resultado de infligir daño con **Double Strike**?

R11. El jugador que ha sufrido el daño.

P12. ¿Qué se activa primero, las habilidades activadas por un ataque o **Blocker**?

R12. Las habilidades activadas por un ataque.

P13. ¿Qué significan los distintos paréntesis?

R13.

<> Rasgo especial

{ } Nombre de la carta

[ ] Tipo de habilidad

...: El texto antes de los dos puntos indica las condiciones para activar el efecto.

( ) Notas

P14. Si durante el combate, una carta de luchador atacada vuelve a estar activa, ¿se detiene el combate?

R14. No, no se detiene. El combate continúa con la carta activa.

## Glosario

- **Cartas de combate**

Un tipo de carta. Si una carta se describe simplemente como carta de combate, se refiere a una carta de combate en la zona de combate.

- **Cartas activas y agotadas**

Posiciones de las cartas. Las cartas en vertical están activas y en horizontal están agotadas.

- **KO**

Cuando las cartas de combate de la zona de combate son derrotadas, ya sea en combate o con una habilidad. Las cartas noqueadas se dejan en la pila de descartes.

- **Energía**

Cartas jugadas en la zona de energía.

- **Habilidades**

Efectos de las cartas, activadas cuando se cumplen las condiciones, sobre todo en la zona de combate. Además del **Awaken** del líder, las más habituales (no son todas) son las siguientes:

- **Activate** : Habilidades que se activan a voluntad.
- **Auto** : Habilidades que se activan automáticamente.
- **Permanent** : Habilidades que están siempre activas.

- **Despertar**

Una habilidad exclusiva de las cartas de líder.

Se puede dar la vuelta a una carta de líder si se cumplen las condiciones. El despertar se puede realizar en la fase principal del turno propio o durante la fase de defensa del turno del oponente.

Un líder despertado conserva todos los efectos (tanto mejoras como problemas) anteriores al despertar.

- **Una vez por turno**

Las habilidades con esta descripción solo se pueden activar una vez por turno.

- **Campo**

Habilidad de las cartas extra. Las habilidades **Field** se pueden activar en la fase principal. La carta se juega en la zona de combate al activarla. Si se activa una nueva habilidad **Field**, la carta antigua se descarta en la pila de descartes.

- **Blocker**

Al agotar una carta con **Blocker**, se convierte en el objetivo del ataque del oponente.

- **Evolucionar**

Habilidad activada desde la mano.

Se puede jugar una carta con **Evolve** encima de una carta de combate pagando el coste indicado en la carta. **Evolve** se puede jugar en la fase principal, igual que cualquier otra carta.

En una carta evolucionada solo se tienen en cuenta las habilidades de la carta superior, anulando las de las cartas inferiores. Se considera una sola carta a efectos prácticos.

Una carta evolucionada conserva todos los efectos (tanto mejoras como problemas) anteriores a la evolución.

- **Crítico**

Cuando una carta con **Critical** inflige daño al oponente, la carta de la zona de vida se descarta en la pila de descartes en lugar de ir a su mano.

- **Golpe doble (triple, cuádruple)**

Estas habilidades aumentan el daño infligido a la vida del oponente cuando se derrota a su líder en combate.

Se infligen dos puntos de daño con **Double Strike**, tres puntos con **Triple Strike** y cuatro puntos con **Quadruple Strike**.

- **Ataque doble**

Una vez por turno, una carta con **Dual Attack** vuelve a estar preparada después de atacar en combate.

- **Venganza**

Una carta de combate que ataca a una carta con **Revenge** queda noqueada al final del combate. **Revenge** se activa incluso si la carta con la habilidad ha sido derrotada en combate.

- **Contra**

Habilidad activada desde la mano. Se puede activar estas cartas pagando su coste cuando el oponente ejecuta la acción ( ):

- **Counter** (Play) se activa cuando el oponente juega una carta de combate.
- **Counter** (Attack) se activa cuando el oponente ataca.

*Ejemplo:* Si se activa una habilidad **Counter:Attack** cuando el oponente ataca con una carta de combate, la habilidad se activa antes del ataque. Las cartas **Counter** jugadas van a la pila de descartes a menos que se indique lo contrario.