

ドラゴンボール

# DRAGON BALL Z

JUEGO DE CARTAS  
coleccionables

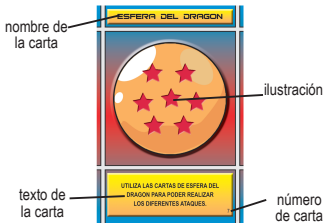
## LEYENDA



REGLAS REVISADAS 8.0

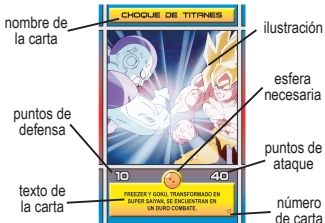
## CARTAS DE ESFERAS DEL DRAGON

Son necesarias para utilizar ataques y modificadoras.



## CARTAS DE ATAQUE

Son necesarias para debilitar a tu adversario.



## CARTAS MODIFICADORAS

Modifican los valores de las cartas de ataque.



## CARTAS INSTANTANEAS

Son necesarias para debilitar a tu adversario.



## **LO PRINCIPAL:**

Cada jugador debe tener su propio mazo, el cual no puede tener menos de 40 cartas.

En el mazo no pueden haber cartas repetidas (excepto cartas Esfera del Dragón).

También es necesario papel y lápiz para llevar la cuenta de los puntos de energía de cada jugador.

Cada jugador comienza con 3.000 o 5.000 puntos, (eso depende del tiempo que quieras que dure la partida y del poder de los mazos de ambos jugadores).

Gana el jugador que logra quitarle todos sus puntos de energía a su adversario.

## **EMPEZANDO A JUGAR:**

Cada jugador tiene que levantar 7 cartas de su mazo (mazo principal), el mismo debe estar a su izquierda, boca abajo. A la derecha irá descartando las cartas usadas, también boca abajo, este segundo mazo será llamado: pila de descarte o cementerio.

Cada vez que un ataque es realizado, ese ataque junto con la esfera correspondiente van a parar a la pila de descarte.

*Un jugador no puede nunca tener más de 7 cartas en su mano al finalizar su turno.*

## CUANDO SE ACABA EL MAZO:

Si durante el juego se acaban las cartas de tu mazo principal no te preocupes, simplemente toma la pila de descarte, mézclala bien y cámbiala de lugar para que se transforme nuevamente en tu mazo principal.

## ATACANDO:

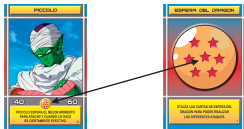
Para realizar un **ataque simple** es necesario bajar 2 cartas, una sería la carta de ataque, la otra sería la carta de esfera del dragón que figura en la carta de ataque (debajo de la ilustración).

Por ejemplo, si en la carta de ataque hay una esfera 5, para poder realizar el ataque debes bajarla junto a una carta de esfera 5.

El daño que causa cada ataque está definido en la carta por los puntos de ataque (a la derecha).

Si tu adversario no se defiende con otra carta, esos puntos se descuentan de su energía.

*Luego de realizado un ataque, la carta junto a la esfera correspondiente deben ser descartadas.*



## DEFENDIENDO:

Para defenderte de un ataque debes hacer lo mismo que para atacar pero esta vez deberás descontar los puntos de ataque de tu adversario de los puntos de defensa de tu carta, la diferencia será el daño que te cause el ataque. Por ejemplo, si tu adversario baja una carta de 70 puntos de ataque y tu bajas una de 40 puntos de defensa, debes descontar de tu energía un total de 30 puntos ( $70-40=30$ ).

Luego de realizada la defensa, la carta junto a la esfera correspondiente deben ser descartadas.

## ATAQUE DE LAS ESFERAS:

Si logras reunir en tu mano las 7 esferas del Dragón, al bajarlas generas automáticamente en tu adversario 100 puntos de daño, los cuales se suman a tu contador de energía.



## INSTANTÁNEAS, como usarlas:

Puedes utilizar estas cartas durante el turno de tu adversario (cuando tú defiendes) para distintas cosas, dependiendo del texto de la carta.

### **CARTAS MODIFICADORAS**, como usarlas:

Supongamos que bajas una carta de ataque 30/50 junto a su respectiva esfera (por ejemplo esfera 3), si quieres que tu ataque sea más poderoso, entonces puedes bajar una (solo una) carta modificadora +0+30 junto a su respectiva esfera (por ejemplo esfera 5) realizando así un ataque compuesto 30/80 y habiendo bajado en total 4 cartas (1 ataque, 1 modificador y 2 esferas).

Luego de realizado un ataque compuesto, la carta de ataque junto a la modificadora y las esferas correspondientes deben ser descartadas.

### **PERMANENTES**, como usarlas:

Puedes bajar estas cartas solo durante tu turno y sirven para distintas cosas, dependiendo del texto de la carta.

Puedes usarla en el mismo turno que la bajas. Para bajarla debes hacerlo junto con la esfera correspondiente, dicha esfera se descarta y la carta permanente queda en la mesa. Cada vez que quieras utilizarla solo deberás girarla para que cause el efecto correspondiente sin necesidad de utilizar ninguna esfera.

Solo puedes tener una carta permanente en juego. Si quieres descartar una carta permanente debes hacerlo al final de tu turno y esta debe estar derecha .

## **CARTAS DE PERSONAJES:**

Estas cartas pueden ser utilizadas como cartas de esfera común o como esferas permanentes, en tal caso, la forma de uso es la siguiente:

Luego de bajar una de estas cartas puedes dejarla en la mesa de forma permanente y cada vez que quieras usarla solo debes girarla (dejándola en sentido horizontal) y no podrá ser utilizada de nuevo hasta que se encuentre derecha. Para enderezarla debes esperar a tu próximo turno, al principio de tu turno podrás enderezarla.

Solo puedes bajar estas cartas durante tu turno y solo puedes bajar una por turno.

**No puedes usar esta carta en el mismo turno en que la bajas.**

Debes tener en cuenta que no pueden haber personajes repetidos en la mesa, esto quiere decir que si bajas una carta de personaje de Goku, ni tú ni tu adversario podrán bajar otra carta de Personaje del mismo personaje (Goku).

**El máximo de cartas de Personajes que puedes tener en la mesa es de 7 (siete).**

Si quieres descartar una de estas cartas debes hacerlo al final de tu turno y la misma debe estar derecha.



## **PASO A PASO:**

En cada uno de sus turnos el jugador puede:

- 1º Levantar la cantidad necesaria de cartas para tener 7 en la mano.
- 2º Bajar una carta de personaje para que quede como permanente
- 3º Bajar una carta permanente (siempre y cuando no tenga una en juego ya)
- 4º Realizar ataques. Tantos como quiera o pueda. Luego de definidos los daños, descartar tanto ataques como esferas utilizadas (las cartas de personajes siguen en juego solo que no podrán ser enderezadas sino hasta su próximo turno).
- 5º Si no bajó ninguna carta en su turno, descartar 2 (quedándose con 5 en la mano).
- 6º Descartar, si lo desea, una carta permanentes que no haya utilizado en este turno.
- 7º Pasar el turno al otro jugador.

El jugador que se defiende no levanta cartas hasta que sea su turno ni endereza sus permanentes y solo puede defenderse. Si al defender los puntos de defensa son mayores que los de ataque del adversario, la diferencia "no" se descuenta de la energía del oponente. También puede usar instantáneas.

### REGLA DE ORO

Ocasionalmente el texto de una carta contradice las reglas de juego. Cuando esto pasa, **siempre es válido lo que dice la carta.**



**FLASHGONDOR**