



# DRAGON BALL SUPER

LA SUPERVIVENCIA DEL UNIVERSO



## OBJETIVO DEL JUEGO

El Torneo de la Fuerza es una batalla real disputada por los mejores *guerreros* de 8 universos. Hay mucho en juego: cuando un universo pierde todos sus *guerreros*, se destruye por completo.

El **vencedor** será el jugador que, al cabo de 45 minutos (o de 5 o 10 rondas), tenga más *guerreros* en el tablero de juego. Por tanto, hay que intentar eliminar al mayor número posible de *guerreros* contrarios para ganar la partida.

## DURACIÓN DE LA PARTIDA

Se puede elegir entre:

- **10 rondas** (unos 60 minutos con 4 jugadores): 10 rondas de juego (a cada jugador le tocará el turno 10 veces).

- **5 rondas** (unos 30 minutos con 4 jugadores): 5 rondas de juego (a cada jugador le tocará el turno 5 veces).

- **45 minutos**: se pone en marcha el cronómetro una vez hecha la preparación del juego y, al cabo de 45 minutos, se termina la ronda en marcha antes de acabar la partida.

En cada turno, puedes librar un **solo combate** salvo excepciones (carta evento, ataque, defensa o especial).

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Se mezclan las cartas *ataque*, *defensa*, *especial* y evento y se ponen alrededor del tablero.

- Se colocan todas las fichas *guerrero* junto al tablero y se tira el dado para determinar quién empezará a elegir su primer *guerrero*.

- Cada jugador debe formar un **equipo de 6 guerreros**. Se tira el dado para decidir quién empieza a elegir. El primer jugador elige un *guerrero* y coge la ficha del *guerrero* y la carta o cartas correspondientes. Luego, el jugador de su derecha elige a su vez y así sucesivamente. Un vez que se hayan formado los equipos de **6 guerreros** se quitan del juego las fichas sin usar y se forma un montón de *guerreros* con las cartas restantes mezcladas: los jugadores se enfrentarán a ellos cuando caigan en casillas verdes. El cuadro de la última página te ayudará a formar el mejor equipo posible: es la clasificación de los *guerreros* por orden de *energía*.

**Particularidad:** no puedes elegir al principio ni a **Kefla** ni a **Anilaza**. Estos *guerreros* se consiguen fusionando a **Kale** con **Caulifla** y a **Koichiarator** con **Paparoni** durante la partida, utilizando las *cartas especiales* «fusión».

- **A continuación se toman las cartas de los guerreros elegidos.** A veces hay varias cartas por *guerrero* que se transforma. **Son Goku** posee 8 transformaciones y, por tanto, tiene 5 cartas en total. **Vegeta** tiene 3 cartas, **Son Gohan**, **Caulifla**, **Cabba** y **Kale** tienen 2 cartas y todos los demás *guerreros* tienen una sola (la transformación está en el reverso de la carta del *guerrero*).

- A continuación, por turnos, **cada jugador coloca sus fichas guerreros** en las casillas del tablero, dejando una casilla vacía entre cada *guerrero* del mismo equipo.

- **Luego cada jugador recibe una carta defensa, ataque y especial.**

- **El más joven empieza a jugar.**

## TABLERO DE JUEGO

**Movimientos:** cuando te toque, muévete en la dirección que quieras y hasta 4 casillas de distancia. Se puede pasar por encima de una ficha aliada o contraria.

Si terminas tu movimiento en una **casilla verde**, te enfrentas a un **guerrero** nuevo: lucha contra la primera carta del montón de cartas **guerrero** que no fueron escogidas por ningún jugador. Atención, no puedes iniciar una nueva lucha en una **casilla verde**, salvo que tengas una carta que te lo permita.



Si terminas tu movimiento en una **casilla amarilla**, roba una carta defensa al final de la ronda.

Si terminas tu movimiento en una **casilla azul**, roba una carta especial al final de la ronda.



Si terminas tu movimiento en una **casilla roja**, roba una carta ataque al final de la ronda.

**Dados de refuerzo:** cuando tu **guerrero** ataque o se defienda, coge 1 o 2 dados más si 1 o 2 de tus **guerreros** están en las casillas adyacentes a tu **guerrero**.



## CARTAS GUERRERO



### Explicación de las cartas guerrero

**Potencia:** número de dados que tiras para intentar un combo de ataque o defensa.




**Energía:** si los daños que sufres superan a tus puntos de energía, tu *guerrero* queda eliminado.

**Técnica:** Técnica: número de veces que puedes volver a tirar los dados que elijas después de la tirada inicial con el fin de hacer uno de los combos de tu carta o uno de los combos de las cartas *ataque*, *defensa* o *especial* que tengas en la mano.




Recibes estos marcadores de daños cuando sufres el ataque.

**Cada lado de los dados tiene un símbolo** que permite hacer uno de los 2 combos de tu *carta de guerrero* en un ataque, una defensa o un esquivo. Si no logras hacer combos, añade el valor de cada uno de los símbolos de tus dados y haz perder a tu enemigo esos puntos de energía. Los símbolos  y  valen 0 puntos.

Los 2 **combos** de abajo a la derecha son las 2 mejores técnicas de tu *guerrero*. Infligen a tu enemigo los daños indicados junto a cada uno de los 2 ataques (en este caso 32 y 45 daños para el adversario).

**Combo especial:** multiplica por 2 los daños de tu ataque si todos los dados lanzados tienen el mismo símbolo ofensivo. No se aplica a los símbolos  y . **Ejemplo:** *Jiren* saca , por lo que inflige a su rival 25 daños, multiplicados por 2 al tratarse del mismo símbolo 5 veces. O sea que le causa 50 daños.

**Capacidad:** aplica su efecto para atacar o defenderte en los combates.

**Esquivo:** para esquivar un ataque, coge el número de dados de tu *potencia* () y tíralos tantas veces como lo permita tu *técnica* () hasta conseguir el número de símbolos  que figura en tu carta.



## Transformación de los guerreros

### ¿CÓMO TE TRANSFORMAS?

Si tu *guerrero* es transformable (su versión transformada aparece en el reverso de la carta), tira un dado de 6 antes del inicio del combate y adopta la transformación que indique el dado para atacar con tu *guerrero* transformado más potente lo que dure el ataque.

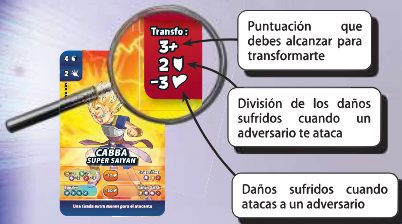
**Excepción:** tira 2 dados con **Son Goku** y **Vegeta**.

Si consigues la transformación, utiliza tu *guerrero* transformado con combos más potentes.

El *guerrero* al que ataques también puede intentar transformarse.



Si no consigues la transformación pero tienes una carta especial «transformación», puedes utilizarla.



### CUANDO TE HAS TRANSFORMADO:

- Divides entre 2 o 3 los daños sufridos cuando te ataca un enemigo.
- Pierdes 1 o varios puntos de energía al utilizar la transformación. Una vez efectuado el ataque, tu *guerrero* recupera su forma inicial.

**Ejemplo:** Cabba Super Saiyan sufre un ataque le inflige 35 daños en la primera tirada (por lo que no puede defenderse). Por tanto, divide 35 entre 2 y sufre 18 daños (se redondea hacia arriba).

## Capacidades de los guerreros:

- Una tirada extra más (de la técnica del *guerrero*) con los dados que quieras.

- 1 o 2 tiradas extra menos para el atacante: el *guerrero* que te ataca tiene 1 o 2 tiradas extra de dados menos.

- Devolver la bola al adversario: el defensor devuelve la bola al atacante (cualquier ataque que incluya el símbolo 🎱), salvo en las cartas invulnerables. Entonces el atacante puede intentar esquivarla con sus dados o cartas.

- Contraataque: después del ataque enemigo, contraátacale directamente en su turno.

- Un dado de ataque más: tu *guerrero* ataca con un dado más.

- Tira un dado de defensa más cuando tu *guerrero* se defiende de un ataque.

- Ninguna tirada de dados de defensa posible para el defensor: el rival debe defenderse únicamente con sus cartas y ya no puede utilizar sus dados de esquite.

- 2 dados de refuerzo: cuando estés en contacto con otro *guerrero* de tu equipo, ese *guerrero* tendrá 2 dados de refuerzo en lugar de uno durante su ataque y su defensa.

- Puño solar: si tu *guerrero* cae hasta menos de 10 puntos de energía, puede huir a 3 casillas de distancia durante un combate.

- Escudo: esquiva las bolas que causan menos de 20 daños sin necesidad de tirar los dados de esquite, salvo las bolas de las cartas invulnerables.

- Cuidado: 5 daños menos por turno (tu *guerrero* puede quitar hasta 5 fichas de daños sufridos).

- Quita 1 dado de ataque al atacante: en consecuencia, el enemigo ataca con 1 dado menos.

- Solitario: no das ningún dado de refuerzo a los demás jugadores de tu equipo cuando estás en refuerzo (Vegeta, Jiren, Freezer).

## COMBOS DURANTE LOS COMBATES

### Símbolos

En cada lado del dado, hay un símbolo que tiene su correspondiente valor en la carta de tu *guerrero*. Tienes que combinar esos símbolos para hacer un combo cada vez que tires los dados.



Pies.....	🌿	} Sirven para atacar y utilizar algunas cartas
Puños.....	✊	
Bola.....	⚡	
Fuerza.....	⚡	
Estrella.....	★	
Teletransportación.....	🌀	→ Sirve para evitar un ataque y hacer algunos combos

El jugador que ataca tira los dados para intentar conseguir los combos de la carta de su *guerrero* o de las cartas que tiene en la mano (*ataque, especial o defensa*) con el fin de hacer que su rival pierda *energía*. Cuando un *guerrero* se queda sin *energía*, es eliminado del torneo.

Al atacar, tienes varias opciones para causar daños al enemigo:

### Atacar utilizando los combos

Al principio del combate, mira la capacidad del enemigo y trata de eliminarlo del torneo haciendo uno de tus combos de dados para que tu rival pierda toda su *energía*.

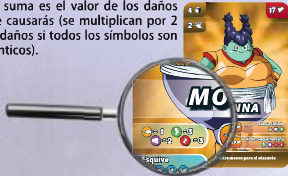
Tira el número de dados que indique la *potencia* (🎲) de tu *guerrero* tantas veces extra como puntos de *técnica* (👉) tengas.

Completa uno de los 2 combos de tu *guerrero* para lograr que tu adversario pierda toda la *energía* posible.



### Atacar utilizando el valor de los símbolos

Si no consigues el combo, **añade el valor de cada símbolo** que figure en la carta del *guerrero* con el que estés jugando. Esa suma es el valor de los daños que causarás (se multiplican por 2 los daños si todos los símbolos son idénticos).



#### Ejemplo:

**Monna** ataca a su rival. Tiene **4 de potencia** (🎲) y **2 de técnica** (👉), por lo que dispone de **2 tiradas extra** de dados más a elegir **para conseguir un combo** con sus 4 dados.

En la **primera tirada**, saca 🌿 🌿 🌿 🌿  
Decide quedarse con 🌿 🌿 y tirar de nuevo 2 dados para intentar el combo «**bola de tanque humana**».

En su **primera tirada extra** (segunda tirada), saca 🌿 🌿  
Se queda con 🌿 🌿 y ya solo le falta un 🌿 para conseguir su combo.

En su **segunda y última tirada extra**, saca 🌿.  
Este símbolo sustituye a cualquier otro. Por lo tanto, lo convierte en 🌿 para completar su combo y causar 20 daños a su adversario.

Si no lo hubiera logrado y hubiera sacado 🌿 en su tercera tirada, habría podido **sumar los valores** de sus resultados e infligir 9 daños a su rival porque 🌿 🌿 🌿 🌿 equivale a  $2 + 3 + 3 + 1 = 9$  daños.

## Combos de las cartas

Puedes optar por utilizar una de tus cartas de *ataque*, *defensa* o *especial* en lugar de los combos de tu carta *guerrero*. Para ello, haz el **combo de una de tus cartas** (si esta requiere un combo).



## DEFENDERSE Y ESQUIVAR

**Ataque relámpago:** si el atacante ha hecho un **combo** (carta *guerrero*, cartas *ataque*, *defensa* y *especial* o suma de los símbolos) **sin utilizar sus tiradas extra**, el jugador que sufre el ataque **no puede defenderse (ni cartas ni dados)**. En ese caso, toma el número de  *fichas de daños* que ha sufrido durante el ataque (que puede dividir si está transformado).

**A partir de la segunda tirada de dados** del enemigo que te ataca, únicamente puedes utilizar los combos de las cartas *defensa* que tengas en la mano tirando el número de dados indicado en tu *potencia* (⚡) tantas veces como te lo permita tu *técnica* (👉).

**A partir de la tercera tirada de dados** del enemigo que te ataca, puedes defenderte con tus cartas de *ataque*, *defensa* y *especial* o con el combo *esquive* (🌀) que figure en tu carta *guerrero*, siempre tirando el número de dados indicado en tu *potencia* (⚡) tantas veces como te lo permita tu *técnica* (👉). En caso de lograr el *esquive*, no sufrirás ningún daño.

### Ejemplo de *esquive*:

Para *esquivar*, C-18 debe sacar 4 ⚡ en 2 tiradas. También puede utilizar una carta *esquive*. Entonces tendrá que hacer el **combo** de la carta con sus 5 dados y sus 2 tiradas extra.



## FUSIONES: KEFLA/ANILAZA



Cuando *Kale* y *Caulifla* están a una casilla de distancia entre sí, pueden fusionarse en *Kefla* hasta el final de la **partida** utilizando la carta *especial* «fusión». Lo mismo sucede con *Koichiarator* y *Paparoni*, que se fusionan para dar lugar a *Anilaza*.

Entonces sustituyes las 2 fichas por la ficha fusionada. En caso de que el *guerrero* fusionado quede eliminado, perderás a tus 2 personajes.

Si no posees una carta *fusión*, puedes intentar fusionar 2 de tus personajes al comienzo de una *pelea*, (deben estar en casillas consecutivas y en el mismo equipo). Para ello debes lanzar una sola vez un dado y el resultado debe ser superior o igual a 4+.



# JUGAR

## Combates contra un adversario

Empieza el jugador más joven y se continúa en el sentido de las agujas del reloj.



**1 - Da la vuelta a una carta evento** y aplica inmediatamente su efecto. Si hace falta, utiliza a continuación una de las cartas que tienes en la mano al comienzo del turno.

**2 - Elige una de tus fichas guerrero y muévela** hasta 4 casillas pasando, si es necesario, por encima de las casillas ocupadas por las demás fichas guerrero presentes en el tablero (tanto de tu equipo como de un rival). Todas las casillas están unidas a las que las rodean y puedes moverte en la dirección que quieras. No tienes obligación de moverte en línea recta. El objetivo es alcanzar a un guerrero que esté a 4 casillas del tuyo para enfrentarte a él.

### Tu ficha puede:

- **CAER EN UNA CASILLA VACÍA** roja, amarilla, azul o verde. Entonces robas una carta del color correspondiente a la casilla.

**Casilla roja:** roba una *carta ataque*.

**Casilla amarilla:** roba una *carta defensa*.

**Casilla azul:** roba una *carta especial*.



**Casilla verde:** el jugador situado a tu derecha roba un guerrero de la pila de los que no están en juego y se defiende del ataque de tu guerrero.

En este caso, transfórmate si puedes. Observa bien la capacidad especial activa del enemigo en función de su forma. Compara la tuya para hacer la mejor jugada posible y haz los combos de dados de tu guerrero o de tus cartas. El guerrero que tienes enfrente puede intentar un esquivo de dados si tú haces un combo en 3 tiradas o más. El guerrero de la casilla verde también puede intentar transformarse. En caso de victoria, **roba 2 cartas** de la categoría que quieras entre las cartas *defensa*, *ataque* y *especial*.

- **CAER EN UNA CASILLA OCUPADA POR UNA FICHA GUERRERO.** En este caso, libra el combate contra él.

Solo puede atacar el guerrero del que sea el turno. El guerrero atacado solo puede defenderse (salvo que tenga una capacidad de «contraataque»).

**En tu turno, solo puedes librar un combate salvo excepciones (carta evento, ataque, defensa o especial).**

**1 - Coge el número de dados correspondiente a tu guerrero (potencia)** y trata de hacer que tu enemigo pierda el mayor número posible de puntos de *energía* gracias a los 2 combos de tu carta guerrero o con las cartas que tengas en la mano.

**2 - Mira la capacidad activa** de los 2 guerreros implicados y elige el ataque que haga perder más *energía* al rival (uno de los 2 combos de tu carta guerrero o de las cartas que tienes en la mano).

**3 - Si el atacante ha hecho al menos una tirada extra**, el defensor puede intentar defenderse **con sus cartas**. Si ha hecho al menos 2 tiradas extra, el defensor puede defenderse con sus **cartas o una tirada de esquivo**.

**Atención:** cabe la posibilidad de que te eliminen cuando te atacan si sufres **más daños** durante el ataque que puntos de *energía* tiene tu guerrero.

Si el atacante consigue que pierdas todos tus puntos de *energía* (gracias a uno de los dos combos de su carta guerrero, a la suma de los símbolos, a una carta *ataque*, a una carta *defensa* o a una carta *especial*), tu guerrero queda eliminado y el atacante roba una carta del color de la casilla en la que estaba el guerrero eliminado.

Solo una carta «rescate» puede salvar a un guerrero eliminado.

**4 - Si no has eliminado a tu enemigo en el combate**, colócate en una casilla vacía junto a él y roba la carta del color correspondiente (después de un combate, no puedes situarte en una casilla verde ni encima de otra ficha guerrero). Además, si el guerrero atacado tiene la capacidad «contraataque», te ataca inmediatamente después de tu ataque.



5 - En un turno, puedes utilizar tantas cartas como quieras siempre y cuando no te lleven a librar más de 2 combates por turno.

Por lo tanto, solo puedes usar una carta que añada combates extra por turno de juego.

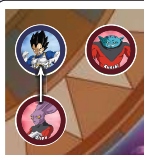
**No puedes tener más de 5 cartas en la mano.** Descártate al inicio del turno si tienes más.

## DADOS DE REFUERZO



Puedes conseguir un dado (o dos) más **para tu ataque o defensa** si tienes un **guerrero** (o dos) de tu equipo en contacto con tu **guerrero** que está atacando a otro jugador.

Por ejemplo, si tu **guerrero** tiene una potencia de 4 y otro **guerrero** de tu equipo está en una casilla que está justo al lado, el **guerrero** que ataca tirará un dado más, es decir, 5 en lugar de 4. Si hay 2 **guerreros** de refuerzo, el **guerrero** que ataca tendrá entonces 2 dados de refuerzo, es decir, 6 dados en total (que es el máximo) en lugar de 4.



**Ejemplo: Dispo y Kunshi** están en el mismo equipo. **Dispo** ataca a **Vegeta**: podrá tirar un dado de ataque extra gracias a la presencia de **Kunshi** a su lado. Del mismo modo, si **Vegeta** decide atacar a **Dispo** o a **Kunshi**, el **guerrero** atacado dispondrá de un dado de defensa extra.

## FINAL DE LA PARTIDA

**El vencedor será el jugador que, al cabo de 45 minutos, 10 rondas o 5 rondas, tenga el mayor número de guerreros en el tablero de juego.**

En caso de empate entre 2 jugadores, el ganador será aquel que gane el último combate entre 2 de sus **guerreros** (cada uno elige uno de sus **guerreros** aún en juego y lucha hasta que uno de los 2 **guerreros** sea eliminado al final de las rondas de juego).

En caso de empate entre más de 2 jugadores, se hace una última ronda de juego.

## CONSEJOS

- 1 - Elige un buen equipo de 6 **guerreros** para aumentar tus posibilidades de ganar.
- 2 - Intenta obtener las mejores **cartas de defensa, ataque y especial** para eliminar fácilmente todo tipo de **guerreros**.
- 3 - Ayúdate de las **cartas ataque, defensa, especial y evento** para obtener una segunda lucha.
- 4 - Durante un ataque utilizando los combos, la mejor manera de dejar indefenso a tu adversario es parar el ataque lo más pronto posible, es decir durante el Ataque Relámpago (ver pág. 7).
- 5 - Intenta ubicar a tus **guerreros** juntos para lograr obtener 1 o 2 dados de ataque o de defensa extra.
- 6 - Elige bien la carta que necesitas en función de tu estrategia.
- 7 - Utiliza las casillas verdes para obtener más fácilmente las cartas ataque, defensa y especial.
- 8 - Para mayor diversión puedes formar alianzas con otros jugadores durante ciertas luchas. Por ejemplo: si uno de los jugadores es demasiado fuerte, durante un turno puedes aliarte con otro jugador que te ayude a vencerlo. Eres libre de romper las alianzas cuando lo desees.

## EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS

Puedes tener hasta 5 cartas.

En tu turno, puedes utilizar tantas cartas como tengas en la mano, pero solo 1 que te sume combates.

### Cartas evento

Estas cartas inducen eventos inesperados que animarán cada turno con efectos que favorecerán o penalizarán al jugador.

- **Se echa:** al empezar el turno de cada jugador, antes de moverse.
- **Se usa:** inmediatamente después de echarla.
- **Duración:** su efecto finaliza al terminar el turno del jugador que ha echado la carta. Una vez utilizada, se pone bajo el montón de cartas evento.



### Cartas ataque

Estas cartas concentran ataques muy potentes que todos los *guerreros* pueden utilizar. Las puedes usar si haces el combo indicado en la carta que estés haciendo en lugar del combo de dados que tengas en tu carta *guerrero*. Puedes utilizar el efecto que figura en la carta tirando el número de dados indicado en tu *potencia* (🎲) tantas veces como lo permita tu *técnica* (👉).

- **Se echa:** cuando caes en una casilla roja.
- **Se usa:** en cualquier momento durante tu ataque, puedes decidir jugar una carta *ataque* en lugar de los ataques de tu carta *guerrero* si tu puntuación con los dados lo permite.
- **Duración:** su efecto es inmediato. Una vez utilizada, se pone bajo el montón de cartas *ataque* (si has logrado el combo).
- **Particularidad:** si no consigues hacer el combo de tu carta, puedes sumar el valor de los símbolos de tus dados y hacer que tu enemigo pierda esos puntos de *energía*.

Aquí se explica cómo puede defenderse el rival



Todas las cartas *ataque* requieren hacer un combo para utilizarlas

**Cuando atacas a un enemigo,** puedes elegir entre hacer uno de los 2 combos de tu carta *guerrero*, sumar directamente o después de varias tiradas el símbolo de tus dados, intentar tu *técnica especial* (varias veces el mismo símbolo) o un combo de una de tus cartas *ataque* o *especial*. La defensa que puede utilizar quien recibe el ataque figura en la parte superior de la carta.

**Por ejemplo:** «No hay defensa posible» significa que pierdes inmediatamente los *puntos de daños* del ataque, que pones en tu *guerrero* utilizando *fichas de daños*. Cuando el *guerrero* tenga más daños que *puntos de energía*, quedará eliminado de la partida. Solo las cartas *defensa* y *especial* «En caso de eliminación de tu *guerrero*» podrán hacer que vuelva a la partida. «Defensa con cartas o dados»: en este caso, utiliza tus dados de esquivar o las cartas que tengas en la mano para intentar resistir al ataque. «Defensa: solo carta invulnerable»: solo puedes defenderte con una carta que lleve la mención «invulnerable».

## Cartas de defensa

Estas cartas concentran potentes técnicas de defensa que todos los jugadores pueden utilizar con sus *guerreros*. Te protegerán de los ataques recibidos para evitar que tus *guerreros* sean eliminados. Puedes utilizar el efecto que figura en la carta tirando el número de dados indicado en tu *potencia* (🎲) tantas veces como lo permita tu *técnica* (👉).

- **Se echa:** cuando caes en una casilla amarilla.
- **Se usa:** según las cartas:
  - En respuesta a un ataque de cartas o dados del enemigo.
  - En respuesta a un ataque de bola únicamente.
  - Durante tu turno.
  - Tras la eliminación de tu *guerrero*.

Estos casos se especifican en la carta, en el recuadro que hay encima de la ilustración.

- **Duración:** su efecto es inmediato. Si consigues el combo, ponla bajo el montón de cartas de defensa. Si no logras hacer el combo de tu carta de defensa, sufres los daños del ataque recibido pero puedes quedarte con la carta.



Algunas cartas *defensa* requieren hacer un combo para utilizarlas

**¡Atención!** No puedes utilizar más de una carta «contraataque» por turno

## Cartas especial

Son cartas de «transformación» para tu personaje, cartas de ataque o de defensa muy concretas. Puedes utilizar el efecto que figura en la carta tirando el número de dados indicado en tu *potencia* (🎲) tantas veces como lo permita tu *técnica* (👉). Estas cartas concentran técnicas de defensa y ataque particulares de todo *Dragon Ball Super* que pueden utilizar todos los *guerreros*.

- **Se echa:** cuando caes en una casilla azul.
- **Se usa:** según las cartas:
  - Al principio de tu turno.
  - En respuesta a un ataque de cartas o dados del enemigo.
  - En respuesta a un ataque de bola.
  - Si, en una carta de transformación, no la has conseguido en tu primera tirada, tendrás una segunda tirada para intentar transformarte.
  - Para fusionarse.
- **Duración:** su efecto es inmediato. Una vez utilizada, se pone bajo el montón de cartas especial.
- **Particularidad:** solo puedes utilizar una carta *especial* por turno.



Las cartas «transformación» solo sirven para volver a intentar una transformación que acabas de fallar con la tirada de dados de tu *guerrero*. Puedes intentar de nuevo la transformación con una tirada de dados y, si fracasas otra vez, pierdes la carta.

**Por ejemplo:** el jugador no logra su transformación con *Son Goku* o no le satisface el resultado; entonces puede usar su carta «última transformación» en la que pone «con un 5+» para alcanzar «su último nivel». Si saca 4 al tirar el dado, pierde la carta y no se transforma.

# LISTA DE GUERREROS CLASIFICADOS POR ENERGÍA

Crea el equipo más potente para asegurarte la victoria.

GUERRERO	♥	☑	✋
Jiren máxima potencia	42	6	4
Jiren	42	5	3
Anilaza	37	5	4
Son Goku Ultra Instinto	34	6	4
Son Goku Ultra Instinto (presagio)	34	6	4
Son Goku Super Saiyan Blue + Kaioken x10	34	6	3
Son Goku Super Saiyan Blue	34	5	3
Son Goku Super Saiyan Dios	34	5	3
Son Goku Super Saiyan 3	34	5	3
Son Goku Super Saiyan 2	34	5	2
Son Goku Super Saiyan	34	4	2
Son Goku	34	3	2
Vegeta Super Saiyan Blue Evolution	33	6	4
Vegeta Super Saiyan Blue	33	5	3
Vegeta Super Saiyan 2	33	5	3
Vegeta Super Saiyan	33	4	2
Vegeta	33	3	2
Toppo dios de la destrucción	32	6	4
Toppo	32	5	3
Kefla Super Saiyan	32	6	4
Kefla	32	5	3
Kale Super Saiyan 2	30	6	3
Kale Super Saiyan 2 (fuera de control)	30	5	4
Kale	30	3	2
Hit	30	6	3
Son Gohan Estado Definitivo	28	5	3
Son Gohan Super Saiyan 2	28	5	2
Son Gohan Super Saiyan	28	4	2
Son Gohan	28	3	2
Golden Freezer	27	5	3
Freezer	27	4	2
C-17	26	5	3
Dispo	25	5	3
Caulifla Super Saiyan 2	23	5	2
Caulifla Super Saiyan	23	4	2
Caulifla	23	3	2
C-18	24	5	2
Piccolo	22	5	2
Cabba Super Saiyan	21	4	2
Cabba	21	3	2
Koichiartator	21	4	2
Pirina	20	4	2
Saonel	20	4	2
Ribrianne	20	5	3
Briand de Chateau	20	4	2
Kakusa	20	5	3
Sanka Ku	20	4	2
Rozie	20	5	3
Su Roas	20	4	2
Frost	20	4	3
Jimizu	19	4	3
Obuni	19	5	3
Bergamo	18	4	3
Lavender	17	4	2
Basil	17	4	2

GUERRERO	♥	☑	✋
Monna	17	4	2
Maji Kayo	16	4	2
Narirama	16	4	2
Kirilin	16	3	2
Tenshinhan	15	3	2
Damon	15	4	2
Gamisaras	15	4	1
Kunshi	15	4	3
Maestro Roshi Máxima Potencia	13	3	2
Maestro Roshi	13	3	2
Napapa	14	4	2
Magetta	14	4	2
Kahseral	14	4	2
Zarlton	14	3	2
Tupper	14	4	2
Biaa	13	3	2
Murichim	13	4	2
Prum	13	4	2
Rabarra	13	4	2
Paparoni	13	4	2
Zarbuto	13	4	2
Katopesla	12	4	2
Botamo	12	4	1
Ganos transformado	12	4	2
Ganos	12	3	2
Zoiray	12	3	2
Nink	12	3	1
Rubalt	11	3	2
Shantsa	11	3	2
Kettle	11	3	1
Hermila	11	4	2
Chappil	10	3	2
El Preecho	10	3	1
Vuon	10	3	1
Nigrissi	10	3	2
Majora	10	3	2
Darcoli	10	3	2
Bikal	10	3	1
Dr. Rota	9	3	1
Hyssop	9	3	1
Dium	9	2	1
Sorrel	9	2	1
Comfrey	9	3	2
Cocotte	9	3	2
Jilcol	9	3	1
Shosa	9	3	2
Oregano	8	3	2
Methiop	8	3	1
Mursarm	8	3	2
Roselle	8	3	1
Hop	8	3	1
Jirásen	8	3	2
Caway	8	3	2
Lilibeu	8	2	1