



DRAGON BALL SUPER

LA SURVIE DE L'UNIVERS



BUT DU JEU

Le *Tournoi du Pouvoir* est une Battle Royale regroupant les meilleurs *Guerriers* de 8 univers. L'enjeu est grand : lorsqu'un univers perd tous ses *Guerriers*, il est alors entièrement détruit.

Le **vainqueur** sera le joueur qui, au bout de 45 minutes (ou bien 5 ou 10 tours), comptera le plus de *Guerriers* sur le plateau de jeu. Vous devez donc éliminer un maximum de *Guerriers* des équipes adverses pour remporter la partie.

DURÉE DE LA PARTIE

Choisissez votre temps de partie :

- **10 tours** (environ 60 minutes à 4 joueurs) : comptez 10 tours de jeu (chaque joueur jouera alors 10 fois).

- **5 tours** (environ 30 minutes à 4 joueurs) : comptez 5 tours de jeu (chaque joueur jouera alors 5 fois).

- **45 minutes** : Lancez le chronomètre une fois la mise en place faite et à la fin des 45 minutes de jeu, terminez le tour en cours avant de finir la partie.

Lors de votre tour, ne faites **qu'un seul combat** sauf exception (*cartes Évènement, Attaque, Défense ou Spéciale*).

MISE EN PLACE DU JEU

- Mélangez les *cartes Attaque, Défense, Spéciale* et *Évènement* puis placez-les autour du plateau.

- Disposez tous les *jetons Guerriers* à côté du plateau puis lancez un dé pour déterminer qui va commencer à choisir son premier *Guerrier*.

- Chaque joueur doit constituer une **équipe de 6 Guerriers**. Lancez un dé pour déterminer celui qui commencera à choisir le premier. Il choisit un *Guerrier*, prend le jeton du *Guerrier* ainsi que la (ou les) carte correspondante, puis le joueur situé à sa droite en prend un et ainsi de suite. Une fois les équipes de **6 Guerriers** constituées, sortez du jeu les jetons non utilisés et constituez une pile des *Guerriers* avec les cartes restantes mélangées : vous les affronterez lorsque vous irez sur des cases vertes. Le tableau en dernière page vous aidera à construire la meilleure équipe possible, les *Guerriers* y sont classés par ordre d'*Endurance*.

Particularité : vous ne pouvez pas choisir d'emblée *Kefla* ni *Anilaza*; ces *Guerriers* seront obtenus en fusionnant *Kale* + *Caulifla* et *Koichiarator* + *Paparoni* durant la partie, en utilisant les *cartes Spéciale* « Fusion ».

- **Prenez ensuite les cartes des Guerriers choisis**. Il y a parfois plusieurs cartes par *Guerrier* qui se transforme. **Son Goku** possède 8 transformations, il a donc 5 cartes en tout. **Vegeta** a 3 cartes, **Son Gohan, Caulifla, Cabba** et **Kale** ont 2 cartes et tous les autres *Guerriers* en ont une seule (la transformation est au dos de la carte du *Guerrier*).

- **Positionnez ensuite vos jetons Guerriers** sur les cases du plateau à tour de rôle en laissant une case vide entre chaque *Guerrier* de la même équipe.

- **Chaque joueur reçoit ensuite une carte Défense, Attaque et Spéciale.**

- **Le plus jeune commence à jouer.**

LE PLATEAU DE JEU

Déplacement : Lors de votre tour, déplacez-vous dans la direction de votre choix et jusqu'à 4 cases de distance. Il est possible de passer au-dessus d'un jeton allié ou adverse.

Si vous terminez votre déplacement sur une **case verte**, affrontez un *Guerrier* non-joué. Combattez alors la 1re carte dans la pile des *cartes Guerrier* n'ayant été choisies par aucun joueur.



Si vous terminez votre déplacement sur une **case jaune**, piochez une *carte Défense* en fin de tour.

Si vous terminez votre déplacement sur une **case bleue**, piochez une *carte Spéciale* en fin de tour.



Si vous terminez votre déplacement sur une **case rouge**, piochez une *carte Attaque* en fin de tour.

Dés de renfort : Quand votre *Guerrier* attaque ou se défend, prenez 1 ou 2 dés supplémentaires si 1 ou 2 de vos *Guerriers* se trouvent sur des cartes adjacentes à votre *Guerrier*.



LES CARTES GUERRIER

Explications des cartes Guerrier

Puissance : Nombre de dés que vous lancez pour tenter un combo d'attaque ou de défense.

Endurance : Si vous recevez plus de dégâts que vous n'avez de points d'Endurance, alors votre Guerrier est éliminé.

Technique : Nombre de fois où vous pouvez relancer les dés de votre choix après votre lancer de dé initial dans le but de réaliser l'un des combos de votre carte ou l'un des combos des cartes *Attaque*, *Défense*, *Spéciale* que vous avez dans les mains.

Chaque face de dé représente un symbole permettant de réaliser l'un des 2 combos de votre *carte Guerrier* lors d'une attaque, d'une défense ou d'une *Esquive*. Si vous ne réussissez pas à faire de combos, additionnez la valeur de chacun des symboles de vos dés et faites perdre ces points d'Endurance à votre ennemi. Les symboles  et  valent 0 point.

Le combo spécial : Multipliez par 2 les dégâts de votre attaque si tous vos dés lancés représentent un même symbole offensif. Ne fonctionne pas pour les symboles  et . **Exemple** : *Jiren* fait  ce qui inflige à son adversaire 15 dégâts, multipliés par 2 car il s'agit de 3 fois le même symbole. Il inflige donc 30 dégâts.

Esquive : Pour esquiver une attaque, prenez le nombre de dés indiqué par votre *Puissance* () et lancez-les autant de fois que vous le permet votre *Technique* () jusqu'à réaliser le nombre de symboles  indiqué par votre carte.

Vous recevez ces marqueurs de dégâts lorsque vous encaissez l'attaque.

Les 2 combos en bas à droite sont les 2 meilleures techniques de votre *Guerrier*. Elles infligent à votre ennemi les dégâts indiqués à côté de chacune des 2 attaques (ici 32 et 45 dégâts pour l'adversaire).

Capacité : Appliquez son effet pour attaquer ou vous défendre lors des combats.



La transformation des Guerriers

COMMENT SE TRANSFORMER ?

Si votre *Guerrier* est transformable (sa version transformée se trouve alors au verso de la carte), lancez un dé de 6 avant le début du combat et prenez la transformation correspondante à votre lancer de dé pour attaquer avec votre *Guerrier* transformé plus puissant le temps d'une attaque.

Exception : Lancez 2 dés pour **Son Goku** et **Vegeta**.

Si la transformation se fait, jouez votre *Guerrier* transformé avec des combos plus puissants.

Le *Guerrier* que vous attaquez peut également tenter de se transformer.



Si vous échouez votre transformation et que vous possédez une *carte Spéciale* « Transformation », vous pouvez la jouer.



LORSQUE VOUS ÊTES TRANSFORMÉ :

- Vous divisez par 2 ou 3 les dégâts reçus lors de l'attaque de votre ennemi.

- Vous perdez 1 ou plusieurs points d'*Endurance* suite à l'utilisation de cette transformation.

Une fois l'attaque effectuée, votre *Guerrier* reprend sa forme initiale.

Exemple : *Cabba Super Saiyen* reçoit une attaque qui lui inflige 35 dégâts au 1er lancé (il ne peut donc pas se défendre). Il divise donc 35 par 2 et prend 18 dégâts (arrondi au supérieur).

Les capacités des Guerriers :

- **Une relance en plus (de la technique du *Guerrier*) sur les dés de votre choix.**

- **Moins 1 ou 2 relances pour l'attaquant :** le *Guerrier* qui vous attaque a 1 ou 2 relances en moins.

- **Renvoie la boule de l'adversaire :** le défenseur renvoie la boule de l'attaquant (toute attaque contenant le symbole 🍀) sauf celle des cartes invulnérables. L'attaquant peut alors tenter d'esquiver avec ses dés ou cartes.

- **Contre-attaque :** après l'attaque de l'ennemi, contre-attaquez-le directement pendant son tour.

- **Un dé d'attaque en plus :** votre *Guerrier* attaque avec un dé en plus.

- **Lancez un dé de défense en plus lorsque votre *Guerrier* se défend de l'attaque qu'il reçoit.**

- **Aucun jet de dés de défense possible pour le défenseur :** l'adversaire doit uniquement se défendre avec ses cartes et ne peut plus utiliser ses dés d'*Esquive*.

- **Plus 2 dés de renfort :** lorsque vous êtes en contact avec un autre *Guerrier* de votre équipe, ce *Guerrier* aura 2 dés de renfort au lieu d'un lors de son attaque et de sa défense.

- **Morsure du soleil :** Si votre *Guerrier* tombe à moins de 10 en *Endurance*, il peut fuir à 3 cases de distance durant un combat.

- **Boudier :** esquivez les boules faisant moins de 20 dégâts sans avoir besoin de lancer vos dés d'*Esquive*, sauf les boules des cartes invulnérables.

- **Soin :** moins 5 dégâts par tour (votre *Guerrier* peut enlever jusqu'à 5 des *jetons Dégât* reçus).

- **Enlève 1 dé d'attaque pour l'attaquant :** l'adversaire attaque donc avec 1 dé en moins.

- **Solitaire :** vous ne donnez aucun dé de renfort aux autres joueurs de votre équipe lorsque vous êtes en renfort (**Vegeta, Jiren, Freezer**).

LES COMBOS DURANT LES COMBATS

Les symboles

Chaque face du dé comporte un symbole correspondant à une valeur sur la carte de votre *Guerrier*. Ces symboles doivent être combinés afin de réaliser votre combo suivi de tous vos lancers de dés.



Pieds.....	1	} Permettent d'attaquer et d'utiliser certaines cartes
Poings.....	2	
Boule.....	3	
Force.....	4	
Étoile.....	5	
Téléportation.....	6	→ Remplace n'importe quel symbole
		→ Permet d'éviter une attaque et de faire certains combos

Le joueur qui attaque lance les dés pour créer les combos indiqués sur la carte de son *Guerrier* ou sur ceux de ses cartes en main (*Attaque*, *Spéciale* ou *Défense*) afin de faire perdre de l'*Endurance* à son adversaire. Quand un *Guerrier* n'a plus d'*Endurance*, il est éliminé du tournoi.

Lors de votre attaque, vous avez plusieurs choix pour infliger des dégâts à l'ennemi :

Attaquer en utilisant les combos

Au début du combat, regardez la capacité de l'ennemi et tentez de l'éliminer du tournoi en réalisant l'un de vos combos de dés afin de lui faire perdre toute son *Endurance*. Lancez le nombre de dés indiqué par la *Puissance* (♣) de votre *Guerrier* avec autant de relances que vos points de *Technique* (♣). Réalisez l'un des 2 combos de votre *Guerrier* pour faire perdre un maximum d'*Endurance* à votre adversaire.



Attaquer en utilisant la valeur des symboles

En cas d'échec de votre combo, **additionnez la valeur de chaque symbole** en vous reportant à la carte du *Guerrier* que vous jouez. Cette somme correspond aux dégâts que vous infligez (les dégâts sont multipliés par 2 si tous les symboles sont identiques).



Exemple :

Monna attaque son adversaire. Elle a **4 en Puissance** (♣) et **2 en Technique** (♣), elle dispose donc de **2 relances** des dés de son choix **pour réaliser un combo** avec ses 4 dés.

Lors du **1er lancer**, elle obtient ♣♣♣♣. Elle décide de garder ♣ et de relancer 2 dés afin de tenter le combo « **Boulet humain** ».

Lors de sa 1re relance (2e lancer), elle obtient ♣♣♣♣. Elle garde ♣ et ♣, il ne lui manque donc plus qu'un ♣ pour réussir son combo.

Lors de sa **2e et dernière relance**, elle obtient ♣. Ce symbole remplace n'importe quel autre symbole. Elle le convertit donc en ♣ afin de réussir son combo et inflige 20 dégâts à son adversaire.

Si elle avait échoué et obtenu ♣ à son 3e lancer, elle aurait pu **additionner les valeurs** de ses résultats et infliger 9 dégâts à son adversaire, car ♣♣♣♣♣ équivaut à 2 + 3 + 3 + 1 = 9 dégâts.

Les combos des cartes

Vous pouvez choisir d'utiliser l'une de vos *cartes Attaque, Défense et Spéciale* à la place des combos de votre *carte Guerrier*. Pour cela, faites le **combo de l'une de vos cartes** (si celle-ci requiert un combo).



SE DÉFENDRE ET ESQUIVER

Attaque éclair : si l'attaquant a réalisé un **combo** (*carte Guerrier, cartes Attaque, Défense et Spéciale* ou additionné les symboles) **sans utiliser ses relances**, le joueur qui subit l'attaque **ne peut pas se défendre** (ni *cartes, ni dés*). Dans ce cas, il prend le nombre de *jetons Dégât* qu'il a reçus lors de l'attaque (qu'il peut diviser s'il est transformé).

À partir du 2e lancer de dés de l'ennemi qui vous attaque, vous pouvez uniquement utiliser les combos des *cartes Défense* que vous avez en main en lançant le nombre de dés indiqué par votre *Puissance* (🎲) et en les lançant autant de fois que vous le permet votre *Technique* (👉).

À partir du 3e lancer de dés de l'ennemi qui vous attaque, vous pouvez vous défendre avec vos *cartes Attaque, Défense et Spéciale* ou avec le combo *Esquive* (🌀) indiqué sur votre *carte Guerrier*, toujours en lançant le nombre de dés indiqué par votre *Puissance* (🎲) et en les lançant autant de fois que vous le permet votre *Technique* (👉).
En cas de réussite de l'*Esquive*, vous ne recevez aucun dégât.

Exemple d'Esquive :

Pour esquiver, C-18 doit obtenir 4 🌀 en 2 lancers. Elle peut également jouer une *carte « Esquive »*. Elle devra alors faire le combo de la carte avec ses 5 dés et ses 2 relances.



LES FUSIONS : KEFLA / ANILAZA

Quand Kale et Caulifla sont à une case l'une de l'autre, elles peuvent fusionner en *Kefla* jusqu'à la fin de la partie en utilisant la carte spéciale « Fusion ». Il en est de même pour *Koichiarator* et *Paparoni* qui fusionnent pour donner naissance à *Anilaza*.

Remplacez alors les 2 jetons par le jeton fusionné. En cas d'élimination du *Guerrier* fusionné, vous perdez donc vos 2 personnages.



JOUER

Le plus jeune commence à jouer, vous tournerez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



1 - Retournez une carte Évènement et appliquez immédiatement son effet. Si besoin, jouez ensuite une des cartes que vous avez en main en début de tour.

2 - Choisissez l'un de vos jetons Guerrier et déplacez-le jusqu'à 4 cases en passant au-dessus des cases occupées par les autres jetons Guerriers présents sur le plateau (qu'ils appartiennent à son équipe ou à un adversaire) si nécessaire. Les cases sont toutes reliées aux cases autour d'elles et vous pouvez vous déplacer dans la direction de votre choix. Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer en ligne droite, le but est d'atteindre un Guerrier à 4 cases du vôtre pour l'affronter.

Votre jeton va soit :

- **ARRIVER SUR UNE DES CASES VIDES** rouges, jaunes, bleues ou vertes. Piochez alors une carte de la couleur correspondante à la case.

Case rouge : piochez une **carte Attaque**.

Case Jaune : piochez une **carte Défense**.

Case bleue : piochez une **carte Spéciale**.



Case verte : le joueur situé à votre droite pioche un Guerrier de la pile de ceux qui ne sont pas en jeu et se défend contre l'attaque de votre Guerrier.

Dans ce cas, transformez-vous si vous le pouvez. Observez bien la capacité spéciale active de l'ennemi en fonction de sa forme. Comparez la vôtre afin de jouer juste et faites les combos de dés de votre Guerrier ou de vos cartes. Le Guerrier en face peut tenter une *Esquive* de dés si vous faites votre combo en 3 lancers ou plus. Le Guerrier de la case verte peut également tenter de se transformer.

En cas de victoire, **piochez 1 carte** de la catégorie de votre choix parmi les **cartes Défense, Attaque et Spéciale**.

- **ARRIVER SUR UNE DES CASES OCCUPÉES PAR UN JETON GUERRIER.** Dans ce cas, commencez le combat contre lui.

Combats contre un adversaire

Seul le Guerrier dont c'est le tour peut attaquer. Le Guerrier attaqué ne peut que se défendre (sauf s'il a une capacité « Contre-attaque »).

Lors de votre tour, ne faites qu'un seul combat sauf exception (*cartes Évènement, Attaque, Défense ou Spéciale*).

1 - Prenez le nombre de dés correspondant à votre Guerrier (*Puissance*) et tentez de faire perdre à votre ennemi le plus de points d'*Endurance* possibles grâce aux 2 combos de votre carte Guerrier ou avec les cartes que vous avez en main.

2 - Regardez la capacité active des 2 Guerriers impliqués puis choisissez l'attaque qui fera perdre le plus d'*Endurance* à l'adversaire (l'un des 2 combos de votre carte Guerrier ou de vos cartes en main).

3 - Si l'attaquant a fait au moins une relance, le défenseur peut tenter de se défendre **avec ses cartes**, s'il a fait au moins 2 relances le défenseur peut se défendre avec ses **cartes ou un lancer d'Esquive**.

Attention : Il est possible de vous faire éliminer lorsque vous vous faites attaquer si vous recevez **plus de dégâts** lors de l'attaque que de points d'*Endurance* de votre Guerrier.

Si l'attaquant parvient à vous faire perdre tous vos points d'*Endurance* (grâce à l'un des deux combos de sa carte Guerrier, l'addition des symboles, une *carte Attaque*, une *carte Défense* ou une *carte Spéciale*), votre Guerrier est alors éliminé et l'attaquant piochera une carte de la couleur de la case sur laquelle se trouvait le Guerrier éliminé. Seule une carte *Sauvetage* peut sauver un Guerrier éliminé.

4 - Si vous n'avez pas éliminé votre ennemi suite au combat, placez-vous sur une case vide à côté de lui et piochez alors la carte de la couleur correspondante (après un combat, vous ne pouvez ni aller sur une case verte ni sur un autre *jeton Guerrier*). De plus, si le Guerrier attaqué possède la capacité « Contre-attaque », il vous attaque immédiatement après votre attaque.

5 - Lors d'un tour, vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez tant qu'elles ne vous amènent pas à faire plus de 2 combats par tour.

Vous ne pouvez donc utiliser qu'une seule carte qui ajoute des combats supplémentaires par tour de jeu.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes en main. Défaussez-vous en début de tour si c'est le cas.



LES DÉS DE RENFORT



Vous pouvez obtenir un dé (ou deux) de plus **pour votre attaque ou votre défense** si vous avez un *Guerrier* (ou deux) de votre équipe en contact avec votre *Guerrier* qui attaque un autre joueur.

Par exemple, si votre *Guerrier* détient une *Puissance* de 4 et qu'un autre *Guerrier* de votre équipe est sur une case qui est juste à côté, votre *Guerrier* qui attaque lancera 1 dé en plus, soit 5 au lieu de 4. S'il y a 2 *Guerriers* de renfort, le *Guerrier* qui attaque aura alors 2 dés de renfort soit 6 dés en tout (ce qui est le maximum) au lieu de 4.



Exemple : *Dyspo* et *Kunshi* sont dans la même équipe. *Dyspo* attaque *Vegeta*, il pourra donc lancer un dé d'attaque en plus grâce à la présence de *Kunshi* à ses côtés. De même si *Vegeta* décide d'attaquer *Dyspo* ou *Kunshi*, le *Guerrier* attaqué disposera d'un dé de Défense supplémentaire.

FIN DE PARTIE

Le vainqueur sera le joueur qui au bout de 45 minutes ou 10 tours ou 5 tours aura le plus grand nombre de *Guerriers* sur le plateau de jeu.

En cas d'égalité entre 2 joueurs, le gagnant sera celui qui remporte le dernier combat entre 2 de vos *Guerriers* (chacun choisit l'un de ses *Guerriers* encore en jeu et combat jusqu'à ce que l'un des 2 *Guerriers* soit éliminé à la fin des tours de jeu).

En cas d'égalité à plus de 2 joueurs, refaites un dernier tour de jeu.

EXPLICATION DES CARTES

Vous pouvez posséder jusqu'à 5 cartes.

Lors de votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes que vous en avez en main, mais 1 seule qui vous rajoute des combats.

Cartes Évènement

Ces cartes induisent des événements inattendus qui viendront pimenter chaque tour par des effets qui pourront favoriser ou pénaliser le joueur.

- **À tirer** : Au début du tour de chaque joueur, avant son déplacement.
- **À jouer** : Immédiatement après l'avoir tiré.
- **Durée** : Son effet s'arrête à la fin du tour du joueur ayant tiré la carte. À défausser sous la pile des *cartes Évènement* une fois utilisée.



Cartes Attaque

Ces cartes concentrent des attaques très puissantes que tous les *Guerriers* peuvent utiliser et que vous débloquez en réalisant le combo indiqué sur la carte que vous faites à la place du combo de dé que vous avez sur votre *carte Guerrier*. Vous pouvez utiliser l'effet indiqué sur la carte en lançant le nombre de dés indiqué par votre *Puissance* (🎲) et en les lançant autant de fois que vous le permet votre *Technique* (👉).

- **À tirer** : Lorsque vous vous arrêtez sur une case rouge.
- **À jouer** : À tout moment durant votre attaque, vous pouvez choisir de jouer une *carte Attaque* à la place des attaques de votre *carte Guerrier* si votre score aux dés le permet.
- **Durée** : Son effet est immédiat. À défausser sous la pile des *cartes Attaque* une fois utilisée (si vous avez réussi son combo).
- **Spécificité** : En cas d'échec du combo de votre carte, vous pouvez additionner la valeur des symboles de vos dés et faire perdre ces points d'*Endurance* à votre ennemi. Conservez alors la *carte Attaque*.

Cet encart précise comment l'adversaire peut se défendre



Toutes les cartes attaque nécessitent de réaliser un combo pour être utilisées

Quand vous attaquez un ennemi, vous avez le choix entre réaliser l'un des 2 combos de votre *carte Guerrier*, additionner directement ou après plusieurs lancers le symbole de vos dés, tenter votre technique spéciale (plusieurs fois le même symbole) ou un combo de l'une de vos *cartes Attaque* ou *Spéciale*. La défense à utiliser pour celui qui reçoit l'attaque est indiquée en haut de la carte.

Par exemple : « Aucune défense possible » signifie que vous perdez immédiatement les points de dégâts de l'attaque que vous placez à l'aide des *jetons Dégât* sur votre *Guerrier*. Quand le *Guerrier* aura plus de dégâts que de points d'*Endurance*, il sera alors éliminé de la partie. Seules les cartes *Défense* et *Spéciale* « En cas d'élimination de votre *Guerrier* » pourront le ramener dans la partie. « Défense avec les cartes ou les dés » : dans ce cas, utilisez vos dés d'*Esquive* ou vos cartes en main pour tenter de parer l'attaque. « Défense : carte invulnérable seulement » : Vous ne pouvez vous défendre qu'avec une carte contenant la mention invulnérable.

Cartes Défense

Ces cartes concentrent de puissantes techniques de défense que tous les joueurs peuvent utiliser avec leurs *Guerriers*. Elles vont vous protéger contre les attaques reçues pour éviter que vos *Guerriers* ne se fassent éliminer. Vous pouvez utiliser l'effet indiqué sur la carte en lançant le nombre de dés indiqué par votre *Puissance* (🎲) et en les lançant autant de fois que vous le permet votre *Technique* (👉).

- **À tirer :** Lorsque vous vous arrêtez sur une case jaune.
- **À jouer :** Selon les cartes :
 - En réponse à une attaque de cartes ou de dés de l'ennemi ;
 - En réponse à une attaque de boule uniquement ;
 - Pendant votre tour ;
 - Après élimination de votre *Guerrier*.Ces cas sont précisés sur la carte, dans l'encart en haut de l'illustration.
- **Durée :** Son effet est immédiat. À défausser sous la pile des *cartes Défense* si le combo est réussi. En cas d'échec du combo de votre *carte Défense*, vous prenez les dégâts de l'attaque reçue mais pouvez conserver votre carte.



Certaines *cartes Défense* nécessitent de réaliser un combo pour être utilisées

Attention ! Vous ne pouvez pas jouer plus d'une carte « Contre-attaque » par tour

Cartes Spéciale

Ce sont des cartes « Transformation » pour votre personnage, des cartes d'attaque ou de défense bien spécifiques. Vous pouvez utiliser l'effet indiqué sur la carte en lançant le nombre de dés indiqué par votre *Puissance* (🎲) et en les lançant autant de fois que vous le permet votre *Technique* (👉). Ces cartes concentrent des techniques de défense et d'attaque particulières de tout *Dragon Ball Super* utilisables par tous les *Guerriers*.

- **À tirer :** Lorsque vous vous arrêtez sur une case bleue.
- **À jouer :** Selon les cartes :
 - Au début de votre tour ;
 - En réponse à une attaque de cartes ou de dés de l'ennemi ;
 - En réponse à une attaque de boule ;
 - Si vous avez raté votre 1er lancer de dé pour les cartes transformation, vous aurez un second lancer pour tenter de vous transformer.
 - Afin de fusionner.
- **Durée :** Son effet est immédiat. À défausser sous la pile des *cartes Spéciale* une fois utilisée.
- **Spécificité :** Vous ne pouvez utiliser qu'une seule *carte Spéciale* par tour.



Les cartes « Transformation » servent uniquement à retenter une transformation que vous venez d'échouer avec le lancer de dé de votre *Guerrier*. Vous pouvez retenter votre transformation sur un lancer de dé, si vous échouez à nouveau, vous perdez la carte. **Par exemple :** le joueur a raté sa transformation avec Son Goku ou il n'est pas satisfait du résultat obtenu : il va alors jouer sa carte « Dernière transformation » sur laquelle est écrit « sur un 5+, il atteint son dernier niveau ». Il fait 4 lors de son jet de dé : il perd donc la carte et ne se transforme pas.

LISTE DES GUERRIERS CLASSÉS PAR ENDURANCE

Créez l'équipe la plus puissante pour assurer votre victoire.

GUERRIER			
Jiren	42	5	3
Jiren pleine puissance	42	6	4
Amillaza	37	5	4
Son Goku	34	3	2
Son Goku Super Saiyen	34	4	2
Son Goku Super Saiyen 2	34	5	2
Son Goku Super Saiyen 3	34	5	3
Son Goku Super Saiyen Divin	34	5	3
Son Goku Super Saiyen Blue	34	5	3
Son Goku Super Saiyen Blue + Aura de Kaio	34	6	3
Son Goku Ultra Instinct -présage-	34	6	4
Son Goku Ultra Instinct	34	6	4
Vegeta	33	3	2
Vegeta Super Saiyen	33	4	2
Vegeta Super Saiyen 2	33	5	3
Vegeta Super Saiyen Blue	33	5	3
Vegeta Super Saiyen Blue Évolution	33	6	4
Toppo	32	5	3
Toppo Dieu destruction	32	6	4
Kefla	32	5	3
Kefla Super Saiyen	32	6	4
Kale	30	3	2
Kale Super Saiyen 2 (enragée)	30	3	4
Kale Super Saiyen 2	30	6	3
Hit	30	6	3
Son Gohan	28	3	2
Son Gohan Super Saiyen	28	4	2
Son Gohan Super Saiyen 2	28	5	2
Son Gohan Ultime	28	5	2
Freezer	27	4	2
Golden Freezer	27	5	3
C-17	26	5	3
Dyspo	25	5	3
Caulifla	25	3	2
Caulifla Super Saiyen	25	4	2
Caulifla Super Saiyen 2	25	5	2
C-18	24	5	2
Piccolo	22	5	2
Cabba	21	3	2
Cabba Super Saiyen	21	4	2
Koichiarator	21	4	2
Pirina	20	4	2
Saonel	20	4	2
Brienne de Chateau	20	4	2
Ribrianne	20	5	3
Sanka Ku	20	4	2
Kakunsa	20	5	3
Su Roas	20	4	2
Rozie	20	5	3
Frost	20	4	3
Jimeze	19	4	3
Obuni	19	5	3
Lavender	18	4	3
Basil	17	4	2

GUERRIER			
Monna	17	4	2
Maji Kayo	16	4	2
Narirama	16	4	2
Krilin	16	3	3
Tenshinhan	15	3	2
Damon	15	4	2
Gamisaras	15	4	1
Kunshi	15	4	3
Tortue Géniale	13	3	2
Tortue Géniale Pleine Puissance	13	3	2
Napapa	14	4	2
Magetta	14	4	2
Kaljséral	14	4	2
Zarfoin	14	3	2
Tupper	14	4	2
Viara	13	3	2
Murichim	13	4	2
Prum	13	4	2
Rabbara	13	4	2
Paparoni	13	4	2
Zarbuto	13	4	2
Katopesla	12	4	2
Botamo	12	4	1
Ganos	12	3	2
Ganos transformé	12	4	2
Zoiray	12	3	2
Nink	12	3	1
Rubalt	11	3	2
Shantzta	11	3	2
Kettol	11	3	1
Hermila	11	4	2
Chappil	10	3	2
The Freecho	10	3	1
Vuon	10	3	1
Nigrissji	10	3	2
Majora	10	3	2
Darcoli	10	3	2
Vikal	10	3	1
Dr. Rota	9	3	1
Hyssop	9	3	1
Zium	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
Mechlorp	8	3	2
Murisarm	8	3	2
Roselle	8	3	1
Hopp	8	3	1
Jirasen	8	3	2
Caway	8	3	2
Lilibeu	8	2	1