

ONE PIECE CARD GAME Règles de match en équipe de 2 joueurs

● Conditions de victoire

- Vous infligez des dégâts à l'un des joueurs **lorsque les deux joueurs de l'équipe adverse ont 0 carte Vie.**
- Le nombre de cartes dans les **decks des deux joueurs adverses atteint 0.**

● Déroulement des tours

- Système de tours en forme de "N" : Lorsque l'équipe A (①/②) affronte l'équipe B (①/②), la partie se déroule selon l'ordre suivant :
 $A① \rightarrow B① \rightarrow A② \rightarrow B②$.
- Aucun joueur ne peut attaquer lors du premier tour.

● Ajout des cartes DON!! et pioche

- On Lors de leur premier tour, A① et B① ajoutent uniquement 1 carte DON!! chacun dans leur zone de coût et ne piochent pas de carte au début de leur tour.
- À partir du tour suivant, tous les joueurs ajoutent 2 cartes DON!! dans leur zone de coût et piochent 1 carte au début de leur tour.

● Nombre initial de cartes Vie

- **Le nombre initial de cartes Vie de chaque joueur est égal à la valeur de Vie de sa carte Leader moins 2.**

Exemple : si un Leader a une valeur de Vie de 5, le joueur commence avec 3 cartes Vie.

● Concernant les combats

- Lorsqu'un joueur de l'équipe A est attaqué, l'un ou l'autre des membres de l'équipe A peut activer des cartes et des effets pendant l'étape de Blocage et l'étape de Contre (comme les effets [Contre] des cartes Personnage, les cartes Événement avec [Contre], ou [Bloqueur]).

● Concernant les effets * Les points suivants sont susceptibles d'être modifiés.

- Lorsqu'un effet fait référence à un « adversaire », choisissez l'un des joueurs de l'équipe adverse et appliquez l'effet en conséquence.
*Les effets classés comme « effets permanents » s'appliquent aux deux joueurs de l'équipe adverse.
- Lorsqu'un effet mentionne « vous » / « votre » et fait référence à une ou plusieurs cartes, choisissez l'un des joueurs de votre équipe et appliquez l'effet comme si ce joueur était « vous » / « votre ». (Exemples : OP01-029 Radical Beam !!, OP02-015 Makino)
- Lorsqu'un effet mentionne « vous » / « votre », choisissez l'un des joueurs de votre équipe auquel l'effet s'applique.
*Les effets permanents s'appliquent aux deux joueurs de votre équipe.
- Lorsqu'un effet mentionne « vous » / « votre » et fait référence à un joueur, il désigne le joueur qui utilise la carte, et non son partenaire. (Exemples : mots-clés [Votre tour], [Fin de votre tour], OP01-052 Raizo, OP02-026 Sanji)
- Les effets qui ne précisent pas « vous », « votre » ou « adversaire » s'appliquent à tous les joueurs.
- En principe, vous ne pouvez jouer des cartes Personnage que sur votre propre terrain.

- **Lorsqu'un effet désigne un joueur par « vous » / « votre », il fait référence au joueur qui utilise la carte, et non à son coéquipier.**
- Si un effet fait référence plusieurs fois à « vous » / « votre », le joueur désigné en premier reste « vous » / « votre » jusqu'à la résolution complète de l'effet.
- Les conditions ou coûts d'un effet concernent le joueur qui utilise la carte, sauf indication contraire.
- Si un effet visant « vous » fait référence à une zone secrète, il s'applique au joueur qui a activé l'effet, sauf indication contraire.
- Lorsque les termes « quand » ou « si » sont utilisés et que l'effet désigne « vous », cela fait référence au joueur qui utilise la carte.

● Concernant les cartes Lieu

- Chaque joueur peut activer et placer jusqu'à 1 carte Lieu dans sa zone Lieu.
- Les effets sont gérés conformément à la section « Concernant les effets permanents » ci-dessus.

● Concernant les effets permanents

- Les effets permanents sont définis dans les Règles Complètes 8-1-3-3 comme des effets qui « affectent le jeu de manière constante tant qu'ils sont valides ». Veuillez consulter les Règles Complètes pour plus de détails.
- Exemples de cartes avec effets permanents : cartes Leader : OP01-001 Roronoa Zoro, ST09-001 Yamato; cartes Personnage : ST01-004 Sanji, ST01-013 Roronoa Zoro; cartes Événement : N/A; cartes Lieu: OP02-024 Moby Dick).

● Informations complémentaires

- Vous pouvez échanger avec votre coéquipier et consulter les cartes de vos mains respectives.
- Vous ne pouvez pas attaquer votre coéquipier.
- Les effets ne peuvent pas être partagés entre coéquipiers.
- Chaque match dure environ 90 minutes.