ONE PIECE CARD GAME - Règles complètes

Version 1.2.1

Dernière mise à jour : 28/08/2026

Table des matières

Contenu des Règles complètes .....
1. Présentation du jeu 1
2. Informations sur les cartes 3
3. Les zones de jeu 7
4. Terminologie de base du jeu 10
5. Préparation d'une partie 12
6. Progression de la partie 14
7. Attaques de carte et combats 16
8. Activer et résoudre des effets 18
9. Traitement des règles 23
10. Mots-clés d'effet et mots-clés 23
11. Divers 26

Contenu des Règles complètes

1. Présentation du jeu

1-1. Nombre de joueurs

1-1-1. Ce jeu est essentiellement prévu pour être joué à deux joueurs, en duel. Ces règles ne permettent actuellement pas les parties à trois joueurs ou plus.

1-2. Fin de la partie

1-2-1. La partie se termine lorsque l'un des deux joueurs perd la partie. Quand l'adversaire d'un joueur perd la partie, le joueur qui n'a pas perdu remporte la partie.

1-2-1-1. Les deux conditions de défaite sont les suivantes :

1-2-1-1-1. Quand vous n'avez plus de cartes dans votre Vie et que votre Leader subit des dégâts.

1-2-1-1-2. Quand vous n'avez plus de cartes dans votre deck.

1-2-2. Quand l'un des deux joueurs remplit une condition de défaite, il perd la partie conformément au traitement des règles lors du prochain traitement des règles. (Voir 9. Traitement des règles)

1-2-2-1. Si le Leader d'un des joueurs subit des dégâts alors que ce joueur n'a plus de cartes dans sa Vie durant la partie, ce joueur remplit alors une condition de

défaite.

1-2-2-2. Si l'un des joueurs n'a plus de cartes dans son deck durant la partie, ce joueur remplit alors une condition de défaite.

1-2-3. Chaque joueur peut abandonner à tout moment au cours d'une partie. Quand un joueur abandonne, il perd immédiatement et la partie prend fin.

1-2-4. Un abandon n'est affecté par aucune carte. De plus, un abandon ne peut être forcé par aucun effet de carte et une défaite par abandon ne peut pas être remplacée par un quelconque effet de remplacement.

1-2-5. Les effets de certaines cartes peuvent provoquer la victoire ou la perte d'une partie par un joueur. Dans ce cas, le joueur remporte ou perd la partie pendant le traitement de cet effet, puis elle prend fin.

1-3. Principes fondamentaux

1-3-1. Quand le texte d'une carte contredit les Règles complètes, le texte de la carte prime sur les Règles complètes.

1-3-2. Si un joueur doit effectuer une action impossible pour une raison quelconque, cette action n'est pas réalisée. De même, si un effet oblige un joueur à effectuer plusieurs actions dont certaines sont impossibles, le joueur effectue autant de ces actions que possible.

1-3-2-1. Si un objet doit passer à un état donné et qu'il s'y trouve déjà, son état reste inchangé et l'action n'est pas exécutée.

1-3-2-2. Si un joueur doit effectuer une action 0 fois ou un nombre négatif de fois pour une raison quelconque, cette action n'est pas réalisée. Une demande d'effectuer une certaine action un nombre négatif de fois n'équivaut pas à effectuer son action opposée.

1-3-3. Si l'effet d'une carte oblige un joueur à effectuer une action alors qu'un effet en cours empêche cette action, l'effet empêchant l'action primera toujours.

1-3-4. Si les deux joueurs doivent effectuer des choix simultanément pour une raison quelconque, le joueur dont c'est le tour choisit en premier. Une fois que ce joueur a effectué ses choix, l'autre joueur peut effectuer les siens.

1-3-5. Si une carte ou une règle oblige un joueur à choisir un nombre, le joueur doit choisir un nombre entier supérieur ou égal à 0, sauf indication contraire. Les joueurs ne peuvent pas choisir de nombres contenant des fractions inférieures à 1, ou des nombres négatifs.

1-3-5-1. Si une carte ou une règle mentionne une valeur maximale pour un nombre comme « jusqu'à... », le joueur peut choisir 0 tant qu'aucun nombre minimum n'est mentionné.

1-3-6. Si l'effet d'une carte modifie les informations d'une autre carte, les nombres sur celle-ci ne peuvent pas contenir de fractions inférieures à 1, sauf indication contraire ou mention dans les règles. Si un nombre autre que celui de la puissance devient négatif, il est considéré comme étant 0, sauf dans les cas où les informations sont ajoutées ou soustraites.

1-3-6-1. La puissance peut parfois être négative.

1-3-6-1-1. Même si la puissance d'une carte atteint une valeur négative, celle-ci n'est pas déplacée vers une autre zone telle que la Défausse, sauf indication contraire.

1-3-6-2. Lorsque la valeur du coût est modifiée par un effet, elle ne peut devenir négative que pendant le calcul. Le coût d'une carte devenu négatif est considéré comme étant de 0 en dehors du calcul.

1-3-6-2-1. Si une carte dont le coût est déjà négatif subit une nouvelle augmentation ou diminution de son coût par un effet, le calcul est effectué en prenant compte de cette valeur négative.

1-3-7. Les effets des cartes sont appliqués dans l'ordre inscrit sur la carte, sauf indication contraire.

1-3-8. Si des effets de carte obligent un joueur à épuiser et redresser simultanément une carte, l'effet obligeant le joueur d'épuiser la carte prime toujours.

1-3-9. Coût et coût d'activation

1-3-9-1. Le coût fait référence à un paiement qui doit être effectué pour jouer une carte. Le coût d'une carte correspond au nombre inscrit dans son coin supérieur gauche. (Voir 6-5-3-1.)

1-3-9-2. Le coût d'activation fait référence à un paiement nécessaire pour activer l'effet d'une carte. (Voir 8-3.)

1-3-10. S'il est demandé aux deux joueurs d'effectuer une action en même temps d'après l'effet d'une carte, le joueur dont c'est le tour effectue son action en premier, suivi par le joueur dont ce n'est pas le tour.

2. Informations sur les cartes

2-1. Nom de la carte

2-1-1. Il s'agit du nom qui lui est propre.

2-1-2. Certains textes contiennent du texte entre crochets [ ] sans clarification particulière. Il fait référence aux cartes dont le nom de carte est indiqué entre les crochets [ ].

2-1-2-1. Certains textes contiennent une partie de nom de carte entre guillemets « ». Elle fait référence aux cartes dont le nom de carte contient le texte indiqué

entre les guillemets.

2-1-3. À titre d'exception, certaines cartes reçoivent leur nom de carte à partir de leur texte. Traitez ces cartes comme ayant ce nom par défaut, y compris lors de la création du deck et quand elles se trouvent dans une zone secrète.

2-2. Catégorie de la carte

2-2-1. Il s'agit de la catégorie de la carte.

2-2-2. Il existe cinq catégories de carte : les cartes Leader, Personnage, Événement, Lieu et DON!!.

2-2-3. Les cartes de catégorie Leader sont placées dans la zone du Leader.

2-2-3-1. Quand le texte d'une carte fait référence à un « Leader » ou à une « carte Leader », il s'agit d'une carte de catégorie Leader placée dans la zone du Leader.

2-2-4. Les cartes de catégorie Personnage sont placées dans la zone de Personnage.

2-2-4-1. Quand le texte d'une carte fait référence à un « Personnage », il s'agit d'une carte de catégorie Personnage placée dans la zone de Personnage.

2-2-4-2. Quand le texte d'une carte fait référence à une « carte Personnage », il s'agit d'une carte de catégorie Personnage qui se trouve hors de la zone de Personnage.

2-2-4-3. Quand le texte d'une carte fait référence à un « Leader et/ou des cartes Personnage », il s'agit pour ce dernier d'une carte de catégorie Personnage placée dans la zone de Personnage.

2-2-5. Les cartes de la catégorie Événement peuvent activer leurs effets en étant déplacées dans la Défausse depuis la main du joueur.

2-2-5-1. Quand le texte d'une carte fait référence à un « Événement » ou à une « carte Événement », il s'agit d'une carte de catégorie Événement.

2-2-6. Les cartes de la catégorie Lieu sont placées dans la zone de Lieu.

2-2-6-1. Quand le texte d'une carte fait référence à un « Lieu », il s'agit d'une carte de catégorie Lieu.

2-2-6-2. Quand le texte d'une carte fait référence à une « carte Lieu », il s'agit d'une carte de catégorie Lieu qui se trouve hors de la zone de Lieu.

2-3. Couleur

2-3-1. Il s'agit des couleurs de la carte. Elles peuvent être mentionnées dans le texte d'une carte.

2-3-2. Toutes les cartes ont des couleurs qui sont indiquées par les couleurs des sections de l'hexagone situé dans le coin inférieur gauche de la carte.

2-3-3. Il existe six couleurs : rouge, vert, bleu, violet, noir et jaune.

2-3-3-1. Dans l'hexagone, la partie supérieure droite correspond au rouge, la partie droite au vert, la partie inférieure droite au bleu, la partie inférieure gauche au violet, la partie gauche au noir et la partie supérieure gauche au jaune.

2-3-4. Certaines cartes possèdent plusieurs couleurs comme rouge et bleu ou vert et violet.

2-3-5. Les cartes ayant plusieurs couleurs, comme rouge et vert, sont considérées comme des cartes possédant chacune de ces couleurs.

2-3-6. Les cartes ayant plusieurs couleurs sont parfois appelées « multicolores » dans le texte des cartes.

2-4. Type

2-4-1. Il s'agit des types de la carte. Ils peuvent être mentionnés dans le texte d'une carte.

2-4-2. Certaines cartes peuvent avoir plusieurs types. Quand une carte a plusieurs types, ceux-ci sont séparés par une barre oblique (/).

2-4-3. Certains textes contiennent du texte entre accolades { }. Il fait référence aux cartes dont le type est indiqué entre les accolades { }.

2-4-3-1. Certains textes contiennent une partie d'un type entre guillemets « ». Elle fait référence aux cartes dont le type contient le texte indiqué entre les guillemets.

2-4-4. À titre d'exception, certaines cartes reçoivent des types à partir de leur texte. Traitez ces cartes comme ayant ces types par défaut, y compris lors de la création du deck et quand elles se trouvent dans une zone secrète.

2-5. Attribut

2-5-1. Il s'agit des attributs de la carte. Ils peuvent être mentionnés dans le texte d'une carte.

2-5-2. Il existe six attributs : Tranche, Frappe, Distance, Spécial, Sagesse et ?.

2-5-3. Certaines cartes possèdent plusieurs attributs comme Tranche et Frappe ou Distance et Spécial.

2-5-4. Si une carte a plusieurs attributs comme Tranche et Frappe, elle est considérée comme une carte possédant chacun de ces attributs.

2-5-5. Seules les cartes Leader et les cartes Personnage possèdent des attributs.

2-5-6. Certains textes contiennent du texte entre chevrons < >. Il fait référence aux cartes dont l'attribut est indiqué entre les chevrons < >.

2-5-7. À titre d'exception, certaines cartes reçoivent des attributs à partir de leur texte. Traitez ces cartes comme ayant ces attributs par défaut, y compris lors de la création du deck et quand elles se trouvent dans une zone secrète.

2-6. Puissance

2-6-1. Il s'agit de la force de la carte au combat. (Voir 7. Attaques de carte et combats)

2-6-2. Seules les cartes Leader et les cartes Personnage ont une puissance.

2-6-3. Un effet peut augmenter ou réduire la valeur de puissance inscrite.

2-7. Coût

2-7-1. Il s'agit du coût nécessaire pour jouer la carte depuis votre main. (Voir 6-5-3-1.)

2-7-2. Pour jouer une carte Personnage de votre main, vous devez d'abord révéler la carte que vous souhaitez jouer, choisir un nombre de cartes DON!! redressées dans votre zone de Coût égal au coût de la carte, épuiser ces cartes DON!! défausser la carte révélée, puis activer et résoudre l'effet.

2-7-3. Pour activer une carte Événement de votre main, vous devez d'abord révéler la carte que vous souhaitez activer, choisir un nombre de cartes DON!! redressées dans votre zone de Coût égal au coût de la carte, épuiser ces cartes DON!! puis défausser la carte révélée pour l'activer.

2-7-4. Pour jouer une carte Lieu de votre main, vous devez d'abord révéler la carte que vous souhaitez jouer, choisir un nombre de cartes DON!! redressées dans votre zone de Coût égal au coût de la carte, épuiser ces cartes DON!! puis jouer la carte révélée.

2-7-5. Seules les cartes Personnage, les cartes Événement et les cartes Lieu possèdent un coût.

2-7-6. Un effet peut augmenter ou réduire la valeur de coût inscrite.

2-8. Texte de la carte

2-8-1. Il s'agit des effets de la carte.

2-8-2. Le texte des cartes Leader, Personnage et Lieu n'est valide que dans leur zone respective (zone du Leader, zone de Personnage et zone de Lieu), sauf indication contraire.

2-8-3. Le texte est appliqué dans l'ordre, en commençant par le texte le plus proche du haut.

2-8-4. Certains textes incluent des explications détaillées de mots-clés d'effet ou d'autres effets entre parenthèses ( ). Celles-ci sont appelés « notes explicatives » et servent à fournir des explications supplémentaires sur les effets.

2-8-4-1. Les notes explicatives n'influencent pas la manière de jouer.

2-8-4-2. À titre d'exception, certains textes d'effet peuvent être mis entre parenthèses pour faciliter la compréhension de l'effet.

2-8-5. Une carte sans texte de carte peut être décrite dans un effet comme n'ayant « pas d'effet de base ».

2-9. Vie

2-9-1. Il s'agit de la valeur de Vie d'une carte Leader.

2-9-2. Au début de la partie, chaque joueur pioche depuis le dessus de son deck un

nombre de cartes égal à la valeur de Vie indiquée sur sa carte Leader et les place face cachée dans sa zone de Vie sans regarder leur contenu.

2-9-2-1. À ce stade, les cartes doivent être placées dans le même ordre de façon à ce que la carte du dessus du deck soit au-dessous de la zone de Vie.

2-9-3. Seules les cartes Leader possèdent de la Vie.

2-9-4. Un effet peut augmenter la valeur de Vie inscrite.

2-10. (Symbole) Contre

2-10-1. Il s'agit d'une augmentation de la puissance d'une carte Personnage, qui peut être activée pendant l'étape de Contre.

2-10-2. Seules les cartes Personnage possèdent un (Symbole) Contre.

2-10-3. Selon l'effet, la valeur du (Symbole) Contre peut être différente de la valeur inscrite sur la carte.

2-10-4. Si une carte possède plusieurs (Symboles) Contre, seule la valeur la plus élevée est appliquée.

2-11. [Déclenchement]

2-11-1. Il s'agit d'un effet qui peut être activé par un joueur quand il subit des dégâts au lieu d'ajouter à sa main la carte de sa zone de Vie.

2-11-2. [Déclenchement] fait partie du texte de la carte.

2-12. Droit d'auteur

2-12-1. Il s'agit de la mention du droit d'auteur de la carte. Elle n'a aucune incidence sur la manière de jouer.

2-13 Rareté

2-13-1. Il s'agit de la rareté de la carte. Elle n'a aucune incidence sur la manière de jouer.

2-14. Numéro de la carte

2-14-1. Il sert lors de la préparation d'une partie.

2-14-2. Lors de la préparation d'une partie, il ne doit pas y avoir plus de 4 cartes ayant le même numéro de carte dans votre deck.

2-14-3. Il s'agit du numéro de carte de cette carte. Il peut être mentionné dans le texte d'une carte.

2-15. Symbole du bloc

2-15-1. Il indique le bloc auquel cette carte appartient. Il n'a aucune incidence sur la manière de jouer.

2-16. Illustration

2-16-1. Il s'agit de l'illustration de la carte, qui s'inspire de son contenu. Elle n'a aucune incidence sur la manière de jouer.

2-17. Nom de l'illustrateur

2-17-1. Il s'agit du nom de l'artiste qui a réalisé l'illustration de la carte. Il n'a aucune incidence sur la manière de jouer.

3. Les zones de jeu

3-1. Les zones

3-1-1. Les différentes zones sont le deck, le deck DON!!, la main, la Défausse, la zone du Leader, la zone de Personnage, la zone de Lieu, la zone de Coût et la zone de Vie.

3-1-2. Ensemble, la zone du Leader, la zone de Personnage, la zone de Lieu et la zone de Coût sont parfois appelées « le terrain ».

3-1-2-1. Sauf contre-indication, lorsque des conditions spécifiques sont mentionnées et qu'il est écrit « s'il y a » ou « s'il n'y a pas », la zone désignée est le terrain.

3-1-3 Chaque joueur possède une zone de chaque, sauf indication contraire.

3-1-4. Le nombre de cartes dans chaque zone est une information libre qui peut être confirmée par les deux joueurs à n'importe quel moment.

3-1-5. Les cartes de certaines zones sont révélées aux deux joueurs, tandis que d'autres ne le sont pas. Les zones avec des cartes révélées sont appelées zones ouvertes, tandis que les zones avec des cartes cachées sont appelées zones secrètes.

3-1-6. Quand une carte est déplacée de la zone de Personnage ou de la zone de Lieu vers une autre zone, la carte est considérée comme une nouvelle carte dans une nouvelle zone, sauf indication contraire. Les effets appliqués à la carte dans sa zone d'origine ne sont pas transférés avec elle dans la nouvelle zone.

3-1-6-1. Lorsqu'une carte DON!! change de zone, tous les effets qui s'appliquaient à cette carte DON!! jusqu'alors disparaissent.

3-1-7. Quand plusieurs cartes sont placées simultanément dans une zone, le propriétaire des cartes décide de l'ordre dans lequel elles sont placées dans la nouvelle zone, sauf indication contraire.

3-1-8. Quand plusieurs cartes sont placées simultanément dans une zone secrète depuis une zone ouverte, si le propriétaire des cartes peut décider de l'ordre dans lequel elles sont placées, l'autre joueur ne peut connaitre cet ordre.

3-2. Le deck

3-2-1. Chaque joueur place son deck ici au début de la partie.

3-2-2. Le deck est une zone secrète. Les cartes dans cette zone sont empilées face cachée et aucun des joueurs ne peut consulter le contenu ou l'ordre de ces cartes ni en modifier l'ordre, sauf indication contraire.

3-2-3. Quand plusieurs cartes dans un deck sont déplacées simultanément, elles doivent être déplacées une à une.

3-2-4. Quand il est demandé à un joueur de mélanger un deck, le joueur changera aléatoirement l'ordre des cartes de ce deck.

3-3. Le deck DON!!

3-3-1. Chaque joueur place son deck DON!! ici au début de la partie.

3-3-2. Le deck DON!! est une zone ouverte. Les cartes dans cette zone sont empilées face cachée et les deux joueurs peuvent consulter librement le contenu et l'ordre de ces cartes ainsi que changer leur ordre.

3-3-3. Quand plusieurs cartes DON!! dans un deck DON!! sont déplacées simultanément, elles doivent être déplacées une à une.

3-4. La main

3-4-1. Il s'agit de l'endroit où chaque joueur place les cartes qu'il pioche depuis son deck.

3-4-2. La main est une zone secrète, mais un joueur peut consulter librement le contenu et changer l'ordre des cartes de sa main.

3-4-3. Un joueur ne peut pas regarder le contenu des cartes dans la main de l'autre joueur, sauf indication contraire.

3-5. La Défausse

3-5-1. Les cartes Personnage mises KO et les cartes Événement activées sont placées dans cette zone.

3-5-2. La Défausse est une zone ouverte. Les cartes dans cette zone sont empilées face visible et les deux joueurs peuvent consulter librement le contenu et l'ordre de ces cartes. Les joueurs peuvent changer librement l'ordre des cartes de leur propre Défausse. Quand de nouvelles cartes sont placées dans cette zone, elles sont placées en principe au-dessus des cartes déjà présentes.

3-6. La zone du Leader

3-6-1. Chaque joueur place sa carte Leader face visible dans cette zone au début de la partie.

3-6-2. La zone du Leader est une zone ouverte.

3-6-3. Une carte placée dans la zone du Leader et considérée comme une carte Leader ne peut pas être déplacée de la zone du Leader par un effet de carte ou une règle et doit rester dans la zone du Leader.

3-7. La zone de Personnage

3-7-1. Il s'agit de l'endroit où chaque joueur place ses cartes Personnage.

3-7-2. La zone de Personnage est une zone ouverte. Les cartes dans cette zone sont placées face visible.

3-7-3. On dit qu'une carte Personnage est « jouée » quand elle est placée dans la zone de Personnage.

3-7-4. Les cartes jouées ne peuvent pas attaquer durant le tour où elles ont été jouées, sauf indication contraire.

3-7-5. Quand des cartes sont placées dans la zone de Personnage, elles doivent être redressées, sauf indication contraire.

3-7-6. Jusqu'à 5 cartes Personnage peuvent être placées dans la zone de Personnage.

3-7-6-1. S'il y a 5 Personnages dans la zone de Personnage et qu'un joueur souhaite jouer une nouvelle carte Personnage, ce joueur doit révéler la carte qu'il souhaite jouer, défausser 1 des cartes Personnage qui se trouve déjà dans sa zone de Personnage, puis jouer la nouvelle carte Personnage dans la zone de Personnage.

3-7-6-1-1. Le traitement décrit en 3-7-6-1. consistant à défausser 1 des cartes Personnage est un traitement lié aux règles, et aucun effet ne peut y être appliqué.

3-8. La zone de Lieu

3-8-1. Il s'agit de l'endroit où chaque joueur place ses cartes Lieu.

3-8-2. La zone de Lieu est une zone ouverte. Les cartes dans cette zone sont placées face visible.

3-8-3. On dit qu'une carte Lieu est « jouée » quand elle est placée dans la zone de Lieu.

3-8-4. Quand des cartes sont placées dans la zone de Lieu, elles doivent être redressées, sauf indication contraire.

3-8-5. Jusqu'à 1 carte Lieu peut être placée dans la zone de Lieu.

3-8-5-1. S'il y a 1 carte Lieu dans la zone de Lieu et qu'un joueur souhaite jouer une nouvelle carte Lieu, ce joueur doit révéler la carte qu'il souhaite jouer, défausser la carte Lieu qui se trouve déjà dans sa zone de Lieu, puis jouer la nouvelle carte Lieu dans la zone de Lieu.

3-9. La zone de Coût

3-9-1. Les cartes DON!! sont placées dans cette zone.

3-9-2. La zone de Coût est une zone ouverte. Les deux joueurs peuvent consulter librement le contenu de ces cartes. Les joueurs peuvent changer librement l'ordre des cartes dans leur propre zone de Coût. Lorsqu'ils s'acquittent d'un coût, les joueurs peuvent choisir librement quelle carte utiliser.

3-9-3. Quand des cartes DON!! sont placées dans la zone de Coût, elles doivent être redressées, sauf indication contraire.

3-10. La zone de Vie

3-10-1. Les cartes de la Vie du Leader d'un joueur sont placées dans cette zone.

3-10-2. La zone de Vie est une zone secrète. Les cartes dans cette zone sont empilées

face cachée et aucun des joueurs ne peut consulter le contenu ni modifier l'ordre de ces cartes, sauf indication contraire. Quand une carte de la zone de Vie est déplacée vers une autre zone, le joueur doit choisir la carte du dessus de sa Vie, sauf indication contraire.

3-10-2-1. Un effet peut provoquer l'ajout d'une carte face visible à la zone de Vie. Dans ce cas, la carte face visible est considérée comme une carte dans une zone ouverte à titre d'exception.

3-10-3. Les effets précisant de regarder des cartes de la Vie peuvent être appliqués, que celles-ci soient face visible ou face cachée. Après l'application d'un tel effet, les cartes de la Vie doivent être replacées dans leur état initial avant l'application de l'effet (face visible ou face cachée).

4. Terminologie de base du jeu

4-1. Les effets

4-1-1. Les effets sont décrits dans le texte des cartes.

4-1-2. Les effets contiennent des mots-clés d'effet tels que [Activation : Principale], [Bloqueur], [Contre] ou [Déclenchement]. (Voir 10-1.)

4-2. Le joueur

4-2-1. Le « joueur » fait référence à une personne possédant une carte.

4-2-1-1. Quand le texte d'une carte fait référence à son « propriétaire », il s'agit du détenteur d'origine de la carte.

4-2-2. À la fin de la partie, chaque joueur récupère les cartes qui lui appartiennent.

4-3. Joueur au tour actif et joueur au tour non actif

4-3-1. Le « joueur au tour actif » est le joueur dont le tour est en cours.

4-3-2. Le « joueur au tour non actif » est le joueur dont le tour n'est pas en cours.

4-4. L'état des cartes

4-4-1. Les cartes dans la zone du Leader, la zone de Personnage, la zone de Lieu et la zone de Coût doivent être dans l'un des deux états suivants :

4-4-1-1. Redressée : carte positionnée verticalement du point de vue du joueur.

4-4-1-2. Épuisée : carte positionnée horizontalement du point de vue du joueur.

4-4-2. À titre d'exception, les cartes DON!! données ne sont ni redressées ni épuisées.

4-5. Piocher une carte

4-5-1. « Piocher une carte » est le fait d'ajouter la carte du dessus d'un deck à votre main sans la révéler à l'autre joueur.

4-5-2. Quand il est indiqué de « piocher 1 carte », ajoutez à votre main 1 carte du dessus de votre deck sans la révéler à l'autre joueur.

4-5-3. Quand il est indiqué de « piocher X cartes », rien ne se passe si X est égal à 0. Si X est égal à 1 ou plus, répétez la séquence « Piocher une carte. » autant de fois que X.

4-5-4. Quand il est indiqué de « piocher jusqu'à X carte(s) », rien ne se passe si X est égal à 0. Si X est égal à 1 ou plus, effectuez les actions suivantes :

4-5-4-1. Vous pouvez mettre fin à cette action.

4-5-4-2. Piocher 1 carte.

4-5-4-3. Si vous avez répété 4-5-4-2. X fois, mettez fin à cette action. Sinon, retournez à 4-5-4-1.

4-6. Application des dégâts

4-6-1. Le fait d'appliquer des dégâts est désigné comme « infliger des dégâts ».

4-6-2. Si une action inflige des dégâts à un Leader, le joueur dont le Leader a subi des dégâts doit effectuer la procédure suivante :

4-6-2-1. Si les dégâts subis sont de 1, le joueur dont le Leader a subi des dégâts déplace 1 carte du dessus des cartes de sa Vie vers sa main.

4-6-2-2. Si les dégâts subis sont de X, rien ne se passe si X est égal à 0. Si X est égal à 1 ou plus, le joueur répète la séquence « Si les dégâts subis sont de 1, (...) » (4-6-2-1.) autant de fois que X.

4-6-3. Si une carte avec [Déclenchement] est ajoutée à la main du joueur depuis sa zone de Vie pendant cette procédure, le joueur peut choisir d'activer ce [Déclenchement]. (Voir 10-1-5.)

4-6-3-1. Si une carte de la Vie ne peut pas être ajoutée à la main à cause d'un effet ou d'un effet de remplacement, [Déclenchement] ne peut pas être activé.

4-7. Jouer une carte

4-7-1. Jouer une carte fait référence au fait qu'un joueur s'acquitte de son coût et l'active, ou la joue depuis sa main.

4-7-2. Ne pas pouvoir jouer de carte signifie que vous ne pouvez pas activer ou jouer de carte de votre main en vous acquittant de son coût.

4-8. Jusqu'à X carte(s)

4-8-1. Si une indication mentionne « jusqu'à X carte(s) », lorsque l'effet est activé, choisissez entre 0 et X carte(s) juste avant l'application de l'effet. Puis, appliquez l'effet.

4-8-2. « Piochez jusqu'à X carte(s) » est une exception appliquée selon 4-5-4.

4-9. « De base »

4-9-1. Le terme « de base » apparaît dans certains textes de carte.

4-9-2. « De base » fait référence au nombre ou au texte de carte tel qu'il apparaît sur la carte.

4-9-2-1. S'il existe plusieurs effets fixant la puissance de base à une certaine valeur, que leur cible est la même carte et que les valeurs sont différentes, l'effet ayant la valeur la plus élevée est appliqué.

4-9-2-2. S'il existe plusieurs effets fixant le coût de base à une certaine valeur, que leur cible est la même carte et que les valeurs sont différentes, l'effet ayant la valeur la plus élevée est appliqué.

4-10. « Si » et « puis »

4-10-1. Si une clause suivie de « si » dans le texte ne peut pas être appliquée, la clause suivante ne peut pas non plus être appliquée.

4-10-2. Si une clause précédée de « puis » dans le texte ne peut pas être appliquée, la clause suivante peut tout de même être appliquée. Cependant, si 4-10-1 n'est pas résolu, la clause suivante ne peut pas être appliquée.

4-11. « Quitter »

4-11-1. Le terme « quitter » apparaît dans certains textes de carte.

4-11-2. « Quitter » fait référence au déplacement d'une carte de la zone où elle est placée vers une autre zone.

4-12. « Passez la puissance à 0 »

4-12-1. « Passez la puissance à 0 » indique que la puissance de la carte ciblée par cet effet est réduite au nombre de points de puissance stipulé au moment de l'activation de cet effet, et ce pendant la durée indiquée.

4-12-2. Rien ne se produit si l'effet « Passez la puissance à 0 » est appliqué à une carte dont la puissance est déjà négative.

5. Préparation d'une partie

5-1. Préparer les cartes Leader, les decks et les decks DON!!

5-1-1. Chaque joueur prépare une carte Leader, un deck et un deck DON!! avec ses cartes avant le début de la partie.

5-1-2. Chaque joueur a besoin d'exactement 1 carte Leader, d'un deck de 50 cartes et d'un deck DON!! de 10 cartes pour jouer.

5-1-2-1. Un deck est un ensemble de cartes comprenant des cartes Personnage, des cartes Événement et des cartes Lieu.

5-1-2-2. Seules des cartes d'une couleur figurant sur la carte Leader peuvent être incluses dans le deck. Toute carte de couleur autre que celle(s) figurant sur la carte Leader ne peuvent pas être ajoutées au deck.

5-1-2-3. Un deck ne peut pas inclure plus de 4 cartes ayant un numéro de carte

identique.

5-1-2-4. Les effets liés aux règles de construction du deck sont considérés comme des effets permanents (voir 8-1-3-4-3.) qui remplacent les règles de construction ci-dessus.

5-1-2-4-1. Les effets liés à la construction du deck sont des effets indiquant que le deck peut contenir un certain nombre de cartes d'une certaine catégorie, ou que le deck ne peut pas contenir un certain nombre de cartes d'une certaine catégorie.

5-1-2-4-2. Les effets liés à la construction du deck sont valides lors de la construction du deck.

5-2. Préparations d'avant-partie

5-2-1. Avant de débuter une partie, chaque joueur doit suivre la procédure suivante :

5-2-1-1. Chaque joueur présente le deck qu'il va utiliser au cours de cette partie. Seulement à ce stade, ce deck doit suivre les règles de construction du deck décrites en 5-1-2.

5-2-1-2. Chaque joueur mélange soigneusement son deck. Puis, chaque joueur place son deck face cachée dans sa zone du Deck.

5-2-1-3. Chaque joueur place sa carte Leader face visible dans sa zone du Leader.

5-2-1-4. Les joueurs déterminent par Pierre-feuille-ciseaux ou tout autre moyen de leur choix quel joueur choisira de jouer en premier ou en second.

5-2-1-4-1. Aucune interférence n'est autorisée dans la détermination du joueur qui jouera en premier ou en second.

5-2-1-5. Une fois que le joueur a été déterminé, il annonce s'il jouera en premier ou en second.

5-2-1-6. Chaque joueur pioche 5 cartes de son deck pour former sa main de départ. Puis, commençant par le joueur jouant en premier, chaque joueur peut choisir de repiocher sa main suivant la procédure ci-dessous.

5-2-1-6-1. Le joueur renvoie toutes les cartes de sa main à son deck, remélange ce dernier, puis repioche 5 cartes.

5-2-1-7. Chaque joueur pioche face cachée depuis le dessus de son deck un nombre de cartes égal à la valeur de Vie de sa carte Leader et les place dans sa zone de Vie de manière à ce que la carte du dessus de son deck soit au-dessous de sa zone de Vie.

5-2-1-8. Le premier joueur lance la partie en commençant son tour.

6. Progression de la partie

6-1. Déroulement d'un tour

6-1-1. Un « tour » fait référence à une séquence comprenant la phase de Recharge, la phase de Pioche, la phase DON!!, la phase Principale et la phase de Fin.

6-1-2. Le joueur au tour actif est celui qui fait progresser la partie. Il exécute les phases selon l'ordre ci-dessous.

6-2. Phase de Recharge

6-2-1. Les effets en cours durant « jusqu'au début de votre prochain tour » prennent fin.

6-2-2. Vos effets « au début de votre tour/du tour de votre adversaire » ainsi que ceux de votre adversaire s'activent.

6-2-3. Renvoyez épuisée à votre zone de Coût toute carte DON!! donnée à des cartes dans votre zone du Leader et votre zone de Personnage (voir 6-5-5-1.).

6-2-4. Redressez toutes les cartes épuisées placées dans votre zone du Leader, zone de Personnage, zone de Lieu et zone de Coût.

6-3. Phase de Pioche

6-3-1. Le joueur au tour actif pioche 1 carte de son deck. Notez que le joueur jouant en premier ne pioche pas de carte durant son premier tour.

6-4. Phase DON!!

6-4-1. Placez face visible 2 cartes DON!! de votre deck DON!! dans votre zone de Coût. Notez que le joueur jouant en premier ne peut placer face visible que 1 carte DON!! dans sa zone de Coût durant son premier tour.

6-4-2. S'il n'y a qu'une seule carte DON!! dans le deck DON!!, placez 1 carte DON!! face visible dans la zone de Coût.

6-4-3. S'il n'y a plus de cartes dans le deck DON!!, ne placez pas de carte DON!! dans la zone de Coût.

6-5. Phase Principale

6-5-1. Vos effets « au début de la phase Principale » ainsi que ceux de votre adversaire s'activent.

6-5-2. Pendant la phase Principale, vous pouvez effectuer les actions de phase Principale suivantes : « 6-5-3. Jouer une carte », « 6-5-4. Activer l'effet d'une carte », « 6-5-5. Donner des cartes DON!! » et « 6-5-6. Combat ». Vous pouvez effectuer ces actions dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le souhaitez.

6-5-2-1. Lorsque vous déclarez la fin de la phase Principale, avancez à « 6-6. Phase de Fin ».

6-5-3. Jouer une carte

6-5-3-1. Vous pouvez jouer une carte Personnage ou une carte Lieu en vous acquittant de son coût, ou activer une carte Événement ayant [Principale] depuis votre

main. Vous pouvez effectuer ces actions dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le souhaitez.

6-5-4. Activer l'effet d'une carte

6-5-4-1. Le joueur au tour actif peut activer les effets ayant [Principale] ou [Activation : Principale].

6-5-5. Donner des cartes DON!!

6-5-5-1. Placez 1 carte DON!! redressée de votre zone de Coût sous votre Leader ou une carte Personnage de manière à ce que la carte reste visible. On appelle cela « donner ».

6-5-5-2. Les cartes Leader et les cartes Personnage gagnent +1000 de puissance pendant votre tour pour chaque carte DON!! qui leur est donnée.

6-5-5-3. Vous pouvez donner autant de cartes DON!! que vous le souhaitez tant que cela est possible.

6-5-5-4. Quand une carte ayant reçu une carte DON!! est déplacée vers une autre zone, toutes les cartes DON!! qui lui ont été données sont placées dans la zone de Coût et sont épuisées.

6-5-6. Combat

6-5-6-1. Aucun des joueurs ne peut combattre au cours de son premier tour.

6-5-6-2. Pour plus d'informations sur les combats, veuillez vous référer à « 7. Attaques de carte et combats » un peu plus bas.

6-6. Phase de Fin

6-6-1. Il s'agit de la phase durant laquelle différents traitements de fin de tour sont effectuées. La phase de Fin suit la procédure suivante :

6-6-1-1. Les effets « Fin de votre tour » sont activés.

6-6-1-1-1. Les effets « Fin de votre tour » ne peuvent être activés et résolus qu'une seule fois.

6-6-1-2. Une fois que tous les traitements devant être effectués à ce stade l'ont été, les effets du joueur au tour actif qui durent « pour tout le tour » et « jusqu'à la fin du tour » deviennent invalides.

6-6-1-3. Les effets du joueur au tour non actif qui durent « pour tout le tour » et « jusqu'à la fin du tour » deviennent invalides.

6-6-1-4. Quand il n'y a aucun effet « Fin de votre tour » pour lesquels les conditions n'ont pas encore été remplies, le tour se termine, l'adversaire devient le joueur au tour actif et le jeu progresse à la phase de Recharge du tour suivant.

7. Attaques de carte et combats

7-1. Pendant la phase Principale, le joueur au tour actif peut épuiser sa carte Leader redressée dans sa zone du Leader ou une carte Personnage redressée dans sa zone de Personnage pour attaquer la carte Leader dans la zone du Leader ou une carte Personnage épuisée dans la zone de Personnage de son adversaire. Quand une attaque est effectuée, la partie progresse à Combat (voir 6-5-6.) et se poursuit dans l'ordre, de l'étape d'Attaque (voir 7-1-1.) jusqu'à l'étape de Dégâts (voir 7-1-4.).

7-1-1. Étape d'Attaque

7-1-1-1. Les attaques sont effectuées par la carte Leader ou par une carte Personnage dans la zone de Personnage. D'abord, le joueur au tour actif déclare son attaque en épuisant sa carte Leader redressée ou 1 carte Personnage redressée.

7-1-1-2. Puis, le joueur choisit la cible de son attaque. La cible peut être la carte Leader ou 1 des cartes Personnage épuisées dans la zone de Personnage de l'adversaire.

7-1-1-3. Les effets [En attaquant], « quand vous attaquez », « quand vous vous faites attaquer » ou [Attaque adverse] s'activent.

7-1-1-4. Si à la fin de l'étape d'Attaque, la carte attaquante ou la carte ciblée par l'attaque a changé de zone pour quelconque raison, avancez non pas à l'étape de Blocage (voir 7-1-2.), mais à Fin du combat (voir 7-1-5.).

7-1-2. Étape de Blocage

7-1-2-1. Le joueur attaqué ne peut activer qu'une seule fois l'effet [Bloqueur] d'une de ses cartes durant ce combat.

7-1-2-2. Quand un effet [Bloqueur] est activé, les effets [En bloquant] ou « quand vous bloquez » s'activent.

7-1-2-3. Si à la fin de l'étape de Blocage, la carte attaquante ou la carte ciblée par l'attaque a changé de zone pour quelconque raison, avancez non pas à l'étape de Contre (voir 7-1-3.), mais à Fin du combat (voir 7-1-5.).

7-1-3. Étape de Contre

7-1-3-1. Le joueur attaqué peut effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il le souhaite :

7-1-3-1-1. **Activer [(Symbole) Contre] :** le joueur attaqué peut défausser depuis sa main une carte Personnage ayant [(Symbole) Contre] pour activer un effet augmentant la puissance de son Leader ou de 1 de ses cartes Personnage de la valeur du [(Symbole) Contre] pour la durée de ce combat.

7-1-3-1-2. **Activer des cartes Événement :** le joueur attaqué peut s'acquitter du coût d'une carte Événement de sa main ayant [Contre], puis la défausser pour activer l'effet [Contre].

7-1-3-1-3. Si à la fin de l'étape de Contre, la carte attaquante ou la carte ciblée par l'attaque a changé de zone pour quelconque raison, avancez non pas à l'étape de Dégâts (voir 7-1-4.), mais à Fin du combat (voir 7-1-5.).

7-1-4. Étape de Dégâts

7-1-4-1. Comparez la puissance de la carte attaquante et de la carte attaquée. Si la puissance de la carte attaquante est supérieure ou égale à la puissance de la carte attaquée, le combat est gagné et le résultat sera soit 7-1-4-1-1. soit 7-1-4-1-2., selon la catégorie de la carte attaquée.

7-1-4-1-1. **Si c'est une carte Leader :** 1 de dégâts est infligé à ce Leader.

7-1-4-1-1-1. Si l'adversaire n'a plus de Vie au moment où il est déterminé que des dégâts vont être infligés, le joueur attaquant remporte la partie.

7-1-4-1-1-2. Si l'adversaire a 1 Vie ou plus au moment où il est déterminé que des dégâts vont être infligés, l'adversaire ajoute à sa main la carte du dessus des cartes de sa Vie. À ce moment, si une carte ayant [Déclenchement] est ajoutée à la main de l'adversaire depuis sa zone de Vie, l'adversaire peut choisir de révéler cette carte et d'activer son effet [Déclenchement] au lieu de l'ajouter à sa main (voir 10-1-5.).

7-1-4-1-1-3. Si les dégâts subis sont de 2 ou plus à cause d'un effet tel que [Double attaque], répétez 7-1-4-1-1-2. autant de fois que de dégâts subis.

7-1-4-1-2. **Si c'est une carte Personnage :** cette carte Personnage est mise KO (voir 10-2-1.). Puis, avancez à Fin du combat (voir 7-1-5.).

7-1-4-2. Si la puissance de la carte attaquante est inférieure à la puissance de la carte attaquée, la carte attaquante perd le combat et rien ne se passe lors de celui-ci. Puis, avancez à Fin du combat (voir 7-1-5.).

7-1-5. Fin du combat

7-1-5-1. Le combat se termine.

7-1-5-2. Les effets « à la fin de ce combat » ou « si ce ... combat » s'activent.

7-1-5-3. Les effets « pour tout le combat » du joueur au tour actif deviennent invalides.

7-1-5-4. Les effets « pour tout le combat » du joueur au tour non actif deviennent invalides.

7-1-5-5. Le combat prend fin et la partie retourne à 6-5-2.

8. Activer et résoudre des effets

8-1. Les effets

8-1-1. « Effet » fait référence à un ordre induit par le texte d'une carte ainsi qu'à son coût.

8-1-2. Les effets peuvent inclure des mots impliquant un choix tel que « peut » ou « pouvez ». Quand un tel mot est inclus, les joueurs peuvent choisir de ne pas activer l'effet en question. Quand un tel mot n'est pas inclus, l'effet doit toujours être activé et appliqué dans la mesure du possible.

8-1-3. Les effets font généralement partie de l'une de ces quatre catégories : les « effets automatiques », les « effets d'activation », les « effets permanents » et les « effets de remplacement ».

8-1-3-1. Les « effets automatiques » s'activent toujours une fois et automatiquement quand l'événement d'activation mentionné dans le texte se produit dans la partie. Si le même événement se reproduit, l'effet s'active à nouveau automatiquement autant de fois que l'événement se produit, sauf indication contraire.

8-1-3-1-1. Les effets automatiques peuvent être définis comme [Jouée], [En attaquant], [En bloquant], [En cas de KO], [Fin de votre tour] et [Fin du tour adverse] dans un texte de carte. Les autres descriptions d'effets telles que « quand... » et « en cas de... », sont également considérées comme des effets automatiques.

8-1-3-1-2. Certains effets automatiques nécessitent un coût d'activation et/ou le fait de remplir certaines conditions.

8-1-3-1-3. Un effet automatique ne s'activera pas et ne peut pas être résolu si la carte satisfaisant la fenêtre d'activation de cet effet automatique est déplacée vers une autre zone avant que cet effet soit activé, même si la fenêtre d'activation est respectée.

8-1-3-2. Les « effets d'activation » peuvent être déclarés et activés par le joueur au tour actif pendant sa phase Principale (voir 6-5-4.).

8-1-3-2-1. Les effets d'activation peuvent être définis comme [Activation : Principale] ou [Principale] dans un texte de carte.

8-1-3-2-2. Certains effets d'activation nécessitent un coût d'activation et/ou le fait de remplir certaines conditions.

8-1-3-3. Les « effets permanents » affectent le jeu de manière constante tant qu'ils sont valides.

8-1-3-3-1. Les effets permanents peuvent être des effets qui, d'après le texte de carte, ne peuvent pas être classés comme des effets automatiques, d'activation ou de remplacement, mais comme des effets permanents.

8-1-3-3-2. Certains effets permanents nécessitent le fait de remplir certaines

conditions pour que leur effet soit valide.

8-1-3-3-3. Certains effets permanents indiquent « selon les règles ». Dans ce cas, l'effet est valide et continue d'affecter le déroulement de la partie, même lorsque la carte se trouve dans une zone secrète.

8-1-3-3-4. Tant que les conditions d'un effet permanent sont remplies, celui-ci demeure valide et continue d'affecter la partie.

8-1-3-3-5. Si un effet permanent modifie son propre impact sur la partie, ou celui d'un autre effet permanent, pendant son application, que ce soit en raison de cet effet permanent lui-même ou d'un autre effet permanent, l'ordre suivant est utilisé pour traiter ces modifications, en tenant compte des effets continus déjà résolus :

I. Le joueur dont c'est le tour applique ses effets permanents dans l'ordre de son choix.

II. Le joueur dont ce n'est pas le tour applique ses effets permanents dans l'ordre de son choix.

III. Si les étapes I et II modifient de nouveau l'état de la partie, répétez la procédure jusqu'à ce qu'aucune modification supplémentaire ne se produise.

8-1-3-4 Les « effets de remplacement » sont les effets dont le texte comprend « à la place ».

8-1-3-4-1. Si un remplacement est possible mais que vous choisissez de ne pas l'appliquer, l'effet de remplacement ne sera pas résolu.

8-1-3-4-2. Si plus d'un effet de remplacement peut être appliqué pour remplacer une situation, l'effet de remplacement de la carte qui a provoqué cet effet de remplacement prime, suivi par les effets de remplacement du joueur au tour actif dans l'ordre choisi par ce joueur. Puis, le joueur au tour non actif peut appliquer ses effets de remplacement dans l'ordre de son choix.

8-1-3-4-3. Lorsqu'une situation a été remplacée, elle ne peut plus être remplacée davantage par d'autres effets de remplacement.

8-1-3-4-4. Un effet de remplacement permet de remplacer toute la partie d'un effet indiquée par l'effet de remplacement, même si cet effet est toujours en cours d'application.

8-1-3-4-4-1. Si un effet est appliqué dans l'ordre en commençant par le texte le plus proche du haut de la carte et qu'un effet de remplacement est appliqué au milieu de ce texte, le texte restant est appliqué dans

l'ordre après l'application de l'effet de remplacement.

8-1-3-4-5. S'il est impossible d'appliquer un effet de remplacement désigné par « à la place », cet effet de remplacement ne peut pas être appliqué.

8-1-3-4-6. Si les conditions d'activation d'un autre effet de remplacement sont remplies à la suite de l'activation d'un effet de remplacement, cet autre effet de remplacement peut être activé.

8-1-3-4-7. La partie d'un effet à laquelle un effet de remplacement a été appliqué est considérée comme un effet activé par le propriétaire de cet effet de remplacement.

8-1-4. Les effets peuvent être des effets ponctuels ou des effets continus.

8-1-4-1. Les effets ponctuels désignent des effets qui affectent la partie au moment de leur résolution et dont le traitement se termine immédiatement.

8-1-4-2. Les effets continus désignent des effets qui continuent d'affecter la partie pendant une durée déterminée.

8-2. Effets valides et invalides

8-2-1. Certains effets peuvent rendre des effets spécifiques valides ou invalides. Dans ce cas, appliquez l'effet en suivant les règles ci-dessous :

8-2-1-1. S'il est indiqué qu'un effet est partiellement ou totalement invalide sous certaines conditions spécifiques, l'effet invalide n'est pas appliqué. Si cet effet implique un choix, le choix n'est pas effectué. Si cet effet a un coût d'activation, ce coût ne peut pas être réglé.

8-2-1-2. S'il est indiqué qu'un effet est partiellement ou totalement valide uniquement sous certaines conditions spécifiques, cette partie est invalide si ces conditions ne sont pas remplies.

8-2-2. Les cartes dont les effets sont invalides ne sont pas considérées comme des cartes « sans effet de base ».

8-2-3. Les effets automatiques ou les effets d'activation qui ont déjà été activés et résolus ne sont pas invalidés par d'autres effets.

8-2-4. Si une carte dont un effet a été invalidé gagne un nouvel effet, cet effet n'est pas invalidé, sauf indication contraire.

8-3. Coût d'activation et conditions

8-3-1. Un effet peut indiquer que l'action avant les deux points (:) doit être effectuée. On appelle cela le coût d'activation de l'effet.

8-3-1-1. Si un coût d'activation comprend plusieurs actions, celles-ci doivent être effectuées dans l'ordre en commençant par le texte le plus proche du haut.

8-3-1-2. Puis, si des coûts d'activation sont ajoutés par d'autres effets, ils doivent être

appliqués dans l'ordre de résolution de ces effets.

8-3-1-3. S'il n'est pas possible de s'acquitter du coût d'activation en partie ou dans sa totalité, le coût d'activation pour activer l'effet ne peut pas être réglé.

8-3-1-3-1. Dans le cas où les conditions d'acquittement d'un coût d'activation sont remplies, si vous activez un effet et que vous devenez incapable de vous en acquitter durant l'acquittement du coût d'activation, vous devez vous acquitter du coût maximum possible. L'effet décrit après les « : » ne peut pas être traité. De plus, veuillez consulter 10-2-13-5 pour le traitement de [Une fois par tour] dans ce cas.

8-3-1-4. Les coûts d'activation peuvent être désignés par « peut » ou « pouvez ». Le joueur peut choisir de ne pas s'acquitter du coût d'activation, mais dans ce cas, l'effet indiqué après « : » ne pourra pas être activé.

8-3-1-5. Les coûts d'activation peuvent être désignés par l'utilisation d'un symbole comme ①. Ce symbole signifie que le joueur doit choisir un nombre de cartes DON!! redressées dans sa zone de Coût égal au nombre dans le symbole et les épuiser.

8-3-1-6. Les coûts d'activation peuvent être indiqués par l'utilisation d'un symbole tel que « DON!! -X ». Cela signifie que le joueur doit choisir un nombre total de cartes DON!! égal à la valeur de X dans sa zone du Leader, sa zone de Personnage et sa zone de Coût, puis les renvoyer à son deck DON!!.

8-3-1-7. Quand un coût d'activation est remplacé par le biais d'un effet, il est possible d'appliquer ce remplacement au lieu de s'acquitter du coût d'activation. Si le coût d'activation n'est pas réglé tel que décrit dans le texte, l'effet suivant les deux points (:) ne sera pas appliqué.

8-3-1-8. Un texte d'effet peut inclure une clause « quand... ». On appelle cela la fenêtre d'activation de l'effet. Certains mots-clés ont aussi une fenêtre d'activation.

8-3-2. Un texte d'effet peut inclure des éléments tels que [DON!! xX], [Votre tour] et [Tour adverse]. On appelle cela la condition de l'effet.

8-3-2-1. Si un effet a plusieurs conditions, celles-ci doivent toutes être remplies.

8-3-2-2. Si d'autres conditions sont ajoutées par un autre effet, toutes ces conditions doivent aussi être remplies.

8-3-2-3. Certaines conditions peuvent être désignées par [DON!! xX]. Cette condition est remplie lorsque le nombre de cartes DON!! données à une carte est supérieur ou égal à la valeur de X. De plus, lorsque l'effet indiqué par [DON!! xX] ne remplit pas les conditions de [DON!! xX] et que cet effet a une condition de déclenchement, il ne sera pas déclenché au moment où cette condition est remplie, si les conditions de [DON!! xX] ne sont pas remplies à

ce moment-là.

8-3-2-4. Certaines conditions peuvent être désignées par [Votre tour]. Cette condition est remplie lors de votre tour.

8-3-2-5. Certaines conditions peuvent être désignées par [Tour adverse]. Cette condition est remplie lors du tour de votre adversaire.

8-3-3. Un texte d'effet peut inclure « si ... ». Tant que cette clause n'est pas satisfaite, les effets mentionnés après la clause « si » ne peuvent pas être résolus.

8.4. Activation et résolution

8-4-1. Pour activer un effet, suivez la procédure suivante :

8-4-1-1. S'il y a des conditions pour l'activation, celles-ci doivent être remplies. Un effet ne peut pas être activé si les conditions ne sont pas remplies.

8-4-1-2. Indiquez l'effet qui doit être activé. S'il s'agit de l'effet d'une carte dans votre main, révélez cette carte.

8-4-1-3. Si des coûts d'activation sont nécessaires pour activer cet effet, déterminez tous ces coûts et acquittez-vous-en.

8-4-1-4. Activez l'effet.

8-4-1-5. Résolvez l'effet.

8-4-2. Quand vous activez l'effet d'une carte Événement, défaussez cette carte Événement et appliquez son effet.

8-4-3. Quand l'effet d'une carte dans la zone du Leader, la zone de Personnage ou la zone de Lieu est activé, appliquez son effet.

8-4-4. Quand « choisissez », « effectuez l'un des choix », « jusqu'à » ou toute autre expression indiquant un choix est incluse dans l'effet, les cartes, les joueurs ou tout autre élément doivent être choisis au moment indiqué durant la résolution de l'effet.

8-4-4-1. Quand le nombre devant être choisi est spécifié, le joueur doit choisir autant de cartes, joueurs ou autres éléments que possible jusqu'au nombre indiqué. Cependant, si « jusqu'à » est précisé, le joueur peut aussi ne rien choisir.

8-4-4-2. Quand les éléments à choisir sont des cartes non révélées dans une zone secrète et que le choix nécessite une information de la carte, les joueurs ne peuvent pas s'assurer que la carte choisie remplisse la condition requise. Par conséquent, un joueur peut décider de ne pas choisir une carte d'une zone secrète, même si elle pourrait remplir les conditions.

8-4-4-3. Quand il n'y a aucune instruction spécifique dans le texte concernant le choix d'une carte, d'un joueur ou de tout autre élément, si l'effet s'applique à une carte, il s’agira de la carte d'où provient l'effet. Si l'effet s'applique à

un joueur, il s'agira du joueur de cet effet.

8-4-4-4. Quand vous choisissez des cartes du deck, consultez le recto des cartes et choisissez les cartes indiquées.

8-5. Activation d'une carte et activation d'un effet

8-5-1. L'activation d'une carte et l'activation d'un effet sont deux actions différentes.

8-5-2. L'activation d'une carte fait référence à l'utilisation d'une carte Événement de votre main.

8-5-3. L'activation d'un effet fait référence à l'activation de l'effet d'une carte.

8-5-4. Par exemple, quand une carte indique « quand vous activez un Événement », elle fait référence à l'activation d'une carte.

8-6. Ordre de résolution des effets

8-6-1. Si les fenêtres d'activation d'effets du joueur au tour actif et du joueur au tour non actif sont satisfaites en même temps, le joueur au tour actif résout ses effets en premier. Après leur résolution, si la fenêtre d'activation de l'effet d'une autre carte du joueur au tour actif est satisfaite, le joueur au tour non actif résout d'abord son effet de carte dont la fenêtre d'activation est satisfaite, puis l'effet de l'autre carte du joueur au tour actif peut être résolu.

8-6-1-1. Si les fenêtres d'activation d'effets A et B du joueur au tour actif sont satisfaites en même temps, que l'effet A est résolu en premier et autorise par conséquent la fenêtre d'activation d'un effet C, l'effet C peut être résolu après la résolution de l'effet B.

8-6-2. Si la fenêtre d'activation d'un effet est satisfaite pendant l'application de dégâts, l'effet peut être activé après que tous les dégâts ont été appliqués.

8-6-2-1. Si une carte de la Vie consultée pendant l'application des dégâts a [Déclenchement], vous pouvez temporairement suspendre l'application des dégâts, révéler la carte avec [Déclenchement] et activer cet effet [Déclenchement] au lieu d'ajouter cette carte à votre main.

8.6.3. Si la fenêtre d'activation d'un effet est satisfaite en activant une carte ou un effet, l'effet peut être activé après la résolution de l'effet de la carte précédemment activée.

9. Traitement des règles

9-1. Principes du traitement des règles

9-1-1. Le traitement des règles fait référence aux procédures effectuées automatiquement selon les règles quand certains événements particuliers se sont produits ou se produisent durant la partie.

9-1-2. Le traitement des règles est résolu immédiatement quand l'événement correspondant se produit, même si d'autres actions sont en train d'être effectuées.

9-2. Traitement de la défaite

9-2-1. Dès le moment ou le traitement des règles commence, si un ou plusieurs joueurs remplissent l'une des conditions de défaite ci-dessous, ces joueurs perdent la partie.

9-2-1-1. Si le Leader d'un joueur subit des dégâts alors que ce joueur n'a plus de cartes dans sa Vie, ce joueur remplit une condition de défaite pour la partie.

9-2-1-2. Si l'un des joueurs n'a plus de cartes dans son deck, ce joueur remplit une condition de défaite pour la partie.

10. Mots-clés d'effet et mots-clés

10-1. Mots-clés d'effet

10-1-1. [Initiative]

10-1-1-1. [Initiative] est un mot-clé d'effet qui permet à une carte Personnage d'attaquer durant le tour où elle a été jouée.

10-1-2. [Double attaque]

10-1-2-1. [Double attaque] est un mot-clé d'effet qui permet de passer à 2 au lieu de 1 les dégâts infligés à la Vie d'un Leader par une attaque d'une carte ayant cet effet.

10-1-3. [Exil]

10-1-3-1. [Exil] est un mot-clé d'effet qui permet de défausser une carte de la zone de Vie de l'adversaire au lieu qu'elle soit ajoutée à sa main quand une carte ayant cet effet inflige des dégâts à la Vie d'un Leader par une attaque. À ce moment-là, l'effet [Déclenchement] n'est pas activé.

10-1-4. [Bloqueur]

10-1-4-1. [Bloqueur] est un mot-clé d'effet dont la fenêtre d'activation est satisfaite lorsque l'une de vos autres cartes est attaquée, vous permettant d'activer l'effet en épuisant cette carte pendant votre étape de Blocage. La carte ayant [Bloqueur] prend la place de la carte attaquée.

10-1-5. [Déclenchement]

10-1-5-1. [Déclenchement] est un mot-clé d'effet qui, lorsque vous subissez des dégâts et qu'une carte dans votre zone de Vie a [Déclenchement], vous permet de révéler cette carte et d'activer son [Déclenchement] au lieu de l'ajouter à votre main.

10-1-5-2. Vous pouvez aussi choisir de ne pas activer [Déclenchement]. Dans ce cas, ajoutez la carte à votre main sans la révéler.

10-1-5-3. Quand vous subissez des dégâts et activez [Déclenchement], la carte même dont l'effet [Déclenchement] est en cours d'activation n'appartient à aucune zone pendant ce temps. Après la fin du traitement de l'effet [Déclenchement] en cours, cette carte est placée dans la Défausse de son propriétaire, sauf indication contraire.

10-1-6. [Initiative : Personnage]

10-1-6-1. [Initiative : Personnage] est un mot-clé d'effet qui permet d'attaquer une carte Personnage adverse durant le tour où l'une de vos cartes Personnage est jouée.

10-1-7. [Imblocable]

10-1-7-1. [Imblocable] est un mot-clé d'effet qui empêche votre adversaire d'activer [Bloqueur] lorsqu'une carte possédant cet effet attaque durant le combat.

10-2. Mots-clés

10-2-1. KO

10-2-1-1. « KO » est un mot-clé qui fait référence à une carte Personnage défaussée lorsqu'elle perd un combat, ou à une carte Personnage défaussée à cause de l'effet d'une carte.

10-2-1-2. « Mettre KO » en tant qu'instruction signifie placer une carte Personnage de la zone de Personnage dans la Défausse de son propriétaire.

10-2-1-3. [En cas de KO] et les effets « ne peut pas être mise KO » ou similaires ne sont valides que si la carte est mise KO à cause d'un effet ou du résultat d'un combat. Si une carte Personnage est défaussée grâce à une autre méthode, elle n'est pas considérée comme étant « mise KO ».

10-2-2. [Activation : Principale]

10-2-2-1. [Activation : Principale] est un mot-clé indiquant qu'un effet peut être activé pendant la phase Principale, hors combat.

10-2-3. [Principale]

10-2-3-1. [Principale] est un mot-clé apparaissant seulement sur les cartes Événement, qui ne peut être utilisé que pendant la phase Principale, hors combat. Il indique qu'un effet peut être activé en utilisant une carte Événement pendant la phase Principale, hors combat.

10-2-3-1-1. À titre d'exception, [Principale] peut également être activé par d'autres effets, tels que [Déclenchement].

10-2-4. [Contre]

10-2-4-1. [Contre] est un mot-clé apparaissant seulement sur les cartes Événement, qui ne peut être utilisé que pendant l'étape de Contre de votre adversaire.

Il indique qu'un effet peut être activé en utilisant une carte Événement pendant l'étape de Contre.

10-2-4-1-1. À titre d'exception, [Contre] peut également être activé par d'autres effets, tels que [Déclenchement].

10-2-4-1-2. [Contre] ne peut pas être activé par un effet autre qu'un effet indiquant « activez [Contre] ».

10-2-5. [En attaquant]

10-2-5-1. [En attaquant] est un mot-clé indiquant que la fenêtre d'activation est satisfaite et qu'un effet s'active lorsque vous déclarez une attaque pendant votre étape d'Attaque (voir 7-1-1.).

10-2-6. [Jouée]

10-2-6-1. [Jouée] est un mot-clé indiquant que la fenêtre d'activation est satisfaite et qu'un effet s'active quand la carte est jouée.

10-2-7. [Fin de votre tour]

10-2-7-1. [Fin de votre tour] est un mot-clé indiquant que la fenêtre d'activation est satisfaite et qu'un effet s'active lors de la phase de Fin de votre tour (voir 6-6-1-1.).

10-2-8. [Fin du tour adverse]

10-2-8-1. [Fin du tour adverse] est un mot-clé indiquant que la fenêtre d'activation est satisfaite et qu'un effet s'active lors de la phase de Fin du tour de votre adversaire.

10-2-9. [DON !! xX]

10-2-9-1. [DON!! xX] est un mot-clé désignant une condition qui est satisfaite quand cette carte n'a de base aucune ou moins de cartes DON!! que X et qu'on lui donne des cartes DON!! afin que le nombre de cartes DON!! reçues soit supérieur ou égal à X.

10-2-10. DON!! -X

10-2-10-1. « DON!! -X » est un mot-clé désignant une condition nécessitant que vous choisissiez un nombre total de cartes DON!! égal à la valeur de X dans votre zone du Leader, votre zone de Personnage et votre zone de Coût et que vous les renvoyiez à votre deck DON!!.

10-2-11. [Votre tour]

10-2-11-1. [Votre tour] est un mot-clé désignant une condition qui est remplie pendant votre tour.

10-2-12. [Tour adverse]

10-2-12-1. [Tour adverse] est un mot-clé désignant une condition qui est remplie

pendant le tour de votre adversaire.

10-2-13. [Une fois par tour]

10-2-13-1. [Une fois par tour] est un mot-clé indiquant qu'un effet ne peut être activé et résolu qu'une fois pendant ce tour.

10-2-13-2. Lorsqu'il y a plusieurs cartes ayant le même effet, les effets [Une fois par tour] peuvent être activés et résolus une fois pour chaque carte.

10-2-13-3. Après qu'un effet [Une fois par tour] a été résolu une fois, il ne peut pas être activé à nouveau, même si les conditions peuvent être remplies durant ce tour. De plus, le coût d'activation de cette carte ne peut pas être de nouveau réglé pendant ce tour.

10-2-13-4. Si une carte est déplacée vers une nouvelle zone après que son effet [Une fois par tour] a été résolu une fois, si cette carte revient à nouveau sur le terrain, l'effet [Une fois par tour] peut être activé à nouveau, car elle est considérée comme une nouvelle carte. (Voir 3-1-6.)

10-2-13-5. Si un effet [Une fois par tour] est activé, mais que vous devenez incapable de vous acquitter du coût d'activation pendant son acquittement et que, par conséquent, l'effet qui suit n'est pas traité, vous ne pouvez pas activer à nouveau l'effet [Une fois par tour]. (Voir 8-3-1-3.)

10-2-14. Défausser

10-2-14-1. « Défausser » est un mot-clé indiquant qu'une carte doit être choisie depuis la main et placée dans la Défausse.

10-2-15. [En bloquant]

10-2-15-1. [En bloquant] est un mot-clé indiquant que la fenêtre d'activation est satisfaite et qu'un effet s'active pendant l'étape de Blocage quand vous avez activé votre [Bloqueur] (voir 7-1-2-2.).

10-2-16. [Attaque adverse]

10-2-16-1. [Attaque adverse] est un mot-clé indiquant que la fenêtre d'activation est satisfaite quand votre adversaire déclare une attaque pendant son étape d'Attaque (voir 7-1-1.) et qu'un effet s'active après les effets [En attaquant] et tout autre effet de l'étape d'Attaque de votre adversaire, s'il y en a qui ont été activés (voir 7-1-1-3.).

10-2-17. [En cas de KO]

10-2-17-1. [En cas de KO] est un mot-clé indiquant que lorsque cette carte est mise KO sur le terrain, la fenêtre d'activation est satisfaite et vous devez vérifier si les conditions d'activation sont remplies. Si toutes les conditions d'activation sont remplies, l'effet est activé sur le terrain. Puis, la carte

Personnage ayant activé l'effet [En cas de KO] est défaussée et l'effet [En cas de KO] est résolu pendant que la carte se trouve dans la Défausse.

10-2-17-2. [En cas de KO] est différent des autres effets automatiques, car la carte Personnage change de zone entre l'activation et la résolution de l'effet.

11. Divers

11-1. Boucles infinies

11-1-1. Lors de certains traitements, il peut arriver qu'une action puisse ou doive être effectuée à l'infini. On appelle cela une boucle infinie et le cycle d'action partant du début jusqu'à la fin de la boucle s'appelle la boucle d'actions. Si un tel événement se produit, suivez la procédure suivante.

11-1-1-1. Si aucun des joueurs ne peut arrêter une boucle infinie, la partie se termine en match nul.

11-1-1-2. Si seulement un des joueurs a le choix d'arrêter la boucle infinie pendant la boucle d'actions, ce joueur annonce combien de fois il souhaite répéter la boucle d'actions. Effectuez la boucle d'actions autant de fois qu'annoncé et terminez-la à un moment permettant au joueur de choisir de mettre fin à la boucle infinie. Le joueur ne peut pas choisir de relancer la boucle même si la partie est exactement dans le même état (toutes les cartes dans toutes les zones sont les mêmes) qu'avant la boucle, sauf s'il est forcé de le faire.

11-1-1-3. Si les deux joueurs ont le choix d'arrêter la boucle infinie pendant la boucle d'actions, le joueur au tour actif annonce d'abord combien de fois il souhaite répéter la boucle d'actions. Puis, le joueur au tour non actif annonce combien de fois il souhaite répéter la boucle d'actions. Effectuez la boucle d'actions le nombre de fois le plus bas annoncé et terminez-la lorsque le joueur ayant annoncé le nombre le plus bas peut choisir de mettre fin à la boucle infinie. Les joueurs ne peuvent pas choisir de relancer la boucle même si la partie est exactement dans le même état (toutes les cartes dans toutes les zones sont les mêmes) qu'avant la boucle, sauf s'ils sont forcés de le faire.

11-2. Révéler des cartes

11-2-1. Quand une carte nécessite d'être déplacée d'une zone secrète vers une autre zone secrète comme dans « Ajoutez [Monkey D. Luffy] à votre main depuis votre deck », la carte déplacée doit toujours être révélée, même si aucune instruction ne le précise.

11-2-2. Quand une carte dans une zone secrète est révélée par l'effet d'une carte ou par un coût, cette carte est repassée à l'état « non révélée » après la résolution de

l'effet ou du coût.

11-3. Regarder les zones secrètes

11-3-1. Certains effets permettent aux joueurs de regarder les zones secrètes. Ces effets ne s'appliquent qu'au joueur de cet effet, sauf indication contraire par la carte.

11-3-2. Les cartes restent dans leurs zones d'origine quand elles sont regardées.

11-3-3. Après avoir regardé des cartes dans une zone secrète, si rien n'est mentionné dans le texte de la carte concernant des actions à effectuer liées aux cartes regardées, celles-ci doivent être replacées dans leur zone d'origine et dans leur état d'origine.