



# ONE PIECE

## CARD GAME

Manuel des règles officielles  
Version 1.1

# Table des matières

À propos du jeu.....	01
<b>Informations sur les cartes.....</b>	<b>01~04</b>
Les cartes Leader.....	01
Les cartes Personnage.....	02
Les cartes Événement.....	03
Les cartes Lieu.....	03
Les cartes DON!!.....	04
<b>Les zones.....</b>	<b>05</b>
<b>Les decks.....</b>	<b>06</b>
Préparation d'une partie.....	<b>07</b>
★Redressée et épuisée.....	08
★S'acquitter du coût.....	08
<b>Déroulement d'une partie.....</b>	<b>09</b>
<b>Phase Principale.....</b>	<b>10</b>
<b>A Jouer des cartes.....</b>	<b>10</b>
Jouer des cartes Personnage.....	10
Jouer des cartes Lieu.....	10
Activer des cartes Événement.....	10
<b>B Activer les effets d'une carte.....</b>	<b>11</b>
<b>C Donner des cartes DON!!.....</b>	<b>11</b>
<b>D Combat.....</b>	<b>11~13</b>
① Déclaration d'une attaque.....	11
② Étape de Blocage.....	11
③ Étape de Contre.....	12
④ Étape de Dégâts.....	12
⑤ Fin du combat.....	13
<b>Phase de Fin.....</b>	<b>13</b>
Fin de la partie.....	14
<b>Glossaire.....</b>	<b>15</b>

## À propos du jeu

ONE PIECE CARD GAME est un jeu de cartes à collectionner vous opposant dans des combats face à votre adversaire !

Créez votre propre équipage centré autour d'une carte Leader, puis attaquez l'équipage de votre adversaire !

Attaquez sans relâche pour réduire à 0 le nombre de cartes dans la Vie du Leader adverse avant d'infliger le coup de grâce pour décrocher la victoire !

## Informations sur les cartes

### Les cartes Leader

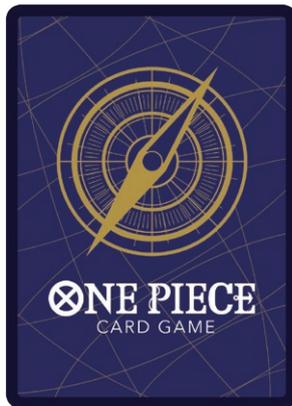


Dos des cartes Leader

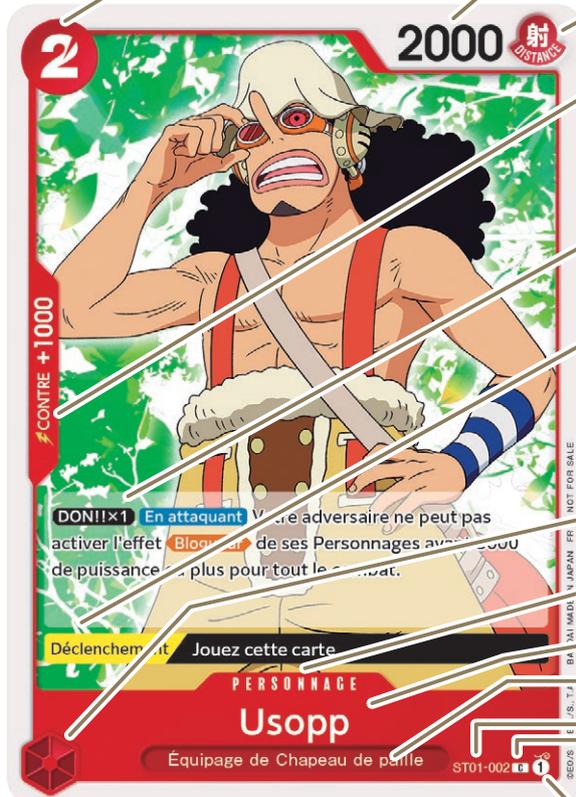


- **Puissance** : la puissance d'attaque du Leader. Durant un combat, la carte ayant la puissance la plus élevée gagne.
- **Attribut**
- **Effets** : capacités spéciales que possède le Leader.
- **Couleur**
- **Catégorie de la carte**
- **Nom de la carte**
- **Vie**
- **Type** : indique le ou les types du Leader.
- **Numéro de la carte**
- **Rareté**
- **Symbole du bloc**

# Les cartes Personnage



Dos des cartes Personnage, Événement et Lieu.



- **Coût** : correspond au coût requis pour jouer le Personnage dans votre zone de Personnage.
- **Puissance** : la puissance d'attaque du Personnage. Durant un combat, la carte ayant la puissance la plus élevée gagne.
- **Attribut**
- **Contre** : augmentation de puissance qui peut être activée pendant l'étape de Contre.
- **Effets** : capacités spéciales que possède le Personnage.
- **Effet Déclenchement** : effet qui peut être activé lorsque le Leader subit des dégâts et qu'une carte est ajoutée à la main depuis la zone de Vie.
- **Couleur**
- **Catégorie de la carte**
- **Nom de la carte**
- **Type** : le ou les types du Personnage.
- **Numéro de la carte**
- **Rareté**
- **Symbole du bloc**

## Les cartes Événement



- **Coût** : correspond au coût requis pour activer l'Événement.
- **Effets** : effets joués lorsqu'une carte Événement est activée.
- **Effet Déclenchement** : effet qui peut être activé lorsque le Leader subit des dégâts et qu'une carte est ajoutée à la main depuis la zone de Vie.
- **Couleur**
- **Catégorie de la carte**
- **Nom de la carte**
- **Type** : le ou les types de l'Événement.
- **Numéro de la carte**
- **Rareté**
- **Symbole du bloc**

## Les cartes Lieu



- **Coût** : correspond au coût requis pour jouer le Lieu dans votre zone de Lieu.
- **Effets** : capacités spéciales que possède le Lieu.
- **Couleur**
- **Catégorie de la carte**
- **Nom de la carte**
- **Type** : le ou les types du Lieu.
- **Numéro de la carte**
- **Rareté**
- **Symbole du bloc**

## Les cartes DON!!



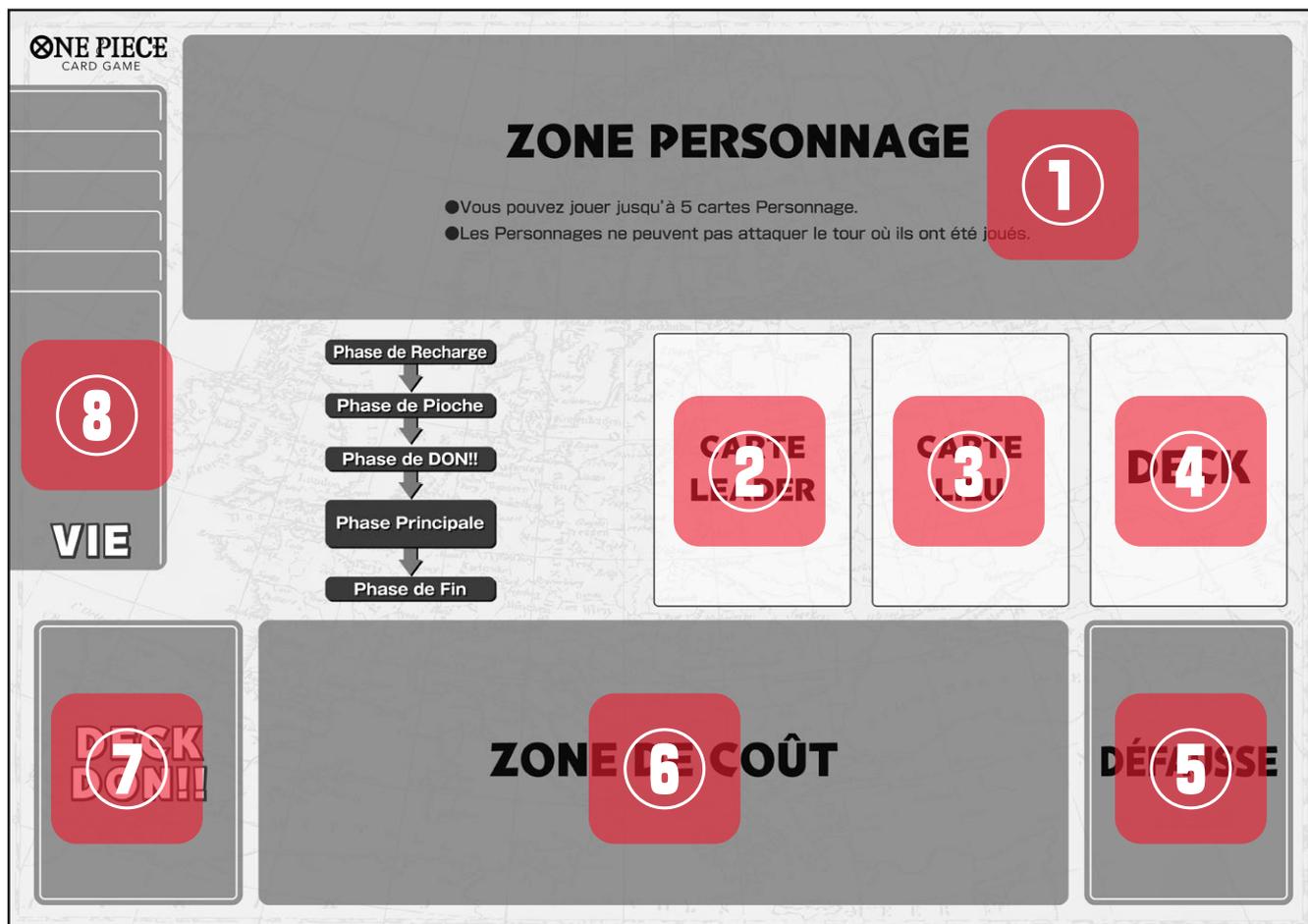
Dos des cartes DON!!



Les cartes DON!! servent à s'acquitter du coût d'utilisation d'une carte. Vous pouvez aussi les donner aux cartes Personnage et Leader. Les cartes Personnage et Leader gagnent +1000 de puissance pour chaque carte DON!! qui leur est donnée pendant votre tour.

# Les zones

Durant la partie, organisez vos cartes comme indiqué ci-dessous.



- 1 Zone de Personnage** : là où sont placées vos cartes Personnage.
- 2 Zone du Leader** : là où est placée votre unique carte Leader. Votre carte Leader doit rester face visible dès le début de la partie.
- 3 Zone de Lieu** : là où sont placées vos cartes Lieu. Seule 1 carte peut y être placée à la fois.
- 4 Deck** : là où est placé votre deck.
- 5 Défausse** : là où sont placées les cartes Personnage qui ont été mises KO en combat et les cartes Événement qui ont été activées.
- 6 Zone de Coût** : là où sont placées les cartes DON!! de votre deck DON!!.
- 7 Deck DON!!** : là où est placé votre deck DON!!.
- 8 Vie** : là où sont placées face cachée le nombre de cartes égal à la valeur de Vie de votre Leader. Quand votre Leader subit des dégâts, le nombre de cartes dans votre zone de Vie diminue. Si votre Leader subit des dégâts alors que vous n'avez plus de cartes dans votre zone de Vie, vous perdez la partie.

\*Ensemble, la zone du Leader, la zone de Personnage, la zone de Lieu et la zone de Coût sont appelées le « terrain ».

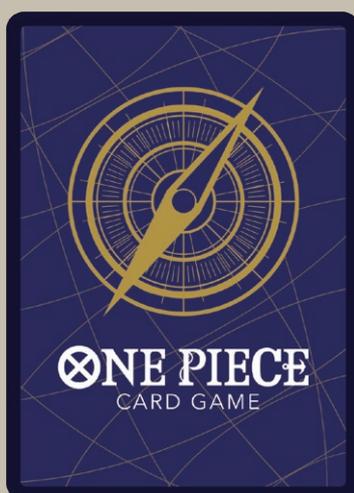
# Les decks

Les éléments suivants sont nécessaires pour jouer à ONE PIECE CARD GAME.

- **Carte Leader:** 1 carte.
- **Deck:** un deck de 50 cartes au total, composé de cartes Personnage, Événement et Lieu.  
Votre deck ne peut contenir que des cartes d'une couleur figurant sur votre carte Leader. Toute carte de couleur autre que celle(s) figurant sur votre carte Leader ne peuvent pas être ajoutées à votre deck.  
Votre deck ne peut pas inclure plus de 4 cartes ayant un numéro de carte identique.
- **Deck DON!!:** deck composé de 10 cartes DON!!.



《Carte Leader》



《Deck》



《Deck DON!!》

Bien que le tapis de jeu ne soit pas obligatoire, nous recommandons à chaque joueur d'en posséder un.

## Préparation d'une partie

**\*En cas de différence entre ce manuel et le texte d'une carte, le texte de la carte prime.**

Suivez les étapes suivantes dans l'ordre quand vous préparez une partie.

- ① Mélangez votre deck, puis placez-le dans la zone désignée.
- ② Placez votre Leader face visible dans la zone du Leader.
- ③ Faites un Pierre-feuille-ciseaux pour déterminer qui joue en premier. Le gagnant choisit de jouer en premier ou en deuxième.
- ④ Piochez 5 cartes de votre deck.
- ⑤ Chaque joueur peut choisir de renvoyer toutes ses cartes à son deck, puis de remélanger et repiocher 5 cartes de son deck. Chaque joueur ne peut effectuer cela qu'une seule fois.  
\* Le joueur jouant en premier est aussi le premier à décider d'effectuer ou non ⑤.
- ⑥ Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de Vie de votre Leader depuis le dessus de votre deck et placez-les face cachée dans votre zone de Vie sans regarder leur contenu. Piochez-les une par une.  
(Placez les cartes de façon à ce que la carte du dessus de votre deck soit au-dessous de votre zone de Vie.)
- ⑦ Le joueur qui joue en premier entame son tour et la partie commence !

## Conditions de victoire

**Vous remporterez la partie si l'une des conditions suivantes est remplie :**

- Vous gagnez un combat contre le Leader adverse alors que votre adversaire n'a plus de cartes dans sa Vie.
- Le nombre de cartes dans le deck adverse atteint 0.

\*Si un deck tombe à 0 carte, tous les effets en cours sont annulés et le joueur propriétaire de ce deck perd la partie.

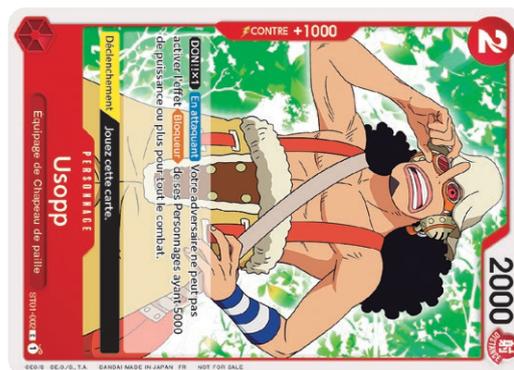
## ★ Redressée et épuisée

Les cartes Personnage et Lieu sont en principe jouées verticalement. On dit qu'elles sont « redressées ».

Après avoir effectué une action telle qu'attaquer ou bloquer, elles sont pivotées horizontalement, indiquant ainsi qu'elles sont « épuisées ».



« Redressée »

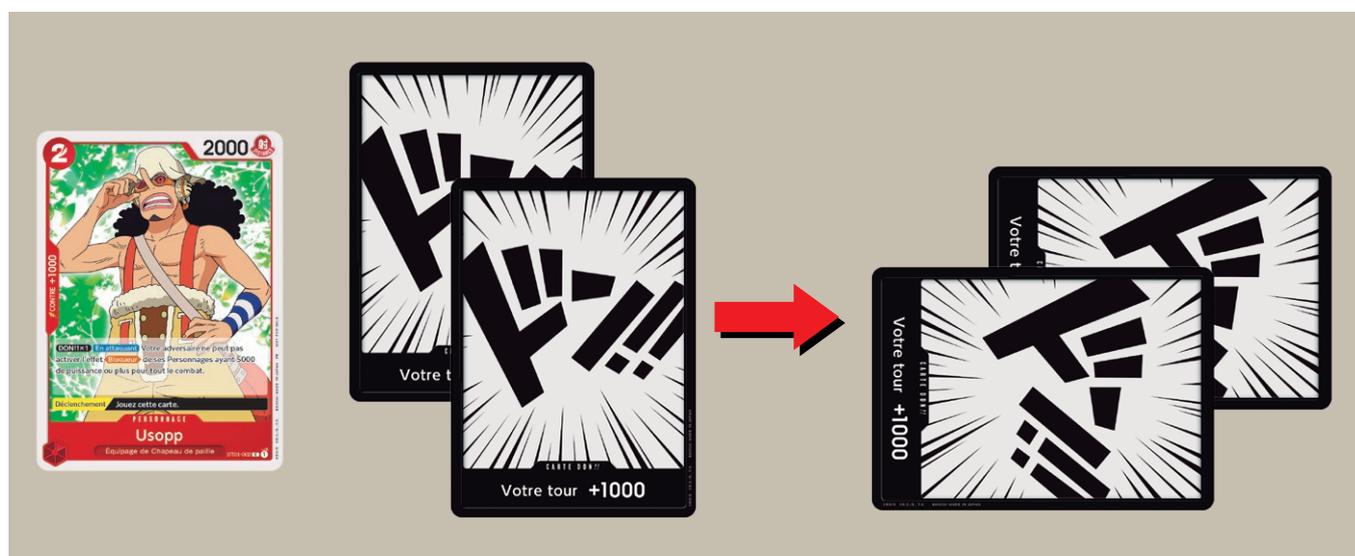


« Épuisée »

On dit que l'on « redresse » une carte épuisée lorsqu'on la passe de l'état épuisé à redressé, et que l'on « épuise » une carte redressée lorsqu'on la passe de l'état redressé à épuisé.

## ★ S'acquitter du coût

Dans ce jeu de cartes, lorsque vous jouez une carte Personnage, une carte Lieu ou que vous activez une carte Événement, vous devez vous acquitter de son coût en épuisant le nombre spécifié de cartes DON!! redressées dans votre zone de Coût.



# Déroulement d'une partie

La partie se déroule selon le schéma suivant.

## ① Phase de Recharge

Redressez toutes vos cartes épuisées et renvoyez redressées dans votre zone de Coût toutes les cartes DON!! données.

## ② Phase de Pioche

Piochez 1 carte de votre deck et ajoutez-la à votre main.  
(Le joueur jouant en premier ne pioche pas de carte durant son premier tour.)

## ③ Phase DON!!

Placez redressées 2 cartes DON!! de votre deck DON!! dans votre zone de Coût. Si vous n'avez qu'une seule carte dans votre deck DON!!, placez alors 1 carte DON!! redressée de votre deck DON!! dans votre zone de Coût.

Le joueur jouant en premier ne peut placer que 1 carte DON!! redressée dans sa zone de Coût durant son premier tour.

## ④ Phase Principale

C'est la phase principale du jeu. Vous pouvez effectuer les actions A à D dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le souhaitez tant que cela est possible.

### A Jouer des cartes

- Jouer des cartes Personnage
- Jouer des cartes Lieu
- Activer des cartes Événement

### B Activer les effets d'une carte

### C Donner des cartes DON!!

### D Combat

\* Le jeu passe à la phase de Fin (⑤) lorsque vous annoncez la fin de votre phase Principale.

## ⑤ Phase de Fin

Les effets tels que « Fin de votre tour » s'activent et sont résolus.  
Puis, votre tour se termine et le jeu passe au tour de votre adversaire.

# Phase Principale **A**

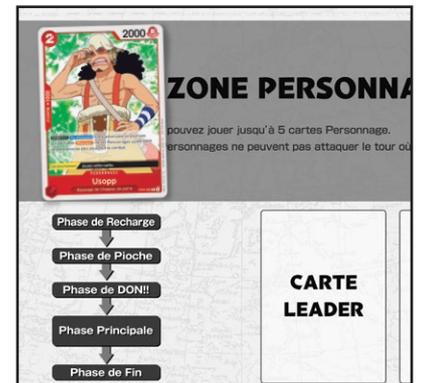
## **A** Jouer des cartes

### ● Jouer des cartes Personnage

Les joueurs peuvent jouer des cartes Personnage de leur main dans leur zone de Personnage.

D'abord, placez la carte Personnage à jouer dans votre zone de Personnage en position redressée. Puis, acquittez-vous du coût de cette carte Personnage. Le Personnage est maintenant joué dans votre zone de Personnage.

Si vous avez 5 Personnages sur votre terrain et que vous voulez jouer une nouvelle carte Personnage, vous pouvez le faire en défaussant l'un des Personnages de votre terrain.



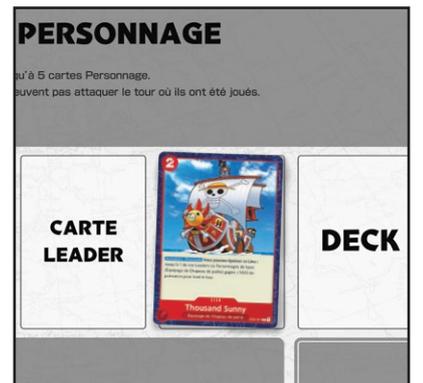
### ● Jouer des cartes Lieu

Les joueurs peuvent jouer des cartes Lieu de leur main dans leur zone de Lieu.

D'abord, placez la carte Lieu à jouer dans votre zone de Lieu en position redressée.

Puis, acquittez-vous du coût de cette carte Lieu. Le Lieu est maintenant joué dans votre zone de Lieu.

Si vous avez une carte Lieu sur votre terrain et que vous voulez jouer une nouvelle carte Lieu, vous pouvez le faire en défaussant la carte Lieu de votre terrain.



### ● Activer des cartes Événement

Les joueurs peuvent activer des cartes Événement de leur main pour activer leur effet [Principale].

D'abord, placez la carte Événement à jouer de votre main sur votre terrain et acquittez-vous de son coût. L'effet [Principale] de la carte Événement est alors activé. Après activation de son effet, la carte Événement est placée dans la Défausse.

Les effets **Déclenchement** ne peuvent pas être activés depuis votre main.

# Phase Principale **B**, **C**, **D-1**

## **B** Activer les effets d'une carte

Les joueurs peuvent activer les effets de cartes Leader, Personnage, Événement et Lieu.

## **C** Donner des cartes DON!!

Les joueurs peuvent donner 1 carte DON!! redressée de leur zone de Coût à une de leurs cartes Leader ou Personnage en la plaçant sous cette carte. La carte DON!! doit rester visible. On appelle cela « donner » une carte DON!!.

Les cartes Leader et Personnage gagnent +1000 de puissance pendant votre tour pour chaque carte DON!! qui leur est donnée. Tant que vous avez des cartes DON!! à donner, il n'y a pas de limite au nombre de fois où vous pouvez donner des cartes DON!!.

## **D** Combat

### Déroulement d'un combat

Les combats se déroulent selon le schéma suivant. (Aucun des joueurs ne peut attaquer pendant son premier tour.)

### ① Déclaration de l'attaque

Les Leaders ou les Personnages dans la zone de Personnage peuvent attaquer. D'abord, épuisez le Leader ou le Personnage redressé que vous souhaitez faire attaquer et déclarez votre attaque. Puis, choisissez la cible de votre attaque. Vous pouvez viser soit le Leader, soit un des Personnages épuisés de la zone de Personnage de votre adversaire. Tout effet **En attaquant** ou autre effet s'activant quand votre Leader ou l'un de vos Personnages attaque peut être activé à ce stade.

### ② Étape de Blocage

Le joueur attaqué peut activer l'effet **Bloqueur** d'un de ses Personnages.

Suite en page suivante

# Phase Principale D-2

## D Combat (Suite)

### ③ Étape de Contre

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

- **Activer l'effet [Contre] d'une carte Personnage**

Défaussez une carte Personnage ayant **⚡ Contre** pour activer un effet augmentant la puissance de votre Leader ou de l'un de vos Personnages du montant de la valeur de **⚡ Contre** pour la durée du combat.

- **Jouer une carte Événement**

Défaussez une carte Événement de votre main ayant **⚡ Contre** pour activer l'effet.

### ④ Étape de Dégâts

Comparez la puissance de la carte attaquante et de la carte défendante.

**La carte attaquante gagnera si sa puissance est supérieure ou égale à la puissance de la carte attaquée**, ce qui mènera à l'un des résultats suivants.

**Quand le Leader adverse est attaqué :**

…Le Leader subit 1 dégât.

**► Quand le leader adverse n'a plus de Vie :**

…Le joueur attaquant remporte la partie.

**Quand un Personnage adverse est attaqué :**

…Ce Personnage est mis KO (défaussé).

Puis, avancez à ⑤ Fin du combat.

**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. Puis, avancez à ⑤ Fin du combat.

### Dégâts aux Leaders

Quand votre Leader subit des dégâts, consultez la carte du dessus de votre Vie sans la montrer à votre adversaire. Si cette carte a un effet **Déclenchement**, vous pouvez la révéler et activer son effet **Déclenchement** au lieu de l'ajouter à votre main.

\* Vous pouvez également choisir de ne pas activer l'effet **Déclenchement**. Dans ce cas, ajoutez la carte à votre main sans la révéler.

\* Si votre Leader subit 2 dégâts ou plus à cause d'un effet tel que **Double attaque**, le cycle ci-dessus sera répété pour chaque dégât subi.

## Phase Principale D-3

### D Combat (Suite)

#### ⑤ Fin du combat

Le combat se termine.

S'il y a des effets s'activant à la fin du combat, ils peuvent être activés à ce stade.

Puis, tous les effets marqués comme actifs pour tout le combat sont annulés.

## Phase de Fin

**La phase de Fin se déroule dans l'ordre suivant :**

- ① Tous vos effets s'activant à la fin du tour sont activés et résolus.
- ② Tous les effets de votre adversaire s'activant à la fin du tour sont activés et résolus.
- ③ Tous vos effets marqués comme étant limités à une certaine période telle que « pour tout le tour » prennent fin.
- ④ Tous les effets de votre adversaire marqués comme étant limités à une certaine période telle que « pour tout le tour » prennent fin.
- ⑤ Votre tour se termine et le jeu passe au tour de votre adversaire.

## Ordre d'activation des effets

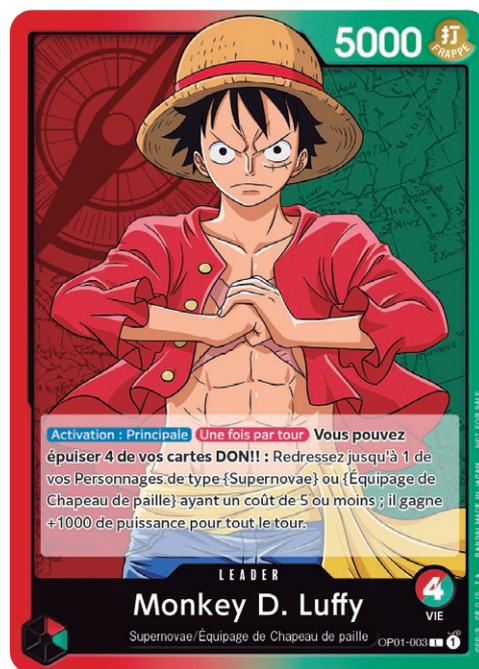
Un joueur qui possède une carte ayant plusieurs effets se produisant en même temps peut choisir l'ordre dans lequel activer ces effets. Par exemple, lorsqu'un joueur attaque avec un Personnage ayant plusieurs effets **En attaquant**.

Si vous et votre adversaire avez tous deux des effets se produisant en même temps, le joueur dont le tour est en cours active ses effets en premier. Après résolution de tous ses effets, l'autre joueur pourra alors activer les siens.

## Les cartes multicolores

Dans ce jeu, une même carte peut avoir plusieurs couleurs.

Par exemple, la carte de droite est à la fois rouge et verte. Les cartes multicolores sont considérées comme ayant toutes les couleurs spécifiées simultanément.



## Quand un Personnage ayant 1 ou plusieurs cartes DON!! quitte le terrain

Quand un Personnage ayant reçu une ou plusieurs cartes DON!! quitte le terrain, si celui-ci est par exemple mis KO ou renvoyé à la main d'un joueur à cause d'un effet, la ou les cartes DON!! qui lui ont été données doivent être épuisées et renvoyées dans la zone de Coût.

# Glossaire

**Jouée** ...effet activé lorsque vous jouez sur le terrain un Personnage ayant cet effet.

**Activation : Principale** ...effet pouvant être activé pendant votre phase Principale.

**Votre tour** ...effet activé pendant votre tour.

**Fin de votre tour** ...effet activé pendant la phase de Fin de votre tour.

**Principale** ... effet de carte Événement qui peut être joué pendant votre phase Principale.

**⚡ Contre** ...effet de carte Événement qui peut être joué pendant l'étape de Contre du tour de votre adversaire.

**Une fois par tour** ...effet ne pouvant être activé qu'une seule fois pendant un tour.

**DON!!×1** ...effet qui est (ou peut être) activé quand 1 ou plusieurs cartes DON!! sont données au Personnage. Le nombre de cartes DON!! devant être donné dépend du nombre inscrit dans l'effet.

① ...effet pouvant être activé en épuisant 1 ou plusieurs cartes DON!! dans votre zone de Coût. Le nombre de cartes DON!! devant être épuisé dépend du nombre inscrit dans l'effet.

**DON!!-1** ...effet pouvant être activé en renvoyant 1 ou plusieurs cartes DON!! de votre terrain (zone du Leader, zone de Personnage, zone de Coût) dans votre deck DON!!. Le nombre de cartes DON!! devant être renvoyé au deck DON!! dépend du nombre inscrit dans l'effet. Vous pouvez renvoyer au deck DON!! n'importe quelle carte DON!! donnée à une autre carte, qu'elle soit redressée ou épuisée.

**Bloqueur** ...effet pouvant être activé pendant l'étape de Blocage. La carte peut prendre la place du Leader ou du Personnage attaqué par votre adversaire.

**Initiative** ...effet permettant à un Personnage d'attaquer durant le tour où il a été joué.

**Double attaque** ...quand un Personnage ayant cet effet inflige des dégâts au Leader adverse, il lui inflige 2 dégâts.

**Exil** ...quand un Personnage ayant cet effet inflige des dégâts au Leader adverse avec une attaque, la carte de la Vie est défaussée sans activer son effet **Déclenchement**.