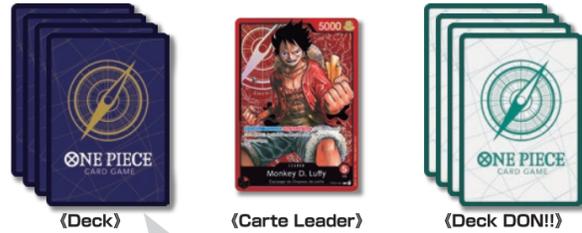


## Les indispensables d'une partie

- 1 carte Leader.
- Un deck composé de 50 cartes ayant la même couleur que votre carte Leader.  
**Un deck ne peut pas contenir plus de quatre exemplaires d'une carte avec le même numéro de carte.**
- Un deck DON!! contenant 10 cartes DON!!.



Les decks sont composés de 3 types de cartes :



## «Mise en place d'une partie»

- 1 Placez votre deck et votre deck DON!! bien mélangés dans leur zone respective.
- 2 Placez votre carte Leader dans votre zone Leader.
- 3 Décidez qui commence avec pierre-feuille-ciseaux ou tout autre moyen.
- 4 Piochez les 5 cartes du dessus de votre deck.
- 5 Vous pouvez choisir de remélanger dans votre deck toutes les cartes de votre main et de repiocher les 5 cartes du dessus de votre deck. Vous ne pouvez faire cette action qu'une seule fois.
- 6 Placez un nombre de cartes équivalent à la valeur Vie de votre Leader depuis le dessus de votre deck dans votre zone Vie face cachée.
- 7 Le joueur qui joue en premier commence son tour.

## «Zones»

L'image ci-dessous présente les différentes zones d'une partie. Les zones **Personnage, Leader, Lieu et Coût** font partie de ce qui est appelé "le terrain".



## Conditions de victoire

- Réussir une attaque sur le Leader adverse lorsqu'il lui reste 0 cartes dans sa Vie.
- Le nombre de cartes restantes dans le deck de votre adversaire atteint 0.

# ONE PIECE

## CARD GAME

## Déroulement d'un tour

Le premier joueur commence la partie, qui se déroule selon le schéma ci-dessous.

### Phase de Recharge

- 1 Retournez toutes les cartes DON!! attachées sur votre terrain dans votre zone de coût.
- 2 Redressez toutes les cartes épuisées de votre terrain.



### Phase de Pioche

Piochez 1 carte du dessus de votre deck.  
(Le joueur qui commence ne pioche pas de carte à son premier tour.)

### Phase de DON!!

Placez les 2 cartes DON!! du dessus de votre deck DON!! dans votre zone de coût face visible.  
(Le joueur qui commence ne peut placer qu'1 carte DON!! à son premier tour.)



### Phase Principale

Vous pouvez effectuer les actions 1~4 dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le souhaitez.

#### 1 Jouer une carte

Jouez une carte en épuisant autant de cartes DON!! de votre zone de coût que le coût de la carte. Les cartes Événement sont défaussées après avoir été jouées.



#### 2 Attacher des cartes DON!!

Attachez des cartes DON!! qui sont redressées à vos cartes Leader ou Personnage.



**Pendant votre tour**  
Puissance +1000

\*Quand une carte avec des cartes DON!! attachées quitte le terrain, les cartes DON!! attachées sont placées épuisées dans votre zone de coût.

#### 3 Utiliser l'effet d'une carte

Utilisez les effets de votre Leader ou de vos Personnages sur votre terrain en remplissant leurs conditions.

**DON!!x1** ... Peut être utilisé si 1 carte DON!! est attachée.

**DON!!-1** ... Peut être utilisé si vous retournez 1 carte DON!! depuis votre terrain à votre deck DON!!.

**Activation (Principale) 1** ... Peut être utilisé si vous épuisez 1 carte DON!! dans votre zone de coût.

#### 4 Attaquer

Pour attaquer, épuisez une carte Personnage ou Leader redressée sur votre terrain. Veuillez noter que les Personnages ne peuvent pas attaquer le tour où ils sont joués. Les joueurs ne peuvent également pas attaquer lors de leur premier tour.

### Phase de Fin

Tous les effets "pour tout le tour" se terminent.

## Tour adverse

## Combats

### 1 Étape d'attaque :

Épuisez 1 Personnage ou Leader redressé sur votre terrain et désignez la cible à attaquer. Tous les effets "En attaquant" vont s'activer et se résoudre après que la cible a été choisie.



### 2 Étape de blocage :

Le joueur qui est attaqué peut activer la capacité **Bloqueur** d'un de ses Personnages.



### 3 Étape de contre :

Le joueur qui est attaqué peut jouer une carte **Contre** depuis sa main.



### 4 Étape de dégâts :

Comparez la Puissance des cartes attaquante et attaquée. La carte attaquante gagne si sa Puissance est **supérieure ou égale** à celle de la carte qui est attaquée, conduisant à l'un de ces résultats :

- Si un Leader est attaqué :** ...le Leader vaincu prend 1 dégât.
- Si un Personnage est attaqué :** ...le Personnage vaincu est mis K.O et est envoyé dans la défausse.
- Si le Personnage attaquant est vaincu :** ...il ne se passe rien.

Quand votre Leader reçoit un dégât, ajoutez une carte de votre zone Vie à votre main. Si la carte rajoutée à votre main possède **Déclenchement**, vous pouvez la révéler et activer son effet **Déclenchement**.  
Si un joueur **ne possède plus de cartes dans sa zone Vie** et que son Leader reçoit un dégât, il **perd** la partie.

Règles complètes et informations des produits

<https://www.onepiece-cardgame.com/global/>

\* Les illustrations peuvent différer du produit final.  
\* Les frais d'utilisation des données pour accéder au site sont à la charge du joueur.  
\* Certaines des cartes illustrées ici ne sont pas incluses dans ce produit.  
©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation  
BANDAI MADE IN JAPAN 2773724 904