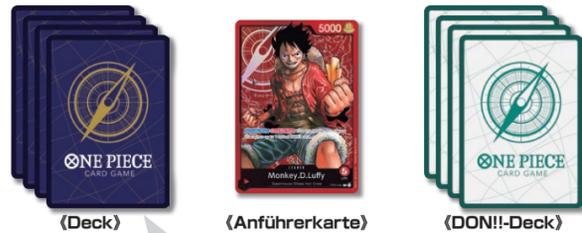


Grundlagen des Spiels

- 1 Anführerkarte.
- Ein Deck mit 50 Karten derselben Farbe deiner Anführerkarte.
Ein Deck kann maximal 4 Karten mit derselben Kartennummer enthalten.
- Ein DON!!-Deck mit 10 DON!!-Karten.



Decks bestehen aus 3 Kartentypen:



«Spielvorbereitung»

- 1 Lege dein gut gemischtes Deck und DON!!-Deck in die dafür vorgesehenen Bereiche.
- 2 Lege deine Anführerkarte in deinen Anführerbereich.
- 3 Entscheide mittels Schere-Stein-Papier oder auf eine andere Art, wer anfängt.
- 4 Ziehe 5 Karten oben von deinem Deck.
- 5 Du kannst alle Karten auf deiner Hand zurück in dein Deck mischen und von oben 5 Karten neu ziehen. Dies kannst du nur einmal tun.
- 6 Ziehe Karten oben von deinem Deck, die dem Lebenswert deines Anführers entsprechen, und lege sie verdeckt in deinen Lebensbereich.
- 7 Der Spieler, der anfängt, beginnt seinen Zug.

«Bereiche»

Die folgende Abbildung zeigt die verschiedenen „Bereiche“ des Spiels. Charakterbereich, Anführerbereich, Schauplatzbereich und Kostenbereich werden zusammen als „das Spielfeld“ bezeichnet.



Siegbedingungen

- Greife erfolgreich den Anführer deines Gegners an, wenn der Anführer 0 Lebenskarten übrig hat.
- Im Deck deines Gegners sind 0 Karten übrig.

ONE PIECE CARD GAME

Ablauf des Zugs

Der erste Spieler fängt an und spielt einen Zug nach dem folgenden Flussdiagramm.

Erneuerungsphase

- 1 Lege alle zugewiesenen DON!!-Karten auf deinem Spielfeld in deinen Kostenbereich.
- 2 Setze alle ruhenden Karten auf deinem Spielfeld auf aktiv.

Ziehphase

Ziehe 1 Karte oben von deinem Deck.
(Der Spieler, der anfängt, zieht in seinem ersten Zug keine Karte.)

DON!!-Phase

Lege 2 DON!!-Karten oben von deinem DON!!-Deck offen in deinen Kostenbereich.
(Der Spieler, der anfängt, kann in seinem ersten Zug nur 1 DON!!-Karte platzieren.)

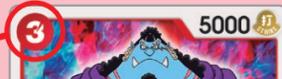
Hauptphase

Du kannst die Aktionen 1~4 in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausführen.

1 Eine Karte spielen

Spiele eine Karte, indem du DON!!-Karten entsprechend den Kosten der Karte in deinem Kostenbereich ruhen lässt. Ereigniskarten werden abgelegt, nachdem sie gespielt wurden.

Kosten



2 DON!!-Karten zuweisen

Weise DON!!-Karten in aktivem Zustand deinen Anführer- oder Charakterkarten zu.



Während deines Zugs
+1000 Stärke

*Wenn eine Karte, die mindestens eine DON!!-Karte zugewiesen ist, das Spielfeld verlässt, werden die zugewiesenen DON!!-Karten ruhend in deinen Kostenbereich gelegt.

3 Den Effekt einer Karte nutzen

Wenn ihre Bedingungen erfüllt sind, kannst du die Effekte des Anführers oder der Charaktere auf deinem Spielfeld nutzen.

DON!!×1 ... Kann verwendet werden, wenn 1 DON!!-Karte zugewiesen ist.

DON!!-1 ... Kann verwendet werden, wenn du 1 DON!!-Karte von deinem Spielfeld in dein DON!!-Deck zurücklegst.

Aktivieren (Hauptphase) 1 ... Kann verwendet werden, wenn du 1 aktive DON!!-Karte in deinem Kostenbereich ruhen lässt.

4 Angriff

Greife an, indem du einen aktiven Charakter oder Anführer auf deinem Spielfeld ruhen lässt. Beachte, dass Charaktere nicht in dem Zug angreifen können, in dem sie gespielt wurden. Außerdem können Spieler in ihrem ersten Zug nicht angreifen.

Endphase

Alle „In diesem Zug“-Effekte werden beendet.

Zug des Gegners



Kämpfe

1 Angriffsschritt:

Lasse 1 aktiven Charakter oder Anführer auf deinem Spielfeld ruhen und bestimme ein Ziel für deinen Angriff. Alle „Beim Angreifen“-Effekte werden aktiviert und aufgelöst, nachdem das Ziel ausgewählt wurde.

2 Blockschritt:

Der angegriffene Spieler kann die **Blocker**-Fähigkeit seines Charakters aktivieren.

3 Konterschritt:

Der angegriffene Spieler kann eine **Konter**-Karte aus seiner Hand spielen.

4 Schadensschritt:

Vergleiche die Stärke von angreifender und verteidigender Karte. Die angreifende Karte gewinnt, wenn ihre Stärke **größer oder gleich** der Stärke der angegriffenen Karte ist, was zu einem der folgenden Ergebnisse führt.

- Wenn ein Anführer angegriffen wird:** ...Der besiegte Anführer erleidet 1 Schaden.
- Wenn ein Charakter angegriffen wird:** ...Der besiegte Charakter geht K.O. und wird abgelegt.
- Wenn der angreifende Charakter besiegt wird:** ...Nichts passiert.

Wenn dein Anführer Schaden erleidet, nimm 1 Karte aus deinem Lebensbereich auf deine Hand. Wenn diese Karte einen **Auslöser** hat, kannst du die Karte aufdecken und ihren **Auslöser**-Effekt aktivieren. Wenn ein Spieler **keine Karten im Lebensbereich hat** und sein Anführer Schaden erleidet, verliert er das Spiel.

Vollständige Regeln und Produktinfos:
<https://en.onepiece-cardgame.com/>

*The illustration may differ somewhat from the final product.
*Data usage fees for site access are the responsibility of the player.
*Some of the cards printed here are not included in this product.
©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation
BANDAI MADE IN JAPAN