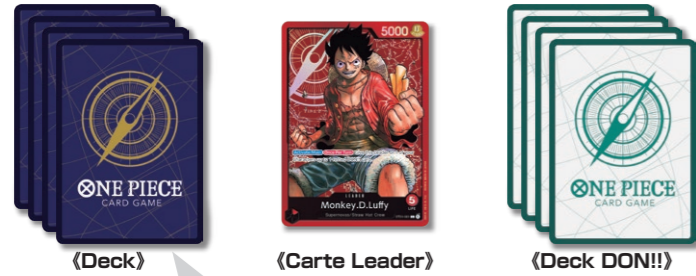
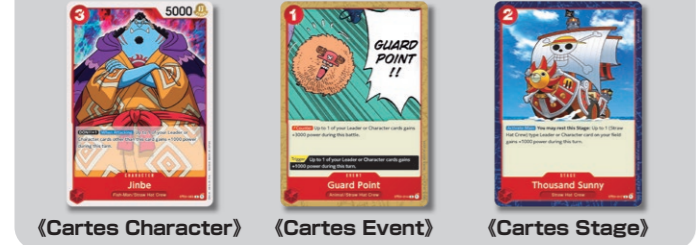


## Les indispensables d'une partie

- 1 carte Leader.
- Un deck composé de 50 cartes ayant les mêmes couleurs 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 :

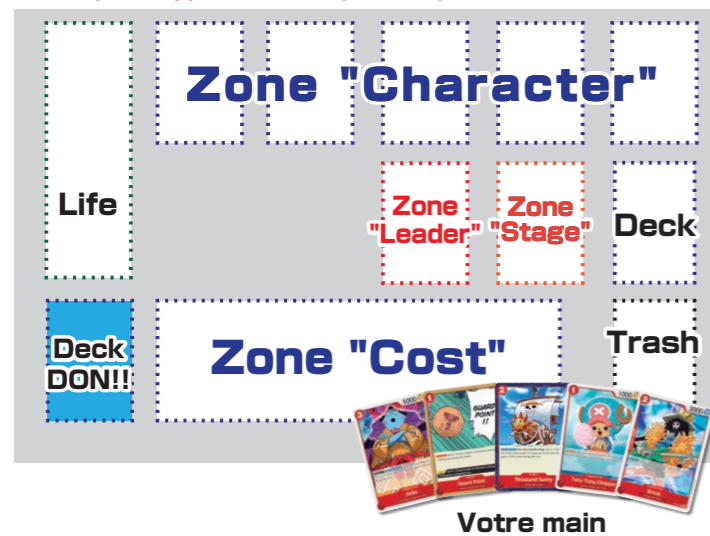


## «Mise en place d'une partie»

- 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 "Life" de votre Leader depuis le dessus de votre deck dans votre zone "Life" 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 "Character", "Leader", "Stage" et "Cost" font partie de ce qui est appelé le "Field" (le terrain).



## Conditions de victoire

- Réussir une attaque sur le Leader adverse, lorsqu'il lui reste 0 carte "Life".
- 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.

### Refresh Phase

- 1 Retournez toutes les cartes DON!! attachées sur votre "field" dans votre zone "cost".
- 2 Passez toutes les cartes de votre "field" de la position "rested" à la position "active".



### Draw Phase

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

### DON!! Phase

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



### Main Phase

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 passant autant de cartes DON!! de votre zone "cost" en position "rested" que le coût de la carte. Les cartes Event sont envoyées dans la "Trash" après avoir été jouées.



#### 2 Attacher des cartes DON!!

Choisissez des cartes DON!! en position "active" et attachez-les à vos cartes Leader ou Character.



\*Quand une carte avec des cartes DON!! attachées quitte le "field", les cartes DON!! attachées sont placées dans votre zone "cost" en position "rested".

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

Utilisez les effets de votre Leader ou des Characters sur votre "field" en remplissant leurs conditions.

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

**DON!!-1** ... Peut être utilisée si vous retournez 1 carte DON!! depuis votre "field" à votre deck DON!!.

**Activate (Main) 1** ... Peut être utilisé si vous passez en position "rested" 1 carte DON!! dans votre zone "cost".

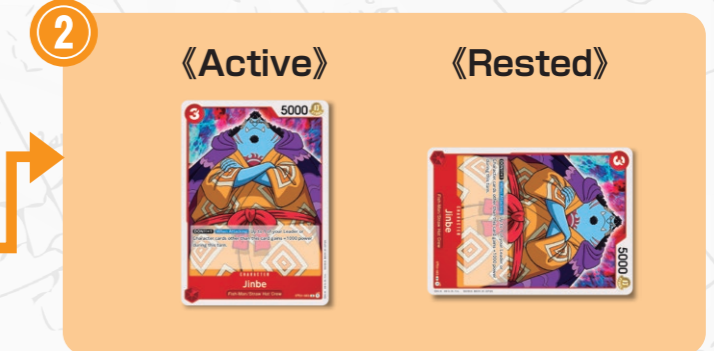
#### 4 Attaquer

Attaquez en passant de la position "active" à "rested" un Character ou Leader de votre "field". Veuillez noter que les Characters ne peuvent pas attaquer le tour où ils sont joués. Les joueurs ne peuvent également pas attaquer lors de leur premier tour.

### End Phase

Tous les effets "during this turn" se terminent.

### Tour adverse



## Combats

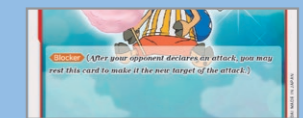
### 1 Attack Step:

Passez de la position "active" à "rested" 1 Character ou Leader se trouvant sur votre "field" et désignez une cible à attaquer. Tous les effets "When Attacking" vont s'activer et se résoudre après que la cible a été choisie.



### 2 Block Step:

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



### 3 Counter Step:

Le joueur qui se fait attaquer peut jouer une carte **Counter** depuis sa main.



### 4 Damage Step:

Comparez la valeur "Power" des cartes attaquante et attaquée. La carte attaquante gagne si sa "Power" 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 Character est attaqué:** ...le Character vaincu est mis K.O. et est envoyé dans la "trash".
- Si le Character attaquant est vaincu:** ...il ne se passe rien.

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

Règles complètes et informations des produits  
<https://en.onepiece-cardgame.com/>

\* 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