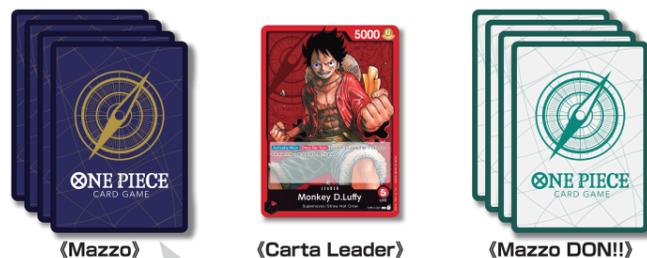
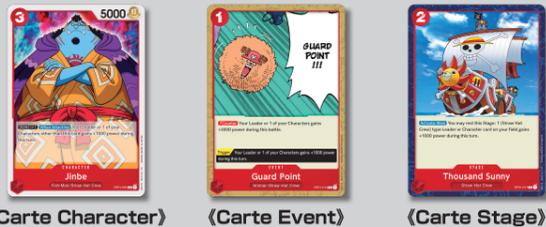


Basi di Gioco

- 1 carta Leader.
- Un mazzo composto da 50 carte con lo stesso colore della tua carta Leader.
- Un mazzo DON!! che contiene 10 carte DON!!.



I mazzi sono composti da 3 tipi di carte:



«Preparazione della Partita»

- 1 Dopo averli mischiati, metti il tuo mazzo e il tuo mazzo DON!! nelle loro aree designate.
- 2 Metti la tua carta Leader nella tua area Leader.
- 3 Stabilisci chi inizia la partita tramite Forbici-Carta-Sasso o un altro metodo casuale.
- 4 Pesca 5 carte dalla cima del tuo mazzo.
- 5 Puoi scegliere di mischiare tutte le carte della tua mano nel tuo mazzo e pescare di nuovo 5 carte dalla cima del tuo mazzo. Puoi compiere quest'azione una sola volta.
- 6 Metti coperte nella tua area Life un numero di carte pari al valore di Life del tuo Leader dalla cima del tuo mazzo.
- 7 Il giocatore che inizia la partita comincia il proprio turno.

«Aree»

L'immagine sottostante mostra le varie "aree" durante la partita. L'area di character, l'area Leader, l'area stage e l'area dei costi formano collettivamente "il terreno".



Condizioni di Vittoria

- Attaccare con successo il Leader del tuo avversario quando ha 0 carte Life rimaste.
- Il mazzo del tuo avversario raggiunge 0 carte.

ONE PIECE

CARD GAME

Sequenza del Turno

Il primo giocatore inizia la partita e procede secondo la tabella seguente.

Fase Refresh

- 1 Fai tornare tutte le carte DON!! assegnate nel terreno nella tua area dei costi.
- 2 Metti in stato attivo tutte le carte spossate nel terreno.



Fase di Acquisizione

Pesca 1 carta dalla cima del tuo mazzo. (Il giocatore che inizia non pesca una carta nel suo primo turno.)

Fase DON!!

Metti 2 carte DON!! dalla cima del tuo mazzo DON!! scoperte nella tua area dei costi. (Il giocatore che inizia può mettere 1 sola carta DON!! nel suo primo turno.)



Fase Principale

Puoi effettuare le azioni 1~4 in qualsiasi ordine quante volte desideri.

1 Giocare una Carta

Gioca una carta spossando le carte DON!! nella tua area dei costi pari al costo della carta. Le carte Event vengono scartate una volta che sono state giocate.



2 Assegnare Carte DON!!

Assegna le carte DON!! in **stato attivo** alla tua carta Leader o alle tue carte Character.



*Quando una carta a cui sono assegnate carte DON!! lascia il terreno, le carte DON!! assegnate vengono spossate e messe nella tua area dei costi.

3 Usare l'Effetto di una Carta.

Usa gli effetti del Leader o dei Character sul terreno soddisfacendo le loro condizioni.

DON!!x1 ... Può essere usato se 1 carta DON!! è assegnata.

DON!!-1 ... Può essere usato se fai tornare 1 carta DON!! dal tuo terreno al tuo mazzo DON!!.

Activate (Main) 1 ... Può essere usato se spossa 1 carta 1 DON!! attiva nella tua area dei costi.

4 Attaccare

Attacca spossando un Character o Leader attivo sul tuo terreno. Sii consapevole che i Character non possono attaccare nel turno in cui vengono giocati. Inoltre i giocatori non possono attaccare nel loro primo turno.

Fase Finale

Tutti gli effetti "during this turn" terminano.

Combattimenti

1 Interfase di Attacco:

Spossa 1 Character o Leader attivo nel tuo terreno e scegli un bersaglio da attaccare. Qualsiasi effetto "When Attacking" si attiverà e risolverà dopo che il bersaglio è stato scelto.



2 Interfase di Blocco:

Il giocatore che viene attaccato può attivare l'abilità **Blocker** di uno dei suoi Character.



3 Interfase Counter:

Il giocatore che viene attaccato può giocare una carta **Counter** dalla sua mano.



4 Interfase di Danno:

Confrontare il power delle carte attaccanti con quella delle carte che difendono. La carta attaccante vincerà se il power è **pari o maggiore** del power della carta che viene attaccata, ottenendo uno di questi risultati:

Se un Leader viene attaccato:

...Il Leader sconfitto subisce 1 danno.

Se un Character viene attaccato:

...Il Character viene messo KO e viene scartato.

Se il Character attaccante viene sconfitto:

...non accade nulla.

Quando il tuo Leader subisce danno, aggiungi 1 carta dalla tua area Life alla tua mano.

Se quella carta ha un **Trigger** puoi rivelare la carta ed attivare il suo effetto **Trigger**.

Se un giocatore **non ha carte nella sua area Life** e il suo Leader subisce danno, egli perde la partita.

Per le regole complete e le informazioni sul prodotto
<https://en.onepiece-cardgame.com/>

*Le illustrazioni possono risultare un po' differenti dal prodotto finale.
 ©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation
 MADE IN JAPAN 2662784 112