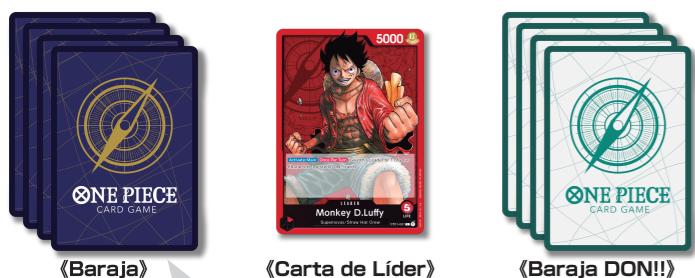


Puntos esenciales del juego

- 1 carta de Líder.
- Una baraja compuesta por 50 cartas con el mismo color que tu carta de Líder.
- Una baraja no puede contener más de cuatro cartas con el mismo número de carta.
- Una baraja DON!! que contiene 10 cartas DON!!.



La baraja está compuesta por 3 tipos de cartas:



Preparación del juego

- Coloca tu baraja bien barajada y la baraja DON!! en sus áreas correspondientes.
- Coloca tu carta de Líder en tu área de Líder.
- Decide quién va primero con Piedra, papel o tijera o algún otro medio.
- Toma 5 cartas desde la parte superior de tu baraja.
- Puedes elegir barajar todas las cartas de tu mano de nuevo en tu baraja y volver a coger 5 cartas de la parte superior. Puedes hacer esto sólo una vez.
- Coloca cartas equivalentes a los puntos de Vida de tu Líder de la parte superior de tu baraja a tu área de Vida boca abajo.
- El jugador que va primero comienza su turno.

Áreas

La imagen de abajo muestra las diferentes "áreas" durante el juego.
El área de personajes, el área de Líder, el área de escenario y el área de costo se denominan colectivamente como "el campo".



Condiciones de victoria

- Ataca con éxito al Líder de tu oponente cuando a su Líder le queden 0 cartas de Vida.
- El número de cartas restantes en la baraja de tu oponente llega a 0.

ONE PIECE CARD GAME

Proceso de los turnos

El juego lo inicia el primer jugador y se desarrolla según el siguiente esquema.

Fase de recarga

- Devuelve todas las cartas DON!! que tengas en tu campo a tu área de costos.
- Coloca todas las cartas en descanso en tu campo como activas.



Fase de extracción

Toma 1 carta de la parte superior de tu baraja.
(El jugador que va primero no toma ninguna carta en su primer turno).



Fase DON!!

Coloca 2 cartas DON!! de la parte superior de tu baraja DON!! en tu área de coste boca arriba.
(El jugador que va primero sólo puede colocar 1 carta DON!! en su primer turno).

Coloca 2 cartas DON!! en tu área de coste boca arriba.

Fase principal

Puedes realizar acciones ①~④ en cualquier orden y tantas veces como quieras.

① Jugar cartas

Juega una carta descansando cartas DON!! en tu área de coste igual al coste de la carta.

Las cartas de evento se tiran al cementerio después de haberlas jugado.



② Conectar cartas DON!!

Coloca las cartas DON!! en **estado activo** a tus cartas de Líder o Personaje.



*Cuando una carta con carta(s) DON!!! adjunta(s) sale del campo, la(s) carta(s) DON!!! adjunta(s) descansa(n) y se coloca(n) en tu área de costo.

③ Usar el efecto de las cartas

Utiliza los efectos del Líder o Personajes en tu campo cumpliendo sus condiciones.

- DON!! × 1** ... Se puede usar si hay 1 carta DON!! conectada.
- DON!! - 1** ... Puede usarse si devuelves 1 carta DON!! de tu campo a tu baraja DON!!.
- Activate (Main) ①** ... Puede usarse si descansas 1 carta DON!! activa en tu área de costo.

④ Ataque

Ataca descansando un Personaje o Líder activo en tu campo.

Ten en cuenta que los Personajes no pueden atacar en el turno en que son sacados al juego.

Los jugadores tampoco pueden atacar en su primer turno.

Fase final

Todos los efectos "durante este turno" terminan.

Turno pasa al oponente

Batallas

1 Attack Step:

Descansa 1 personaje o líder activo en tu campo y designa un objetivo para atacar.
Cualquier efecto "**Al Atacar**" se activará y resolverseá después de seleccionar el objetivo.



2 Fase de Bloqueo:

El jugador que está siendo atacado puede activar la habilidad **Bloqueador** de su Personaje.



3 Fase de Contraataque:

El jugador que está siendo atacado puede jugar una carta **Contraataque** de su mano.



4 Fase de Daño:

Compara el poder de las cartas atacantes y defensoras. La carta atacante ganará si su poder es **mayor o igual que** el poder de la carta atacada, llevando a uno de estos resultados:

- Si un Líder es atacado:**
...El Líder derrotado recibe 1 daño.
- Si se ataca a un Personaje:**
...El Personaje derrotado es eliminado.
- Si el Personaje atacante es derrotado:** ...No pasa nada.

Cuando tu Líder recibe daño, añade 1 carta de tu área de vida a tu mano.

Si esa carta tiene **desencadenar**, puedes revelar la carta y activar su efecto **desencadenar**.

Si el jugador no tiene ninguna carta en su área de vida y su Líder recibe daño, pierde la partida.

*La ilustración puede diferir de un del producto final.

©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation
MADE IN JAPAN 2662784 112

Para las reglas completas y la información del producto
<https://en.onepiece-cardgame.com/>