



# **REGOLAMENTO ONE PIECE CARDGAME**

*ultimo aggiornamento: 7 aprile 2009*

**MAGIC MARKET & TWENTY FIVE (MM25)**

[www.mm25.it](http://www.mm25.it)



## **INTRODUZIONE**

### **Costruzione del Mazzo**

Il Mazzo deve essere composto da 32 carte esatte. Ogni carta è identificata, nell'angolo in basso a sinistra, da un codice (ad esempio: LK-C07): un mazzo non può contenere più di 4 carte identificate dallo stesso codice. Esistono alcune carte con limitazioni diverse che riportano, nell'angolo in basso a destra del disegno, un numero di cappelli di paglia variabile. Per ogni cappello di paglia puoi inserire in un mazzo una di queste carte (quindi la massima quantità scende a 2 carte nel mazzo per 2 cappelli di paglia, e così via).

### **Preparazione**

La fase di Preparazione si considera parte del primo turno di gioco

- Per prima cosa stendi il Ponte della tua nave. Il Ponte è rappresentato da uno dei fogli che trovi all'interno della mazzo base. Non è obbligatorio utilizzare il Ponte, ma nel caso non venga utilizzato entrambi i giocatori devono rispettare le posizioni indicate su di esso in modo che l'avversario possa capire a colpo d'occhio la disposizione delle carte. Se questo non viene fatto, il giocatore che ha posizionato in maniera irregolare le sue carte deve dare modo al suo avversario di ripetere eventuali dichiarazioni fatte a causa di un fraintendimento nella disposizione.
- Mescola con cura il tuo Mazzo. Dopodichè devi appoggiarlo sullo spazio indicato come "Forziere". Durante il gioco il Mazzo viene definito Forziere. Se l'avversario lo desidera, lascia che mescoli di nuovo il tuo mazzo.
- Le prime 6 carte del Forziere devono essere posizionate a faccia in giù nello spazio indicato come Logpose. Queste carte sono il Giornale di Bordo. In seguito il Giornale di Bordo può essere composto da qualunque numero di carte. Le carte presenti nel Giornale di Bordo non possono mai essere guardate.
- Poi, andranno pescate le prime 7 carte dal Forziere. Queste carte costituiscono la Mano del giocatore. Invertire l'ordine con cui vengono assegnate carte alla Mano e al Giornale di Bordo non è passibile di Richiamo Ufficiale, ma l'avversario può richiedere di rimescolare il mazzo e ridistribuire le carte.
- I giocatori devono decidere chi comincia per primo. Qualunque metodo che abbia il 50% di possibilità è accettabile. Chi indovina il lancio sceglie chi comincia. Nel caso di incontri al meglio delle tre partite, inizierà le partite successive alla prima il giocatore sconfitto nella partita precedente [chi è stato battuto inizia, senza scelta].
- Ciascun giocatore, partendo dal giocatore che comincia, può decidere, se lo desidera, di rimescolare la sua Mano iniziale nel proprio Mazzo e di pescare altre 7 carte. Questa operazione viene definita Mulligan Pirata. Questo mulligan può essere ripetuto una sola volta per ogni incontro (cioè una sola volta contro ciascun avversario). Se tale opzione viene utilizzata, il giocatore avversario non è obbligato a portare la sua mano a 4 alla fine del suo primo turno.
- Ciascun giocatore, partendo dal giocatore che comincia, dopo aver informato il proprio avversario della sua volontà o meno di eseguire un Mulligan Pirata, può decidere di scartare la sua Mano nell'Oceano e di pescare 7 nuove carte dal Forziere, indipendentemente o meno dall'aver eseguito un Mulligan Pirata. Questo può essere ripetuto quante volte si vuole e senza che sia necessario soddisfare alcuna condizione particolare, ma un giocatore è obbligato ad avere almeno una Carta Personaggio, che può disporre sul Ponte, in mano, tenendo a mente che se un giocatore finisce le carte del Forziere perde la partita. Una volta soddisfatto, deve scegliere uno dei Personaggi che ha in Mano come suo Capitano, e deve sistemarlo a faccia in giù nello Spazio Personaggio "Capitano" sul Ponte. Può anche sistemare negli Spazi Personaggio "Marinaio" altri 2 Personaggi. I due Personaggi messi sul Ponte come Marinai possono essere sistemati in qualunque posizione (quindi non necessariamente prima il Marinaio 1 e poi il 2). Tuttavia il totale dei Punti Vita dei Personaggi chiamati sul Ponte non può superare 6. Questo perché nel Giornale di Bordo sono presenti solo 6 carte. In seguito sul Ponte possono essere presenti Personaggi con qualunque somma di Punti Vita. I Personaggi presenti sul Ponte di uno stesso giocatore non possono avere lo stesso Nome (in



questo caso il codice non conta, ma si considera solo il nome del Personaggio scritto in bianco, ad esempio Ruffy, Zoro, Nami).

- Entrambi i giocatori girano a faccia in su i loro Personaggi negli Spazi Personaggio. Dopodichè prendono un numero di carte dal Giornale di Bordo pari ai Punti Vita indicati su ciascuna carta e le sistemano a faccia in giù nei rispettivi Spazi Punti Vita. D'ora in poi ci si riferirà alle Carte Personaggio inserite negli Spazi Personaggio come Personaggi, e alle carte negli Spazi Punti Vita come ai Punti Vita dei Personaggi. Le carte Punti Vita devono rimanere a faccia in giù. Guardare le carte nei Punti Vita e nel Giornale di Bordo è considerato BARARE.

### **Condizioni di vittoria del gioco**

Il primo giocatore che raggiunge uno di questi 3 obiettivi vince la partita:

- Condizione di vittoria 1:  
Sconfigge il Capitano avversario.
- Condizione di vittoria 2:  
Il valore totale dei Punti Vita dei Trofei dell'avversario arriva a 6 o più. Si intendono i Punti Vita dei Personaggi controllati dall'avversario che sono stati sconfitti o comunque divenuti Trofei e sono quindi posizionati, sottosopra, nella Lista dei Trofei del tuo avversario.
- Condizione di vittoria 3:  
L'avversario è costretto a pescare una carta dal Forziere e aggiungerla alla sua Mano, ma non può farlo poiché nel Forziere non ha più carte.

Se i giocatori raggiungono contemporaneamente uno di questi 3 obiettivi (anche se non è lo stesso obiettivo) la partita termina con un pareggio.

### **Fasi di gioco**

- Fase Iniziale (Pescare la prima carta dal Forziere)
- Fase Principale (Hai a disposizione 3 Azioni. )
- Fase Finale (Riporta la Mano a 4 carte.)

I giocatori ripetono a turno la sequenza.

## **DESCRIZIONE DELLE CARTE**

### **Carta Personaggio**

Queste carte sono la parte fondamentale del gioco. Se posizionate negli Spazi Personaggio queste carte rappresentano un Personaggio. Se vengono utilizzate durante la Battaglia diventano Rinforzi.

- 1) Nome del Personaggio
- 2) Titolo del Personaggio
- 3) Power (Forza): misura quanto è forte il Personaggio durante la Battaglia. Più alta è e meglio è!
- 4) Danno: indica quanti danni infligge il Personaggio al suo Avversario quando vince una Battaglia.
- 5) Abilità Speciale: questa è l'Abilità Speciale che questa carta può utilizzare. Non tutte le Carte Personaggio ne hanno una.
- 6) Punti Vita: il numero di Punti Vita posseduti dal Personaggio.
- 7) Bandiera: il testo indica la ciurma a cui appartiene il Personaggio, mentre la bandierina riprende il vessillo utilizzato nel fumetto e nella serie TV
- 8) Testo descrittivo: un breve estratto che aggiunge il feeling della serie alle tue partite.
- 9) Codice: identifica la carta che hai in mano.



## **Carte Tecnica**

Queste carte vengono usate solo durante la Battaglia per creare effetti particolari. Per utilizzare una Carta Tecnica prendila dalla tua Mano e mettila sul Ponte.

- 1) Nome della tecnica
- 2) Effetto: gli effetti sul gioco che questa carta produce.
- 3) Utilizzabile da: il Nome del Personaggio che può utilizzare questa carta. Deve corrispondere solo il Nome del Personaggio, indipendentemente dal Codice della carta. Alcune carte riportano la dicitura Chiunque e possono essere utilizzate da qualunque Personaggio.
- 4) Condizioni di utilizzo: le condizioni necessarie per poter utilizzare la carta. La carta non può essere utilizzata a meno che le condizioni non vengano rispettate. Le Condizioni di Utilizzo devono essere rispettate, se non indicato diversamente, solo nel momento in cui la carta viene utilizzata, e possono venire meno nel corso della Battaglia.
- 5) Testo descrittivo: un breve estratto che aggiunge il feeling della serie alle tue partite.
- 6) Codice: identifica la carta che hai in mano.
- 7) Limite: se sulla Carta Tecnica è riportato questo simbolo puoi utilizzare solo il numero indicato di carte con questo Codice durante una Battaglia.
- 8) Cappelli di Paglia: non sono riportati su tutte le carte. Quando su una carta vedi un certo numero di Cappelli di Paglia, puoi inserire nel tuo mazzo solo quel numero di carte con lo stesso codice.

## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

### **Fase iniziale**

Durante la Fase Iniziale il giocatore che è di turno pesca la prima carta dal suo Forziere e la aggiunge alla sua Mano. È obbligatorio pescare durante questa Fase.

### **Fase principale**

Durante la Fase Principale il giocatore che è di turno ha a disposizione 3 Azioni da compiere. La lista delle Azioni che è possibile compiere è descritta più sotto. È possibile anche ripetere la stessa Azione per 3 volte durante lo stesso turno, se così si desidera. Una volta risolta la terza Azione si passa automaticamente alla Fase Finale, senza che sia possibile agire in alcun modo. È richiesto che il conto delle azioni consumate venga tenuto in modo visibile e comprensibile anche per l'avversario.

#### **1) Cominciare una Battaglia**

Il giocatore può stabilire che uno dei suoi Personaggi cominci una Battaglia contro uno dei Personaggi del giocatore avversario. Ogni Personaggio può cominciare una Battaglia solo una volta per turno, tranne dove indicato diversamente. Questa Azione, e qualunque azione che implichi "cominciare una Battaglia", non può essere utilizzata durante il primo turno di entrambi i giocatori.

##### Selezionare un Personaggio avversario

Il giocatore che ha cominciato la Battaglia con uno dei suoi Personaggi deve stabilire chi sarà il suo Personaggio avversario. Il Capitano può attaccare uno qualunque dei Marinai dell'avversario. Può anche attaccare il Capitano avversario, se almeno uno degli Spazi Personaggio intorno a lui sono liberi. Ciascuno dei Marinai può cominciare una Battaglia contro il Marinaio avversario che ha di fronte. Se lo Spazio Personaggio di fronte al Marinaio è libero, allora quel Marinaio può cominciare una Battaglia con il Capitano avversario. Dopo aver dichiarato quale Personaggio attacca e il Personaggio avversario, il giocatore, se vuole, può giocare una Carta Tecnica o Rinforzi (vedi sotto). Il giocatore che comincia la Battaglia, se ha bisogno di tempo per riflettere sulla sua mossa, deve informare immediatamente l'avversario, in modo che egli non riveli le sue intenzioni. L'avversario, d'altra parte, non deve essere troppo precipitoso nell'agire.

##### Compiere una Azione di Battaglia



Iniziando dal giocatore che ha cominciato la Battaglia, i giocatori a turno compiono Azioni di Battaglia selezionandole tra le 4 possibili. Se una tecnica viene giocata nel turno dell'avversario interrompendolo, risolto questo effetto si ritorna alla consueta progressione dei turni.

### Chiamare Rinforzi

Metti una delle Carte Personaggio della tua Mano nello Spazio Rinforzi sul Ponte per fornire aiuto al tuo Personaggio. La Forza del Personaggio impegnato della Battaglia viene incrementato di 100 per ogni rinforzo che viene chiamato. Inoltre ogni Carta Personaggio chiamata come Rinforzo permette al Personaggio che sta combattendo di utilizzare le Carte Tecnica del rinforzo. Quando vengono chiamati Rinforzi le ciurme del rinforzo e del Personaggio devono essere uguali. Diversamente, il Personaggio che sta chiamando Rinforzi subisce 1 danno. Questa restrizione non si applica ai Cittadini. Tutti i Personaggi possono chiamare come Rinforzi i Cittadini senza subire alcun danno ad eccezione della Ciurma Nemica, che subisce comunque 1 Danno, e i Cittadini possono chiamare come Rinforzi Personaggi di qualunque bandiera ad eccezione della Ciurma Nemica, che infligge loro comunque 1 Danno. Si può chiamare qualunque numero di Rinforzi. Il rinforzo può essere un Personaggio già presente sul ponte o un Personaggio già usato come rinforzo. Se un rinforzo viene in seguito rimosso dal gioco le carte tecnica precedentemente utilizzate non vengono rimosse. Il Personaggio perde tuttavia i bonus dati direttamente dal rinforzo stesso e non può più utilizzare le Carte Tecnica del rinforzo. Se un rinforzo viene chiamato in campo dall'effetto di una Carta Tecnica o un altro Rinforzo, o da una Abilità Speciale, allora si applicano tutti gli effetti del caso (ad esempio l'effetto di Gan Forr JO-C12).

### Utilizzare Carte Tecnica

Quando decidi di utilizzare una Carta Tecnica, devi seguire tre passaggi. Per prima cosa, controlla che il Personaggio che può utilizzare la tecnica sia il Personaggio o un suo rinforzo. Poi si devono controllare e rispettare le condizioni di utilizzo della carta. Risolti questi due punti, metti in gioco la carta posizionandola nello Spazio Tecniche sopra al tuo Ponte, controlla se l'avversario desidera e può intervenire in qualche modo in questo momento, e in caso negativo applica immediatamente l'effetto della carta. A meno che non sia indicato diversamente, puoi impiegare durante una Battaglia qualunque numero di Carte Tecnica. Gli effetti delle Carte Tecnica che agiscono immediatamente sul gioco (ad esempio tecniche che infliggono danno, o che obbligano l'avversario a scartare) non vengono annullati anche se in seguito la carta viene rimossa dal gioco. Tutti gli altri tipi di effetto vengono meno se la Carta Tecnica viene rimossa dal gioco. Carte Tecnica che includono entrambi i tipi di effetto seguono entrambe queste regole. Una Carta Tecnica rimossa in qualunque modo conta come se non fosse mai stata giocata per qualunque effetto o limitazione. Puoi utilizzare Carte Tecnica solo durante la Battaglia. L'effetto di una Carta Tecnica può variare al variare delle condizioni della Battaglia.

### Chiamare Carte Squadra

Le Carte Squadra sono un tipo particolare di Carta Personaggio, e, a parte per le regole riportate di seguito, si considerano a tutti gli effetti Carte Personaggio.

Una Carta Squadra può essere chiamata sul Ponte quando uno dei due Personaggi che compongono la Squadra è impegnato in una Battaglia.

Una Carta Squadra, quando viene chiamata sul Ponte, sostituisce uno dei tuoi Personaggi.

Per chiamare sul Ponte una Carta Squadra, devi soddisfare le seguenti condizioni:

- Hai la Carta Squadra nella tua Mano.
- La ciurma a cui appartiene il Personaggio da sostituire deve essere presente sulla Carta Squadra.
- Il secondo Personaggio presente sulla Carta Squadra deve essere utilizzato come Rinforzi.
- Sul Ponte non è presente il Personaggio utilizzato come Rinforzi.
- Devi avere a disposizione un numero sufficiente di Punti Vita per chiamare la Carta Squadra: i Punti Vita rimasti al Personaggio e le carte nel Giornale di Bordo. Se i Punti Vita rimasti al Personaggio sono superiori ai Punti Vita della Squadra, la Squadra mantiene quei Punti Vita extra.

Se sono soddisfatte le 5 condizioni iniziali, il Personaggio e la Carta Personaggio usata come Rinforzi dovranno essere scartate nell'Oceano e la Carta Squadra rimarrà in gioco esattamente come un normale Personaggio, ma col nome di Squadra.

Le Carte Squadra non possono essere utilizzate come Rinforzi, ma possono chiamare Rinforzi da tutte le ciurme indicate sulla carta senza subire Danni. Inoltre, naturalmente, contano come entrambi i Personaggi indicati al fine di utilizzare Carte Tecnica.

### Passare

Puoi passare il turno al tuo avversario senza fare nulla. Quando entrambi i giocatori passano consecutivamente, si procede al Confronto delle Forze dei Personaggi. Nessun giocatore può giocare altre



carte per liberarsi la mano dopo che entrambi hanno passato. Inoltre non si può chiedere di tornare indietro dopo che l'avversario ha già giocato la sua carta o passato.

#### Confrontare le Forze dei Personaggi

La Forza finale dei due Personaggi impegnati nella Battaglia viene confrontata, dopo che è stata modificata dagli effetti di tutte le Carte Tecnica e di tutti i Rinforzi impiegati e ancora presenti in gioco. Il Personaggio con la Forza maggiore vince la Battaglia. L'altro Personaggio perde la battaglia. Se la Forza dei due Personaggi è identica la Battaglia finisce in parità. Se il Personaggio avversario abbandona la Battaglia prima di questo punto per qualunque motivo, la Battaglia termina immediatamente.

#### Infliggere il Danno

Il vincitore infligge al perdente il danno che è indicato sulla carta, dopo tutte le variazioni causate dalle Carte Tecnica. Se la Battaglia finisce in parità entrambi i Personaggi infliggono all'Avversario il loro danno.

#### Subire Danni e ridurre i Punti Vita

Quando uno dei tuoi Personaggi subisce dei danni e i suoi Punti Vita diminuiscono, dovrai rimuovere immediatamente lo stesso numero di carte dallo Spazio Punti Vita del Personaggio e aggiungerle alla tua Mano. Per uniformità, si pescano sempre le carte disposte in cima alla pila dei Punti Vita, senza possibilità di variazione, durante eventi ufficiali. Quando i Punti Vita raggiungono lo 0, il Personaggio diventa immediatamente un Trofeo. Se i Punti Vita di un Personaggio raggiungono lo 0 (zero) durante la Battaglia, il Personaggio si dichiara inoltre sconfitto. La carta del Personaggio deve essere aggiunta alla Lista dei Trofei e disposta a testa in giù, in modo che sia facile per l'avversario vedere che è un Trofeo. L'Abilità Speciale di un Personaggio sconfitto influenza la Battaglia fino a questo punto.

#### Scartare le carte utilizzate

Tutte le Carte Tecnica e i Rinforzi utilizzati durante la Battaglia dovranno essere scartati a faccia in su nell'Oceano al termine della stessa (dopo il Confronto della Forza e dopo l'assegnazione dei danni). Al termine di questa fase la Battaglia è finita (si applicano gli effetti che agiscono alla fine della Battaglia, un Personaggio che rimane con 0 Punti Vita "alla fine della Battaglia" è sconfitto).

## **2) Attivare una Abilità Speciale**

Il giocatore che è di turno può attivare le Abilità Speciali dei suoi Personaggi. Se nella descrizione della carta è riportata la dicitura -\_ Azioni-, il giocatore dovrà impiegare quel numero di Azioni. Un Personaggio può utilizzare un'abilità che richiede consumo di Azioni solo una volta per turno (salvo diversa indicazione nel testo della carta) anche se l'abilità costa 1 sola Azione.

## **3) Aggiornare il Giornale di Bordo**

Il giocatore che è di turno può, senza guardarla, prendere la prima carta del suo Forziere e spostarla nel Giornale di Bordo. Non c'è alcun limite al numero di carte che possono essere aggiunte al Giornale di Bordo e posizionate sopra al Logpose, ma sempre 1 carta per ogni Azione consumata. Durante gli eventi ufficiali si richiede che le carte del Giornale di Bordo siano sempre messe e spostate una alla volta, da quella più in cima a quelle sottostanti.

## **4) Chiamare sul Ponte un nuovo Marinaio**

Il giocatore può richiamare sul Ponte un Marinaio, posizionandolo in uno Spazio Personaggio vuoto. Si sceglie una Carta Personaggio dalla Mano e la si posiziona sullo Spazio Personaggio. Poi si sposta un numero di carte pari ai Punti Vita del Personaggio dal Giornale di Bordo allo Spazio Punti Vita sotto al Personaggio. Se le carte presenti nel giornale di bordo non sono sufficienti il Personaggio non può essere chiamato sul Ponte. Personaggi chiamati sul ponte da effetti speciali, tali personaggi si considerano chiamati sul Ponte da questa Azione.

## **5) Muovere**

È possibile spostare i Personaggi dallo Spazio Personaggio 1 al 2 e viceversa. È possibile utilizzare questa Azione anche se uno dei due spazi Personaggio è vuoto. È possibile utilizzare questa azione più volte nello stesso turno. Il Capitano non può mai muovere.



## **6) Aumentare la Mano**

Il giocatore pesca la prima carta dal Forziere e la aggiunge alla sua Mano. Questa azione può essere utilizzata solo quando la Mano è composta da 4 o meno carte (quindi pescando fino alla quinta carta).

## **7) Passare**

È possibile passare il turno all'avversario. Il turno passa automaticamente all'avversario alla fine della terza azione del giocatore senza bisogno di utilizzare Azioni.

## **Fase finale**

Il giocatore che è di turno deve controllare la sua Mano. Se la sua Mano è composta da 3 o meno carte deve pescare dal Forziere per arrivare ad avere 4 carte. Se la Mano è composta da 5 o più carte il giocatore deve scartare nell'Oceano fino ad avere una Mano composta da 4 carte.

Questa è la sequenza di un turno. I giocatori si alternano in questa sequenza giocando finché uno dei due non raggiunge una delle condizioni di vittoria.

*Nota:* Quando una carta contraddice queste regole, la carta si considera sempre avere la precedenza.



## GLOSSARIO

- \_ Azioni > Le Abilità Speciali che possono essere attivate durante la Fase Principale possono richiedere il consumo di 1, 2, 3 o anche 0 Azioni. Ogni Personaggio può utilizzare la sua Abilità Speciale solo 1 volta per turno.
- +XXX/+Y > Il numero a sinistra indica il bonus da sommare alla Forza mentre il numero a destra indica il bonus da sommare al Danno
- Avversario > L'avversario è la persona con cui stai giocando, il tuo antagonista durante le partite di One Piece Card Game
- Deve \_\_\_ > Il giocatore deve applicare per forza l'effetto indicato
- Forza > La Forza del Personaggio è indicata dal valore a 3 cifre posizionato in basso a sinistra sulla carta, nel riquadro Power
- Forziere > Il Forziere è il mazzo da gioco, composto da 32 carte.
- Guardare la Mano dell'avversario > Il giocatore può guardare le carte dell'avversario una sola volta e per un tempo ragionevole a capire cosa faccia ciascuna carta
- Inizio della Partita / Primo turno di gioco > Quando una carta si riferisce a prima dell'inizio della partita, si riferisce alla fase di Preparazione del gioco e al momento in cui le Carte Personaggio posizionate vengono rivelate; quando invece una carta si riferisce al primo turno di gioco, include sia la fase di Preparazione del gioco che tutto il successivo primo turno, fino al momento in cui il gioco passa all'avversario
- Perdere la Battaglia > Indica che la Battaglia è stata persa ma il Personaggio non è necessariamente diventato un Trofeo
- Personaggio avversario > Il Personaggio avversario è il Personaggio contro cui sta combattendo il tuo Personaggio. Questo termine è applicato solo durante una Battaglia.
- Punti Vita > Indicati dalle bussole nell'angolo in alto a sinistra sulla carta. Se non indicato diversamente, nessun Personaggio può avere un numero di Punti Vita superiore al suo valore iniziale
- Può \_\_\_ > Il giocatore può scegliere se applicare o meno l'effetto indicato
- Robin / Miss All Sunday > Nella serie, Miss All Sunday e Robin sono la stessa persona. Tutte le carte di Robin possono essere utilizzate da Miss All Sunday, e viceversa. Inoltre Robin e Miss All Sunday non possono essere presenti contemporaneamente sul Ponte (sono a tutti gli effetti lo stesso Personaggio). Questa è una regola molto speciale e si applica solo a Robin e Miss All Sunday
- Scegliere una carta dalla Mano dell'avversario > Salvo dove indicato diversamente, indica che viene scelta una carta senza guardarla, in maniera casuale, dalla Mano dell'avversario
- Sconfiggere > Indica che il Personaggio avversario è diventato un Trofeo durante una Battaglia
- Sconfitto > Indica che il Personaggio è diventato un Trofeo durante una Battaglia
- Sul Ponte > Sono considerati sul Ponte i Marinai e il Capitano, ma non i Rinforzi. Normalmente viene inteso il proprio Ponte
- Utilizzare una carta > Una carta si considera utilizzata a partire dal momento in cui il suo effetto viene risolto
- Valore iniziale > Il valore iniziale di qualunque caratteristica è il numero riportato sulla carta, senza alcuna modifica dovuta a effetti e abilità
- Vincere la Battaglia > Indica che la Battaglia è stata vinta ma il Personaggio avversario non è necessariamente diventato un Trofeo



## FAQ

### Priorità

Quando un effetto del tuo avversario ti richiede di consumare X Azioni per cominciare una Battaglia e un altro effetto richiede al tuo Personaggio di consumare X Azioni per cominciare una Battaglia, il secondo effetto ha la precedenza.

Esempio:

Dorton, Capo della guardia cittadina di Drum (RG-C26) [Quando questo Personaggio è sul Ponte, l'avversario deve consumare 2 Azioni per cominciare una Battaglia contro gli altri "Cittadini" sul tuo Ponte.] è sul Ponte, Zoro, Duellante (LK-C20) [2 Azioni: Comincia una Battaglia. Quando comincia una Battaglia con questa Abilità speciale, questo personaggio guadagna +0/+2.] attacca un cittadino diverso da Dorton sul Ponte dell'avversario.

L'abilità di Zoro ha la priorità sull'abilità di Dorton, e Zoro consuma 2 Azioni per attaccare un cittadino con un +0/+2.

Quando un effetto impedisce per qualunque motivo ai tuoi Personaggi di cominciare una Battaglia contro un Personaggio specifico e l'effetto di una delle tue carte ti permette di cominciare una Battaglia contro un Personaggio specifico, il secondo effetto ha la precedenza.

Le seguenti carte impediscono di cominciare una Battaglia contro un Personaggio specifico:

MS-C14	<b>Nezumi</b> Capitano di vascello, Sedicesimo distretto della Marina	Quando questo Personaggio non è il Capitano, solo Personaggi "Pirati di Rufy" possono iniziare una Battaglia contro questo Personaggio. Se il Personaggio avversario è un "Cittadino", questo personaggio guadagna +200/+0.
RG-C11	<b>Nami</b> Fanciulla dalle parole gentili	Quando questo Personaggio è sul Ponte come Marinaio, l'avversario non può cominciare una Battaglia contro il tuo Capitano.
RK-C18	<b>Mr. Two</b> Bellezza ingannevole	Qualunque Personaggio con più Punti Vita di questo Personaggio non può cominciare una Battaglia contro questo Personaggio.
RK-C20	<b>Miss Merry Christmas</b> Sfuggente donna talpa	Nessun Personaggio con 3 o più Punti Vita iniziali può cominciare una Battaglia contro questo Personaggio.
JO-C27	<b>Konis</b> Un cittadino per la pace	Mentre hai 4 o più carte in Mano, l'avversario non può cominciare una Battaglia contro questo Personaggio. Quando questo Personaggio viene sconfitto non diventerà un Trofeo, ma andrà scartato nell'Oceano.
CS-C19	<b>Rufy</b> Figlio perduto del Pirata	Questo Personaggio non può cominciare una Battaglia a meno che tu non abbia 3 o più carte nel tuo Giornale di Bordo. L'avversario non può cominciare una Battaglia contro questo Personaggio a meno che l'avversario non abbia 3 o più carte nel suo Giornale di Bordo.
ES-C04	<b>Ener</b> La Fine di un Mito	L'avversario non può cominciare una Battaglia contro questo Personaggio a meno che l'avversario non abbia 3 o più carte nel suo Giornale di Bordo.
TD-C18	???	???
SH-F03	???	???

Quelle seguenti, invece, sono le carte che permettono di cominciare una Battaglia contro un Personaggio specifico, e sono le uniche che hanno priorità rispetto alle carte precedenti:

LK-C19	<b>Rufy</b> Il grande pirata che attraversa il deserto	2 Azioni: Metti una carta dalla tua Mano nell'Oceano. Questo personaggio comincia una Battaglia contro il Capitano avversario.
SB-C06	<b>Miss Double Finger</b> Bellissima killer	1 Azione: Sposta 1 carta dal tuo Forziere nell'Oceano. Questo Personaggio <u>comincia</u> una Battaglia contro il Personaggio avversario che ha il minor numero di Punti Ferita (in caso di parità puoi scegliere con quale cominciare una Battaglia).
JS-C04	<b>Rufy</b> Destinato a combattere	Questo Personaggio può cominciare una Battaglia contro il Capitano avversario ignorando un Marinaio dell'avversario che abbia Forza iniziale di 400 o inferiore.

CS-C04	<b>Rufy</b> Grande pirata del mare blu	0 Azioni: Questo Personaggio può cominciare una Battaglia contro il Capitano del tuo avversario. Questa Abilità Speciale non può essere utilizzata se l'avversario ha sul Ponte 2 Marinai.
CS-C07	<b>Robin</b> Occhi penetranti	3 Azioni: Questo Personaggio può cominciare una Battaglia contro qualunque Personaggio del tuo avversario.
BP-C31	<b>Miss Double Finger</b> Aculei velenosi nella notte oscura	2 Azioni: Questo Personaggio comincia una Battaglia contro il Personaggio avversario che ha il minor numero di Punti Ferita (in caso di parità puoi scegliere con quale cominciare una Battaglia).
ES-C23	<b>Van Ooger</b> Ultrasuono	Se il tuo Capitano è "Teach", questo Personaggio può cominciare una Battaglia contro qualunque Marinaio.

Quando un effetto ti permette di rimettere una delle tue carte nel Forziere oppure nella tua Mano e un altro effetto ti obbliga a spostare una tua carta nell'Oceano, il secondo effetto ha la precedenza.

Esempio:

se la Carta Tecnica Significato della Giustizia (RK-W11) [Sposta 1 Carta Tecnica o 1 dei Rinforzi dell'avversario nell'Oceano.] viene utilizzata su una Carta Tecnica mentre Gaimon, Guardiano del tesoro (MS-C22) [Mentre questo Personaggio è sul Ponte, le Carte Tecnica che utilizzi vanno messe in fondo al Forziere anziché nell'Oceano. Le Carte Tecnica contrassegnate "Limitato: 1" vanno scartate nell'Oceano normalmente.] è in campo, la Carta Tecnica bersaglio deve essere spostata nell'Oceano.

### Cappelli di Paglia

Le carte con il simbolo *Cappello di Paglia* indicano il numero massimo di carte che si possono giocare con quel codice nel proprio mazzo. Tutte le carte che possiedono effetti in grado di aggiungere alla mano carte dall'oceano, non hanno effetto su carte con *Cappelli di Paglia*. Se ad esempio viene utilizzata la carta "Cricket – Fine di una lunga ricerca" (ES-C26):[Quando chiami questo personaggio sul ponte non consumi azioni. Quando chiami sul ponte questo personaggio scegli 1 carta dall'oceano e aggiungila alla tua mano] , non potrà essere scelta dall'oceano una carta con *Cappelli di Paglia*. Analogo discorso è per carte tecnica come "Fuga col Tesoro" (ES-W01) : [Scegli due carte tecnica dal tuo Oceano e aggiungile alla tua mano].

### Carte Speciali

Ci sono alcune carte particolari che possono essere attivate in fasi differenti alla fase "Azioni di Battaglia", in cui ogni giocatore ha la possibilità di giocare carte Rinforzo oppure carte tecnica del personaggio sul ponte o del personaggio usato come rinforzo. Queste carte, essendo speciali, non sono soggette a carte tecnica che vengono giocate per interrompere l'avversario e distruggere la carta tecnica appena giocata (es. LK-W24 "Amicizia",CS-W07 "Concasser", MS-W07 "Spada Nera Sfoderata"...), poiché quest'ultime possono essere giocate solo durante la fase "Azioni di Battaglia". Queste carte però possono essere distrutte grazie a effetti di tecniche giocate nella fase "Azioni di Battaglia" (es. BP-W02 "Bestia del Fulmine Kiten",RK-W11 "Significato della Giustizia"...). Inoltre queste carte sono soggette a effetti che perdurano sino alla fase "Scartare le carte utilizzate"(es. TD-W04 "Raggio Noro Noro", CE-W07 "Attacco Mikibishi"...).

Le Carte Speciali sono:

TD-W01 Davy Back Fight  
BP-W13 Previsione del Navigatore  
BP-W05 Giuramento di Imbattibilità  
JS-W28 Passo Furtivo

La condizione di utilizzo delle carte BP-W13,BP-W05,JS-W28 va letta come "Questa carta non può essere utilizzata durante la fase "Azioni di Battaglia" perché la dicitura "Durante una Battaglia" è errata.

Ci sono carte invece che riducono o aumentano, a seconda dei casi, le azioni di un giocatore oppure i danni che i personaggi sul ponte possono avere.

Queste carte hanno effetti denominati "Continui" ovvero effetti che funzionano sempre.

Quando ci sono più effetti continui vanno comunque tutti considerati, nessuno prevalica sull'altro.



Carte con effetti continui sono ad esempio BP-T07 Nami&Bibi Principessa Pirata, TD-C21 Foxy Genio del Disturbo, RG-C19 Miss Monday Donna Muscolosa

#### BP-T07

[A partire dal turno seguente in cui questa carta è stata chiamata, mentre questa squadra è sul tuo ponte, puoi usare 4 Azioni durante il tuo turno]

#### TD-C21

[Mentre questo personaggio è sul tuo ponte, il tuo avversario può fare massimo 2 azioni per ogni suo turno]

#### RG-C19

[Mentre questo personaggio è sul Ponte, tutti i personaggi della “Ciuma Nemica” sul tuo ponte (incluso questo personaggio) guadagnano +0/+1. Il danno non può aumentare a 3 o più grazie a questa Abilità Speciale]

Se la carta BP-T07 e la carta TD-C21 sono contemporaneamente sul ponte, e la prima aumenta le azioni disponibili per il turno del possessore della carta a 4, mentre la seconda riduce a due le azioni dello stesso giocatore (ipotizzando che la carta TD-C21 sia presente sul ponte avversario), la situazione si risolve contando il numero di azioni “aggiuntive” che si avrebbe e fare la somma. In questo caso  $3 - 1 + 1 = 3$  quindi le azioni disponibili per il giocatore sono 3.

Nel caso in cui Miss Monday fosse presente sul ponte di un giocatore, essendo l'effetto di Miss Monday “Continuo”, quel giocatore se riuscisse ad aumentare i punti danno di un personaggio presente sul proprio ponte a 3 o più, subirebbe l'effetto di Miss Monday e i suoi punti danno verrebbero ridotti a 2. Se il giocatore in questione riducesse o subisse riduzione di punti danno, si procederà calcolando ogni bonus e ogni malus per poi trovare quanti punti danno ha in quel momento il personaggio. Se i punti danno del personaggio sono 1 o minori di 1, va aggiunto il bonus dato da Miss Monday. Se i punti danno sono 3 o più, l'effetto di Miss Monday li riduce a 2.

## Svolgimento della battaglia

- Cominciare una Battaglia: vengono indicati il Personaggio che attacca e il Personaggio che subisce l'attacco

E' possibile prevenire l'Azione di Cominciare una Battaglia (in questo caso la Battaglia non comincia, ma il Personaggio non può dichiarare un'altra Battaglia durante il turno in corso) [Esempi: RK-C06 Bibi Principessa di Alabasta; BA-C02 Sanji Mister Prince contro LK-C20 Zoro Duellante]

E' possibile utilizzare Carte Tecnica oppure attivare effetti che possono essere utilizzate prima di qualunque Azione di Battaglia [Esempi: BP-W13 Previsioni del Navigatore]

- Azioni di Battaglia, eseguite a turno finché entrambi i giocatori utilizzano consecutivamente l'azione “Passare”

E' possibile utilizzare una Carta Tecnica durante ciascun proprio turno di Battaglia

Dopo che entrambi i giocatori hanno utilizzato l'Azione di Battaglia “Passare”, è possibile utilizzare Carte Tecnica oppure attivare effetti che possono essere utilizzati prima del Confronto della Forza [Esempi: JS-W28 Passo Furtivo]

- Confronto della Forza

Dopo il Confronto della Forza è possibile utilizzare Carte Tecnica oppure attivare effetti di carte in gioco che possono essere utilizzati dopo che è stato stabilito il vincitore della Battaglia [Esempi: LK-C22 Chopper Grandi avventure; BP-W11 Gom Gom Bazooka [2]]



E' possibile utilizzare Carte Tecnica oppure attivare effetti che possono essere utilizzate prima dell'assegnazione dei Danni [Esempi: BP-W05 Giuramento di Imbattibilità]

- Assegnazione dei Danni

E' possibile utilizzare Carte Tecnica oppure attivare effetti che richiedono che un Personaggio venga sconfitto [Esempi: LK-C32 Moby in the Island of Rare Animals; MS-C17 Gin the Orc; RG-C14 Chopper the Doctor who can't hide his emotions; BA-W21 A Kingdom in Crisis]

- Scartare le carte utilizzare

E' possibile utilizzare Carte Tecnica oppure attivare effetti che si utilizzano quando le carte utilizzate in Battaglia vengono scartate [Esempi: MS-C22 Gaimon the Guardian of the Treasure]

- Fine della Battaglia

E' possibile attivare Carte Tecnica oppure attivare effetti che agiscono alla fine della Battaglia [Esempi: SB-W01 the Lion's Song]

## Situazione Fine Tempo

Situazione Parità (0-0,1-1,2-2,X-X...)

Se termina il tempo e l'incontro è in parità, bisogna terminare il turno in corso.

Al termine del turno, si vede se uno dei due giocatori ha raggiunto una delle tre condizioni di vittoria regolamentari previste.

Al termine del proprio turno si considera la condizione di vittoria aggiuntiva "il giocatore il cui capitano ha una differenza minore fra i propri punti vita e quelli stampati sulla carta, vince".

Se nessuno dei due giocatori ha raggiunto una delle condizioni di vittoria, vince l'incontro il giocatore che raggiunge per primo una fra le 3 condizioni di vittoria regolamentari oppure raggiunge la condizione di vittoria aggiuntiva "Il primo giocatore che infligge danno al capitano avversario vince".

Se lo scontro è fra i due capitani e nel confronto della forza sono pari, vince fra i due capitani il giocatore attaccante (i personaggi devono pareggiare e infliggere almeno 1 danno).

Situazione 1-0 oppure 0-1

Se termina il tempo e uno dei due giocatori è in vantaggio, e concludendo il turno in corso nessuno dei due giocatori raggiunge una condizione di vittoria regolamentare, vince l'incontro il giocatore che ha vinto la partita precedente.

Se la situazione si porta sull'1-1, si inizia una nuova partita e si determina il vincitore dell'incontro considerando tutte le condizioni di vittoria più la condizione di vittoria aggiuntiva "Il primo che infligge danno al capitano avversario vince".

In quest'ultimo caso, il primo giocatore a poter attaccare è il secondo giocatore che inizia la partita.

Se lo scontro è fra i due capitani e nel confronto della forza sono pari, vince fra i due capitani il giocatore attaccante (i personaggi devono pareggiare e infliggere almeno 1 danno).

Se termina il tempo mentre si sta usando la sideboard, si determina il vincitore nella seguente maniera:

- Si sta usando la sideboard e l'incontro è sull'1-0. Vince l'incontro il giocatore in vantaggio perchè a



tempo terminato viene assegnato 1 punto vittoria a testa concludendo l'incontro sul 2-1.

- Si sta usando la sideboard e la situazione è sull'1-1. Si inizia una nuova partita e il primo giocatore che raggiungerà una delle 3 condizioni di vittoria regolamentari oppure la condizione di vittoria aggiuntiva “Il primo giocatore che infligge danno al capitano avversario, vince” sarà decretato vincitore. Il primo giocatore a poter attaccare è il secondo giocatore che inizia la partita. Se lo scontro è fra i due capitani e nel confronto della forza sono pari, vince fra i due capitani il giocatore attaccante (i personaggi devono pareggiare e infliggere almeno 1 danno).

## **ERRATA**

CE-C07; LK-C13

Il testo della carta dovrebbe essere letto in questo modo:

“Questo Personaggio non subisce Danni per effetto delle Carte Tecnica utilizzate dall'avversario. Se perde la Battaglia subisce normalmente i Danni.”

LK-C18

Il testo della carta dovrebbe essere letto in questo modo:

“1 Azione: Questo Personaggio subisce 1 Danno. Uno dei tuoi Personaggi che ha già iniziato una Battaglia comincia un'altra Battaglia.”

JS-C09

Il testo della carta dovrebbe essere letto in questo modo:

“Puoi pescare 1 carta dal Forziere ogni volta che il Personaggio avversario usa una Carta Tecnica.”

JS-W27

Il testo della carta dovrebbe essere letto in questo modo:

“Il tuo Personaggio guadagna +200/+0, oppure, quando il tuo Personaggio utilizza una tecnica "Utilizzabile da:" "Kuro" a parte "JS-W27", il tuo Personaggio guadagna +400/+0.”

JS-W45

Il testo della carta dovrebbe essere letto in questo modo:

“Il tuo Personaggio guadagna +100/+0. Questa Carta Tecnica non può essere annullata o distrutta da Abilità Speciali o effetti del tuo avversario e non può essere spostata nell'Oceano.”

SB-C06

Il testo dovrebbe essere letto in questo modo:

“1 Azione: Sposta 1 carta dal tuo Forziere nell'Oceano. Questo Personaggio comincia una Battaglia contro il Personaggio avversario che ha il minor numero di Punti Ferita (in caso di parità puoi scegliere con quale cominciare una Battaglia).”

LK-C11

Il testo della carta va letto in questo modo:

“Quando il personaggio avversario è “Nami”, “Tashigi”, “Miss All Sunday” o “Bibi”, la Forza Iniziale di questo personaggio è 100.”

RG-C19

Il testo della carta va letto in questo modo:

“Mentre questo personaggio è sul Ponte, tutti i personaggi della “Ciurma Nemica” sul tuo ponte (incluso questo personaggio) guadagnano +0/+1. Il danno non può aumentare a 3 o più grazie a questa Abilità Speciale.”

JS-W06

Il testo della carta va letto in questo modo:

Utilizzabile da: Robin

Condizioni di Utilizzo: Il personaggio avversario utilizza una tecnica “Limitato:1”; Il personaggio avversario ha 2 o più punti vita.

Effetto: Infilgi 1 danno al personaggio avversario.



SB-C14

Il testo della carta va letto in questo modo:

“Quando questo personaggio viene chiamato sul ponte come Marinaio, pesca 3 carte dal Forziere e aggiungile alla tua mano, oppure pesca 3 carte dal Forziere e aggiungele al tuo Giornale di Bordo. Questa abilità speciale non può essere utilizzata durante la fase di preparazione al gioco.

TD-W01

Il testo della carta va letto in questo modo:

“Sposta la Carta Personaggio perdente e tutti i suoi Punti Vita nell'Oceano. Il vincitore può spostare dal suo Oceano tante carte quanti sono i Punti Vita Iniziali del Personaggio perdente spostati nell'Oceano e rimescolarle nel suo Forziere.”

CS-W03

Condizioni di utilizzo: Sposta una carta dal giornale di bordo nell'oceano.

“Infliggi due danni al tuo Personaggio e al Personaggio avversario. Se sia tu che il giocatore avversario raggiungete le condizioni di vittoria contemporaneamente alla fine della battaglia, tu perdi la partita”