

PARTITE ALLA CONQUISTA DELLE ISOLE



ONE PIECE

- L'ISOLA DELL'AVVENTURA -

REGOLE DEL GIOCO

ONE PIECE

IL GIOCO A TAVOLA D'AVVENTURA

SIAMO NELL'ETÀ D'ORO DELLA PIRATERIA. IL LEGGENDARIO RE DEI PIRATI, GOLD ROGER, HA LASCIATO DIETRO DI SE' UN FAVOLOSO TESORO: IL ONE PIECE.

LE SCHERMAGLIE TRA I PIRATI PER IMPOSSESSARSI SONO INFINITE.
UN GIOVANE RAGAZZO, DOPO AVER MANGIATO IL FRUTTO DEL DIAVOLO GOM GOM, È DIVENTATO ELASTICO: MONKEY D. RUFY.

SALPATO PER DIVENTARE IL RE DEI PIRATI CON LA SUA CIURMA, HA VISSUTO INNUMEREVOLI AVVENTURE E SUPERATO MOLTISSIME PROVE. ORMAI, PERSINO IL GOVERNO MONDIALE E I QUATTRO IMPERATORI NON POSSONO PIÙ IGNORARLO.

RIVIVETE TUTTE LE AVVENTURE DELLA CIURMA DI CAPPELLO DI PAGLIA GRAZIE ALLA MODALITÀ STORIA, OPPURE SCEGLIETE UN EQUIPAGGIO DI PIRATI E PARTITE ALLA CONQUISTA DELLE ISOLE NELLA MODALITÀ BATTAGLIA TRA EQUIPAGGI. AFFRONTATE GLI ALTRI GIOCATORI, SIATE PRONTI A VIVERE SCONTRI EPICI, AD ATTACCARE LE LORO NAVI, SACCHIEGGIARE I LORO TESORI O SFIDARVI NEL DAVY BACK FIGHT PER RUBARE I MEMBRI DEL LORO EQUIPAGGIO.



SOMMARIO

IL TABELLONE	P.4-5
LISTA DEI PERSONAGGI DELLE ISOLE	P.5
LE CARTE DEI PERSONAGGI	P.6-7
LE ALTRE CARTE	P.8-9
LE BATTAGLIE	P.10-11
LA MODALITÀ STORIA	P.12-14
LA MODALITÀ BATTAGLIA TRA EQUIPAGGI	P.15-19
DOMANDE FREQUENTI	P.19
LISTA DEGLI EQUIPAGGI (per la Modalità Battaglia tra Equipaggi)	P.20

LE DUE MODALITÀ DI GIOCO

PRIMA DI GIOCARE, SCEGLI TRA LA MODALITÀ STORIA E LA MODALITÀ BATTAGLIA TRA EQUIPAGGI.

LA MODALITÀ STORIA

2-6 giocatori — 8+ — 30-60 minuti — Modalità cooperativa

Sfida uno contro uno per 2 giocatori oppure collabora in modalità cooperativa con 3 o più giocatori.

Potete scegliere di giocare come membri della ciurma di Ruffy oppure diventare il maestro del gioco, controllando la Marina e i nemici delle varie isole per cercare di eliminare l'equipaggio e vincere la partita.

Rivivete, attraverso questa modalità di gioco, tutte le avventure di Cappelletto di Paglia.



dell'Equipaggio

LA MODALITÀ BATTAGLIA TRA EQUIPAGGI

2-6 giocatori — 8+ — 45-90 minuti — Ognuno per sé

Ogni giocatore sceglie uno dei 12 equipaggi emblematici di One Piece (vedi lista degli equipaggi a pag. 20).

In questa modalità di gioco, i giocatori si affrontano per estendere la loro fama nel mondo di One Piece e ottenere il massimo dei punti per vincere.

1. Raccolgete i tesori delle isole.
2. Conquistate le isole.
3. Combattetevi contro la Marina, le Supernove o la Flotta dei Sette.

4. Affrontate i pirati avversari e impossessatevi delle loro ricchezze.
- E molto altro ancora...



IL TABELLONE

Ogni isola ha delle coordinate (una lettera e un numero).

La prima isola visitata da Ruffy all'inizio di One Piece è Sheltz Town. Sul tabellone corrisponde alla prima coordinata dell'isola: A-1.

Questa coordinata è indicata anche:

- sulla carta Log Pose
- sul retro delle carte dei personaggi delle isole
- sulle carte missione.

ALCUNE ISOLE DEL GIOCO HANNO DELLE PARTICOLARITÀ

Le 4 basi della Marina sono Impel Down, Enies Lobby, Marineford e New Marineford. Nessun equipaggio può controllarle. Non è quindi possibile lasciare la propria bandiera. Per completare le tue missioni sulle isole di Marineford (D2), New Marineford (E2) e Enies Lobby (C2), pesca 2 carte personaggio della Marina e vinci i 2 combattimenti.

IMPEL DOWN (C1): Se un membro dell'equipaggio perde un combattimento contro un Marine, viene imprigionato nella prigione di Impel Down.

Per liberarlo: all'inizio del vostro turno, selezionate un membro dell'equipaggio e vincete 2 combattimenti consecutivi contro i Marine per liberare il o i membro/i del vostro equipaggio detenuto/i nella prigione.

In caso di successo: i membri dell'equipaggio tornano sulla nave con le loro energie ripristinate.

In caso di sconfitta: il membro dell'equipaggio venuto per liberare il prigioniero torna sulla nave con la metà delle sue energie. Potrete riprovare al turno successivo.

Il compito sarà difficile, preparatevi bene raccogliendo carte prima di lanciarsi.

Per la modalità storia, i personaggi catturati rimangono a Impel Down anche dopo il turno 5 (sarà comunque necessario andare a liberarli).

IL COLOSSEO DI DRESSROSA (E5): Devi sconfiggere 2 personaggi nel Colosseo per poter piantare la tua bandiera in E5.

La carta evento "Colosseo" (modalità Battaglia tra equipaggi): All'arrivo, dovrai fare 1 combattimento contro un gladiatore del Colosseo, poi tutti i combattimenti necessari tra i diversi vincitori per determinare il grande vincitore del torneo (duello con il vostro vicino di destra). Quest'ultimo potrà prendere possesso del Frutto Foco Foco. In caso di un numero dispari di giocatori, pescate a caso un gladiatore (potenzialmente già sconfitto) per realizzare il duello di questo turno.

(Buono a sapersi: l'isola di DRESSROSA in E6 è una casella indipendente. Puoi quindi conquistarla e raccogliere il suo gettone evento.)

I MOVIMENTI SUL PLATEAU

In modalità storia: Usa le carte Log Pose.

In modalità battaglia tra equipaggi: Usa il dado lettere e un dado a 6 facce classico per determinare le coordinate di destinazione della tua nave.



WATER SE
vostra sche
Seven per i
La Compar
(vedi pagin
entrambe le
In modalità
a raggiunge

Dopo RED
prendete l
di Paglia
personaggi
più potenti
potrete più
(eccetto a
più memb
Marina).

LE CARTE PERSONAGGIO DELLE ISOLE: Prima di iniziare a giocare, classifica i 100 personaggi delle isole in 6 pile in base alla loro lettera (A, B, C, D, E e F), quindi posizionali davanti a ogni lettera del tabellone (vedi esempio a pagina 2).



ER SEVEN (C5): Se gli spazi danni della scheda nave sono pieni, recatevi a Water n per incontrare i carpentieri della Galley-ompany, che ripareranno la vostra nave (pagina 9). Saltate poi il vostro turno (in mbe le modalità di gioco).

idaltà battaglia tra equipaggi, solo il primo giungere l'isola ottiene il gettone dell'isola.



RED LINE (linee E e F), in modalità storia: dete le carte dell'equipaggio di Cappello 'aglia del Nuovo Mondo. Attenzione, i onaggi delle isole che affronterete saranno otenti di quelli delle linee A, B, C e D, e non te più tornare nella prima parte del mondo etto a IMPEL DOWN per liberare uno o nembri dell'equipaggio imprigionati dalla na).



I PERSONAGGI DELLE ISOLE

(I personaggi più potenti di ciascuna isola sono indicati in grassetto)

- SHELTY TOWN (A-1): **Morgan**, Hermeppo, Marine.
- VILLAGGIO DI ORANGE (A-2): **Bagy**, Kabaji, Richi & Moji
- VILLAGGIO DI SHIROP (A-3): **Kuro**, Sham, Jango
- BARATIE (A-4): **Drakul Mihawk**, Don Krieg, Gin, Pearl
- ARLONG PARK (A-5): **Arlong**, Kuroobi, Pciù, Hacchan
- ROGUE TOWN (A-6): **Bagy**, **Smoker**, Tashigi, Albida

- WHISKY PEAK (B-6): **Gem**, Mikita, Miss Monday
- ISOLA DI LITTLE GARDEN (B-5): **Galdino**, Marianne, Miss Friday
- REGNO DI DRUM (B-4): **Wapol**, Chess, Kuromarimo
- REGNO DI ALABASTA (B-3): **Sir Crocodile**, Das Bornes, Benthama, Zala
- JAYA (B-2): **Bellamy**, Edy, Cirkeys
- SKYPIEA (B-1): **Ener**, Ohm, Gedatsu, Shura, Satori

- LONG RING LONG LAND (C-6): **Foxy**, Big Pan, Hamburg
- IMPEL DOWN (C-1) **Magellan**, Hannaybal, Sady-Chan
- WATER SEVEN (C-5): **Peepley Lulu**, Pauly, Iceburg
- ENIES LOBBY : **Rob Lucci**, Kaku, Jabura, Kumadori, Blueno, Califa, Fukuro

- THRILLER BARK (D-6) : **Odr**, Ryuma, Orso Bartholomew, Gekko **Moria**, Perona, Absalom, Hogback
- L'ARCIPELAGO DI SABAODY (D-4) : Kizaru, Sentomaru, Pacifista
- AMAZON LILY (D-1): **Boa Hancock**, **Boa Marigold**, **Boa Sandersonia**

- ISOLA DEGLI UOMINI-PESCE (E-1): **Hody Jones**, Vander Decken IX, Hyozo, Sbama, Zeo, Daruma, Ikaros Muhhi
- PUNK HAZARD (E-3): **Caesar Clown**, Vergo, Mone.
- DRESSROSA (E-6): **Fujitora**, **Donquixote Do Flamingo**, Sugar, Pica.
- COLOSSEO DELLE CORRIDE (E-5): **Sabo**, **Jesus Burgess**, Ideo, Don Chinjao, Diamante, Cavendish, Bartolomeo.

- WHOLE CAKE ISLAND (F-6) : **Big Mom**, Charlotte Katakuri, Charlotte Cracker, Charlotte Perospero, Charlotte Daifuku
- PAESE DI WA (F-2) : **Kaido**, King, Queen, Jack, Basil Hawkins
- ZO (F-4) : Jack

LE CARTE PERSONAGGIO

Esistono 2 tipi di carte personaggio:

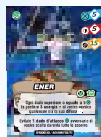
- Le carte piccole, che corrispondono ai personaggi delle isole (vedi elenco a pagina 5).

- Le carte grandi, che corrispondono ai 12 equipaggi (vedi elenco a pagina 20), alle Supernove, ai Marine e ai Flotta dei Sette.

Ogni carta personaggio è composta da 9 elementi.



Carta equipaggio



Carta personaggio dell'isola

LE DIFFERENTI AMBIZIONI

Ne esistono di tre tipi:

L'Ambizione Armatura (A), l'Ambizione Percezione (P) e l'Ambizione Re-Conquistatore (R), che solo i personaggi più forti possiedono.

L'Ambizione del vostro personaggio vi permette di utilizzare le carte Difesa, Debolezza e Attacco corrispondenti ai simboli.

Per esempio, se il simbolo (A) è presente sulla vostra carta personaggio, ciò vi permetterà di utilizzare una carta con questo simbolo; altrimenti, la carta non potrà essere utilizzata.



IL NUMERO DEI DADI D'ATTACCO

Da lanciare durante uno scontro. Se il personaggio che attacca ha un solo punto d'attacco, lancerà un solo dado.

Se il personaggio avrà 5 punti d'attacco, lancerà 5 dadi...



LE CAPACITÀ DEL PERSONAGGIO

Da utilizzare durante ogni attacco per migliorare la difesa e/o l'attacco. Queste capacità includono, ad esempio:

- Far perdere all'avversario più energie per dado.
- Impedire al giocatore di utilizzare la sua capacità 1.
- Rilanciare più dadi d'attacco.

IMPORTANTE : Durante uno scontro, le capacità dei personaggi possono essere attivate solo una volta per turno (uno scontro è generalmente composto da più turni).



I PUNTI DEBOLI

Ogni personaggio ha l'agalmatolite (per cui Frutto del Diavolo).

Durante un combattimento, la carta Debolezza se o che stai attaccando deboli.

Queste carte Debole facilmente un combattimento più forti del tuo.

1 LA DIFESA del personaggio :

Il personaggio attaccato perde un'energia per ogni dado d'attacco il cui risultato è superiore o uguale alla sua difesa. Considerate le vostre capacità 1 e 2 per far perdere energie aggiuntive al vostro avversario durante un combattimento.



d'attacco avversario di durante tutto lo scontro.

periore o uguale a 4 energie al vostro nemico sia la sua difesa.

ATTOLITE / AVIDITA

2 IL NUMERO DI ENERGIE

È il numero di punti vita del personaggio. Se scende a 0, perdi il combattimento. Gira allora la tua carta personaggio per 4 turni in modalità storia e per 2 turni in modalità battaglia tra equipaggi.

Dopo ogni combattimento, le energie perse rimangono sul tuo personaggio (salvo indicazioni contrarie specifiche).



3 L'INIZIATIVA E I PUNTI VITTORIA

Ad ogni scontro, è il personaggio che ha l'iniziativa più alta che inizia ad attaccare.

Nel caso di un'iniziativa uguale, ogni giocatore lancia un dado e colui che ha il risultato più alto comincia.

Questo numero corrisponde anche al numero di punti vittoria che vincerete nella modalità battaglia tra equipaggi.

gio ha uno o più punti deboli, come (per coloro che hanno mangiato un o).

mbattimento, utilizza una delle tue za se il personaggio che ti attacca taccando possiede questo punto

ebolezza ti aiuteranno a vincere più combattimento contro personaggi o.

LE TRASFORMAZIONI

Alcuni personaggi dell'equipaggio possono trasformarsi per diventare ancora più potenti. All'inizio del combattimento, lancia un dado: se il risultato è uguale o superiore al numero indicato, il tuo personaggio si trasforma. Dopo ogni combattimento, il tuo personaggio torna alla sua forma originale e conserva le energie perse durante il combattimento.

Nota bene: Le trasformazioni hanno generalmente più punti energia. In questo contesto, alla fine di un combattimento, se rimangono 1 o 2 punti energia alla forma trasformata, lo stesso numero di punti sarà mantenuto per la forma originale.



ALTRI TIPI DI CARTE

LE CARTE PERSONAGGIO DELLE ISOLE

Quando un equipaggio arriva su un'isola, il tuo avversario prende il mazzo delle carte personaggio delle isole della linea corrispondente (vedi pagina 5) e lo fa scorrere a faccia nascosta fino alla prima carta dell'isola che visiti (vedi le coordinate dell'isola in alto a sinistra sul retro delle carte).

A seconda della modalità di gioco selezionata, l'equipaggio dovrà affrontare i seguenti scontri:

In modalità battaglia tra equipaggi:

- 1 combattimento contro il giocatore alla tua destra.

In modalità storia:

- 2 combattimenti contro il o il maestro(i) del gioco.

Da sapere: Le trasformazioni dei personaggi delle isole vanno considerate come avversari distinti. Potrai quindi affrontare due volte lo stesso personaggio: una volta nella versione normale e una volta trasformato.

LE CARTE ATTACCO, DIFESA O DEBOLEZZA DEI PERSONAGGI DELLE ISOLE

All'inizio di ogni scontro, la persona che interpreta il personaggio dell'isola prenderà una o più carte in base alle Ambizioni che padroneggia o possiede.

Ambizione dell'Armatura 🛡️ : 1 carta Attacco

Ambizione della Percezione 🧠 : 1 carta Difesa

Ambizione del Re-Conquistatore 🏰 : 1 carta a scelta

Se il personaggio dell'isola non ha Ambizioni, il giocatore prende una carta a scelta tra i 3 mazzi.

Se la carta non può essere utilizzata dal personaggio dell'isola, il giocatore non pesca un'altra carta.

Se il pirata dell'isola ha 2 Ambizioni, prenderà 2 carte corrispondenti a ciascuna delle sue Ambizioni.

Se il pirata dell'isola ha 3 Ambizioni, prenderà comunque 2 carte (potete prenderne 2 dallo stesso mazzo).

IMPORTANTE: Tutte le carte dei personaggi delle isole devono essere rimesse sotto il mazzo corrispondente alla fine dello scontro.



LE CARTE MISSIONE

Queste carte corrispondono alle avventure di Ruffy in ONE PIECE. Ne esiste una per ogni isola. Per completarle, recatevi sull'isola della missione e seguite le indicazioni della carta (un combattimento in modalità battaglia tra equipaggi o due in modalità storia).



Ad esempio, Alabasta (B-3):

Modalità storia: vincete il combattimento contro Crocodile + un membro dei Baroque Works.

Modalità battaglia tra equipaggi: vincete un combattimento contro un personaggio dell'isola.

Se la vostra missione richiede di sconfiggere un personaggio in particolare e questo non appare dopo i due combattimenti sull'isola, potete scegliere, all'inizio del turno successivo, di rimanere sulla stessa isola per tentare di affrontarlo.

LE CARTE EVENTO

Queste carte sono destinate a cambiare il corso della storia e della partita in gioco. Ci sono 2 tipi specifici per ogni modalità:

- Modalità storia (dorso giallo), giocate dal master del gioco all'inizio di ogni nuovo turno. (vedi pagina 13).

- Modalità battaglia tra equipaggi (dorso viola), giocate in tutti i turni pari da ogni giocatore all'inizio del proprio turno. (vedi pagina 16).



LE CARTE DEBOLEZZA, ATTACCO E DIFESA

Queste carte vi permettono di rafforzare la vostra difesa, il vostro attacco o di indebolire l'avversario.

Le ottenete in questo modo:

- Inizio della partita: Indipendentemente dalla modalità di gioco, iniziate la partita con una carta di ogni tipo (1 per ciascuno dei 3 tipi).

- Arrivo su un'isola: Pesca, una carta tra i 3 tipi (a scelta).
- Vincitore di un combattimento: Pesca, una carta tra i 3 tipi (a scelta).

Si utilizzano durante i combattimenti seguendo le indicazioni riportate su ciascuna di esse (prima del lancio dei dadi, all'inizio del combattimento, dopo l'attacco avversario, ecc.).

Alcune carte richiedono un'Ambizione per essere utilizzate.

Il personaggio che desidera usarle deve padroneggiare o possedere l'Ambizione necessaria.

IMPORTANTE: Non potete avere, in totale, più di 6 carte attacco, difesa e/o debolezza in mano.

Se, alla fine del vostro turno, superate questo limite, scartate tante carte quanto necessario (rimettendole sotto i rispettivi mazzi di carte).

LE CARTE DEBOLEZZA

Queste carte servono a indebolire il vostro avversario. In generale, vanno giocate prima dell'inizio dello scontro (anche se la vostra iniziativa vi fa iniziare per secondi, vedi pagina 7).

Le debolezze dei personaggi del gioco sono: Orgoglio, Tesoro, Golosità, Ingenuità, Paura e Agalmatolite. Durante uno scontro, potete utilizzare una carta debolezza solo se il vostro avversario possiede quella debolezza.

Ad esempio: le debolezze di Ruffy (indicate in basso sulla sua carta personaggio, vedi pagina 7) sono Agalmatolite e Golosità.

In combattimento, un avversario potrà giocare contro di lui solo queste 2 tipi di debolezza.

Giocatele contro personaggi più forti dei vostri, e forse potrete vincere questi duelli ad alto rischio.

LE CARTE ATTACCO

Servono per far perdere più rapidamente energie ai vostri avversari.

Possono essere giocate: all'inizio del combattimento, prima del lancio dei dadi, oppure dopo il lancio dei dadi.

Per poter utilizzare le carte Ambizione Armatura o Ambizione Re-Conquistatore, il personaggio che giocate deve possedere lo stesso simbolo indicato sulla carta (per Ambizione Armatura e per Ambizione Re-Conquistatore, vedi pagina 6).

LE CARTE DIFESA

Proteggono l'equipaggio o il vostro personaggio durante un combattimento contro un avversario. Servono, ad esempio, per curarvi, contrastare un attacco o fuggire da un combattimento su un'isola.

Possono essere giocate all'inizio o alla fine del vostro turno, dopo l'attacco dell'avversario o prima del lancio dei suoi dadi.

Per poter utilizzare le carte Ambizione della Percezione, il personaggio deve possedere lo stesso simbolo di Ambizione.



LE SCHEDE NAVE

Ogni equipaggio possiede una nave e la sua scheda corrispondente. Ogni nave ha 3 capacità, uno spazio per i tesori e spazi dedicati ai danni causati da palle di cannone e mostri marini.

La vostra nave subisce danni se:

- Incontrate una nave della Marina. Il numero sul gettone della nave della Marina (-1, -2, -3) corrisponde al numero di danni subiti dalla vostra nave.

- In modalità battaglia tra equipaggi: incontrate la nave di un altro giocatore (il numero di danni è indicato nella capacità delle navi).

- Subite i danni di una carta evento.

- Girate il gettone di un'isola che infligge danni (gettone palla di cannone o gettone mostro marino).

Posizionate i gettoni danno sugli spazi corrispondenti.

(Un gettone palla x2 equivale a 2 gettoni da 1).



RIPARARE LA NAVE A WATER SEVEN (6-5)

Se gli spazi per i danni sono pieni, durante il vostro prossimo turno dovrete obbligatoriamente recarvi a Water Seven per riparare la tua nave.

Il vostro vicino di destra recupera le 3 carte personaggio dell'isola dal mazzo di carte C (che sono i carpentieri della Galley-La Company). Ve le porgerà a faccia coperta per permettervi di selezionarne una. Il carpentiere scelto si occuperà delle riparazioni secondo la capacità descritta sulla sua carta.

Rimuovete i danni corrispondenti, rimettete le 3 carte nel mazzo C e saltate il turno.

ATTENZIONE:

Tieni sempre conto delle capacità della tua nave durante gli spostamenti. Esempio: alcune navi permettono di evitare in tutto o in parte le palle di cannone.

GLI SCONTRI

Il gioco One Piece - L'isola dell'Avventura - è ritmato dai combattimenti durante tutta la partita.

4 REGOLE D'ORO DURANTE UNO SCONTRO

1 - Potete giocare massimo 5 carte (attacco, difesa o debolezza) per ogni scontro.

2 - Le carte Ambizione Percezione possono bloccare ogni tipo di carta tra cui quelle Contro e non possono essere annullate da un'altra carta.

3 - Qualunque sia la modalità di gioco, ogni attacco superiore o uguale alla difesa avversaria fa sempre perdere una energia al personaggio attaccato.

4 - Durante un combattimento, tutte le capacità dei personaggi devono essere obbligatoriamente prese in considerazione. Ad esempio, Crocodile possiede una capacità che fa perdere 3 energie per ogni dado il cui risultato è 1, 3 o 5.

Esempio 1:

Ottiene solo dei 6 sui suoi 4 dadi d'attacco. L'avversario perde quindi 4 energie, ovvero 1 energia per ogni dado con un risultato di 6.

Esempio 2:

Il risultato dei 4 dadi è 1, 3, 5 e 6. L'avversario perde: 3 energie per l'1, il 3 e il 5, così come 1 energia per il 6. Per un totale di 10 energie perse ($3+3+3+1 = 10$).

Non dimenticate che alcune carte debolezza, attacco o difesa permettono di bloccare l'utilizzo della capacità 1 dei personaggi.

SVOLGIMENTO DI UNO SCONTRO TRA PERSONAGGI

Se uno dei personaggi si trasforma (vedi pagina 7), lancia un dado da 6 prima dell'inizio del combattimento. Se fallisce, mantiene la sua forma 1. Se riesce, prende la carta corrispondente alla trasformazione del personaggio (vedi gli equipaggi, pagina 20, per i personaggi che si trasformano).

Il giocatore che controlla il personaggio dell'isola pesca una carta a sua scelta tra le 3 categorie prima dell'inizio del combattimento. Se il personaggio dell'isola possiede 2 Ambizioni o più, pesca allora 2 carte a sua scelta (vedi pagina 8).

1 - Chi ha l'iniziativa (🌀) più alta inizia lo scontro (vedi pagina 7). Tiene conto delle debolezze e delle capacità 1 e 2 del suo

personaggio e di quello dell'avversario.

Chi attacca per secondo può, prima del primo attacco dell'avversario, giocare una carta debolezza o difesa.

2 - Il giocatore che attacca può scegliere se prendere il numero di dadi indicato in alto sulla sua carta (vedi pagina 6) e lanciarli, oppure utilizzare una carta attacco, difesa o debolezza al posto del suo attacco con i dadi.

3 - In base al risultato dei dadi, alla difesa del personaggio avversario e alle sue capacità, il personaggio attaccato perderà (o meno) punti energia.

Questi punti saranno rappresentati con i gettoni energia.

4 - È il turno del personaggio avversario di effettuare le sue azioni di combattimento.

5 - Le carte possono essere annullate durante il combattimento. È importante rispettare la sequenza temporale di esecuzione indicata al centro delle carte per poterle utilizzare.

Esempio: una carta contro può essere annullata da una carta Ambizione Percezione, e una carta Ambizione Armatura può essere contrastata da un'altra carta Ambizione Armatura di valore superiore.

6 - Il combattimento termina quando uno dei due personaggi non ha più energia. Il vincitore pesca una carta a sua scelta tra attacco, difesa e debolezza, e conserva i gettoni danno ricevuti durante il combattimento.

IMPORTANTE: Le carte utilizzate durante il combattimento devono essere rimesse in fondo al loro mazzo corrispondente. Ricordatevi di mescolare questi mazzi una volta a metà partita.



ESEMPIO: MONKEY D. RUFY CONTRO BARBANERA - SCONTRO DEI CAPITANI NELLA MODALITÀ BATTAGLIA TRA EQUIPAGGI

Rufy del Nuovo Mondo affronta un altro giocatore che interpreta il capitano Barbanera per questo scontro.

Lancia il suo dado da 6 per la trasformazione e ottiene un 3. Così riesce a trasformarsi in Rufy del Nuovo Mondo Transfo: 3+.

Barbanera ha un'iniziativa di 18, mentre Rufy di 16. Barbanera inizia quindi il combattimento.

Maestria di 2 Ambizioni: l'Ambizione Percezione 🌀 e l'Ambizione Armatura 🛡️. Questo significa che, se possiede carte Ambizione di attacco e difesa, potrà utilizzarle durante lo scontro.

Utilizza 6 dadi d'attacco, 6 in difesa e dispone di 19 energie.

La sua capacità 1 impedisce a Rufy di utilizzare la sua capacità 1 per tutta la durata del combattimento, mentre la sua capacità 2 gli permette di far perdere a Rufy 3 energie per ogni dado con un risultato pari o superiore a 3.

RISOLUZIONE 1 - VITTORIA INSTANTANEA:

Barbanera lancia i suoi 6 dadi. I 6 dadi sono superiori o uguali a 3, quindi l'attacco causa 18 danni a Luffy (Capacità 2 = 3×6).

Quest'ultimo non ha alcuna carta di difesa da giocare, quindi riceve 18 energie di danno durante il primo turno di attacco e perde la battaglia, disponendo di sole 18 energie. Gira la sua carta e posiziona un segnalino del turno sulla carta: 4 turni in modalità storia e 2 turni in modalità battaglia tra equipaggi.

Il perdente perde metà della sua energia nel caso di un Davy Back Fight (vedi pagina 17).

RISOLUZIONE 2 - UTILIZZO DELLE CARTE DI DIFESA E ATTACCO DURANTE LO SCONTRO :

Turno 1: Rufy padroneggia 3 Ambizioni e possiede la carta di difesa "Ambizione Percezione", che gioca, permettendogli di evitare l'attacco dei dadi di Barbanera (identico alla Risoluzione 1).

Così, l'attacco da 18 danni non gli fa perdere alcuna energia.

Rufy contrattacca con i suoi 6 dadi e ottiene i seguenti risultati: (1, 2, 3, 4, 5 e 6).

La sua capacità 1 aggiunge 1 a ogni dado, ma la capacità 1 di Barbanera impedisce a Rufy di usarla per tutta la durata dello scontro. Tuttavia, Rufy può utilizzare la sua capacità 2, che fa perdere a Barbanera 3 energie per ogni dado con un risultato pari o superiore a 4.

Barbanera perde quindi 9 energie sui dadi 4, 5 e 6. Gli restano solo 10 energie (19 - 9).

IMPORTANTE:

I dadi il cui risultato è uguale o superiore alla difesa di Barbanera non vengono considerati, perché Barbanera perde già 3 energie per ogni dado con un risultato pari o superiore a 4.

Quindi, quando Rufy ottiene un 6, Barbanera perde già 3 energie sul dado da 6 (grazie alla sua capacità 2).

Se tuttavia Barbanera impedisse a Rufy di utilizzare le sue capacità 1 e 2 durante l'attacco (ad esempio grazie a una carta di Debolezza), in questo caso, solo il 6 farebbe perdere a Barbanera 1 energia per dado, dato che la sua difesa è pari a 6.

Turno 2: Barbanera attacca di nuovo, decidendo di giocare la carta d'attacco "Peso del Generale", che fa perdere 10 energie a Rufy, lasciandogli solo 8 energie (18 - 10).

Rufy contrattacca con i suoi 6 dadi e ottiene il seguente risultato: 1, 2, 3, 2, 1, 6. Rufy può quindi giocare la carta d'attacco "Ambizione Armatura" grazie al suo dado da 6, pari alla difesa di Barbanera.

Rufy infligge 11 danni di energia e vince lo scontro (9 - 11). Prende una carta a sua scelta (attacco, difesa o debolezza) e, in caso di Davy Back Fight (vedi pagina 17), ruba un membro dell'equipaggio di Barbanera.

RISOLUZIONE 3 - UTILIZZARE LE CARTE DEBOLEZZA :

All'inizio dello scontro, Rufy usa la carta debolezza "ORGOGGIO", che Barbanera possiede.

Quest'ultimo non potrà utilizzare né la sua capacità 1 né la sua capacità 2 durante questo turno. Rufy potrà quindi attivare la sua capacità 1, che aggiunge +1 al risultato dei suoi dadi d'attacco (solo per questo turno).

Turno 1: Barbanera attacca con i suoi 6 dadi senza poter utilizzare le sue capacità 1 e 2, e ottiene il seguente risultato: 1, 2, 5, 5, 5 e 6. La difesa di Rufy è pari a 5, il che infligge solo 4 punti di danno energetico (dadi 5, 5, 5 e 6). Rimangono quindi a Rufy 14 energie (18 - 4). Rufy attacca con i suoi 6 dadi e ottiene 2, 3, 4, 5, 5 e 6. Grazie alla carta "ORGOGGIO", che gli permette di utilizzare la sua capacità 1, il risultato finale diventa: 3, 4, 5, 6, 6, 6.

Rufy dispone quindi di 5 dadi con un risultato pari o superiore a 4, facendo perdere 15 energie (3×5) a Barbanera. Quest'ultimo rimane con solo 4 energie (19 - 15).

Turno 2: Barbanera recupera le sue due capacità e gioca la carta d'attacco "Colpo Della Spada Nera Yoru", poiché possiede le 2 Ambizioni corrispondenti.

Rufy perde 14 energie e lo scontro (14 - 14). Barbanera conserva i suoi 15 punti di danno (energia = 4) per il resto della partita.

PROMEMORIA : In modalità Battaglia tra equipaggi, il vincitore del Davy Back Fight ruba un membro dell'equipaggio al perdente e pesca una carta d'attacco, di difesa o di debolezza a sua scelta.

Il perdente perde solo la metà della sua energia (vedi pagina 17).

LA MODALITÀ STORIA

2 a 6 giocatori — 8+ — 30 a 60 minuti — Modalità cooperativa

Giocate a due giocatori uno contro uno o in maniera cooperativa a più di 3 giocatori nell'equipaggio contro un maestro del gioco.

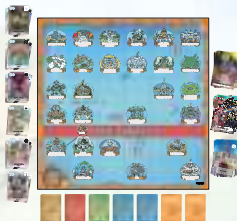
LOGICA DEL GIOCO

Attraversate il mondo di One Piece e dirigetevi sulle isole indicate dalle carte Log Pose per affrontare i vostri avversari, o scegliete di impedire all'equipaggio del cappello di paglia di portare a termine la sua avventura.

Il giocatore che ottiene il più alto punteggio su un dado sceglie il suo campo: equipaggio o maestro del gioco (rilanciare i dadi in caso di egualità).

Se giocate in 5 o 6 giocatori, 2 giocatori saranno il maestro del gioco. In questo caso faranno ognuno un duello. Sull'isola visitata ogni giocatore dell'equipaggio farà un solo scontro per ogni turno.

ALLESTIMENTO DEL GIOCO



Mischiate e posizionate le diverse carte del gioco rivolte verso il basso intorno al tabellone:

- Le carte personaggi delle isole davanti alle lettere corrispondenti. Ossia 6 mazzi (A, B, C, D, E e F).
- Le carte debolezza, difesa, attacco.
- Le carte Log Pose e missione, da dividere in due mazzi al fine

di separare quelle del Nuovo Mondo dalle altre.

- Le carte eventi modalità storia (dorso giallo).
- Le carte Marina, la Flotta dei Sette e Supernove.

EQUIPAGGIO DI CAPPELLO DI PAGLIA O MAESTRO DEL GIOCO?

- Per 3 giocatori, 2 nell'equipaggio di cappello di paglia, 1 maestro del gioco.
- Per 4 giocatori, 2 contro 2 o 3 contro 1.
- Per 5 giocatori, 3 nell'equipaggio di cappello di paglia, 2 nel ruolo del maestro del gioco.
- Per 6 giocatori, 4 nell'equipaggio e 2 come maestri del gioco.

CAPPELLO DI PAGLIA:

- Prendete 5 carte missione (al di fuori del Nuovo Mondo).
 - Prendete in più 1 carta difesa, 1 carta attacco, 1 carta debolezza.
 - Recuperate i membri dell'equipaggio di cappello di paglia dall'inizio della storia (non le carte del Nuovo Mondo), la carta e la pedina della nave del Going Merry
- Dal turno 5 (linee E e F), puoi giocare con le carte del nuovo mondo.

Non potrai più tornare nella prima parte del mondo (linee A, B, C e D) tranne che per liberare un membro dell'equipaggio a Impel Down.

MAESTRO DEL GIOCO:

- Secondo la vostra strategia, posizionate sulle isole di vostra scelta i seguenti elementi rivolti verso il basso: 2 Supernove, 2 Flotta dei sette, 3 Marine, 1 ammiraglio, 2 palle di cannone.
- Tirare il dado delle lettere e un dado 6 tre volte per posizionare sulla plancia le 3 nave della Marina -1, -2, -3.

Puoi aggiungere gli altri 2 gettoni di palle di cannone e la nave della Marina -4 per aumentare la difficoltà.

Puoi mettere più gettoni per isola.

- Ad ogni combattimento, in base ai fluidi del tuo personaggio: pesca una o due carte Attacco, Difesa, Debolezza (vedi pagina 8).



COME VINCERE LA PARTITA

- Se l'equipaggio completa con successo 4 missioni, vince la partita.

- Il maestro del gioco vince la partita se i membri dell'equipaggio vinti nei duelli sono maggiori delle missioni completate.

Per esempio:

- L'equipaggio ha completato 3 missioni, ma alla fine dell'ottavo turno, ci sono 4 membri dell'equipaggio rivolti verso il basso o sono imprigionati a Impel Down.

- Alla fine dell'ottavo turno, se l'equipaggio ha completato 2 missioni e ha perso un solo membro: l'equipaggio vince.

- Se ci sono tante missioni completate quanti pirati sconfitti, è il maestro del gioco che sarà il vincitore.

- Se tutti i membri dell'equipaggio sono sconfitti prima dell'ottavo turno: il maestro del gioco è dichiarato vincitore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge al massimo su 8 giri, l'equipaggio visiterà normalmente 8 isole ed il maestro del gioco farà 8 giri, tranne se uno dei 2 campi vince prima la partita.

Salvo diversa indicazione, ci saranno 4 turni nella prima parte della Grand Line e 4 nel Nuovo Mondo.

Le carte evento "Piano machiavellico" e "Attacco di un Imperatore" possono essere giocate solo nel Nuovo Mondo.

DESCRIZIONE DEL TURNO

1. L'equipaggio del cappello di paglia prende 2 carte Log Pose e si dirige sull'isola scelta.

Rimetti la carta inutilizzata in fondo al mazzo.

(Nel Nuovo Mondo l'equipaggio prenderà una sola carta e non avrà più la scelta).

2. Prendete una carta debolezza, difesa o attacco arrivando sulla nuova isola.

3. Tranne casi particolari, effettuate due scontri sull'isola.

Se vincete un duello, prendete una carta debolezza, difesa o attacco.

Il vostro personaggio ritorna nel suo equipaggio conservando le sue energie perse.

Se perdete il duello, rimettete rivolta in basso la carta del vostro personaggio per 4 turni.

Se c'è un gettone sull'isola, dopo aver vinto i due scontri, dovete rigirarlo e applicarne l'effetto.

4. All'inizio di ogni nuovo turno, il maestro del gioco pesca una carta evento e ne applica l'effetto.

5. Il giocatore lancia i dadi 3 volte per spostare le navi della Marina.

Se una nave arriva sulla stessa isola della nave dell'Equipaggio di Cappello di Paglia, si innesca uno scontro con la Marina.

6. Passate al prossimo turno.

CASI PARTICOLARI

- Se perdete una battaglia contro la Marina, il vostro personaggio è imprigionato a Impel Down.

- Per ogni duello di uno stesso turno bisogna cambiare pirata.

- Se hai una missione sull'isola in cui stai andando e perdi uno qualsiasi dei combattimenti, puoi tentare un terzo.

- Se giocate a 4 o 5, fate 3 duelli su ogni isola a 3 contro 1 o 3 contro 2.

- Con 4 giocatori nell'equipaggio, il 4° giocatore farà il primo duello del successivo turno.

- Se una barca della Marina è già sull'isola su cui decidete d'andare, dovete affrontare un membro della Marina prima di cominciare gli scontri dell'isola.

I giocatori dell'equipaggio decidono quale personaggio farà il duello e uno dei giocatori dell'equipaggio affronta il personaggio della Marina che verrà pescato. Se il membro dell'equipaggio perde il duello, sarà arrestato e condotto nella prigione di Impel Down.

- Quando passate nel Nuovo Mondo, dovete prendere 3 carte missione Nuovo Mondo, scambiate i membri dell'equipaggio, la barca e la scheda della barca con l'equipaggio di Ruffy del Nuovo Mondo.

- I membri che sono ancora rivolti verso il basso recuperano tutte le loro energie all'inizio del 5° turno.

- Quando siete nel Nuovo Mondo, non potete ritornare nella prima parte del Grand Line.

- Se un membro del tuo equipaggio viene imprigionato a Impel Down dopo il turno 4, lasciatelo anche al turno 5, deve essere liberato per tornare con tutte le sue energie nell'equipaggio.

ESEMPIO DI UN TURNO IN MODALITÀ STORIA

L'equipaggio pesca le 2 carte Log Pose: Sheltz Town (A-1) e Thriller Bark (D-6). Dopo aver esaminato le 5 carte missione ricevute all'inizio della partita, l'equipaggio decide di dirigersi verso Thriller Bark.

All'arrivo sull'isola, l'equipaggio sceglie di pescare una carta Attacco. Poiché non ci sono né gettoni né navi della Marina su quest'isola, possono direttamente iniziare i combattimenti.

Il maestro del gioco prende tutte le carte personaggio delle isole della linea D e recupera le prime 2 carte personaggio dell'isola Thriller Bark (D-6): Hogback e Moria. Per riuscire nella missione, l'equipaggio deve vincere due combattimenti, di cui uno obbligatoriamente contro Moria. In caso di sconfitta durante un combattimento, può essere organizzato un terzo combattimento.

Nota: Se fosse stata presente una nave della Marina, un combattimento contro un membro della Marina sarebbe dovuto avvenire prima. Successivamente, i due combattimenti legati all'isola sarebbero stati effettuati. Se fosse stato presente un gettone, sarebbe dovuto essere girato solo in caso di due vittorie contro i personaggi dell'isola. Se il gettone girato è un Flotta del Sette, Supernovae o Marina, allora dovrete fare un combattimento aggiuntivo.

RISOLUZIONE DEL PRIMO SCONTRO

Il primo giocatore dell'equipaggio invia Sanji per combattere Hogback.



Hogback non padroneggia alcun Ambizione. Il Game Master può quindi scegliere liberamente una carta in uno dei 3 mazzi.

Sceglie una carta di difesa: *Contro Ambizione dell'armatura*. Tuttavia, Hogback non sarà in grado di giocarla perché non padroneggia l'Ambizione dell'armatura (indicato sulla carta da 🚫).

Sanji inizia lo scontro, perché ha V9 e Hogback V6.

Il giocatore lancia i 4 dadi d'attacco di Sanji e fa (4, 5, 5 e 6). La capacità 1 di Sanji permette di far perdere 2 energie per ogni dado superiore o uguale a 3.

Dunque Hogback perde 8 energie, ma avendone 7 in tutto, perde il duello. Il giocatore dell'equipaggio sceglie di prendere una carta difesa come ricompensa del duello vinto.

RISOLUZIONE DEL SECONDO COMBATTIMENTO

Il secondo scontro oppone Rufy a Gekko Moria. La vittoria di Rufy in questo scontro è una condizione necessaria per completare la missione.

Rufy pesca una carta Debolezza e vince lo scontro, ma perde 5 energie nella battaglia.

Questi punti devono essere mantenuti durante il resto della partita, a meno che, all'inizio di un turno, Chopper non scelga di rigenerargli 5 energie grazie alla sua abilità Z.

Da sapere: se Rufy avesse perso lo scontro, Chopper non avrebbe potuto curarlo. La carta di Rufy sarebbe stata girata per 4 turni. Per rappresentare questa penalità, posizionare un segnalino di 4 turni sulla carta girata di Rufy e rimuovete un turno all'inizio dei 4 turni successivi. Dopo 4 turni, ritorna con tutte le sue energie.

Il turno dell'equipaggio è terminato e ora tocca al maestro di gioco rilanciare 3 volte il dado lettera e il dado a 6 facce per riposizionare le 3 navi della Marina.

Per il momento, nessuna nave della Marina incrocia quella dell'equipaggio. Pesca poi una carta Evento e applica il suo effetto.

Il nuovo turno dell'equipaggio ha inizio.



LA MODALITÀ BATTAGLIA TRA EQUIPAGGI

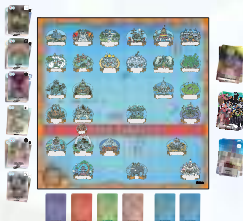
2 a 6 giocatori — 8+ —
45 a 90 minuti — Ognuno per sé.

Scegli il tuo equipaggio e affronta i tuoi avversari.

Ecco i 12 equipaggi da giocare:

Pirati di Big Mom, Pirati delle cento bestie, Pirati di Barbabianca, Pirati di Barbanera, GERMA 66, Pirati di Donquixote, BAROQUE WORKS, CP9, Thriller Bark, Ciurma di Cappello di Paglia / Nuovo Mondo, MARINA (solo 7 carte, vedi punto 3).

ALLESTIMENTO DEL GIOCO



1. Meschiate e posizionate le carte del gioco rivolte verso il basso intorno al tabellone:

- Le carte dei personaggi dell'isola davanti alle lettere corrispondenti. Ossia 6 mazzi (A, B, C, D, E e F).
- Le carte azione: debolezza, difesa, attacco.
- Le carte Log Pose e Log Pose Nuovo Mondo mischiate.
- Le carte missione e missione Nuovo Mondo mischiate.
- Le carte evento modalità Battaglia tra equipaggi (dorso viola).
- Le carte della Flotta dei Sette, delle Supernove e della Marina (-7 carte se un giocatore sceglie questo equipaggio, vedi punto 3).

2. Ad eccezione del Frutto Foco Foco, che deve essere posizionato a faccia scoperta in E5, mescolate i 28 Gettoni Evento e posizionatele a caso, a faccia coperta, su ciascuna delle isole del tabellone.

Da sapere: un Gettone Evento deve essere posizionato anche in E6.

3. Ogni giocatore sceglie il suo equipaggio, recupera le sue carte personaggio che posiziona davanti a lui (vedete pagina 2), il suo gettone barca sulla base, la scheda nave corrispondente e i 7 gettoni bandiera (indicati in alto a sinistra sulle schede nave).

- Per scegliere, riferitevi agli equipaggi pagina 20.

- Se scegliete la Marina, pescate a caso 7 carte personaggio e prendete la nave Marina n° 4.

4. Ogni giocatore prende una carta attacco, 1 carta debolezza, 1 carta difesa e 4 carte missione che custodisce segretamente.

5. Mescolate le carte Log Pose e Log Pose Nuovo Mondo e distribuitele 2 a ciascun giocatore a faccia coperta.

Allo stesso tempo, ogni giocatore gira 1 carta e posiziona la sua nave sull'isola indicata.

Riponete le carte Log Pose nella scatola, non vi serviranno più.

6. Alla fine, lanciate i dadi per posizionare le 3 nave della Marina (N°1, N°2 e N°3).

Se una barca della Marina arriva su un'isola su cui si trova un altro giocatore, quest'ultimo dovrà cominciare il suo turno scontrandosi con la Marina per poter continuare le proprie azioni del turno.

7. Scegliete chi comincia.

Potete lanciare i dadi o fare Carta-Forbice-Sasso per definire chi comincia.

LA PARTITA SI SVOLGE IN 5, 7 O 10 GIRI DI GIOCO.

Scegliete all'inizio della partita se volete fare 5, 7 o 10 giri a seconda del tempo che disponete.

Se siete più di 4 giocatori non fate più di 7 giri.

Il vincitore è colui che ottiene il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita.

14 MODI PER OTTENERE DEI PUNTI VITTORIA

- Quando vincete un combattimento, ottenete il numero di punti Vittoria del personaggio (conservate le carte dei sconfitti oppure prendete il numero corrispondente di gettoni).

- Guadagna punti vittoria completando le tue missioni (conserva le carte missione completate).

- Ottenete punti Vittoria grazie ai tesori recuperati durante la partita (i gettoni devono essere posizionati negli spazi corrispondenti sulle schede nave).

- All'inizio del vostro turno, ottenete 10 punti Vittoria per ogni isola che controllate (prendete i gettoni Vittoria).

- Se avete recuperato un membro dell'equipaggio avversario, i suoi punti Vittoria saranno conteggiati solo alla fine della partita. Per i Marine, sarà necessario contare i punti Vittoria di tutti i prigionieri di Impel Down.

DESCRIZIONE DEL TURNO

1. Per spostare la vostra barca due opzioni sono possibili:

- Lancia il dado lettere e un dado a 6 facce, poi vai sull'isola indicata dalle coordinate. Una volta arrivato a destinazione, puoi spostarti di una casella aggiuntiva (una delle 9 intorno al tuo punto di arrivo).

- Non lanciare i dadi, puoi scegliere di spostarti di una casella intorno alla tua posizione attuale oppure restare dove sei.

2. Prendete una carta debolezza, difesa o attacco arrivando su una nuova isola.

3. A meno che non sia indicato diversamente, fate un solo duello sull'isola. Il giocatore alla tua destra ti sfiderà con la carta personaggio pescata. Ogni personaggio sull'isola pesca una carta attacco, oppure difesa o debolezza, a seconda della scelta del giocatore seduto alla vostra destra, oppure 2 carte nel caso abbia 2 Ambizione (vedete pag. 8).

Se perdete un duello, girate faccia in giù il personaggio per 2 turni.

Se vincete un duello, scegliete una carta debolezza, difesa o attacco.

4. In caso di vittoria, potete decidere di controllare l'isola lasciandoci il personaggio che ha appena fatto il duello. Per farlo, posizionate il gettone coordinata dell'isola corrispondente sulla carta del personaggio e uno dei vostri gettoni bandiera sull'isola.

5. Solo in caso di vittoria, gira la tessera dell'isola e applica i suoi effetti.

Se si tratta di un gettone Flotta dei Sette, Supernove o Marina,

effettuate un secondo combattimento contro il giocatore alla vostra destra, che dovrà pescare una carta personaggio dal mazzo corretto. In caso di sconfitta, girate il vostro personaggio per 2 turni.

6. È il turno del giocatore successivo.

TURNI DI GIOCO PARI

All'inizio dei turni 2, 4, 6 e 8:

- Ogni giocatore pescherà una carta evento e ne applicherà gli effetti prima di iniziare il proprio turno (salvo diversa indicazione della carta evento).

- Lancia i dadi, poi sposta le 3 navi della Marina. Se una nave arriva su un'isola occupata da un giocatore, quest'ultimo dovrà iniziare il suo turno con un combattimento contro un Marine. Quest'ultimo sarà pescato dal mazzo corrispondente e giocato dal giocatore alla tua destra.

- Il turno procede successivamente in modo normale (applicando comunque gli effetti delle carte evento).

PUNTI IMPORTANTI

- Se perdete un scontro con la Marina, il vostro personaggio è imprigionato a Impel Down.

- Non potete far combattere lo stesso personaggio due volte nello stesso turno.

- Alcune missioni richiedono di fare due combattimenti sull'isola per essere validate.

- Se perdi il tuo combattimento sull'isola, gira la carta del tuo personaggio per 2 turni. Puoi effettuare un secondo combattimento solo se possiedi la carta missione dell'isola.

- Se perdete ancora, potete ritentare la missione nel turno successivo scegliendo di restare sulla stessa isola.

- Se l'isola è stata conquistata prima del vostro arrivo, la vostra missione diventa impossibile. Tuttavia, potete rubarla al giocatore che la possiede posizionando il vostro standardo e il gettone di coordinate dell'isola sulla carta del personaggio che ha sconfitto il suo guardiano.

- Se una barca della Marina è già sull'isola sulla quale decidete di recarvi, bisogna prima affrontare un membro della Marina e poi effettuare gli scontri dell'isola.

- Se una nave della Marina arriva su un'isola occupata, affronterà il membro dell'equipaggio rimasto sull'isola (che avrà recuperato tutte le sue energie). In caso di sconfitta della Marina, la nave verrà riposizionata su una delle basi della Marina.

Se il membro dell'equipaggio viene sconfitto, verrà imprigionato a Impel Down e la bandiera pirata dell'isola verrà rimossa dall'isola.

- In caso di vittoria di un primo duello, mettete uno dei gettoni bandiera del vostro equipaggio sull'isola e lasciatevi un membro dell'equipaggio per proteggerla.

Dunque girate la carta del personaggio che ha vinto lo scontro e posizionateci sopra il gettone delle coordinate corrispondenti all'isola.

All'inizio di ogni turno, guadagni 10 punti vittoria per ogni bandiera del tuo equipaggio presente sulle isole del tabellone (per conquistare un'isola e lasciarvi un membro del tuo equipaggio, il tuo equipaggio deve essere composto da almeno 2 membri).

Fate un Davy Back Fight per assumere altri membri o casomai recuperate uno dei vostri membri rimasto su una delle vostre isole.

- Nessuna delle basi della Marina può essere controllata dai giocatori (Enies Lobby, Impel Down, Marineford, New Marineford).

SCONTRO TRA EQUIPAGGI

- Se vai su un'isola occupata da un altro equipaggio, devi affrontare il membro dell'equipaggio lasciato dall'altro giocatore (che ha recuperato tutta la sua energia).

Nel caso di vittoria, voi recuperate l'isola ed il membro sconfitto sarà vostro prigioniero (*non potete utilizzarlo nel duello e l'altro equipaggio dovrà affrontarvi in Davy Back Fight per recuperarlo*). Girate il gettone bandiera e sostituitelo col vostro. Dovete lasciare il personaggio che ha vinto il duello per proteggere l'isola.

- In caso di sconfitta dell'equipaggio che attacca l'isola occupata da un altro giocatore: il vostro turno è terminato. La carta del personaggio attaccante viene girata per 2 turni (posizionate un gettone da 2 turni per rappresentarlo e rimuovetene 1 durante i 2 turni successivi). Nel turno successivo, dovete obbligatoriamente lasciare quest'isola per un'altra destinazione.

- Se andate su un'isola su cui è posizionata una barca avversaria, avete due possibilità:

- Effettuare un combattimento tra i membri dell'equipaggio. Il vincitore recupera 1 gettone tesoro avversario e prende in gettoni di vittoria i punti corrispondenti del membro sconfitto.

- Effettuare un Davy Back Fight.

I DAVY BACK FIGHT

I Davy Back Fight vi permettono di ottenere più pirati nel vostro equipaggio o di liberare un membro trattenuto prigioniero da

un altro equipaggio. È la chiave del successo per aumentare le vostre possibilità di vincere la partita.

I 2 capitani si affrontano. Il vincitore recupera un membro dell'equipaggio avversario a sua scelta da aggiungere al proprio equipaggio (potrà usarlo in combattimento) oppure recupera un membro del proprio equipaggio catturato.

In entrambi i casi:

- il nuovo membro entra a far parte del nuovo equipaggio con tutta la sua energia.

- Il capitano sconfitto torna nel suo equipaggio con la metà della sua energia.

- Innescare un Davy Back Fight equivale a effettuare il proprio turno, che si conclude quindi alla fine del combattimento.

- È necessario rispettare un intervallo di 2 turni prima di attaccare di nuovo lo stesso capitano.

- Un nuovo Davy Back Fight contro un altro giocatore può essere innescato già dal turno successivo.

AZIONI POSSIBILI ALL'INIZIO DEL VOSTRO TURNO

1. Ottenete 10 punti per ogni isola che voi controllate.

2. All'inizio dei turni 2, 4, 6 e 8, un giocatore pesca una carta evento e un giocatore sposta le 3 navi della Marina (lancia 3 volte il dado lettere e il dado a 6 facce).

3. Gioca le tue carte attacco o difesa da usare all'inizio del turno.

4. Invia un membro del tuo equipaggio a Impel Down (vedi pagina 4) per liberare il prigioniero o i prigionieri del tuo equipaggio, poi termina il turno.

5. Muoviti (se la tua nave non è immobilizzata o non ha bisogno di essere riparata per 1 turno a Water Seven) tirando i dadi, o vai in una casella adiacente a quella in cui ti trovi (9 caselle intorno). Puoi anche scegliere di rimanere fermo per cercare di conquistare l'isola.

6. Rilanciate i 2 dadi secondo la capacità della vostra barca.

7. Se avete un personaggio rivolto faccia in giù (*perché ha perso uno scontro*), cambiate il gettone 2 giri con 1 turno.

FINE DELLA PARTITA

Appena tutti i giocatori hanno effettuato il numero di giri definiti all'inizio della partita (5, 7 o 10), il gioco si termina, tutti contano i propri punti (*missioni, personaggi vinti, punti delle isole ed i tesori ottenuti*).

Il giocatore che ottiene il più alto numero di punti vittoria, vince la partita.

ESEMPIO DI UN TURNO COMPLETO

Il tuo lancio dei dadi ti porta al Colosseo in E-5, ma una nave della Marina è già presente sull'isola. Decidi quindi di andare una casella più avanti in E-6 a Dressrosa, perché possiedi la carta missione di quell'isola. Potrai quindi ottenere i punti Vittoria della missione e piantare la bandiera del tuo equipaggio in caso di vittoria.

Nessun equipaggio ha ancora conquistato Dressrosa, quindi c'è un gettone da recuperare sull'isola.

Per completare la tua missione, devi sconfiggere Do Flamingo e un altro membro del suo equipaggio.

(Da sapere: Avresti potuto scegliere di non completare la carta missione e conquistare l'isola e il suo gettone in un solo combattimento.)

Il giocatore alla tua destra sarà il tuo avversario. Prende il mazzo delle carte isole in E e lo sfoglia fino alla prima carta Dressrosa: Fujitora. Sceglie Zoro per questo scontro. Gli restano 9 energie, perché ne ha perse sulle isole precedenti.

Prima del combattimento, il tuo avversario pesca due carte (Fujitora possiede l'Ambizione dell'Armatura e l'Ambizione della Percezione).

Le carte pescate sono: una carta attacco 'Ambizione del Re Conquistatore' (che non potrà giocare) e una carta difesa 'Ambizione della Percezione'.



RISOLUZIONE DEL PRIMO DUELLO:

Turno 1 :

Fujitora inizia il combattimento, poiché ha 17 e Zoro 13, ma Zoro gioca una carta Debolezza «Catene di granito marino» (da giocare prima dell'attacco avversario), poiché Fujitora possiede

questa debolezza.

Fujitora non potrà più usare le sue capacità 1 e 2 per 1 turno. Lancia i suoi 6 dadi e dovrà ottenere un minimo di 5 per dado (la difesa di Zoro è 5).

Il risultato dei dadi è: 1, 2, 3, 5, 5 e 6. Zoro perde quindi 3 energie sui dadi 5, 5 e 6. Ora gli restano 6 energie (9-3).

Zoro lancia quindi i suoi 5 dadi. Il risultato è: 1, 3, 3, 4 e 6. Grazie alla sua capacità 1, il risultato del suo lancio diventa 3, 5, 5, 6, 6.

Con la sua capacità 2, infligge una perdita di 3 energie per ogni dado pari o superiore a 5, quindi $4 \times 3 = 12$ energie.

Fujitora gioca la sua carta "Ambizione della Percezione", che gli permette di schivare l'attacco di Zoro: non perde energia e mette la carta utilizzata nella pila degli scarti.

Turno 2 :

Fujitora attacca con le sue capacità 1 e 2 ripristinate. Lancia i suoi 6 dadi e ottiene il risultato 1, 1, 3, 4, 6, 6.

La sua capacità 1 gli permette di ridurre di 2 la difesa di Zoro, che passa da 5 a 3. La sua capacità 2 gli permette di infliggere una perdita di 3 energie al suo nemico per ogni dado con un risultato pari a 1, 3, 4 e 5.

Fujitora infligge quindi a Zoro: 3 energie sui dadi 1, 1, 3 e 4 ($4 \times 3 = 12$ energie) e $1 + 1$ energie aggiuntive sui dadi 6 (6-14).

Zoro perde il primo combattimento contro Fujitora, che è un Marine. Zoro viene quindi imprigionato a Impel Down.

Da sapere:

- 1) In caso di sconfitta contro un pirata dell'isola, avrebbe girato la sua carta per 2 turni prima di tornare con tutte le sue energie.
- 2) Rufy o un altro membro dovrà vincere 2 combattimenti a Impel Down in un prossimo turno per liberarlo).

Hai la carta missione Dressrosa, quindi puoi tentare un secondo combattimento.

Il tuo avversario pesca la prossima carta Dressrosa (dal mazzo di carte E): Do Flamingo.

Il giocatore sceglie di mandare Rufy ad affrontare Do Flamingo (gli restano 12 energie, poiché ne ha perse sulle isole precedenti).

RISOLUZIONE DEL SECONDO DUELLO:

Do Flamingo possiede le 3 Ambizioni.

Prima del combattimento, il tuo avversario pesca due carte:

Una carta Attacco. Il risveglio dei Frutti del diavolo.

Una carta Debolezza: «Paura» (inutilizzabile, poiché Rufy non possiede questa debolezza).

Rufy lancia il suo dado di trasformazione e ottiene 3, il che gli permette di prendere la sua carta Transfo 3+ per questo combattimento.

Inizia il combattimento, poiché ha 16, mentre Do Flamingo ha 13.

Rufy sceglie di attaccare con i suoi 6 dadi e di conservare per dopo le sue carte Debolezza, Attacco e Difesa.

Il risultato del suo lancio di dadi è 1, 3, 4, 5, 5, 6, che grazie alla sua Capacità 1 diventa: 2, 4, 5, 6, 6, 6.

Do Flamingo usa la sua Capacità 1 e chiede a Rufy di rilanciare i suoi 6 dadi.

Rufy attacca di nuovo e il risultato del suo lancio di dadi è 3, 3, 4, 5, 5, 5, che diventa: 4, 4, 5, 6, 6, 6.

Do Flamingo perde 18 energie e il combattimento (17-18). Puoi pescare una carta Debolezza, Attacco o Difesa grazie alla vittoria.

Conquisti l'isola, puoi posizionare la tua bandiera sopra e girare il gettone.

Si tratta di una palla di cannone che metti sulla scheda della tua barca (solo le palle di cannone di un altro giocatore possono essere schivate con la capacità della nave).

Conservi la carta del pirata sconfitto, ma non ottieni i punti Vittoria della missione, poiché Zoro ha perso il primo combattimento.

Rufy deve rimanere sull'isola. Gira la sua carta personaggio e posiziona sopra di essa il gettone coordinate dell'isola E-6.

All'inizio del tuo prossimo turno, guadagnerai 10 punti aggiuntivi per ogni isola controllata e potrai riprovare a completare la tua missione in un solo combattimento, poiché hai già sconfitto Do Flamingo nel turno precedente.

Da sapere:

il giocatore potrà tornare sull'isola controllata per scambiare Rufy con un altro membro con più energia. Potrà quindi spostarsi di una casella (9 intorno) su un'isola vicina a E-6.

Avete quindi guadagnato durante il vostro turno 13 punti vittoria (carta Do Flamingo). Dopo i combattimenti sull'isola, Modalità Storia: spetta al Maestro del Gioco spostare le navi della Marina.

Modalità Battaglie tra Equipaggi: è il turno del giocatore successivo.



DOMANDE FREQUENTI

Per ogni domanda, non esitate a contattare
contact@topi-games.com

* A cosa serve il gettone ammiraglio?

Il gettone ammiraglio permette di affrontare uno degli ammiragli a caso, sono indicati sul dorso delle regole (Akainu, Fujitora, Kizaru o Aokiji).

* Possiamo utilizzare due volte lo stesso personaggio per due duelli consecutivi?

No, non possiamo riutilizzare nello stesso turno un membro dell'equipaggio che ha appena effettuato uno scontro. Bisogna scegliere bene il personaggio da far intervenire durante il vostro turno in funzione dei duelli da svolgere. Su Impel Down i due duelli si svolgeranno con lo stesso personaggio.

* Come si utilizza la carta rinforzo e come si svolgono i duelli con più personaggi?

La carta rinforzo ti permette di affrontare lo stesso personaggio con più membri dell'equipaggio. Questa carta può essere utilizzata solo dai giocatori e non dai personaggi delle isole, dei Marines, della Flotta dei Sette o delle Supernove. Per fare un combattimento con più personaggi, devi seguire l'ordine delle Iniziative (Ⓢ). Il tuo avversario deve scegliere quale dei tuoi personaggi desidera attaccare.

* Qual è la differenza tra Evitate 1 dado d'attacco di vostra scelta ad ogni attacco e "togliere un dado d'attacco durante tutto il duello"?

Evitate = l'avversario lancia tutti i dadi e voi decidete quale togliere. Togliere = l'avversario lancia un dado in meno di quelli previsti.

* Si può fuggire da un combattimento?

Sì, puoi fuggire da un combattimento. Questo ti evita che il personaggio venga girato per 2 o 4 turni.

LISTE DEGLI EQUIPAGGI (MODALITÀ BATTAGLIA TRA EQUIPAGGI)

PERSONAGGIO/EQUIPAGGIO						
PIRATI DI BARBABBIA						
Narvalbana - <i>imperatore - Capitano</i>	x	x	x	22	7	6
Mercio	x	x	x	15	5	17
Mercio T2*	x	x	x	15	5	18
Periluguese D Ace	x	x	x	13	4	15
Periluguese D Ace T2*	x	x	x	13	4	16
Jawa	x	x	x	12	5	15
Jawa T2*	x	x	x	12	5	16
Vista	x	x	x	10	4	14
Bramenko	x	x	x	9	4	13
Irgi	x	x	x	11	7	12
PIRATI DELLE CENTO BESTIE						
Kaido - <i>imperatore - Capitano</i>	x	x	x	21	5	20
Kaido T3* - <i>imperatore - Capitano</i>	x	x	x	21	7	21
King T3*	x	x	x	15	6	18
Queen T3*	x	x	x	15	6	18
Queen T3*	x	x	x	15	6	18
Jack T3*	x	x	x	14	6	18
Jack T3*	x	x	x	13	6	17
Beal Hawkins	x	x	x	11	5	17
X Dralle	x	x	x	4	5	13
X Dralle T4*	x	x	x	11	5	16
Page One	x	x	x	3	4	14
Page One T3*	x	x	x	11	4	15
PIRATI DI BIG MOM						
Big Mom - <i>imperatore - Capitano</i>	x	x	x	20	6	19
Alom T3* - <i>imperatore - Capitano</i>	x	x	x	15	6	17
Charlotte Katakuni	x	x	x	15	6	17
Charlotte Katakuni T3*	x	x	x	15	6	17
Charlotte Pecoopero	x	x	x	12	5	15
Charlotte Smoothie	x	x	x	13	5	16
Charlotte Oven	x	x	x	9	5	16
Charlotte Daifuku	x	x	x	11	5	15
Charlotte Cracker	x	x	x	13	5	16
Charlotte Cracker T2*	x	x	x	13	6	17
PIRATI DI BARBABBIA						
Narvalbana - <i>imperatore - Capitano</i>	x	x	x	18	6	19
Kaido Puzano	x	x	x	11	4	14
Katarina Devon	x	x	x	11	4	15
Lailo	x	x	x	10	3	11
Doc D	x	x	x	10	3	11
Jesus Burgess	x	x	x	14	5	16
Shiru	x	x	x	14	5	16
Vasco Shet	x	x	x	12	5	15
Van der Oort	x	x	x	13	4	14
San Juan Wolf	x	x	x	13	4	14
CIURMA DI CAPELLO DI PAGLIA / NUOVO MONDO						
Monkey D. Ruffy - <i>Capitano</i>	x	x	x	16	4	16
Monkey D. Ruffy T2* - <i>Capitano</i>	x	x	x	16	4	16
Monkey D. Ruffy T3* - <i>Capitano</i>	x	x	x	16	6	18
Monkey D. Ruffy T3* - <i>Capitano</i>	x	x	x	16	6	18
Rennace Zero	x	x	x	13	5	17
Jopp	x	x	x	13	5	17
Nami	x	x	x	4	3	12
Sanji	x	x	x	11	5	15
Tony Tony Chopper	x	x	x	8	4	12
Tony Tony Chopper 2*	x	x	x	8	4	12
Tony Tony Chopper 3*	x	x	x	8	4	12
Tony Tony Chopper 3*	x	x	x	8	5	13
Nico Robin	x	x	x	9	4	15
Franky	x	x	x	5	4	15
Franky T3*	x	x	x	5	4	15
Brook	x	x	x	7	4	13
CIURMA DI CAPELLO DI PAGLIA						
Monkey D. Ruffy - <i>Capitano</i>	x	x	x	11	4	11
Monkey D. Ruffy T3* - <i>Capitano</i>	x	x	x	10	4	11
Rennace Zero	x	x	x	10	5	13
Jopp	x	x	x	2	3	6
Suppling T3*	x	x	x	2	3	6</

PERSONAGGIO/EQUIPAGGIO							
Solo Betty				8	4	5	15
Ladibergli				11	4	5	14
Morley				13	5	5	14
Mancina				9	3	5	13
PIRATI DI DONQUOLETTA							
Donquixote Uo Flamingo - Capitano	x	x	x	13	6	5	17
Delingard				9	5	3	17
Diamante		x	x	10	4	5	15
Pica 13		x	10	5	14		14
Pica 74		x	10	5	5	15	
Uroo		x	10	3	5	17	
Sugar				11	1	3	
Tiriboli		x	x	9	3		
Mone				10	3	4	13
CPY							
Roil Lucio		x	x	11	4	5	15
Roil Lucio T3+		x	x	11	4	5	16
Kalu			x	9	4	3	13
Kalu T3+			x	9	5	5	14
Jabura			x	10	4	3	12
Jabura T4+			x	8	4	3	13
Curadori			x	9	4	3	11
Blueno			x	7	4	4	11
Califa			x	6	4	10	14
Fukuro				6	3	3	9
GERMA 66							
Vinsmoke Judge - Dignitario				12	5	5	16
Vinsmoke Reiju				10	5	4	13
Vinsmoke Niji				15	5	5	15
Vinsmoke Ichiji				10	5	5	16
Vinsmoke Yonji				4	10	5	10
THRILLER BARK							
Dfr				12	5	5	15
Ryuma				12	4	5	13
Geiko Moria - Capitano				4	13	4	13
Perona				8	2	4	8
Boatman				6	3	3	7
Hopbark				6	3	3	7
BARQUEUX WORKS							
Orcedide - Capitano				10	4	4	14
Das Bornes				8	3	4	9
Berthann				7	3	3	7
Zala				5	3	3	8
Califino				6	3	3	9
Drophly				5	3	3	6
Baber				5	3	3	6
MARINA							
Minsky D Garp - Viceammiraglio	x	x	x	20	7	5	20
Sengoku - Grandammiraglio	x	x	x	20	6	6	19
Sengoku T3+ - Grandammiraglio	x	x	x	20	6	6	20
Matsu - Ammiraglio	x	x	x	19	6	6	19
Koki - Ammiraglio	x	x	x	18	6	6	18
Kozuki - Ammiraglio	x	x	x	17	6	6	17
Aina				8	5	4	14
Serotonaria				11	5	5	11
Tashigi			x	7	4	4	10
Shirahoshi - Vice Ammiraglio			x	8	5	5	10
Fujitora - Ammiraglio			x	17	6	6	17
Paola			x	8	4	4	14
Paolaista				9	5	5	11
Shawberry - Vice Ammiraglio		x	x	8	4	4	13
Doberman - Vice Ammiraglio		x	x	4	4	3	11
Momonaka - Vice Ammiraglio		x	x	8	4	4	14
Hemppo			x	8	4	4	14
FLOTTA DEL SETTE							
Orakid Mihawk - Capitano			x	15	6	5	17
Don Hacrocco - Capitano			x	11	5	5	16
Donquixote Doflamingo - Capitano		x	x	13	5	5	16
Oso Bartholomew - Capitano			x	13	5	5	16
Riba			x	13	5	5	16
Orcedide - Capitano			x	10	4	4	14
Geiko Moria - Capitano				9	4	3	13
SUPERNOVE							
Tustalus Lord - Capitano		x	x	13	5	5	17
Loujou - Capitano			x	10	5	5	16
Maki Hawkins - Capitano			x	11	5	5	17
Scarsellino Ago - Capitano			x	10	5	5	16
X Drake - Capitano			x	11	4	4	15
X Drake T4+ - Capitano			x	11	5	5	16
Capone Bege - Capitano			x	10	4	5	15
Capone Bege T4+ - Capitano			x	10	5	5	17
Offie			x	11	5	5	17
Tralfaze Law - Capitano		x	x	12	5	5	17
Jewelry Bonney - Capitano		x	x	12	5	5	17