

PARTEZ À LA CONQUÊTE DES ÎLES



ONE PIECE

- ADVENTURE ISLAND -

RÈGLES DU JEU

ONE PIECE

• ADVENTURE ISLAND •

NOUS SOMMES EN PLEIN DANS L'ÂGE D'OR DE LA PIRATERIE. LE LÉGENDAIRE ROI DES PIRATES GOLD ROGER A LAISSÉ DERRIÈRE LUI UN FABULEUX TRÉSOR : LE ONE PIECE.

LES ESCARMOUCHES ENTRE PIRATES POUR S'EMPARER DE CELUI-CI SONT LÉGION. UN JEUNE GARÇON EST DEVENU ÉLASTIQUE APRÈS AVOIR MANGÉ LE FRUIT DU GUM GUM : MONKEY D. LUFFY. IL EST PARTI EN MER POUR DEVENIR LE ROI DES PIRATES AVEC SON ÉQUIPAGE, IL CONNAÎT NOMBRE D'AVENTURES ET SURMONTE BIEN DES ÉPREUVES. DÉSORMAIS, MÊME LE GOUVERNEMENT MONDIAL ET LES 4 EMPEREURS NE PEUVENT PLUS FAIRE MINE DE LES IGNORER.

REVIVEZ TOUTES LES AVENTURES DE L'ÉQUIPAGE DE CHAPEAU DE PAILLE GRÂCE AU MODE HISTOIRE, OU CHOISISSEZ UN ÉQUIPAGE DE PIRATES ET PARTEZ À LA CONQUÊTE DES ÎLES DANS LE MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES. FACE AUX AUTRES JOUEURS, SOYEZ PRÊT À VIVRE DES AFFRONTEMENTS ÉPIQUES, À ATTAQUER LEURS NAVIRES, PILLER LEURS TRÉSORS OU VOUS AFFRONTEN EN DAVY BACK FIGHT POUR LEUR VOLER DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE.



SOMMAIRE

LE PLATEAU	P. 4-5
LISTE DES PERSONNAGES DES ÎLES	P. 5
LES CARTES PERSONNAGES	P. 6-7
LES AUTRES TYPES DE CARTES	P. 8-9
LES COMBATS	P. 10-11
LE MODE HISTOIRE	P. 12-14
LE MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES	P. 15-19
FAQ	P. 19
LISTE DES ÉQUIPAGES (Pour le mode bataille entre équipages)	P. 20

LES 2 MODES DE JEU

Avant de jouer, choisissez entre le Mode Histoire et le Mode Bataille entre Équipages.

LE MODE HISTOIRE

2 à 6 joueurs – 8ans + – 30 à 60 minutes – Mode coopératif

Jouez en un contre un à 2 joueurs ou en mode coopératif à plus de 3 joueurs.

Vous pourrez jouer à plusieurs l'équipage de Luffy ou être le maître du jeu et utiliser la Marine et les ennemis des différentes îles pour tenter d'éliminer l'équipage et remporter la partie.

Revivez dans ce mode de jeu toutes les meilleures aventures de l'équipage de chapeau de paille.



LE MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES

2 à 6 joueurs – 8ans + – 45 à 90 minutes – Chacun pour soi

Chaque joueur choisit l'un des 12 équipages emblématiques de One Piece (voir liste des équipages page 20).

Dans ce mode de jeu, les joueurs vont s'affronter pour étendre leur renommée sur le monde de One Piece et obtenir le plus de points de victoire pour gagner.

1. Accumulez les trésors des îles
2. Prenez possession des îles
3. Combattez la Marine, les Supernovae ou encore les 7 grands Corsaires

4. Affrontez les adverses et emparez-vous de leurs richesses

Et bien plus encore...



LE PLATEAU

Chaque île est identifiée par des coordonnées (une lettre et un numéro).

La première île visitée par Luffy au début de One Piece est **Shells Town**. Sur le plateau du jeu, cela correspond à la première île en A-1.

Cette coordonnée est également indiquée :

- Sur la carte Log Pose
- Au dos des cartes des îles
- Sur les cartes missions.

▲ CERTAINES ÎLES DU JEU ONT DES PARTICULARITÉS :

• **LES 4 BASES DE LA MARINE : IMPEL DOWN, ENIES LOBBY, MARINE FORD ET NEW MARINE FORD.** Aucun équipage ne peut les contrôler. Il n'est donc pas possible d'y laisser son drapeau.

Pour réaliser vos missions sur les îles de **MARINE FORD (D2)**, **NEW MARINE FORD (E2)** et **ENIES LOBBY (C2)**, piochez 2 cartes personnage Marine et gagnez les 2 combats.

• **IMPEL DOWN (C1) :** Si un membre d'équipage perd un combat contre un Marine, il est alors emprisonné dans la prison d'Impel Down.

Pour le libérer : au début de votre tour, sélectionnez un membre d'équipage et remportez 2 combats de suite contre des Marines pour libérer le ou les membre(s) de votre équipage détenu(s) dans la prison.

En cas de succès : les membres de l'équipage retournent sur le bateau avec leurs énergies restaurées.

En cas de défaite : le membre d'équipage venu libérer le prisonnier revient avec la moitié de ses énergies sur le bateau. Vous pourrez retenter votre chance au tour suivant.

Pour le mode histoire, les personnages capturés restent à Impel Down, même après le tour 5 (il faudra dans tous les cas aller les libérer).

• LE COLISÉE DE DRESSROSA (E5) :

Vous devez vaincre 2 personnages dans le Colisée pour pouvoir planter votre drapeau en E5.

La carte événement « COLISÉE » (mode Bataille entre Équipages).

À votre arrivée, vous devez effectuer 1 combat contre un gladiateur du Colisée, puis autant de combats que nécessaire entre les différents vainqueurs (duel avec votre voisin de droite) pour déterminer le grand vainqueur du tournoi. Celui-ci pourra alors prendre possession du Pyro-fruit.

En cas d'un nombre de joueurs impair, piochez au hasard un gladiateur (potentiellement déjà vaincu) pour réaliser le duel de ce tour.

(À savoir : l'île de DRESSROSA en E6 est une case indépendante.

Vous pouvez donc la conquérir et récupérer son jeton événement.)

LES DÉPLACEMENTS SUR LE PLATEAU

En mode histoire : Utilisez les cartes Log Pose.

En mode bataille entre équipages : Utilisez le dé lettres et un dé à 6 faces classique pour déterminer les coordonnées de destination de votre navire.



Les Cartes Personnages des Îles : Lors de la mise en place, classez les 100 personnages des îles en 6 paquets selon leur lettre (A, B, C, D, E et F), puis placez-les devant chaque lettre du plateau (voir mise en situation page 2).

WATER SEVEN (C5) :

Si les emplacements de dégâts de votre fiche bateau sont pleins, rendez-vous à Water Seven pour rencontrer les charpentiers de la Galley-La Company, qui répareront votre bateau (voir P9). Passez ensuite votre tour (dans les deux modes de jeu). En mode bataille entre équipages, seul le premier arrivé sur l'île remporte le jeton de l'île.



Après RED LINE (lignes E et F), en mode histoire : prenez les cartes de l'équipage de Chapeau de Paille du Nouveau Monde. Attention, les personnages des îles que vous allez affronter seront plus puissants que ceux des lignes A, B, C et D, et vous ne pourrez plus retourner dans la première partie du monde (sauf à IMPEL DOWN pour libérer un des membre(s) d'équipage emprisonné(s) par la Marine).

LES PERSONNAGES DES ÎLES

(Les personnages les plus puissants de chaque île sont indiqués en gras).

- SHELLS TOWN (A-1) : **Morgan**, Hermap, Soldat de la Marine
- ARCHIPEL DES ORGAO (A-2) : **Baggy**, Cabaji, Richie & Morge
- VILLAGE DE SIROP (A-3) : **Kuro**, Sham, Jango
- BARATIE (A-4) : **Dracule Mihawk**, Don Krieg, Gyn, Pearl
- ARLONG PARK (A-5) : **Arlong**, Kuroobi, Smack, Octy
- LOGUE TOWN (A-6) : **Baggy**, **Smoker**, Tashigi, Alvida

- WHISKY PEAK (B-6) : **Gem**, Mikita, Miss Monday
- LITTLE GARDEN (B-5) : **Galdino**, Marianne, Miss Friday
- ROYAUME DE DRUM (B-4) : **Wapol**, Chess, Kuromarimo
- ROYAUME D'ALABASTA (B-3) : **Crocodile**, Das Bones, Bentham, Zala
- JAYA (B-2) : **Bellamy**, Eddy, Sarquiss
- SKYPIEA (B-1) : **Ener**, Om, Gedatsu, Shura, Satori

- LONG RING LONG LAND (C-6) : **Foxy**, Big Pan, Hamburg
- IMPEL DOWN (C-1) : **Magellan**, Hannayab, Sadi
- WATER SEVEN (C-5) : **Lulu**, Pauly, Icebarg
- ENIES LOBBY : **Rob Lucci**, Kaku, Jabura, Kumadori, Blueno, Kalifa, Fukuro

- THRILLER BARK (D-6) : Oz, Ryuma, Bartholomew Kuma, **Gecko Moria**, Perona, Absalom, Hogback
- L'ARCHIPEL DE SABAODY (D-4) : **Kizaru**, Sentomaru, Pacifista
- AMAZON LILY (D-1) : **Boa Hancock**, Boa Marigold, Boa Sandersonia

- ÎLE DES HOMMES-POISSONS (E-1) : **Hody Jones**, Vander Decken IX, Hyozo, Dosun, Zeo, Daruma, Icaros Much
- PUNK HAZARD (E-3) : **César Clown**, Vergo, Monet
- DRESSROSA (E-6) : **Fujitora**, **Don Quijotte Doflamingo**, Sugar, Pica
- LE COLISÉE (E-5) : **Sabo**, Jesus Burgess, Ideo, Don Chinjao, Diamante, Cavendish, Bartolomeo

- ÎLE TOUGATO (F-6) : **Big Mom**, Charlotte Dent-de-Chien, Charlotte Cracker, Charlotte Slurp, Charlotte Daifuku
- PAYS DE WANO (F-2) : **Kaido**, King, Queen, Jack, Basil Hawkins
- ZO (F-4) : **Jack**

LES CARTES PERSONNAGES

Il existe 2 types de cartes personnage :

- **Les petites cartes**, correspondant aux personnages des îles (liste page 5).

- **Les grandes cartes**, correspondant aux 12 équipages (liste page 20), aux Supernovae, aux Marines et aux 7 Grands Corsaires.

Chaque carte personnage est composée de 9 éléments.



Carte équipage



Carte personnage des îles

LES DIFFÉRENTS TYPES DE FLUIDES

Il en existe trois sortes : le **Fluide Offensif** (FO), le **Fluide Perceptif** (FP) et le **Fluide Royal** (FR), que seuls les personnages les plus puissants possèdent. Le Fluide de votre personnage vous permet d'utiliser les cartes défense, faiblesse et attaque correspondantes aux symboles.

Par exemple, si le symbole (FR) est présent sur votre carte personnage, vous pouvez alors utiliser une carte comportant ce symbole sinon vous ne pouvez pas utiliser cette carte.



LE NOMBRE DE DÉS D'ATTAQUE

À lancer lors d'un combat. Si le personnage qui attaque n'a qu'un seul point d'attaque, il lancera un seul dé, si le personnage à 5 points d'attaque, il lancera 5 dés.



LA DÉFENSE DU PERSONNAGE

Le personnage attaqué perd une énergie par dé d'attaque dont le résultat est supérieur ou égal à sa défense. Prenez en compte vos capacités 1 et 2 pour faire perdre des énergies supplémentaires à votre adversaire pendant un combat.

LE NOMBRE D'ÉNERGIES

C'est le nombre de points de vie du personnage. S'il tombe à 0, vous perdez le combat.

Retournez alors votre carte personnage pendant 4 tours en mode histoire et 2 tours en mode bataille entre équipages.



Après chaque combat, les énergies perdues restent sur votre personnage (sauf indication contraire spécifique).

L'INITIATIVE ET LES POINTS DE VICTOIRE

Lors de chaque combat, c'est le personnage qui a l'initiative (la plus élevée qui commence à attaquer. En cas d'égalité d'initiative, chaque joueur lance un dé, celui qui a le résultat le plus élevé commence.

Ce nombre correspond aussi au nombre de Points de Victoire que vous gagnerez dans le mode bataille entre équipages.

LES POINTS FAIBLES

Chaque personnage a un ou plusieurs points faibles, comme le granit marin (pour ceux qui ont mangé un fruit du démon).

Lors d'un combat, utilisez une de vos cartes Faiblesse si le personnage qui vous attaque ou que vous attaquez possède ce point faible.

Ces cartes Faiblesse vous aideront à remporter plus facilement un combat contre des personnages plus puissants que le vôtre.

LES CAPACITÉS DU PERSONNAGE

À utiliser lors de chaque attaque pour améliorer la défense et/ou l'attaque.

Ces capacités incluent, par exemple :

- Faire perdre à l'ennemi plusieurs énergies par dé.

- Empêcher le joueur d'utiliser sa capacité 1.

- Relancer plusieurs dés d'attaque.

IMPORTANT : Durant un affrontement, les capacités des personnages ne peuvent être activées qu'une seule fois par tour (un affrontement est généralement constitué de plusieurs tours).

LES TRANSFORMATIONS

Certains personnages d'équipage peuvent se transformer pour devenir encore plus puissants. Au début du combat, lancez un dé : si le résultat est supérieur ou égal au chiffre indiqué, votre personnage se transforme.

Après chaque combat, votre personnage reprend sa forme originale et conserve ses énergies perdues pendant le combat.

À savoir : Les transformations ont généralement plus de points d'énergie. Dans ce cadre, à la fin d'un combat, s'il reste 1 ou 2 points d'énergie à la forme transformée, il en sera de même pour la forme originale.



LES AUTRES TYPES DE CARTES

LES CARTES PERSONNAGES DES ÎLES

Lors de l'arrivée d'un équipage sur une île, votre adversaire prend la pile de cartes personnages des îles de la ligne correspondante (voir page 5) et la fait défiler face cachée jusqu'à la première carte de l'île que vous visitez (voir les coordonnées de l'île en haut à gauche du dos des cartes).

Selon le mode de jeu sélectionné, l'équipage devra effectuer les affrontements suivants :

• En mode bataille entre équipages :

1 combat contre le joueur situé à sa droite.

• En mode histoire :

2 combats contre le ou les maître(s) du jeu.

À savoir : Les transformations des personnages des îles sont à considérer comme des adversaires distincts. Vous pourrez donc affronter deux fois le même personnage : une fois en version normale et une fois transformé.

LES CARTES ATTAQUE, DÉFENSE OU FAIBLESSE DES PERSONNAGES DES ÎLES

Au début de chaque affrontement, la personne qui incarne le personnage de l'île prendra une ou plusieurs cartes selon le/les Fluide(s) qu'il maîtrise ou possède.

Fluide Offensif (🔥) : 1 carte Attaque.

Fluide Perceptif (👁️) : 1 carte Défense.

Fluide Royal (👑) : 1 carte de son choix.

Si le personnage de l'île n'a pas de Fluide, le joueur prend une carte de son choix parmi les 3 paquets.

Si la carte ne peut pas être jouée par le personnage de l'île, le joueur ne pioche pas d'autre carte.

Si le pirate de l'île a 2 Fluides, il prendra 2 cartes correspondant à chacun de ses Fluides.

Si le pirate de l'île a 3 Fluides, il prendra toujours 2 cartes (vous pouvez en prendre 2 dans la même pile).

IMPORTANT : Toutes les cartes des personnages des îles doivent être remises sous leur paquet respectif à la fin de l'affrontement.

LES CARTES MISSIONS

Ces cartes correspondent aux aventures de Luffy dans ONE PIECE. Il en existe une par île.

Pour les réaliser, rendez-vous sur l'île de la mission et suivez les indications de la carte (un combat en mode bataille entre équipages ou deux en mode histoire).

Par exemple, Alabasta (B-3) :

• **Mode histoire :** gagnez le combat contre Crocodile + un membre de Baroque Works.

• **Mode bataille entre équipages :** gagnez un combat contre un personnage de l'île.

Si votre mission vous demande de vaincre un personnage en particulier et qu'il ne sort pas après vos deux combats sur l'île, vous pouvez choisir, au début de votre tour suivant, de rester sur la même île pour tenter d'affronter ce personnage.

LES CARTES ÉVÉNEMENTS

Ces cartes viennent changer le cours de l'histoire et de la partie en jeu. Il y en a 2 types propres à chaque mode :

• **Mode histoire :** (dos jaune), jouées par le maître du jeu à chaque début de nouveau tour. (Voir page 13).

• **Mode bataille entre équipages :** (dos violet), jouées tous les tours pairs par chaque joueur au début de son tour. (Voir page 16).

LES CARTES FAIBLESSE, ATTAQUE ET DÉFENSE

Ces cartes vous permettent de renforcer votre défense, votre attaque ou d'affaiblir l'adversaire, vous les récupérez de cette manière :

- **Démarrage de la partie :** Quel que soit le mode de jeu, vous commencez la partie avec une carte de chaque type (1 des 3 types).

- **Arrivée sur une île :** Piochez, au choix, une carte parmi les 3 types.

- **Vainqueur d'un combat :** Piochez, au choix, une carte parmi les 3 types.

Elles s'utilisent durant les combats selon les indications données sur chacune de ces cartes (avant votre lancer de dé, au début du combat, après l'attaque adverse, etc.).

Certaines cartes nécessitent un Fluide pour être utilisées. Le personnage qui souhaite les utiliser doit maîtriser ou posséder le Fluide requis.

IMPORTANT : Vous ne pouvez pas avoir (au total) plus de 6 cartes attaque, défense ou faiblesses en main.

Si, à la fin de votre tour, c'est le cas, défaussez autant de cartes que nécessaire (en les remettant sous les piles de cartes correspondantes).

LES CARTES FAIBLESSE

Ces cartes servent à affaiblir votre adversaire. En règle générale, elles sont à jouer avant le début de l'affrontement (même si votre initiative vous fait débiter en second, voir page 7).

Les faiblesses des personnages du jeu sont : Orgueil, Trésor, Gourmandise, Naïveté, Peur et Granit marin.

Lors d'un combat, vous pouvez utiliser une carte faiblesse uniquement si votre adversaire possède cette faiblesse.

Par exemple : les faiblesses de Luffy (indiquées en bas de sa carte personnage, voir page 7) sont **Granit marin** et **Gourmandise**.

En combat, un adversaire ne pourra donc jouer contre lui que ces 2 types de faiblesses.

Jouez-les contre des personnages plus puissants que les vôtres, et vous pourrez peut-être remporter ces duels à haut risque.

LES CARTES ATTAQUE

Elles servent à faire perdre plus rapidement des énergies à vos adversaires.

Elles peuvent être jouées : au début du combat, avant votre lancer de dés, ou après votre lancer de dés. Pour pouvoir utiliser les cartes **Fluide Offensif** ou **Fluide Royal**, le personnage que vous jouez doit posséder le même symbole que celui indiqué sur la carte (🔥 pour **Fluide Offensif** et 👑 pour **Fluide Royal**, voir p 6).

LES CARTES DÉFENSE

Elles protègent l'équipage ou votre personnage lors d'un combat contre un adversaire.

Elles servent, par exemple, à vous soigner, à contrer une attaque ou à fuir le combat d'une île. Elles sont à jouer au début ou à la fin de votre tour, après l'attaque de votre adversaire ou avant le lancer de dés adverse.

Pour pouvoir utiliser les cartes **Fluide Perceptif**, il faut que le personnage possède le même symbole de Fluide (👁️).

IMPORTANT : Les cartes utilisées durant le combat doivent être remises au bas de leurs piles respectives. Pensez à mélanger ces paquets une fois en milieu de partie.

LES FICHES BATEAUX



Chaque équipage possède un navire et sa fiche bateau correspondante.

Chaque bateau a 3 capacités, un emplacement pour les trésors, et des emplacements pour les dégâts causés par les boulets de canon et les monstres marins lorsque vous les rencontrez.

Votre navire prend des dégâts si :

- Vous croisez un navire de la Marine. Le chiffre sur le jeton du bateau de la Marine (-1, -2, -3) correspond au nombre de dégâts reçus sur votre bateau.

- En mode bataille entre équipages : vous croisez le navire d'un autre joueur (le nombre de dégâts est indiqué dans la capacité des bateaux).

- Vous subissez les dégâts d'une carte événement.

- Vous retournez le jeton d'une île qui inflige des dégâts (jeton boulet de canon et jeton monstre marin).

Positionnez les jetons de dégâts sur les emplacements correspondants. (Un jeton boulet x2 équivaut à 2 jetons de 1).

▲ RÉPARER SON BATEAU À WATER SEVEN (C-5)

Si les emplacements de dégâts sont complets: lors de votre prochain tour vous devrez impérativement vous rendre à Water Seven pour réparer votre navire.

Votre voisin de droite récupère les 3 cartes personnages de l'île dans le paquet de cartes de la ligne C (qui sont les charpentiers de la Galley-La Company).

Il vous les tend face cachée pour que vous en sélectionniez une.

Le charpentier sélectionné s'occupera alors des réparations selon la capacité décrite sur sa carte.

Enlevez les dégâts correspondants, remettez les 3 cartes dans le paquet de la ligne C et passez votre tour.

ATTENTION : Prenez toujours en compte les capacités de votre bateau lors de vos déplacements.

Exemple : certains navires permettent d'esquiver tout ou partie des boulets de canon reçus.

LES COMBATS

Le jeu One Piece - Adventure Island - est rythmé par des combats tout au long de la partie.

4 REGLES D'OR LORS D'UN COMBAT :

- 1- Vous pouvez jouer 5 cartes (attaque, défense ou faiblesse) maximum par combat.
- 2- Les cartes Fluide Perceptif peuvent contrer n'importe quelle carte dont les cartes Contre et ne peuvent pas être annulées par une autre carte.
- 3- Quel que soit le mode de jeu, chaque attaque supérieure ou égale à la défense adverse fait perdre 1 énergie de base au personnage attaqué.
- 4- Lors d'un combat, toutes les capacités des personnages doivent obligatoirement être prises en compte.

Par exemple, Crocodile possède une capacité qui fait perdre 3 énergies pour chaque dé dont le résultat est 1, 3 ou 5.

Exemple 1 :

Il obtient uniquement des 6 sur ses 4 dés d'attaque. L'adversaire perd donc 4 énergies, soit 1 énergie par dé ayant donné un 6.

Exemple 2 :

Le résultat des 4 dés est 1, 3, 5 et 6. L'adversaire perd : 3 énergies pour le 1, le 3 et le 5 ainsi qu'une énergie pour le 6. Soit un total de 10 énergies perdues (3+3+3+1 = 10).

N'oubliez pas que certaines cartes faiblesses, attaque ou défense permettent de bloquer l'utilisation des capacités 1 des personnages.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT ENTRE 2 PERSONNAGES

Si un des personnages se transforme (voir page 7), il lance un dé 6 avant le début du combat. S'il échoue, il garde sa forme 1. S'il réussit, il prend la carte correspondant à la transformation du personnage (voir les équipages, page 20, pour les personnages qui se transforment).

Le joueur qui contrôle le personnage de l'île pioche une carte de son choix parmi les 3 catégories avant le début du combat.

Si le personnage de l'île possède 2 Fluides ou plus, il pioche alors 2 cartes de son choix (voir page 8).

1- Celui qui a l'initiative (V) la plus élevée commence l'affrontement (voir page 7).

Il prend en compte les faiblesses ainsi que les capacités 1 et 2 de son personnage et de celui du joueur adverse.

Celui qui attaque en second peut, avant la 1ère attaque adverse, jouer une carte faiblesse ou défense.

2- Le joueur qui attaque peut soit prendre le nombre de dés indiqué en haut de sa carte (voir page 6) et les lancer, soit utiliser une carte attaque, défense ou faiblesse à la place de son attaque avec les dés.

3- En fonction du résultat des dés, de la défense du personnage adverse et de ses capacités, le personnage attaqué va perdre (ou non) des points d'énergie.

Ces points seront matérialisés par des jetons d'énergie.

4- C'est au tour du personnage adverse d'effectuer ses actions de combat.

5- Les cartes peuvent se contrer pendant le combat.

Il est important de respecter la temporalité d'exécution indiquée au centre des cartes pour les utiliser.

Exemple : une carte contre peut être annulée par une carte Fluide Perceptif, et une carte Fluide Offensif peut être contrée par une autre carte Fluide Offensif d'une valeur supérieure.

6- Le combat se termine lorsqu'un des deux personnages n'a plus d'énergie.

Le gagnant pioche une carte de son choix parmi les cartes attaque, défense et faiblesse, et conserve les jetons dégâts qu'il a reçus pendant le combat.

IMPORTANT : Les cartes utilisées durant le combat doivent être remises en bas de leur pile respective. Pensez à mélanger ces paquets une fois en milieu de partie.



LUFFY DU NOUVEAU MONDE AFFRONTÉ UN AUTRE JOUEUR QUI INCARNE BARBE NOIRE POUR CET AFFRONTEMENT.

Il lance son dé 6 de transformation et obtient un 3. Ainsi, il parvient à se transformer en Luffy du Nouveau Monde Transfo : 3+.

Barbe Noire a une initiative (V) de 18, et Luffy de 16. Barbe Noire commence donc le combat.

Il maîtrise 2 Fluides : le Fluide Perceptif (P) et le Fluide Offensif (O). Cela signifie que s'il possède des cartes Fluide : attaque et défense il pourra les jouer durant l'affrontement.

Il utilise 6 dés d'attaque, il a 6 en défense et dispose de 19 énergies.

Sa capacité 1 empêche Luffy d'utiliser sa propre capacité 1 tout au long du combat, et sa capacité 2 lui permet de faire perdre à Luffy 3 énergies pour chaque dé supérieur ou égal à 3.

RÉSOLUTION 1 - VICTOIRE INSTANTANÉE :

Barbe Noire lance ses 6 dés. Les 6 dés sont supérieurs ou égaux à 3, l'attaque cause donc 18 dégâts à Luffy (Capacité 2 = 3 x 6).

Ce dernier n'a pas de carte de défense à jouer, il reçoit donc 18 énergies de dégâts lors du premier tour d'attaque et perd la bataille, car il ne dispose que de 18 énergies.

Retournez sa carte et positionnez un marqueur de tour sur la carte : 4 tours en mode histoire et 2 tours en mode bataille entre équipages.

Le perdant perd la moitié de son énergie dans le cas d'un Davy Back Fight (voir page 17).

RÉSOLUTION 2 - UTILISATION DES CARTES DE DÉFENSE ET D'ATTAQUE PENDANT L'AFFRONTEMENT :

Tour 1 :

Luffy maîtrise les 3 Fluides et possède la carte de défense "Fluide Perceptif", qu'il joue, lui permettant d'éviter l'attaque des dés de Barbe Noire (identique à la Résolution 1).

Ainsi, l'attaque de 18 dégâts ne lui fait perdre aucune énergie.

Luffy contre-attaque avec ses 6 dés et obtient les résultats suivants : (1, 2, 3, 4, 5 et 6).

Sa capacité 1 ajoute 1 à chaque dé, mais la capacité 1 de Barbe Noire empêche Luffy de l'utiliser pendant toute la durée du combat.

Cependant, Luffy peut utiliser sa capacité 2, qui fait perdre à Barbe Noire 3 énergies pour chaque dé supérieur ou égal à 4.

Barbe Noire perd alors 9 énergies grâce aux dés 4, 5 et 6. Il ne lui reste plus que 10 énergies (19 - 9).

IMPORTANT :

Les dés dont le résultat est égal ou supérieur à la défense de Barbe Noire ne sont pas pris en compte, car Barbe Noire perd déjà 3 énergies pour chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur à 4.

Ainsi, lorsque Luffy obtient un 6, Barbe Noire perd déjà 3 énergies sur le dé 6 (grâce à sa capacité 2).

Si toutefois Barbe Noire empêchait Luffy d'utiliser ses capacités 1 et 2 lors de l'attaque (par exemple grâce à une carte de Faiblesse), dans ce cas, seul le 6 aurait fait perdre à Barbe Noire 1 énergie par dé, puisque sa défense est de 6.

Tour 2 :

Barbe Noire attaque à nouveau, décidant de jouer la carte d'attaque «POIDS DU GÉNÉRAL», qui fait perdre 10 énergies à Luffy, ne lui laissant que 8 énergies (18 - 10).

Luffy contre-attaque avec ses 6 dés et obtient le résultat suivant : 1, 2, 3, 2, 1, 6. Luffy peut alors jouer la carte d'attaque «Fluide Offensif» grâce à son dé 6, égal à la défense de Barbe Noire.

Luffy lui inflige 11 dégâts d'énergies et remporte le combat (9 - 11). Il prend une carte de son choix (attaque, défense ou faiblesse) et, en cas de Davy Back Fight (voir page 17) il vole un membre de l'équipage de Barbe Noire.

RÉSOLUTION 3 - UTILISER LES CARTES FAIBLESSE :

Au début du combat, Luffy commence par utiliser la carte faiblesse «ORGUEIL», que Barbe Noire possède.

Ce dernier ne pourra pas utiliser sa capacité 1 ni sa capacité 2 durant ce tour.

Luffy pourra alors utiliser sa capacité 1, qui ajoute +1 au résultat de ses dés d'attaque (pendant ce tour uniquement).

Tour 1 :

Barbe Noire attaque avec ses 6 dés sans pouvoir utiliser ses capacités 1 et 2, et obtient le résultat suivant : 1, 2, 5, 5, 5 et 6.

La défense de Luffy est de 5, ce qui inflige uniquement 4 énergies de dégâts (dés 5, 5, 5 et 6).

Il reste donc à Luffy 14 énergies (18 - 4).

Luffy attaque avec ses 6 dés et obtient 2, 3, 4, 5, 5 et 6. Grâce à la carte «ORGUEIL», qui lui permet d'utiliser sa capacité 1, le score final devient : 3, 4, 5, 6, 6, 6.

Luffy dispose alors de 5 dés avec un jet de 4 ou plus, faisant perdre 15 énergies (3 x 5) à Barbe Noire.

Ce dernier ne dispose plus que de 4 énergies (19 - 15).

Tour 2 :

Barbe Noire récupère ses deux capacités et joue la carte d'attaque «Coup de Lame Noire Yoru», car il possède les 2 Fluides correspondants.

Luffy perd 14 énergies et le combat (14 - 14). Barbe Noire conserve ses 15 points de dégâts (énergie = 4) pour le reste de la partie.

RAPPEL :

En mode Bataille entre équipages, le vainqueur du Davy Back Fight vole un membre d'équipage au perdant et pioche une carte d'attaque, de défense ou de faiblesse de son choix.

Le perdant ne perd que la moitié de son énergie (voir page 17).

LE MODE HISTOIRE

2 à 6 joueurs
30 à 60 minutes
Mode coopératif

Jouez en un contre un à 2 joueurs ou en mode coopératif à partir de 3 joueurs, dans l'équipage contre un maître du jeu.

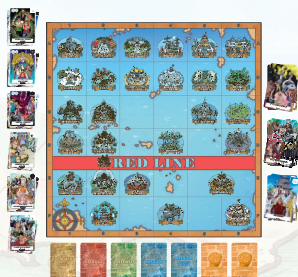
PRINCIPE DU JEU

Traversez le monde de One Piece et rendez-vous sur les îles désignées par les cartes Log Pose pour affronter vos adversaires, ou choisissez d'empêcher l'équipage de chapeau de paille de mener à bien son aventure.

Le joueur qui obtient le plus haut score sur un dé choisit son camp : équipage ou maître du jeu (*relancez en cas d'égalité*).

Si vous jouez à 5 ou 6 joueurs, 2 joueurs joueront les maîtres du jeu. Dans ce cas, ils effectueront un combat chacun. Chaque joueur de l'équipage effectuera un seul combat par tour sur l'île visitée.

MISE EN PLACE



Mélangez et placez les différentes cartes du jeu faces cachées autour du plateau :

- Les cartes **Personnages des Îles** devant les lettres correspondantes. Soit 6 tas (A, B, C, D, E, et F)
- Les cartes **Faiblesses, Défenses, Attaques**.
- Les cartes **Log Pose** et **Mission**, que vous divisez respectivement en 2 tas afin de séparer celles du Nouveau Monde des autres.
- Les cartes **Évènement mode Histoire** (dos jaune).
- Les cartes **Marine**, 7 grands **Corsaires** et **Supernovae**.

L'ÉQUIPAGE DE CHAPEAU DE PAILLE OU LE MAÎTRE DU JEU ?

- Pour 3 joueurs, 2 dans l'équipage de chapeau de paille, 1 maître du jeu.
- Pour 4 joueurs, 2 vs 2 ou 3 vs 1.
- Pour 5 joueurs, 3 dans l'équipage de chapeau de paille, 2 dans le rôle du maître du jeu.
- Pour 6 joueurs, 4 dans l'équipage, 2 en tant que maître du jeu.

CHAPEAU DE PAILLE :

- Piochez 5 cartes mission (hors Nouveau Monde).
- Piochez en plus 1 carte défense, 1 carte attaque et 1 carte faiblesse.
- Récupérez les membres de l'équipage de chapeau de paille du début de l'histoire (pas les cartes du Nouveau Monde), la fiche bateau et le jeton du bateau du Vogue Merry.
- Dès le tour 5 (lignes E et F), vous pourrez jouer avec les cartes du nouveau monde. Vous ne pourrez plus retourner dans la première partie du monde (lignes A, B, C et D) sauf pour libérer un membre d'équipage à Impel Down.

MAÎTRE DU JEU :

- Selon votre stratégie, placez sur les îles de votre choix les jetons suivants, face cachée : 2 Supernovae, 2 Corsaires, 3 Marines, 1 amiral, 2 boulets de canon.
- Lancer le dé de lettres et un dé 6 trois fois pour placer sur le plateau les 3 bateaux de la Marine -1, -2, -3.



- Vous pouvez ajouter les 2 autres jetons boulets de canon et le bateau de la Marine -4 pour plus de challenge.
- Vous pouvez mettre plusieurs jetons par île.
- À chaque combat, selon les Fluides de votre personnage : piochez une ou deux cartes Attaque, Défense, Faiblesse (voir P8).

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en 8 tours maximum, l'équipage visitera normalement 8 îles et le maître du jeu jouera lui aussi 8 tours sauf si l'un des 2 camps remporte la partie avant.

Sauf indications contraires, il y aura 4 tours dans la première partie de Grand Line et 4 dans le Nouveau Monde.

Les cartes événements « Plan machiavélique » et « Attaque d'un Empereur » ne peuvent être jouées que dans le Nouveau Monde.

DESCRIPTION D'UN TOUR TYPE

1. L'équipage de chapeau de paille pioche 2 cartes Log Pose et choisit de se rendre sur l'île de son choix. Remettez la carte non utilisée en bas de la pile.

(Dans le Nouveau Monde, l'équipage ne piochera qu'une seule carte et n'aura plus le choix.)

2. Piochez une carte faiblesse, défense ou attaque en arrivant sur la nouvelle île.

3. Sauf cas particulier, effectuez deux combats sur l'île. Si vous gagnez un combat, vous piochez une carte faiblesse, défense ou attaque.

Votre personnage retourne dans son équipage en gardant ses énergies perdues.

Si vous perdez un combat, vous retournez le personnage pendant 4 tours.

S'il y a un jeton sur l'île, vous devez le retourner une fois les deux combats gagnés et appliquer son effet.

4. Après chaque tour de l'équipage, le maître du jeu pioche une carte événement et applique son effet.

5. Le maître du jeu lance les dés positions à 3 reprises pour déplacer les bateaux de la Marine.

Si un bateau arrive sur l'île où se trouve le bateau de l'équipage de Chapeau de paille, un combat contre un Marine s'enclenche.

6. Passez au tour suivant.

NOUVEAU MONDE

Lorsque vous passez au Nouveau Monde, vous devez piocher 3 cartes missions Nouveau Monde, vous changez les membres d'équipage, le bateau et la fiche bateau avec l'équipage de Luffy du Nouveau Monde.

Les membres qui ne sont pas retournés récupèrent toutes leurs énergies au début du tour 5.

- Quand on est dans le Nouveau Monde, on ne peut pas revenir dans la première partie de Grand Line (ligne du plateau A, B, C et D).

- Si un de vos membres d'équipage est à Impel Down après le tour 4, laissez-le aussi au tour 5, il doit être libéré pour revenir avec toutes ses énergies dans l'équipage.

COMMENT GAGNER LA PARTIE ?

- Si l'équipage réussit 4 missions, il gagne la partie.
- Le maître du jeu remporte la partie si le nombre de membres d'équipage défaits lors des duels est supérieur au nombre de missions accomplies.

Par exemple :

- L'équipage a accompli 3 missions, mais à la fin du 8ème tour, il y a 4 membres d'équipage face cachée ou emprisonnés à Impel Down.

- À la fin du huitième tour, si l'équipage a accompli 2 missions et n'a perdu qu'un seul membre : l'équipage gagne.

- S'il y a autant de missions accomplies que de pirates vaincus, c'est le maître du jeu qui sera le vainqueur.

- Si tous les membres de l'équipage sont vaincus avant le huitième tour : le maître du jeu est déclaré vainqueur.

CAS PARTICULIERS :

- Si vous perdez un combat contre un Marine, votre personnage est emprisonné à Impel Down.

- Vous devez utiliser des membres distincts dans les différents combats d'un même tour.

- Si vous avez une mission sur l'île où vous vous rendez et que vous perdez un des combats, vous pouvez en tenter un troisième.

- Si vous jouez à 4 ou 5, faites 3 combats sur chaque île à 3 vs 1 ou 3 vs 2 (*Uniquement 2 combats sur Zo*). À 4 joueurs dans l'équipage, le 4e joueur fera le 1er combat lors du tour suivant.

- Si un bateau de la Marine est déjà sur l'île où vous décidez de vous rendre, vous devez affronter un membre de la Marine avant d'effectuer les combats de l'île.

- Les joueurs de l'équipage décident quel personnage fera le combat et un des joueurs de l'équipage affronte le personnage de la Marine pioché. Si le membre d'équipage perd le combat, il est alors arrêté et conduit à la prison d'Impel Down.

EXEMPLE D'UN TOUR MODE HISTOIRE

L'équipage pioche les 2 cartes Log Pose : Shells Town (A-1) et Thriller Bark (D-6). Après avoir examiné les 5 cartes mission reçues en début de partie, l'équipage décide de se rendre à Thriller Bark.

À son arrivée sur l'île, l'équipage choisit de piocher une carte Attaque. Comme il n'y a ni jeton ni navire de la Marine sur cette île, ils peuvent directement engager les combats.

Le Maître du jeu prend toutes les cartes personnages des îles de la ligne D et récupère les 2 premières cartes personnages de l'île Thriller Bark (D-6): Hogback et Moria. Pour réussir sa mission, l'équipage doit remporter deux combats, dont obligatoirement celui contre Moria. En cas de défaite lors d'un combat, un troisième combat peut être organisé.

Note :

- Si un navire de la Marine avait été présent, un combat contre un membre de la Marine aurait dû avoir lieu en premier. Ensuite, les deux combats liés à l'île auraient été effectués.

- Si un jeton avait été présent, il aurait dû être retourné uniquement en cas de deux victoires contre les personnages de l'île.

- Si le jeton retourné est un Corsaire, Supernovae ou Marine, faites alors un combat supplémentaire.

RÉSOLUTION DU PREMIER COMBAT :

Le 1er joueur de l'équipage envoie Sanji pour combattre Hogback.



Hogback ne maîtrise aucun Fluide. Le maître du jeu peut donc choisir librement une carte d'un des 3 decks. (Voir page 8)



Il pioche une carte défense «Contre Fluide Offensif». Cependant, Hogback, ne maîtrisant pas le Fluide Offensif (indiqué sur les cartes par ) , il ne pourra pas l'utiliser.

Sanji démarre le combat, car il a une initiative  de 9 et Hogback 6, il lance les 4 dés d'attaque et fait (4, 5, 5 et 6).

La capacité 1 de Sanji lui permet de faire perdre 2 énergies par dé supérieur ou égal à 3.

Hogback perd donc 8 énergies, il en a 7, il perd donc le combat.

Le joueur de l'équipage choisit de piocher une carte défense en récompense du combat gagné.

RÉSOLUTION DU SECOND COMBAT

Le second combat oppose Luffy à Gecko Moria. La victoire de Luffy à ce combat est une condition nécessaire pour remporter la mission.



Luffy pioche une carte Faiblesse et gagne le combat, mais perd 5 énergies dans la bataille.

Ces points doivent être conservés durant la suite de la partie, sauf si, au début d'un tour, Chopper fait le choix de lui régénérer 5 énergies grâce à sa capacité 2.

À savoir : si Luffy avait perdu le combat, Chopper n'aurait pas pu le soigner. La carte de Luffy aurait alors été retournée pendant 4 tours.

Pour matérialiser cette pénalité, placez un jeton 4 tours sur la carte retournée de Luffy. Au bout de 4 tours, il revient avec toutes ses énergies.

Le tour de l'équipage est terminé, et c'est au tour du maître du jeu de relancer 3 fois le dé de lettre et le dé 6 pour replacer les 3 navires de la Marine.

Pour le moment, aucun bateau de la Marine ne croise celui de l'équipage.

Il pioche ensuite une carte Événement et applique son effet.

Le nouveau tour de l'équipage débute.

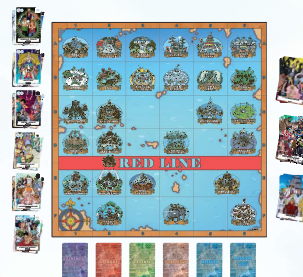
LE MODE BATAILLE ENTRE EQUIPAGES

Choisissez votre équipage et affrontez vos adversaires.

LES 12 ÉQUIPAGES JOUABLES :

Big Mom, Cent Bêtes (Kaido), Barbe Blanche, Barbe Noire, Germa 66, la Don Quijote Family, Baroque Works, le CP9, l'équipage de Moria, l'Armée Révolutionnaire, l'équipage de Chapeau de Paille (Nouveau Monde) et la Marine (uniquement 7 cartes, voir point 3).

MISE EN PLACE



1. Mélangez et placez les différentes cartes du jeu face cachée autour du plateau :

- Les cartes **Personnages des Îles** devant les lettres correspondantes (soit 6 tas A, B, C, D, E, et F)
- Les cartes **Faiblesse, Défense, Attaque**.
- Les cartes **Mission et Mission Nouveau Monde**.
- Les cartes **Événement Mode Bataille entre Équipages** (dos violet).
- Les cartes **Marine, 7 grands Corsaires et Supernovae**. (7 cartes si un joueur prend cet équipage, voir point 3)

2. À l'exception du Pyro-fruit, qui doit être placé face visible en E5, mélangez les 28 Jetons AVENTURE et placez-les au hasard, face cachée, sur chacune des îles du plateau.

À savoir : un Jeton AVENTURE doit également être positionné en E6.

3. Chaque joueur choisit son équipage, récupère ses cartes personnages qu'il place devant lui (voir page 2), son jeton bateau sur socle, sa fiche bateau correspondante et les 7 drapeaux de son équipage (indiqué en haut à gauche de la fiche bateau).

2 à 6 joueurs / 45 à 90 minutes
Chacun pour soi

- Référez-vous aux équipages pour choisir. (Dernière page des règles du jeu).

- Si vous choisissez la Marine, piochez au hasard 7 cartes personnages Marine et prenez le navire de la Marine n° 4.

4. Chaque joueur pioche 1 carte attaque, 1 carte faiblesse, 1 carte défense et 4 cartes missions qu'il garde secrètes.

5. Mélangez les cartes Log Pose et Log Pose Nouveau Monde et distribuez-en 2 à chaque joueur face cachée.

Chaque joueur en choisit une carte et place son navire sur l'île indiquée. Rangez les cartes Log Pose dans la boîte, vous n'en aurez plus besoin.

6. Enfin, lancez les dés pour placer les 3 bateaux de la Marines (N° 1, N° 2 et N° 3). Si un bateau Marine arrive sur une île où est situé un joueur, il devra débiter son tour de jeu par un combat contre un Marine, pour pouvoir continuer ses actions de tour.

7. Choisissez qui commence. Vous pouvez lancer les dés ou faire un pierre/feuille/ciseaux pour définir qui commence.

LA PARTIE VA SE DEROULER EN 5, 7 OU 10 TOURS DE JEU

Choisissez au début de la partie si vous voulez faire 5, 7 ou 10 tours selon le temps que vous avez.

Ne faites pas plus de 7 tours si vous jouez à plus de 4 joueurs.

Le gagnant est celui qui obtient le plus de Points de Victoire en fin de partie.

4 MOYENS DE GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE :

- 1 - Lorsque vous gagnez un combat, vous obtenez le nombre de PV  du personnage. Conservez les cartes des vaincus ou prenez le nombre de jetons correspondant.
- 2 - Gagnez des PV en accomplissant vos missions (conservez les cartes de missions accomplies).
- 3 - Gagnez des PV grâce aux trésors récupérés durant la partie (les jetons sont à placer sur les emplacements correspondant sur la fiche bateau).
- 4 - Au début de votre tour, gagnez 10 PV par île que vous contrôlez (prenez les jetons de victoire).

Si vous avez récupéré un membre d'équipage adverse, vous comptabiliserez ses PV seulement en fin de partie. Pour les Marines, il faudra compter les Points de Victoire de tous les prisonniers d'Impel Down.

DESCRIPTION D'UN TOUR TYPE

1. Pour déplacer votre bateau, deux options sont possibles :

- Lancez le dé lettres et un dé à 6 faces, puis allez sur l'île indiquée par les coordonnées. Une fois arrivé à destination, vous pouvez vous déplacer d'une case supplémentaire (l'une des 9 autour de votre case d'arrivée).

Ne lancez pas les dés, vous pouvez choisir de vous déplacer d'une case autour de votre position actuelle (9 cases autour ou de rester où vous êtes).

2. Prenez une carte Faiblesse, Défense ou Attaque en arrivant sur une nouvelle île.

3. Sauf indication contraire, ne faites qu'un seul duel sur l'île. Le joueur à votre droite vous affronte avec la carte personnage piochée. Chaque personnage de l'île pioche une carte Attaque, Défense ou Faiblesse, selon le choix du joueur assis à votre droite, ou 2 cartes s'il a 2 Fluides (voir page 8).

Si vous perdez un duel, retournez le personnage pendant 2 tours.

Si vous gagnez un duel, choisissez une carte Faiblesse, Défense ou Attaque.

4. En cas de victoire, vous pouvez décider de contrôler l'île en y laissant le personnage qui vient de faire le duel. Pour ce faire, placez le jeton coordonné de l'île correspondant sur la carte du personnage et l'un de vos jetons drapeau sur l'île.

5. Uniquement en cas de victoire, retournez le jeton de l'île et appliquez ses effets.

Si c'est un jeton Corsaire, Supernovae ou Marine, faites un second combat contre le joueur à votre droite, qui devra tirer une carte personnage dans le bon paquet de carte.

En cas de défaite, retournez votre personnage pendant 2 tours.

6. C'est au tour du joueur suivant.

LES TOURS PAIRS :

Au début des tours 2, 4, 6 et 8 :

- Chaque joueur piochera une carte événement et appliquera ses effets avant de faire son tour (sauf contre-indication de la carte événement).

- Lancez les dés, puis déplacez les 3 bateaux Marine. Si un bateau arrive sur une île où est situé un joueur: celui-ci devra

débuter son tour de jeu par un combat contre un Marine. Ce dernier sera tiré dans le paquet de carte correspondant et joué par le joueur à votre droite.

- Le tour se déroule par la suite de manière normale (tout en appliquant les effets des cartes événements).

POINTS IMPORTANTS :

- Si vous perdez un combat contre un Marine, votre personnage est emprisonné à Impel Down.

- Vous ne pouvez pas faire combattre le même personnage deux fois dans le même tour.

- Certaines missions demandent de faire deux combats sur l'île pour être validées.

- Si vous perdez votre combat sur l'île, retournez la carte de votre personnage pendant 2 tours. Vous ne pouvez engager un deuxième combat que si vous possédez la carte de mission de l'île.

- Si l'île a été conquise avant votre arrivée, votre mission devient impossible. Cependant, vous pouvez la voler au joueur qui la possède en y déposant votre drapeau et le jeton de coordonnées de l'île sur la carte du personnage qui a vaincu son gardien.

- Si un bateau de la Marine est déjà sur l'île où vous décidez de vous rendre, vous devez affronter un membre de la Marine avant d'effectuer le ou les combats de l'île.

- Si un bateau de la Marine arrive sur une île occupée, un combat s'effectue entre un membre de la Marine et le membre resté sur l'île qui aura récupéré toutes ses énergies.

- En cas de défaite de la Marine, le navire sera repositionné sur une base de la Marine.

- En cas de défaite du membre d'équipage, il est envoyé à la prison d'Impel Down et le drapeau pirate de l'île retiré.

- En cas de victoire lors du 1er combat ou de l'accomplissement de la mission : Placez un jeton drapeau de votre équipage sur l'île et laissez un membre d'équipage pour la protéger. Retournez alors la carte du personnage qui a gagné son combat et posez dessus le jeton coordonnées de l'île correspondant.

- Au début de chaque tour, vous gagnez 10 points de victoire par drapeau de votre équipage présent sur les îles du plateau (pour conquérir une île et y laisser un membre de votre équipage, votre équipage doit être composé d'au moins 2 membres).

Faites un Davy Back Fight pour recruter d'autres membres ou récupérez minimum un de vos membres resté sur une de vos îles si c'est le cas.

- Aucune des bases de la Marine ne peut être contrôlée par les joueurs (Enies Lobby, Impel Down, Marine Ford, New Marine Ford).

COMBATS ENTRE EQUIPAGE

- Si vous allez sur une île occupée par un autre équipage, vous devez affronter le membre d'équipage laissé par l'autre joueur (qui a récupéré toute son énergie).

En cas de victoire vous récupérez l'île et le membre vaincu est votre prisonnier (vous ne pouvez pas l'utiliser en combat et l'autre équipage devra vous affronter en Davy Back Fight pour le récupérer).

Retirez le jeton drapeau adverse et remplacez-le par le vôtre. Vous devez laisser votre membre d'équipage qui vient de remporter le combat pour protéger l'île.

En cas de défaite de l'équipage qui attaque l'île occupée par un autre joueur, votre membre est retourné 2 tours, vous devez partir de l'île puis passer votre tour.

- Si vous vous rendez sur une île où est situé un navire adverse. Deux choix s'offrent à vous :

- Effectuez un combat entre membres d'équipage. Le gagnant récupère 1 jeton trésor adverse, et prend en jetons de victoire les points correspondants du membre vaincu.

- Effectuez un Davy Back Fight

LES DAVY BACK FIGHT :

Les Davy Back Fight vous permettent d'obtenir plus de pirates dans votre équipage ou de libérer un membre retenu prisonnier par un autre équipage. C'est la clé de la réussite pour augmenter vos chances de remporter la partie.

Les 2 capitaines s'affrontent. Le gagnant récupère un membre de l'équipage adverse de son choix pour l'ajouter à son équipage (il pourra l'utiliser en combat ou récupérer un membre de son équipage capturé).

DANS LES 2 CAS :

- Le nouveau membre intègre son nouvel équipage avec toute son énergie.

- Le capitaine perdant retourne dans son équipage avec la moitié de son énergie.

- Déclencher un Davy Back Fight équivaut à effectuer son tour, qui s'achève donc à la fin du combat.

- Un délai de 2 tours doit être respecté avant de réattaquer le même capitaine.

- Un nouveau Davy Back Fight contre un autre joueur peut être déclenché dès le tour suivant.

ACTIONS POSSIBLES AU DEBUT DE VOTRE TOUR :

1. Prenez 10 points par îles que vous contrôlez.

2. Au début des tours 2, 4, 6 et 8, un joueur tire une carte événement et un joueur déplace les 3 bateaux Marine (lancez 3 fois le dé de lettres et le dé de 6).

3. Jouez vos cartes attaque ou défense à jouer en début de tour.

4. Envoyez un membre de votre équipage à Impel Down (voir page 4) pour libérer le ou les prisonniers de votre équipage, puis terminez le tour.

5. Déplacez-vous (si votre bateau n'est pas immobilisé ou ne doit pas être réparé pendant 1 tour à Water Seven) en lançant les dés, ou allez sur une case adjacente à celle où vous êtes (9 autour). Vous pouvez aussi choisir de rester sur place pour tenter de conquérir l'île.

6. Utilisez la capacité de votre bateau.

7. Si vous aviez un personnage retourné (qui a perdu un combat), changez le jeton 2 tours par 1 tour.

FIN DE PARTIE

Une fois que tous les joueurs ont effectué le nombre de tours fixé en début de partie (5, 7 ou 10 tours), la partie se termine, tout le monde compte ses points (missions, personnages vaincus, points des îles et vos trésors gagnés).

Le joueur qui obtient le plus de Points de Victoire remporte la partie.

EXEMPLE D'UN TOUR COMPLET

Votre lancer de dés vous amène au Colisée en E-5, mais un bateau de la Marine est déjà présent sur l'île. Vous décidez donc d'aller une case plus loin en E-6 à Dressrosa, car vous possédez la carte mission de cette île. Vous pourrez donc remporter les points de victoire de la mission et planter votre drapeau d'équipage en cas de victoire.

Aucun équipage n'a encore conquis Dressrosa, il y a donc un jeton à récupérer sur l'île.

Pour réaliser votre mission, vous devez vaincre Doflamingo (dans les 2 modes de jeu) ainsi qu'un autre membre de son équipage.

À savoir : Vous auriez pu choisir de ne pas faire la carte mission et conquérir l'île et son jeton en un seul combat.

Le joueur à votre droite sera votre adversaire. Il prend la pile de cartes îles en E qu'il fait défiler jusqu'à la 1re carte Dressrosa : Fujitora.

Vous choisissez Zoro pour cet affrontement, à qui il reste 9 énergies (il en a perdues sur les îles précédentes).



Avant le combat, votre adversaire pioche deux cartes (Fujitora possède le Fluide Offensif et le Fluide Perceptif).

Les cartes piochées sont : Une carte Attaque « Fluide Royal » (qu'il ne pourra pas jouer) et une carte Défense « Fluide Perceptif ».

RÉSOLUTION DU PREMIER COMBAT :

TOUR 1 :

Fujitora démarre le combat, car il a 17 et Zoro 13, mais Zoro pose une carte Faiblesse « Chaîne en Granit Marin » (à jouer avant l'attaque adverse), car Fujitora a cette faiblesse.

Fujitora ne pourra plus se servir de ses capacités 1 et 2 pendant 1 tour. Il lance ses 6 dés et devra obtenir minimum 5 par dé (la défense de Zoro est de 5).

Le résultat des dés est : 1, 2, 3, 5, 5 et 6. Zoro perd donc 3 énergies sur les dés 5, 5 et 6, Zoro n'a plus que 6 énergies (9-3).

Zoro lance alors ses 5 dés, le résultat est 1, 3, 3, 4 et 6, grâce à sa capacité 1 le résultat de son lancer est donc 3, 5, 5, 6, 6.

Avec sa capacité 2, il fait perdre 3 énergies par dé supérieur ou égal à 5 donc $4 \times 3 = 12$ énergies.

Fujitora joue sa carte Fluide Perceptif qui lui permet d'esquiver l'attaque de Zoro. Il ne perd pas d'énergie et met sa carte utilisée dans la défausse.

TOUR 2 :

Fujitora attaque avec ses capacités 1 et 2 restaurées. Il lance alors ses 6 dés et obtient le résultat 1, 1, 3, 4, 6, 6.

Sa capacité 1 lui permet de réduire de 2 la défense de Zoro, qui passe de 5 à 3. Sa capacité 2 lui permet de faire perdre 3 énergies à son ennemi par dé dont le résultat est égal à 1, 3, 4 et 5.

Fujitora fait donc perdre à Zoro : 3 énergies sur ses dés 1, 1, 3 et 4 ($4 \times 3 = 12$ énergies) et 1 + 1 énergies supplémentaires sur ses dés 6 (6-14).

Zoro perd le premier combat face à Fujitora, qui est un Marine. Zoro est donc emprisonné à Impel Down.

À savoir :

- En cas de défaite contre un pirate de l'île, il aurait retourné sa carte pendant 2 tours avant de revenir avec toutes ses énergies.

- Luffy ou un autre membre devra remporter 2 combats à Impel Down lors d'un prochain tour pour le libérer.

Vous avez la carte mission Dressrosa, vous pouvez donc tenter un deuxième combat.

Votre adversaire tire la carte Dressrosa suivante (dans le paquet de cartes E) : Doflamingo.

Le joueur choisit d'envoyer Luffy pour affronter Doflamingo (il lui reste 12 énergies, car il en a perdu lors des îles précédentes).

RÉSOLUTION DU SECOND COMBAT :

Doflamingo possède les 3 Fluides.

Avant le combat, votre adversaire pioche deux cartes :

- Une carte Attaque : « Fruit du démon éveillé ».

- Une carte Faiblesse : « Peur » (inutilisable, car Luffy ne possède pas cette faiblesse).

Luffy lance son dé de transformation et obtient 3, ce qui lui permet de prendre sa carte Transfo 3+ pour ce combat.

Il commence le combat, car il a 16, tandis que Doflamingo a 13.

Luffy fait le choix d'attaquer avec ses 6 dés et de conserver pour plus tard ses cartes Faiblesse, Attaque et Défense.



Le résultat de son lancer de dés est 1, 3, 4, 5, 5, 6, qui grâce à sa Capacité 1 devient : 2, 4, 5, 6, 6, 6.

Doflamingo se sert de sa Capacité 1 et demande à Luffy de relancer ses 6 dés.

Luffy attaque donc à nouveau, et le résultat de son lancer de dés est 3, 3, 4, 5, 5, 5, qui devient : 4, 4, 5, 6, 6, 6.

Doflamingo perd 18 énergies et le combat (17-18). Vous piochez une carte Faiblesse, Attaque ou Défense pour votre victoire.

Vous gagnez l'île, vous pouvez poser votre drapeau dessus et retourner son jeton.

Il s'agit d'un boulet de canon que vous positionnez sur votre fiche bateau (seuls les boulets d'un autre joueur peuvent être esquivés avec la capacité du bateau).

Vous conservez la carte du pirate vaincu, mais vous ne prenez pas les points de victoire de la mission, puisque Zoro a perdu le premier combat.

Luffy doit rester sur l'île. Retournez sa carte personnage et posez le jeton coordonnées de l'île E-6 dessus.

Au début de votre prochain tour, vous gagnerez 10 points supplémentaires par île contrôlée et vous pourrez tenter de valider votre mission en un seul combat, car vous avez déjà vaincu Doflamingo au tour précédent.

À savoir : le joueur pourra revenir sur l'île contrôlée pour échanger Luffy avec un autre membre ayant plus d'énergie. Il pourra par la suite se déplacer d'une case (9 autour) à proximité de E-6.

Vous avez donc remporté pendant votre tour, 13 points de victoire (carte Doflamingo).

Après les combats de l'île,

• **Mode histoire :** c'est au Maître du Jeu de déplacer les bateaux de la Marine.

• **Mode Batailles entre Équipes :** c'est au tour du joueur suivant. *À quoi sert le jeton amiral?

FAQ

N'hésitez pas à nous contacter pour toutes vos questions :
contact@topi-games.com

• À quoi sert le jeton amiral ?

Le jeton amiral permet d'affronter un des amiraux au hasard, ils sont indiqués au dos de la règle (Akainu, Fujitora, Kizaru ou Aokiji).

• Peut-on utiliser deux fois le même personnage pour des combats d'affilés ?

Non, on ne peut pas réutiliser un membre de son équipage qui vient de faire un combat dans ce même tour. A vous de bien choisir les personnages à envoyer en fonction des différents combats pouvant intervenir durant votre tour de jeu.

Sur Impel Down, on effectue les deux combats avec le même personnage (P4).

• Comment s'utilise la carte renfort et comment se déroulent les combats à plusieurs personnages ?

La carte renfort vous permet d'affronter le même personnage avec plusieurs membres d'équipage. Cette carte ne peut être utilisée que par des joueurs, et non par des personnages des îles, des Marines, des Corsaires ou des Supernovae.

Pour faire un combat à plusieurs, vous devez suivre l'ordre des Initiatives. Votre adversaire doit désigner lequel de vos personnages il souhaite attaquer.

• Quelle est la différence entre : « Esquiver 1 dé d'attaque de votre choix lors de chaque attaque », et « Enlever 1 dé d'attaque pendant tout le combat. » ?

Esquiver = L'adversaire lance tous les dés et vous choisissez lequel vous voulez retirer.

Enlever = L'adversaire lance un dé en moins que prévu.

• Peut-on fuir un combat ?

Oui, vous pouvez fuir un combat. Cela vous évite que le personnage soit retourné pendant 2 ou 4 tours.

LISTE DES ÉQUIPAGES (MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES)

PERSONNAGE / ÉQUIPAGE	FR	EU	EP	V	W	U	Y
BARBE BLANCHE							
Barbe Blanche (Edward Newgate) - Empereur - Capitaine	x	x	x	22	7	6	22
Marco		x	x	15	5	5	17
Marco T2+		x	x	15	6	6	18
Portgas.D.Ace	x			13	4	5	15
Portgas.D.Ace T2+	x			13	6	5	16
Diamond Joz		x	x	12	5	5	15
Diamond Joz T2+		x	x	12	5	6	16
Vista		x	x	10	5	6	14
Blamenco		x	x	9	4	5	13
Izo		x	x	11	5	5	12
ÉQUIPAGE DES CENT BÊTES							
Kaido - Empereur - Capitaine	x	x	x	21	6	6	20
Kaido T3+ - Empereur - Capitaine	x	x	x	21	7	6	21
King		x	x	15	6	5	17
King T3+		x	x	15	6	6	18
Queen		x	x	14	5	5	17
Queen T3+		x	x	14	5	6	18
Jack		x	x	13	5	5	16
Jack T3+		x	x	13	6	6	17
Basil Hawkins				11	5	5	17
X Drake				11	4	4	15
X Drake T4+				11	5	5	16
Page One				11	3	4	14
Page One T3+				11	4	5	15
BIG MOM							
Big Mom (Charlotte Linlin) - Empereur - Capitaine	x	x	x	20	6	6	19
Big Mom T3+ (Charlotte Linlin) - Empereur - Capitaine	x	x	x	20	7	6	20
Charlotte Dent-de-Chien		x	x	15	6	6	17
Charlotte Dent-de-Chien T3+		x	x	15	7	6	18
Charlotte Slurp		x	x	12	5	5	15
Charlotte Smoothie		x	x	13	5	5	16
Charlotte Oven		x	x	9	5	5	16
Charlotte Daifuku		x	x	11	5	5	15
Charlotte Cracker		x	x	13	5	5	16
Charlotte Cracker T2+		x	x	13	6	6	17
BARBE NOIRE							
Barbe Noire (Marshall D. Teach) - Empereur - Capitaine		x	x	18	6	6	19
Avalo Pizarro				11	4	4	16
Catarina Devon				11	4	5	14
Laffitte				10	4	5	15
Doc Q				10	3	4	11
Jesus Burgess		x	x	13	5	5	16
Shiliew				14	5	6	16
Vasco Shot				12	5	5	13
Van Auger				12	4	5	15
Sanjuan Wolf				13	4	4	14
CHAPEAU DE PAILLE NOUVEAU MONDE							
Monkey.D.Luffy - Capitaine	x	x	x	16	4	4	16
Monkey.D.Luffy T2+ - Capitaine	x	x	x	16	5	5	17
Monkey.D.Luffy T3+ - Capitaine	x	x	x	16	6	5	18
Monkey.D.Luffy T5+ Capitaine	x	x	x	16	7	6	19
Roronoa Zoro		x	x	13	5	5	17
Usopp			x	6	3	4	11
Nami				4	3	4	12
Sanji		x	x	11	5	5	15
Tony-Tony Chopper				8	3	3	9
Tony-Tony Chopper 2+				8	4	4	12
Tony-Tony Chopper 3+				8	4	4	14
Tony-Tony Chopper 5+				8	5	5	16
Nico Robin				7	4	4	14
Franky				9	4	4	15
Franky T3+				9	5	5	16
Brook				7	4	4	13
CHAPEAU DE PAILLE							
Monkey.D.Luffy - Capitaine				11	4	4	11
Monkey.D.Luffy T3+ - Capitaine				11	5	5	13
Roronoa Zoro				10	4	4	11
Usopp				2	3	3	6
Sogeking T3+				5	4	3	9
Nami				3	3	3	6
Sanji				9	4	4	10
Tony-Tony Chopper				5	2	3	5
Tony-Tony Chopper 2+				5	3	3	7
Tony-Tony Chopper 3+				5	4	4	8
Tony-Tony Chopper 5+				5	4	5	10
Nico Robin				6	3	3	8
Franky				7	4	4	9
Brook				5	3	3	7
ARMÉE RÉVOLUTIONNAIRE							
Monkey.D.Dragon - Chef de l'Armée Révolutionnaire	x	x	x	21	7	6	20
Sabo		x	x	15	5	5	18
Sabo T4+		x	x	15	5	6	18
Corbeau				11	6	5	16
Emorio Ivankov				12	5	5	15

PERSONNAGE / ÉQUIPAGE	FR	EU	EP	V	W	U	Y
Belo Betty				8	4	5	15
Lindbergh				11	4	4	11
Morley				11	5	5	14
Inazuma				9	3	4	9
DOFLAMINGO							
Don Quijote DoFlamingo - Capitaine	x	x	x	13	6	5	17
Dellinger				9	5	5	13
Diamante		x	x	10	4	5	15
Pica		x	x	10	5	5	14
Pica T4+		x	x	10	5	6	15
Vergo		x	x	10	5	5	17
Sugar				11	1	3	8
Trébol		x	x	9	3	4	11
Monet				10	3	4	13
CP9							
Rob Lucci		x	x	11	4	5	15
Rob Lucci T3+		x	x	11	5	5	16
Kaku				9	4	4	13
Kaku T3+		x	x	9	5	5	14
Jabura		x	x	8	4	4	12
Jabura T4+		x	x	8	4	4	13
Kumadori		x	x	7	4	3	11
Blueno		x	x	7	4	4	11
Kalifa		x	x	6	3	3	10
Fukuro				6	3	3	9
GERMA 66							
Vinsmoke Judge - Dirigent				12	5	5	16
Vinsmoke Reiju				10	5	4	13
Vinsmoke Niji				10	5	5	15
Vinsmoke Ichiji				10	5	5	16
Vinsmoke Yonji				10	4	5	14
GECKO MORIA							
Oz				12	5	5	15
Ryuma				12	4	5	13
Gecko Moria - Capitaine				9	4	5	13
Perona				8	2	4	8
Absalom				6	3	4	5
Hogback				6	3	3	7
BAROQUE WORKS							
Crocodile - Capitaine				10	4	4	14
Das Bones				8	3	4	9
Bentham				7	3	3	7
Zala				5	3	3	8
Galdino				5	3	4	6
Drophy				5	3	3	6
Babe				5	3	4	7
MARINE							
Monkey.D.Garp - Vice Amiral		x	x	20	7	6	20
Sengoku - Amiral en chef	x	x	x	20	6	6	19
Sengoku T3+ - Amiral en chef	x	x	x	20	7	6	20
Akainu - Amiral		x	x	19	6	6	19
Aokiji - Amiral		x	x	18	6	6	18
Kizaru - Amiral		x	x	17	6	6	17
Hina		x	x	8	4	5	14
Sentomaru		x	x	11	5	5	15
Tashigi		x	x	7	4	4	10
Smoker - Vice Amiral		x	x	8	5	5	14
Fujitora - Amiral		x	x	17	6	6	17
Kobay				8	4	4	14
Pacifista				9	4	5	11
Strawberry - Vice Amiral		x	x	8	4	5	14
Doberman - Vice Amiral		x	x	8	4	5	13
Momonga - Vice Amiral		x	x	8	4	5	14
Hermep		x	x	7	3	4	11
7 CORSAIRES							
Dracule Mihawk - Capitaine		x	x	15	6	6	17
Boa Hancock - Capitaine	x	x	x	11	5	5	16
Don Quijote DoFlamingo - Capitaine	x	x	x	13	6	5	17
Bartholomew Kuma - Capitaine				11	5	5	16
Jinbe - Capitaine		x	x	13	5	5	16
Crocodile - Capitaine				10	4	4	14
Gecko Moria - Capitaine				9	4	5	13
SUPERNOVAE							
Eustass Kidd - Capitaine	x			13	5	5	17
Urouge - Capitaine				9	5	5	16
Basil Hawkins - Capitaine				11	5	5	17
Scratchmen Apoo - Capitaine				10	5	5	16
X Drake - Capitaine				11	4	4	15
X Drake T4+ - Capitaine				11	5	5	16
Capone Bege - Capitaine				10	4	5	16
Capone Bege T4+ - Capitaine				10	5	5	17
Killer				11	4	5	15
Trafalgar Law - Capitaine		x	x	12	5	5	17
Jewelry Bonney - Capitaine				7	2	4	15