

PARTEZ À LA CONQUÊTE DES ÎLES



ONE PIECE

- ADVENTURE ISLAND -

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 CONNAIT 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 AU CHAPEAU DE PAILLE DANS LE 1ER MODE DE JEU, LE MODE HISTOIRE, OU CHOISISSEZ UN ÉQUIPAGE DE PIRATES ET PARTEZ À LA CONQUÊTE DES NOMBREUSES ÎLES DU MONDE DE ONE PIECE FACE AUX AUTRES JOUEURS QUI SERONT PRÊTS À TOUT POUR ATTAQUER VOTRE NAVIRE ET VOUS AFFRONTENT AU DAVY BACK FIGHT.



SOMMAIRE

LE PLATEAU.....	P 4 - 5
LISTE DES PERSONNAGES DE 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 - 15
LE MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES.....	P 16 - 19
LISTE DES ÉQUIPAGES POUR LE MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGE.....	P 20

LES 2 MODES DE JEU

AVANT DE JOUER, CHOISISSEZ SOIT LE MODE HISTOIRE SOIT LE MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGE.

LE MODE HISTOIRE

2 à 6 joueurs — 8+ — 30 à 60 minutes — mode coopératif

Jouez à plusieurs l'équipage de Luffy en mode coopératif contre un ou deux joueur(s) maître(s) du jeu qui utiliseront la Marine et les ennemis des différentes îles pour tenter d'éliminer tout l'équipage.

Revivez toutes les meilleures aventures de l'équipage au chapeau de paille.

Pour gagner, l'équipage doit réaliser 4 missions, il doit se rendre sur des îles avec les cartes Log Pose et gagner les combats contre les ennemis qui sont présents sur ces îles.

Rempportez la partie face au(x) maître(s) du jeu qui, pour gagner la partie, devra battre tous les membres de votre équipage. Au bout de 8 tours, si l'équipage a plus de personnages retournés (combats perdus) que de missions réalisées, c'est le maître du jeu qui gagne.



LE MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES

2 à 6 joueurs — 8+ — 45 à 90 minutes — chacun pour soi

Chaque joueur choisit l'un des 12 équipages de Pirates pour toute la partie (voir liste des équipages page 20).

Il y a 4 moyens de gagner des points de victoire :

1 — Gagnez un combat et obtenez le nombre de points de victoire du personnage vaincu

2 — Gagnez des points de victoire à l'aide des cartes missions en gagnant un combat contre un pirate de l'île visitée

3 — Gagnez des points de victoire grâce aux jetons que vous gagnez sur les îles

4 — Gagnez 10 points de victoire par île que vous contrôlez au début de votre tour (vous y avez mis votre drapeau lors des tours précédent)

La partie se termine au bout de 5, 7 ou 10 tours de jeu. Le gagnant est celui qui obtient le plus de points de victoire en fin de partie.



LE PLATEAU

Chaque île a des coordonnées (une lettre et un numéro).

La première île visitée par Luffy tout au début de ONE PIECE est Shelltown. Sur le plateau du jeu, cela correspond à la première coordonnée d'île : A-1. Cette coordonnée est également indiquée :

- sur la carte Log Pose
- au dos des cartes personnages des îles
- sur les cartes missions.



Les bases marine New Marine Ford, Marine Ford, Impel Down et Enies Lobby sont des QG de la marine, il ne sera pas possible d'y laisser son drapeau dans le mode Bataille entre équipages.



Après Red Line, vous entrez dans le Nouveau Monde en ligne E et F, les personnages des îles que vous allez affronter sont donc beaucoup plus puissants que ceux de la ligne A, B, C et D.

Pour le mode histoire, vous devrez donc jouer l'équipage au chapeau de paille du Nouveau Monde à partir du moment où vous vous rendez dans le Nouveau Monde dans le mode histoire.

BATEAUX MARINES :

Dans les 2 modes de jeu, placez les 3 bateaux de la Marine et affrontez-les lorsque vous les croiserez.

Lors de la mise en place, trier les 100 personnages des îles selon leurs lettres (A, B, C, D, E et F) et ranger les personnages des îles devant chaque lettre du plateau (voir mise en situation page 2).



RED LINE

LES DÉPLACEMENTS SUR LE PLATEAU :

Ils se font avec les cartes Log pose pour le mode histoire et avec le dé de lettre et de 6 pour le mode bataille entre équipages.

PERSONNAGES DES ÎLES

Vous trouverez en gras les personnages les plus fort sur chaque île.

- SHELLS TOWN (A-1) : Morgan, HermeP, 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, Hannyabal, Sadi
- WATER SEVEN (C-5) : Lulu, Pauly, Iceberg
- 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 SABAODFY (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 PERSONNAGE

Il existe 2 types de cartes personnage :
les petites cartes, correspondante aux îles (liste page 5) et
les grandes cartes correspondant aux 12 équipages (liste page 20).
 Chaque carte personnage est composée de 9 éléments.



Carte équipage



Carte île

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 a 5 points d'attaque, il lancera 5 dés...



LA DÉFENSE que le personnage possède.

Règle d'or : L'attaquant doit faire un score supérieur ou égal à sa défense pour lui faire perdre une énergie.

Le personnage attaqué perd de base une énergie par dé d'attaque dont le résultat est supérieur ou égal à sa défense. Un personnage qui a une résistance de 4 perdra donc 1 énergie sur chaque dé d'attaque dont le score est supérieur ou égal à 4. Prenez en compte vos capacités 1 et 2 pour faire perdre plus d'énergies à votre adversaire pendant un combat.

LE NOMBRE D'ÉNERGIES

C'est le nombre de points de vie du personnage. Si vous avez reçu plus de dégâts (jetons énergies négatives) que ceux indiqués

sur votre carte personnage lors d'un combat, vous perdez le combat. Vous retournez alors votre carte personnage pendant 4 tours pour le mode histoire et 2 tours pour bataille entre équipages. Après chaque combat, vous conservez vos énergies perdues sur votre personnage.



Tour 4

Tour 2

LES DIFFÉRENTS TYPES DE FLUIDES

Il en existe trois sortes :

Le Fluide Offensif, le Fluide Perceptif et le Fluide Royal que seuls les personnages les plus puissants de ONE PIECE possèdent.

Le Fluide de votre personnage vous permet d'utiliser les cartes défense, faiblesse et attaque correspondantes au même Fluide.

Par exemple, si le symbole Fluide Royal est présent sur votre carte personnage, vous pouvez alors utiliser une carte comportant un symbole Fluide Royal sinon vous ne pouvez pas jouer cette carte Fluide pendant le combat.



LES CAPACITÉS DU PERSONNAGE

Elles seront à utiliser lors de l'attaque d'un personnage pour améliorer sa défense ou son attaque.

Ces capacités sont par exemple :

- faire perdre à l'ennemi plusieurs énergies par dé (chaque dé supérieur ou égal à 4 fait perdre 3 énergies à votre adversaire, quelle que soit sa défense).
- Sur chaque 1, 3 et 6, votre ennemi perd 2 énergies, quelle que soit sa défense
- Empêcher le joueur d'utiliser sa capacité 1.
- Relancez plusieurs dés d'attaque
- Enlevez des dés d'attaque à votre ennemi pendant tous le combat.
- Esquivez 2 dés d'attaques adverses lors de chaque attaque
- Plus 1 au résultat de chacun de vos dés d'attaque pendant tous le combat
- Moins 1 sur la défense de votre adversaire
- Volez des points de victoire à l'équipage



LE POINT FAIBLE DU PERSONNAGE

Chaque personnage a un ou plusieurs points faibles. Lors du combat, utilisez une de vos cartes faiblesse si le personnage qui vous attaque ou que vous attaquez a ce point faible uniquement. Ces cartes faiblesses vont vous aider à gagner plus facilement le combat si votre adversaire est plus fort que votre personnage. Contre Luffy par exemple, seules les cartes faiblesses Granit marin et Gourmandise fonctionnent.

LA TRANSFORMATION

Au début du combat, lancez un dé et si le résultat est supérieur ou égal à votre transformation, jouez la carte de votre personnage transformé. Il sera plus fort pendant le combat (voir liste page 20 pour savoir si votre personnage se transforme). Après chaque combat, votre personnage reprend sa forme non transformée et il conserve les points perdus pendant le combat. De tous les équipages, seuls Luffy et Tony-Tony Chopper ont plus d'une carte transformation.



LES AUTRES TYPES DE CARTES

Vous démarrez la partie avec une carte attaque, une carte défense et une carte faiblesse. Vous gagnez en plus une carte de votre choix (attaque, défense ou faiblesse) pour chaque combat gagné et lorsque vous arrivez sur une île. Vous ne pouvez pas avoir plus de 6 cartes attaque, défense et faiblesse en main, si c'est le cas, défaussez-en autant que nécessaire.

LES CARTES PERSONNAGES DES ÎLES

Il y a plus d'une centaine de personnages présents sur les îles (liste page 5). Lorsqu'un équipage arrive sur une île du plateau, le maître du jeu pour le mode histoire ou le joueur situé à votre droite pour le 2e mode va piocher dans la pile Personnages les adversaires que vous allez combattre sur l'île.

Au dos des cartes personnages des îles se trouvent en haut les coordonnées de l'île où Luffy et son équipage les rencontrent dans la saga et en bas du dos de carte se trouve le nom de l'île.

Par exemple, l'île où vous êtes envoyé par les cartes Log Pose dans le mode histoire ou par les dés dans le mode bataille entre équipages est Royaume d'Alabasta, en B3 sur le plateau. Le joueur à votre droite va prendre les 20 cartes personnages des îles de la ligne B faces cachées et va sortir la première carte Royaume d'Alabasta qui vient lorsqu'il fait défiler les cartes de dos. Si vous êtes 2 joueurs dans l'équipage de Luffy, piochez à nouveau une carte personnages des îles Royaume d'Alabasta (mode 1).

Chaque personnage des îles pioche une carte attaque, défense ou faiblesse selon le choix du maître du jeu pour le mode histoire ou selon le choix du joueur de droite pour le mode bataille entre équipages (à utiliser pendant le combat). Si le pirate des îles n'a aucun Fluide, le joueur pioche alors une carte de son choix parmi les cartes attaque, défense et faiblesse. Si la carte ne peut être jouée par le pirate (par exemple une carte concernant un équipage ou un Fluide qu'il n'a pas, la carte est perdue, le pirate n'en pioche pas une autre). Par contre si le personnage de l'île a un Fluide, il va alors piocher une carte défense s'il a le Fluide Perceptif, une carte attaque s'il a le Fluide Offensif et une carte de son choix parmi les 3 s'il a le Fluide Royal.



Si le pirate des îles possède 2 Fluides, il piochera 2 cartes, une carte par Fluide possédé. S'il a les 3 Fluides, il piochera alors 2 cartes de son choix (il est possible alors de piocher 2 cartes dans la même pile).

LES GRANDES CARTES PERSONNAGES

Les cartes Marine, Supernovae et 7 corsaires sont à jouer dans le mode histoire et dans le mode bataille entre équipages.

En plus, il y a 12 équipages en grandes cartes pour le mode 2 (voir liste page 20).

Il y a 2 équipages de Luffy (les chapeaux de paille) qui ne seront joués que dans le mode de jeu histoire. Cela correspond à l'équipage de Luffy au début de la saga, vous jouerez l'équipage évolué (Nouveau Monde au recto) quand vous serez dans le Nouveau Monde (à jouer uniquement dans le Nouveau Monde pour le mode histoire seulement).

Dans le mode de jeu bataille entre équipages, prenez directement l'équipage de Luffy Nouveau Monde.

Vous ou les autres joueurs de la partie pouvez jouer en plus dans le mode bataille entre équipages, les équipages suivants de Big Mom, Kaido, Barbe Blanche, Barbe Noire, Germa 66, la Don Quijote Family, Baroque Works, le CP9, l'équipage de Moria, l'Armée Révolutionnaire, les 7 Corsaires et la Marine.

LES CARTES MISSIONS

Ces cartes correspondent aux aventures de Luffy lorsqu'il visite les îles dans ONE PIECE. Suivez ce qui est indiqué sur la carte selon votre mode de jeu.

Réalisez 4 missions pour gagner la partie dans le mode histoire et obtenez des points de victoire additionnels dans le mode bataille entre équipages en cas de réussite.

Gagnez 2 combats pour réaliser votre mission pour le mode histoire et un seul combat pour le mode bataille entre équipages.



Vous devez donc vous rendre sur l'île indiquée (par le Log Pose pour le mode histoire ou les dés pour le mode bataille entre équipages) et gagner un combat en faisant perdre toutes les énergies d'un personnage de l'île visitée pour le mode bataille entre équipages ou 2 combats pour le mode histoire. Chaque carte personnage rapporte des points de victoire lorsque le combat est gagné pour le mode bataille entre équipages uniquement.

Par exemple, vous devez gagner le combat contre Crocodile et un membre de son équipage pour réaliser votre mission dans le mode histoire.

Pour le mode bataille entre équipages, gagnez un seul combat contre un personnage de l'île visitée. Les cartes missions sont par exemple gagnez le combat à Skypiea contre Ener en B-1 ou Moria à Thriller Bark en D-6 ou encore Doflamingo à Dressrosa en E-6...

LES CARTES ÉVÉNEMENTS

Il en existe 2 sortes : celle du mode histoire ou celle du mode bataille entre équipages.

Pour le mode histoire (cartes dos jaune), le maître du jeu en pioche une après le tour de l'équipage et applique son effet immédiatement puis il déplace les 3 navires marine en lançant le dé de couleur et celui de 6, en cas de rencontre avec l'équipage un combat démarre contre un Marine.

Pour le mode bataille entre équipages (dos violet), chaque joueur pioche une carte événement au début de son tour 2, 4e, 6e et 8e selon le nombre de tours choisi pour la partie (5, 7 ou 10 tours). Appliquez l'effet puis lancez vos dés pour vous déplacer sauf indication contraire sur la carte. Par exemple, rendez-vous sur une île où se trouve un autre joueur et défiez-le au Davy Back Fight puis passez votre tour.

LES CARTES FAIBLESSE

Ces cartes sont à jouer au début du combat avant l'attaque adverse même si votre est inférieur à votre adversaire, vous la jouez avant son attaque. Elles servent à gagner plus



rapidement un combat en utilisant ces cartes sur les différents points faibles de vos adversaires. Jouez-les contre des personnages plus puissants que les vôtres pendant un combat et vous pourrez peut-être gagner.

Les faiblesses des personnages du jeu sont Orgueil, Trésor, Gourmandise, Naïveté, Peur et Granit marin (pour tous les utilisateurs de fruit du démon). Lors d'un combat, vous pouvez utiliser une carte faiblesse uniquement si votre adversaire possède cette faiblesse. Par exemple, les faiblesses de Luffy sont indiquées en bas de sa carte personnage (Granit marin et Gourmandise), vous ne pouvez jouer que ces 2 types de faiblesse contre Luffy lors d'un combat.

LES CARTES ATTAQUE

Ce sont des cartes à utiliser lors d'un combat. Voir au milieu de la carte pour savoir quand vous pouvez la jouer. Elles servent à faire perdre plus rapidement des énergies supplémentaires à vos adversaires. Elles sont à jouer soit : au début du combat, avant votre lancer de dés, après votre lancer de dés.

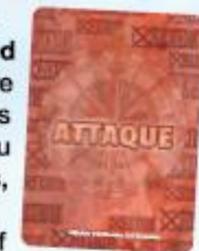
Pour pouvoir utiliser les cartes Fluide Offensif ou Fluide Royal, il faut que le personnage que vous jouez possède le même symbole que celui sur la carte FO pour Fluide Offensif et FR pour Fluide Royal.

LES CARTES DÉFENSE

Ce sont des cartes à utiliser lors d'un combat quand on vous attaque ou pendant votre tour. Voir au milieu de la carte pour savoir quand vous pouvez la jouer. Elles sont là pour protéger l'équipage ou votre personnage qui combat contre les ennemis.

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

Pour pouvoir utiliser les cartes Fluide Perceptif, il faut que le personnage possède le même symbole Fluide FP.



LES COMBATS

MODE HISTOIRE

Vous devez faire perdre toutes les énergies du personnage présent sur l'île visitée pour gagner le combat. Lorsque les joueurs de l'équipage de Luffy arrivent sur l'île indiquée par le Log Pose, le maître du jeu pioche 2 personnages de l'île visitée et des cartes en plus pour le combat (voir page 8).

Gagnez 2 combats sur l'île pour réaliser votre mission dans le mode histoire.

Si l'équipage doit réaliser une mission sur l'île et qu'ils perdent un des 2 combats, ils peuvent alors tenter un troisième combat seulement s'ils ont la carte mission de l'île visitée.

MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES

Pour remporter le combat dans le mode bataille entre équipages : vous devez faire perdre toutes les énergies du personnage présent sur l'île attaquée et vous réalisez ainsi votre mission pour ce mode de jeu.

Gagnez 1 seul combat contre les personnages de l'île pour poser votre drapeau. Conservez le personnage vaincu pour ses points de victoire.

3 RÈGLES D'OR LORS D'UN COMBAT :

1 — Vous pouvez jouer 5 cartes maximum par combat.

2 — Les cartes Fluide Perceptif peuvent contrer n'importe quelle carte dont les cartes contre et ne peuvent pas être contrées 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 au défenseur.

Par exemple, Crocodile fait perdre 3 énergies sur chaque dé dont le résultat est 1, 3 et 5. Il a 4 dés d'attaque, s'il ne fait que des 6 par dés soit 4 6, l'adversaire va perdre 4 énergies en tout soit 1 énergie par 6 quelque soit sa défense.

Par contre si les résultats par dé sont 1, 3, 5 et 6, l'adversaire va perdre 10 énergies en tout. 3 sur le 1, 3 sur le 3, 3 sur le 5 (capacité 2 de Crocodile et 1 énergie sur le 6).

En cas d'utilisation d'une carte faiblesse bloquant l'utilisation de la capacité 1 et 2 de l'attaquant, celui-ci fera perdre 1 énergie par dé sur chaque dé supérieur ou égal à la défense adverse.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT ENTRE 2 PERSONNAGES

Si un des personnages se transforme, il lance un dé de transformation au début du combat. S'il échoue, il garde sa forme 1, s'il réussit, il prend la carte correspondante à la transformation du personnage (voir les équipages en dernière page pour les personnages qui se transforment). Le personnage de l'île pioche une carte de son choix parmi les 3 catégories avant le début du combat. Si le personnage affronté possède 2 Fluides ou plus, il pioche alors 2 cartes de son choix (voir page 8).

1 — Celui qui a l'initiative (🎲) la plus élevée commence à attaquer.

Il regarde la faiblesse et la capacité 1 et 2 de son personnage et du joueur adverse. Celui qui attaque en second peut commencer par jouer une carte faiblesse ou défense.

2 — L'attaquant prend le nombre de dés indiqué en haut de sa carte (🎲) et les lance, ou il peut utiliser une carte attaque, défense, faiblesse afin d'améliorer son attaque au moment indiqué au centre de la carte.

3 — L'attaquant lance les dés dont le résultat devra être égal ou supérieur à la défense adverse et il prend en compte ses capacités 1 et 2 et celle de l'adversaire pour voir combien d'énergie l'ennemi va perdre lors de l'attaque, car ses capacités et celle de l'ennemi vont avoir un impact sur le nombre d'énergies perdues par le défenseur (voir capacité 1 et 2 page 6).

4 — Le défenseur prend les dégâts de l'attaque puis lance à son tour les dés ou joue ses cartes.

5 — les cartes peuvent se contrer entre elles pendant le combat, bien respecter le moment écrit au centre des cartes pour les utiliser. Par exemple, une carte contre peut être annulée par une carte Fluide Perceptif et une carte Fluide Offensif par une autre carte Fluide Offensif d'une valeur supérieure.

Le combat se termine lorsqu'un des 2 personnages n'a plus d'énergie. Le gagnant pioche une carte de son choix parmi les cartes attaque, défense et faiblesse.

EXEMPLE : LUFFY CONTRE BARBE NOIRE - combat de Capitaines dans le mode bataille entre équipages.

Luffy du Nouveau Monde affronte un autre joueur qui joue pour le combat son capitaine Barbe Noire. Il lance son dé de transformation et fait 3, il joue donc sa transformation correspondante au Luffy du Nouveau Monde (3+ soit la 3e carte Luffy Nouveau Monde). Barbe Noire a une initiative (🎲) de 18 et Luffy de 16.

Barbe noire commence donc le combat, il peut utiliser 2 Fluides, celui de l'observation et celui de l'armement. Il pourra donc jouer des cartes Fluide attaque ou défense s'il les a en main pendant le combat.

Il a 6 dés d'attaque, 6 en défense et 19 énergies. Sa capacité 1 empêche Luffy d'utiliser sa propre capacité 1 pendant tout le combat et sa capacité 2 lui permet de faire perdre 3 énergies sur chaque dé supérieur ou égal à 3.

RÉSOLUTION 1 - VICTOIRE IMMÉDIATE : Barbe Noire lance les 6 dés et chaque dé fait un score égal ou supérieur à 3 ce qui fait 3 énergies en moins par dé. L'attaque inflige donc 18 dégâts à Luffy. Ce dernier n'a pas de carte défense à jouer, il reçoit donc 18 énergies de dégâts lors du premier tour d'attaque et il perd le combat, car il n'a que 18 énergies. Retournez sa carte 4 tours pour le mode histoire ou 2 tours pour le mode bataille entre équipages. Le perdant perd la moitié de ses énergies (si c'est un Davy Back Fight, voir page 17)

RÉSOLUTION 2 - UTILISATION DES CARTES DÉFENSE ET ATTAQUE PENDANT LE COMBAT : Luffy, utilise aussi les 3 Fluides, il a la carte défense « Fluide Perceptif » qu'il joue et esquive l'attaque de dé ou de carte de Barbe Noire (suite de la résolution 1). L'attaque de 18 dégâts ne fait donc pas perdre d'énergies. Luffy attaque à son tour avec ses 6 dés, il a 5 en défense et 18 énergies. Luffy lance les 6 dés et obtient les résultats suivants (1, 2, 3, 4, 5 et 6). Sa capacité 1 ajoute un plus 1 par dé (mais la capacité 1 de Barbe Noire empêche Luffy d'utiliser sa capacité 1 pendant tout le combat cependant Luffy peut utiliser sa capacité 2 qui fait perdre 3 énergies par dé supérieur ou égal à 4). Barbe noire perd donc 9 énergies sur les dés 4, 5 et 6. Il ne lui reste que 10 énergies (19-9).

À SAVOIR : Dans ce cas de figure, les dés dont le résultat est égal ou supérieur à la défense de Barbe Noire ne sont pas pris en compte, car Barbe noir perd déjà 3 énergies par dé dont le résultat est égal ou supérieur à 4 donc quand Luffy fait un 6, la défense de Barbe Noire, celui-ci perd déjà 3 énergies sur le 6 (capacité 2 de Luffy). Par contre si Barbe noire empêchait Luffy d'utiliser ces capacités 1 et 2 pendant 1 ou 2 tours d'attaque, grâce à une carte faiblesse par exemple, dans ce cas, seuls les 6 auraient fait perdre une énergie par dé à Barbe Noire car sa défense est à 6.

Barbe Noire attaque à nouveau, il décide de jouer une carte attaque qui fait perdre 10 énergies à Luffy qui n'a plus que 8 énergies (18-10). Luffy joue ensuite une carte attaque Fluide Offensif et fait perdre 11 énergies à Barbe Noire. Luffy gagne le combat, pioche alors une carte de son choix (attaque, défense ou faiblesse) et vole un membre d'équipage à Barbe Noire (Voir Davy Back Fight page 17).

RÉSOLUTION 3 - UTILISATION DE LA CARTE FAIBLESSE ET DE LA DÉFENSE ADVERSE POUR LUI FAIRE PERDRE DES ÉNERGIES : Au début du combat, Luffy commence par utiliser la carte faiblesse orgueil que possède Barbe Noire, celui-ci ne peut donc pas utiliser ses capacités 1 et 2 pendant 1 tour d'attaque. Luffy peut donc utiliser pendant ce tour sa capacité 1, car sa carte faiblesse empêche Barbe Noire d'utiliser ses 2 capacités pendant un tour d'attaque et Luffy pourra donc utiliser sa capacité 1 de plus 1 au résultat de chacun de ses dés d'attaque seulement pendant 1 tour, car après Barbe Noire va lui bloquer à nouveau sa capacité 1. Barbe Noire attaque avec ses 6 dés et il ne pourra pas se servir de ses capacités 1 et 2 lors de ce tour d'attaque, car elles sont toujours bloquées par la carte faiblesse orgueil. Il obtient les résultats suivants 1, 2, 5, 5, 5 et 6. Luffy perd donc 4 énergies sur les dés 5, 5, 5 et 6, car sa défense est de 5. Il lui reste donc 14 énergies. Luffy attaque avec ses 6 dés, il fait 2, 3, 4, 5, 5 et 6. Il a plus 1 par dé soit un nouveau score de (3, 4, 5, 6, 6 et 6), Luffy a donc 5 dés dont les résultats sont supérieurs ou égaux à 4 grâce à sa capacité 1, Barbe Noire perd donc 15 énergies, il lui reste seulement 4 énergies. Il attaque à nouveau avec ses capacités 1 et 2, car la carte faiblesse l'empêchait de les utiliser pendant 1 seul tour d'attaque.

Barbe Noire joue la carte attaque d'Akainu, car il possède les 2 Fluides donc il peut jouer cette carte. Luffy perd 14 énergies et le combat. Barbe Noire va conserver ses 15 dégâts pendant la suite de la partie. Le gagnant du Davy Back Fight entre les 2 capitaines vole un membre d'équipage au perdant dans le mode bataille entre équipages et pioche en plus une carte de son choix. Le perdant perd seulement la moitié de ses énergies (voir page 17).



LE MODE HISTOIRE

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

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

PRINCIPE DU JEU

Revivez les meilleures aventures de l'équipage au chapeau de paille en coopération. Rendez-vous sur les îles désignées par les cartes Log Pose, gagner au moins 2 combats par île pour réaliser une de vos missions. Remportez la partie quand vous en avez réalisé 4.

Un des joueurs sera le maître du jeu, il jouera les marines et les personnages des îles visitées par l'équipage. Son but pour gagner sera d'éliminer tout l'équipage du Chapeau de Paille.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

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 feront un combat chacun. Chaque joueur dans l'équipage fera un seul combat par tour sur l'île visitée.

MISE EN PLACE DU JEU

1 — Mélangez chaque tas de cartes et positionnez-les autour du plateau.

2 — Séparer les 100 cartes îles par lettre, soit 6 tas (A, B, C, D, E et F) et placez les devant les lettres du plateau.

3 — Positionnez ensuite les 30 cartes faiblesse, défense, les 40 attaque et les 25 cartes Log pose que vous séparez en 2 tas entre ceux du Nouveau Monde, idem pour les cartes missions.



4 — Prenez aussi les 15 grandes cartes Marine, les 7 cartes Corsaires et les cartes Supernovae, placez-les autour du plateau.

Le maître du jeu : Selon votre stratégie, placez sur les îles de votre choix du plateau les jetons suivants face cachée : 2 Supernovae, 2 corsaires, 3 Marines, 1 amiral, 2 boulets de canon ainsi que les 3 navires de la Marine (☉, ☽, ☾ que vous mettez sur les socles). Lancer 3 fois de suite le dé de lettres et de 6 pour les placer sur les îles du plateau.

L'équipage de Luffy : Prenez votre grande carte bateau chapeau de paille, son pion, et toutes les cartes de l'équipage (carte Chapeau de paille mais pas celle Nouveau Monde, idem pour le bateau) et positionnez-les devant vous. Commencez la partie avec l'équipage de la 1re partie de ONE PIECE, vous jouerez l'équipage au chapeau de paille du Nouveau Monde et le second bateau uniquement lorsque vous irez dans le Nouveau Monde (ligne E et F). Piochez ensuite les 5 premières cartes mission de la pile correspondante et piochez en plus 1 carte défense, 1 carte attaque et 1 carte faiblesse (hors carte mission Nouveau Monde).

BUT DU JEU

L'équipage devra réaliser 4 missions pour remporter la partie. Pour réaliser une mission et retourner le jeton de l'île, vous devrez vous rendre sur cette île avec les cartes Log Pose et gagner 2 combats contre les pirates présents pour réaliser votre mission quelque soit le nombre de joueurs dans votre équipage. Faites un combat chacun si vous êtes 2 dans l'équipage et faites 3 combats si vous êtes 3 dans l'équipage à 5 joueurs, jouez à 3 contre 2 maîtres du jeu. Pour 6 joueurs, 4 joueurs dans l'équipage contre 2 maîtres du jeu, le 4e fera le 1er combat de la prochaine île.

En cas d'échec lors d'un des 2 combats, vous pouvez en faire un 3e seulement si vous possédez la mission de l'île visitée. Vous serez également amené à vous battre contre la marine présente sur certaines îles (navire + jeton présent sur l'île). En cas de défaite contre un marine, vous êtes alors emprisonné à Impel Down.

Pour gagner, le maître du jeu devra battre les 9 membres d'équipage du chapeau de paille. Les membres de l'équipage de Luffy seront alors hors-jeu pendant 4 tours (placez le jeton des 4 tours sur la carte personnage) à chaque fois qu'ils perdent un combat. À chaque combat gagné contre les membres de l'équipage, retournez la carte du membre de l'équipage vaincu pendant 4 tours ou envoyez-le à la prison d'Impel Down lorsqu'il perd un combat contre un membre de la Marine. Un membre d'équipage pourra décider d'y aller en début de tour pour tenter de le libérer en gagnant les 2 combats contre les gardiens de la prison, il rentre ensuite sur le bateau avec le ou les membres d'équipage libérés d'Impel Down.

LA PARTIE SE DÉROULE EN DEUX ÉTAPES

1 — Rendez-vous d'abord sur minimum 4 îles avant de vous rendre au Nouveau Monde (ligne E et F du plateau)
2 — Recevez ensuite 3 cartes missions supplémentaires de la pile mission du Nouveau Monde, piochez en début de tour les cartes Log Pose Nouveau Monde et le nouveau bateau (fiche + pion sur socle) ainsi que l'équipage de Luffy Nouveau Monde pour aller dans le Nouveau Monde (ligne E et F). Vous ne pouvez pas revenir dans la 1ère partie du plateau (lignes A, B, C et D).

ÉTAPE 1 — VISITER 4 ÎLES AVANT D'ALLER DANS LE NOUVEAU MONDE (20 minutes environ) :

Réalisez un maximum de mission en visitant 4 îles. Gagnez 2 combats des îles où vous emmèneront les cartes Log Pose que vous piochez en début de tour. Si vous n'avez pas de mission sur l'île, faites 2 ou 3 combats si vous êtes 2 ou 3 joueurs dans l'équipage. Si vous avez la mission sur l'île, vous devez en gagner 2 minimum même à 4 joueurs. S'il y a un jeton sur l'île que le maître de jeu a positionné en début de partie, alors retournez-le après avoir affronté 2 pirates de l'île visitée et faites le combat s'il s'agit d'un jeton Supernovae, piochez une carte Supernovae et affrontez-le, de même pour le jeton 7 corsaires et le jeton Marine et Amiral, sauf pour les jetons canon, où le bateau de l'équipage prend 1 ou plusieurs boulets de canon en dégâts sur la fiche bateau. Affrontez en début de tour un personnage de la pile Marine si un des 3 navires arrive sur l'île où se trouve l'équipage en plus puis faites ensuite les 2 combats sur l'île. Le navire Marine 1 vous fait perdre 1 dégât sur votre bateau, 2 dégâts pour le bateau 2 et 3 dégâts pour le bateau 3.

LES DÉPLACEMENTS DU MODE HISTOIRE : LES CARTES LOG POSE

Ces cartes Log Pose vous indiquent sur quelle île vous devez vous rendre au début de votre tour.

Piochez les cartes Log Pose Nouveau Monde uniquement quand vous y serez.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1 — En début de tour, piochez 2 cartes Log Pose.
2 — Votre équipage se rend alors sur l'île indiquée par la carte de votre choix où vous avez si possible une mission.
3 — gagnez 2 combats sur l'île pour retourner le jeton.
4 — réalisez votre mission si vous gagnez 2 combats sur cette île et piochez en récompense autant de cartes que de combats gagnés.
5 — Retournez le jeton et combattez-le si besoin.
6 — Affrontez un marine en début de tour si un navire se trouve déjà sur l'île visitée ou qui arrive sur l'île où vous vous trouvez lors du tour du maître du jeu puis faites ensuite vos 2 combats sur l'île visitée. Par exemple, au 1er tour du mode histoire, Nami a pioché les 2 cartes log Pose Enies Lobby et Royaume d'Alabasta. L'équipage a donc le choix de se rendre sur une île en B-3 au Royaume d'Alabasta et combattre les personnages de l'équipage de Crocodile ou en C-2 combattre les personnages du CP9 beaucoup plus puissants. Si vous avez une des 2 cartes missions sur cette île, rendez-vous sur l'île de la mission, mais si vous n'avez aucune mission sur les 2 îles, choisissez l'île qui a la lettre la plus proche du début (A,B...) pour affronter des personnages moins puissants et préserver les énergies de votre équipage.

7 — Le maître du jeu pioche une carte événement du mode histoire et applique son effet.
8 — Il déplace ses navires en lançant à 3 reprises le dé de lettre et un dé de 6 et vous combat en cas de rencontre avec l'équipage. Il pioche alors une carte Marine dans la pile Marine et affronte un membre d'équipage.

9 — C'est à nouveau à l'équipage de Luffy de faire son tour.

TOUR DU MAÎTRE DU JEU

Le maître du jeu pioche une carte événement à la fin du tour de l'équipage et applique son effet. Il lance ensuite 3 fois le dé de couleur et le dé de 6 pour déplacer ses 3 navires. Si un des navires de la marine rencontre l'équipage, il pioche alors une carte marine et fait un combat contre un membre de l'équipage. Les joueurs de l'équipage décident quel personnage fera le combat et un des joueurs affronte le personnage de la marine pioché. Celui qui a le nombre de points de victoire le plus élevé sur sa carte personnage commence à attaquer. Si le membre d'équipage perd le combat, il est alors arrêté et est conduit à la prison d'Impel Down.

ÉTAPE 2 (25 minutes) : TERMINEZ DE RÉALISER VOS MISSIONS soit dans la première partie du plateau (ligne A, B, C et D) soit dans le Nouveau Monde (ligne E et F).

L'équipage doit finir de réaliser ses 4 cartes missions avant que le maître du jeu ne les arrête et avant la fin du 8e tour.

Au tour 5, l'équipage pourra alors se rendre dans le Nouveau Monde pour réaliser ses missions en plus se trouvant sur les îles du Nouveau Monde. Les membres de l'équipage de Luffy prennent alors 3 cartes missions nouveau monde ainsi que les cartes Log Pose Nouveau Monde, le 2e bateau et les cartes de l'équipage de Luffy Nouveau Monde pour les combats sur les îles du Nouveau Monde.

FIN DE PARTIE

Lorsque les membres de l'équipage de Luffy ont réalisé 4 missions, la partie se termine et il gagne.

Le maître du jeu gagne lorsque tous les jetons d'équipage des chapeaux de paille ont été retournés et que plus aucun membre de l'équipage ne peut combattre.

s'il n'y a pas de vainqueur, si l'équipage a plus de personnages retournés (combats perdus) que de mission réalisées, c'est le maître du jeu qui gagne. Par exemple, l'équipage a réalisé 3 missions, mais au bout de 8 tours, a 4 membres d'équipage retournés (dont un à Impel Down), dans ce cas le maître du jeu gagne. Idem en cas d'égalité. Par contre si l'équipage a réalisé 3 missions et a seulement 2 membres d'équipage retournés, l'équipage gagne.

LES FICHES BATEAU

Chaque fiche bateau possède 3 capacités et des emplacements dégâts. Positionnez les boulets de canon sur chaque emplacement lorsque vous recevez un dégât. Si votre bateau a reçu autant de boulets de canon que d'emplacement dégâts sur la fiche bateau, vous ne pouvez plus bouger votre bateau (ni lancer de dé ni piocher de carte Log Pose).

Vous devez vous rendre à Water seven en début de tour pour le faire réparer, mais ce déplacement à Water seven sera votre seul mouvement lors de ce tour.

Vous prenez des dégâts sur votre navire lorsque :

- vous croisez un navire de la marine. Si c'est le 1er, vous prenez 1 dégât canon, si c'est le 2e, 2 dégâts, si c'est le 3e, 3 dégâts canon.
- vous croisez un autre navire d'un joueur dans la bataille entre équipages selon la capacité des 2 bateaux.
- vous piochez une carte événement
- vous retournez le jeton de l'île qui peut être un boulet de canon.

Ne pas oublier le +1 en déplacement si l'île où vous arrivez ne vous convient pas pour le mode 2.



EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

L'équipage de Luffy (1er bateau de Luffy) démarre la partie. Au début de chaque tour, la capacité du Vogue Merry permet de piocher 2 cartes Log pose. Si l'équipage de Luffy a une mission à réaliser sur une des 2 îles, les joueurs doivent y aller pour la réaliser.

S'ils n'ont pas de carte mission sur ces îles, ils décident d'aller affronter les personnages de l'île la plus forte (D, E et F) ou la plus faible (A, B et C). Le maître du jeu va alors prendre la pile de cartes personnage des îles et devra alors piocher 2 cartes de l'île choisie par le Log Pose. L'équipage va alors combattre ces personnages et devra remporter 2 combats pour réussir sa mission.

Chaque membre de l'équipage qui perd son combat doit retourner la carte personnage, il ne pourra plus être joué pendant 4 tours. Placer le marqueur de tour 4, puis changer le à chaque tour donc tour 3 au tour suivant, puis tour 2 puis tour 1. Le personnage revient ensuite avec toutes ses énergies.

Par exemple : l'équipage pioche les 2 cartes Log Pose Shells Town en A-1 et Thriller Bark en D-6.

Après avoir vérifié parmi les 4 cartes missions reçues en début de partie, l'équipage décide de se rendre à Thriller Bark où ils ont leur mission.

L'équipage choisit une carte attaque en arrivant sur l'île, il n'y a pas de jeton présent sur cette île ni de bateau Marine.

(Si un navire était présent, commencez le combat d'abord contre un membre de la Marine puis faites vos 2 combats sur l'île. Si un jeton est présent, retournez-le après le 2e ou 3e combat de l'île, si c'est un corsaire, un supernovae ou un marine faites également le combat).

Le maître du jeu prend toutes les cartes personnages des îles de la ligne D et sort les 6 cartes de l'île Thriller Bark en D-6 et propose à un membre d'équipage de piocher 2 cartes, la 1re est Hogback, la seconde est Moria.

Pour réaliser la carte mission, l'équipage devra gagner 2 combats sur l'île, s'il en perd un des 2, il pourra en faire un troisième uniquement pour les îles où l'équipage a la mission.

Résolution du premier combat :

Le 1er joueur de l'équipage envoie Sanji pour combattre Hogback. Le maître du jeu pioche une carte défense par personnage des îles qui se bat et 2 cartes si le personnage a 2 ou 3 Fluides (voir Fluide page 8). La carte défense piochée est contre Fluide Perceptif, le personnage des îles Hogback n'a pas de Fluide, il ne pourra donc pas la jouer, le maître du

jeu la défausse dans la pile défausse créée à cet effet.

Sanji démarre le combat, car il a V9 et Hogback V6. Le joueur lance les 4 dés d'attaque de Sanji est 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 pioche alors une carte défense en récompense du combat gagné.



Résolution du second combat :

Luffy fait le 2e combat contre Moria.

Il commence, car il a V11 et Moria V9. Le maître du jeu pioche à nouveau une carte attaque. Luffy tente sa transformation et fait 4, il va donc jouer Luffy en Gear 2. Il lance seulement 4 dés au lieu de 5, car la capacité 2 de Moria lui enlève un dé d'attaque.

Luffy lance ses 4 dés et fait 1, 4, 5 et 6. Moria perd donc 6 énergies sur le 5 et 6 de Luffy, car la capacité 2 de Luffy permet d'enlever 3 énergies par dé supérieur ou égal à 5. Moria n'a plus que 7 énergies. Il joue sa carte attaque, technique à 3 sabres (à jouer à la place de son attaque de dé) qui fait perdre 12 énergies à Luffy, mais Luffy joue la carte défense contre ce qui annule l'attaque de la carte attaque. Luffy perd donc 0 énergie et c'est à nouveau à lui d'attaquer. Il lance ces 4 dés et fait 4, 5, 6 et 6. Moria perd 9 énergies sur les 5 et 6 de Luffy. Il n'avait plus que 7 énergies, il perd donc le combat et Luffy décide de piocher une carte faiblesse. L'équipage a donc réalisé sa 1re mission à Thriller Bark. Voir combat page 4.



Le tour de l'équipage est terminé, cette île n'a pas de jeton, c'est donc au tour du maître du jeu. Le maître du jeu va alors lancer 3 fois le dé de lettre et de 6 pour placer les 3 navires de la Marine. Aucun bateau ne croise l'équipage pour le moment. Il pioche ensuite une carte événement et applique son effet. C'est ensuite au tour de l'équipage de faire son tour 2.

LE MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES

MISE EN PLACE DU JEU (VOIR IMAGE PAGE 2)

- 1 — Mélangez chaque tas de cartes et positionnez-les autour du plateau.
- 2 — Séparez les 100 cartes îles par lettre, soit 6 tas (A, B, C, D, E et F) et placez les devant chaque lettre du plateau.
- 3 — Positionnez ensuite les 30 cartes faiblesse, défense et les 40 cartes attaque autour du plateau.
- 4 — Prenez aussi les 15 grandes cartes Marine, les 7 cartes Corsaires et les cartes Supernovae et placez-les autour du plateau.
- 5 — Chaque joueur choisit son équipage (voir la liste des équipages page 20, jeter un dé en cas de désaccord) et prend :
 - son pion bateau sur socle + la fiche bateau équipage
 - les cartes personnages correspondantes qu'il place devant lui (voir page 20)
 - les 7 drapeaux de son équipage indiqué en haut à gauche du bateau.

Si vous choisissez la Marine, piochez 7 cartes au hasard et le bateau de Marine n°4.

6 — Chaque équipage commence la partie avec 4 cartes missions secrètes qu'il devra réaliser pour obtenir des points de victoire en plus.

7 — Chaque joueur pioche 1 carte de chaque (attaque, défense et faiblesse). Vous pouvez avoir 6 cartes maximum par joueur. Défaussez-vous des cartes au-delà de 6.

8 — Piochez une carte Log Pose et mettez votre jeton Navire sur l'île indiquée.

9 — Placez ensuite le fruit d'Ace sur le Colisée et tous les autres jetons face cachée sur toutes les autres îles du plateau sauf Marie Joie sur Red Line.

10 — Prenez les cartes événements du mode bataille entre équipages (dos violet) et placez-les avec les autres cartes.

11 — Lancez enfin le dé de couleur et le dé de 6 à trois reprises pour placer les 3 navires de la Marine sur socle. Combattez un marine en cas de rencontre lors du tour du joueur concerné.

12 — Le premier joueur est celui qui obtient le score le plus élevé sur un lancer de dé (voir image mise en place page 2).

BUT DU JEU

Chaque joueur choisit un équipage parmi les 12 équipages de Pirate (voir page 20).

La partie se termine au bout de 5, 7 ou 10 tours de jeu.

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

À vous de choisir en début de partie le nombre de tours. Ne faites pas plus de 5 à 7 tours à plus de 4 joueurs.

Le gagnant est celui qui obtient le plus de points de victoire en fin de partie une fois que chaque joueur a fait le même nombre de tours fixé au début.

GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE

Il y a 4 moyens de gagner des points de victoire :

- Gagnez un combat et obtenez le nombre de points de victoire du personnage (conservez la carte du vaincu).
- Gagnez des points de victoire à l'aide des cartes missions (garder sa carte).
 - Gagnez des points de victoire avec les jetons des îles que vous gagnez sur chaque île (garder le jeton).
 - Gagnez 10 points de victoire par île que vous contrôlez au début de votre tour (prenez le jeton).



LES DÉPLACEMENTS DU MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES

Lancez le dé de couleur, une lettre va sortir et le dé de 6. Le résultat des 2 dés vous indiquera les coordonnées de l'île où vous devez vous rendre pendant ce tour avec votre équipage ou avec les Marines.

Par exemple, si la lettre est C et le chiffre 2, rendez-vous en C2 sur Enies Lobby. Si ce résultat ne vous convient pas, déplacez-vous d'une case autour (en C1, B1, B2, B3 ou D1 et D2). Il est possible de ne pas lancer les dés et de se rendre à une seule île de là où vous vous trouvez ou rester sur la même île si vous n'avez pas réussi à réaliser votre mission lors de votre dernier tour.

Chaque personnage des îles pioche une carte attaque ou défense ou faiblesse selon le choix du joueur situé à votre droite ou 2 cartes si 2 Fluides (voir page 8).

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1 — Le joueur lance le dé de couleur et le dé de 6 qui vont lui donner les coordonnées de l'île sur laquelle il devra se rendre avec son pion bateau. Il peut se déplacer d'une case en plus s'il le souhaite ou relancer ses dés de direction selon la capacité de son bateau.



2 — Une fois arrivé sur l'île, affrontez une carte marine si un navire est présent dessus puis vous affrontez un des personnages de cette île avec le membre d'équipage de votre choix.

Le personnage qui a combattu ne pourra pas faire le combat suivant.

3 — Le joueur situé à votre droite pioche alors, au hasard face cachée, un personnage de l'île sur laquelle vous êtes ainsi qu'une carte (attaque, défense ou faiblesse de son choix) par pirate qui va vous combattre ou 2 si 2 Fluides (voir page 8)

4 — Retournez le jeton de l'île en cas de victoire lors du combat et placez-le sur votre fiche bateau. Sinon laissez-le en cas de défaite.

Si le jeton est un corsaire, un supernovae ou marine, faites un second combat.

5 — Si vous gagnez un combat et que vous aviez la mission de l'île, prenez en plus les points de votre mission. Si vous perdez le combat, votre personnage sera retourné pendant 2 tours. Si vous perdez contre un Marine, le personnage est capturé et doit aller à la prison d'Impel Down (voir page 18).

6 — En cas de victoire lors du 1er combat, vous mettez un des jetons drapeaux de votre équipage sur l'île et vous devez laisser 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 correspondante.** Si au début de votre prochain tour, l'île est toujours sous votre contrôle, vous gagnez alors 10 points de victoire par drapeau de votre équipage que vous avez laissé sur chaque îles.

(Vous ne pouvez pas avoir moins de 2 membres jouables dans votre équipage, allez recruter avec le Davy Back Fight d'autres membres si vous en avez besoin).

7 — Piochez une carte attaque, défense ou faiblesse par combat gagné.

8 — Si le jeton retourné est un trésor, prenez-le, si c'est des dégâts sur votre bateau, prenez alors des boulets de canon que vous placez sur votre bateau. Les Corsaire et Supernovae ne sont pas des Marines donc en cas de défaite contre eux, retournez alors votre personnage pendant 2 tours.

COMBATTRE UN AUTRE JOUEUR SUR UNE DE VOS ÎLES

1 — En cas d'attaque par un autre joueur sur une île où se trouve un de vos drapeaux, faites un combat contre lui avec le membre d'équipage que vous aviez laissé. En cas de défaite, vous enlevez votre Drapeau et le membre d'équipage est capturé par l'autre équipage. En cas de victoire, l'équipage qui a attaqué part immédiatement de l'île et relance ses dés. Idem si un navire marine arrive sur une île contrôlée par un équipage.

Faites le combat, en cas de défaite du navire Marine, remplacez le Navire sur une base marine (Impel Down, Marine Ford, New Marine Ford ou Enies Lobby). En cas de victoire de la Marine, le personnage est enfermé à Impel Down.

C'est ensuite au tour du joueur situé à votre gauche de faire son tour.

2 — **En cas de rencontre entre 2 équipages**, ils peuvent soit s'affronter lors d'un combat, le gagnant prend les points de victoire + 1 jeton trésor du joueur vaincu, soit ils décident de faire un **Davy Back Fight** : les 2 capitaines s'affrontent, le perdant perd la moitié de ses énergies, le gagnant recrute un membre de l'équipage du perdant qu'il pourra ensuite jouer pendant la partie. Attendez 2 tours entre 2 Davy Back Fight.

DÉPLACEMENT MARINE ET ÉVÈNEMENT

Au début du tour 2, 4, 6 et 8, la Marine se met en mouvement. Chaque joueur lance un dé de couleur et un dé de 6 pour déplacer les 3 navires Marine. Puis chaque joueur pioche une carte événement au début de son tour et applique son effet et lance ensuite les dés de déplacement pour faire son tour après l'évènement sauf contre indication sur la carte.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un des joueurs obtient le plus de points de victoire en fin de partie.

ACTIONS POSSIBLES AU DÉBUT DE VOTRE TOUR :

- 1 — Prenez 10 points par îles que vous contrôlez.
- 2 — Chaque joueur tire une carte événement au début des tours 2, 4, 6 et 8 et déplace les 3 jetons marine/lancer 3 fois le dé de lettres et le dé de 6 pour les placer au tours 2, 4 et 6.
- 3 — Jouez vos cartes attaque ou défense à jouer en début de tour.
- 4 — Envoyez un membre d'équipage à Impel Down (voir P19) pour le libérer puis passez votre tour.
- 5 — Si votre bateau n'est pas immobilisé et ne doit pas aller se faire réparer pendant 1 tour à Water Seven, lancez les dés si vous voulez pour vous déplacer sinon restez sur votre île ou allez à une case de là où vous êtes.
- 6 — Relancez les 2 dés selon 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).

EXEMPLE D'UN TOUR COMPLET

Votre lancer de dé vous amène au Colisée en E-5, mais il y a un bateau de la Marine sur l'île, vous décidez donc d'aller une case plus loin en E-6 à Dressrosa où vous avez en plus la carte mission de cette île, vous pouvez donc remporter les points de victoire de la mission en cas de victoire lors d'un combat et vous pouvez en plus déposer votre drapeau d'équipage après votre victoire.

Aucun navire n'est présent sur Dressrosa et il y a un jeton à récupérer sur l'île.

Pour réaliser votre mission, vous devez vaincre Doflamingo dans les 2 modes de jeu. Le joueur situé à la droite du joueur qui fait son tour prend la pile des cartes îles en E qu'il fait défiler dans sa main et s'arrête sur la 1re carte où il peut lire Dressrosa. Il la sort de la pile, c'est la carte Fujitora.

Le 1er joueur de l'équipage choisit Zoro pour faire le combat contre lui (il lui reste 9 énergies, car il en a perdu sur les îles précédentes). Avant le combat, le maître du jeu pioche deux cartes, une carte attaque, car Fujitora possède le Fluide Offensif et une carte défense pour le Fluide Perceptif. Les cartes piochées sont Fluide Royal pour la carte attaque, qu'il ne pourra jouer, car Fujitora n'a pas ce Fluide et Fluide Perceptif qu'il pourra jouer.

Résolution du premier combat :

Fujitora démarre le combat, car il a V 17 et Zoro V 13 mais Zoro pose une carte faiblesse « Chaine en granit marin » « à jouer avant l'attaque adverse », car Fujitora a cette faiblesse. Il ne pourra plus se servir de ses capacités 1 et 2 pendant 1 tour d'attaque. Il lance donc ses 6 dés et devra faire minimum 5 par dés (la défense de Zoro), car il ne peut se servir de ses capacités 1 et 2 pendant ce tour. 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.

Il lance alors ses 5 dés, le résultat est 1, 3, 3, 4 et 6, mais sa capacité 2 lui permet d'ajouter plus 2 au résultat de chacun de ses dés d'attaque. Son nouveau score sur son lancer devient donc 3, 5, 5, 6, 6 (1+2 = 3, 3+2 = 5, 3+2=5, 4+2=6, 6 reste 6). Sa capacité 1 lui permet

de faire perdre 3 énergies à son adversaire Fujitora par dé égal ou supérieur à 5. Fujitora perd donc 12 énergies, mais il joue sa carte Fluide Perceptif qui lui permet d'esquiver son attaque de dé ou de carte. Il ne perd donc



pas d'énergie, mais il met sa carte utilisée dans la défausse (défausse, qui est à remélanger par type de carte lorsqu'il n'y aura plus de carte attaque ou défense ou faiblesse dans la pioche). Fujitora attaque donc, mais cette fois avec ses capacités 1 et 2, car la carte faiblesse utilisée par Zoro n'a plus effet. 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 Zoro sur chaque dé dont le score sera 1, 3, 4 et 5. Fujitora fait donc perdre à Zoro 14 énergies (3 énergies sur ses dés 1, 1, 3 et 4 soit 12 énergies et 2 énergies supplémentaires sur ses dés 6 et 6, car la défense de Zoro est passée à 3 avec sa capacité 1). Zoro perd le 1er combat face à Fujitora qui est un Marine, il est donc capturé et envoyé à Impel Down (en cas de défaite contre un pirate de l'île, il aurait sinon retourner sa carte pendant 2 tours avant de revenir avec toutes ses énergies. Vu qu'il est capturé dans la prison en C1, Luffy devra gagner 2 combats à Impel Down lors de son prochain tour pour le libérer, préparez-vous bien avant d'y aller, car personne ne sort de cette prison. Vu que l'équipage a la mission, il peut tenter un second combat, le joueur situé à la droite de celui qui joue sort la 2e carte, c'est Doflamingo, le joueur choisit d'envoyer Luffy pour affronter Doflamingo (il ne lui reste plus que 12 énergies, car il en a perdu lors des îles précédentes).

Résolution du second combat :

Doflamingo possède les 3 Fluide, avant le combat, le joueur de droite pioche alors deux cartes et choisit de piocher une carte faiblesse et une carte attaque. Les cartes piochées sont « Fruit du démon éveillé » pour la carte attaque et « peur » pour la carte faiblesse qu'il ne peut jouer pendant le combat, car Luffy n'a pas cette faiblesse. Luffy lance son dé de transformation et fait 4, il va jouer la carte correspondante à Transfo 4+.

Il commence le combat, car il a V16 et Doflamingo a V13. Luffy va soit lancer ses 6 dés d'attaque soit jouer une carte faiblesse ou une carte attaque ou une carte défense.

Doflamingo a 5 en défense. Tous les dés de Luffy dont le nombre est égal ou supérieur à 5 lui feront perdre 1 énergie, mais la capacité 2 de Luffy permet que chaque dé égal ou au-dessus de 4 fasse perdre 3 énergies à votre ennemi. Luffy lance les dés et les résultats sont par exemple 1, 3, 4, 5, 5, 6, la capacité 1 de Luffy lui permet d'avoir plus 1 sur chacun de ses 6 dés. Son nouveau score est donc 2, 4, 5, 6, 6, 6 donc Doflamingo va perdre 15 énergies sur les dés de Luffy 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, le résultat de son lancer de dé est 3, 3, 4, 5, 5, 5 donc avec sa capacité 1 son nouveau résultat

de son lancer de dé est 4, 4, 5, 6, 6, 6. Doflamingo perd donc le combat et le joueur de l'équipage pioche une carte attaque. Il réalise alors sa mission et retourne le jeton de l'île. Il s'agit d'un boulet de canon qu'il prend en dégât sur son bateau. Il conserve la carte du pirate vaincu, il prend en plus les points de victoire de sa carte mission et pose son drapeau de pirate sur l'île, car il a gagné 1 combat. Il choisit de laisser Brook sur cette île, au début de son prochain, le joueur de l'équipage gagnera 10 points supplémentaires par île contrôlée (où il aura laissé son drapeau).

LES ÎLES

MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGE

Lorsque vous arrivez sur îles, piochez une carte personnage de l'île et affrontez-le avec un membre de votre équipage.

EN CAS DE VICTOIRE LORS DU COMBAT :

- conservez les dégâts reçus lors du combat et la carte du vaincu.

- retournez le jeton de l'île et gardez-le ou faites le combat.

- réalisez votre mission si vous l'avez.

- posez votre drapeau, retournez un membre de votre équipage pour garder l'île et posez sur votre personnage le jeton coordonnée de l'île ☺.

En cas de défaite lors du combat :

- si le joueur a sa mission sur l'île, il peut faire un second combat, sinon, c'est au tour du joueur suivant de faire son tour.

- si vous perdez contre un personnage des îles, retourner votre carte personnage pendant 2 tours et poser le jeton 2 tours sur le personnage ou allez à Impel Down si c'est un Marine.

MODE HISTOIRE

Faites 2 combats contre les personnages des îles si vous jouez seul dans l'équipage ou à 2.

Faites 3 combats si vous êtes 3 dans l'équipage.

À 4 joueurs dans l'équipage, le 4e joueur fera le 1er combat lors du tour suivant.

En cas de victoire lors de 2 combats, quel que soit le nombre de joueurs dans l'équipage, la mission est réalisée.

Si un combat sur les 2 est perdu, faites-en un 3e si vous avez la mission sur l'île.

Si vous perdez 2 combats sur 3 et que vous avez la mission, elle est perdue.

Retournez le jeton après les combats contre les personnages des îles s'il y en a un dessus.

- conserver vos énergies perdues lors des combats.

- si vous perdez contre un marine allez à Impel Down

- si vous perdez contre un personnage des îles, retourner votre carte personnage pendant 4 tours et poser le jeton 4 tours sur le personnage.

Si un navire de la marine est déjà sur l'île quelque soit le mode de jeu, faites d'abord le combat contre un marine avant de faire le ou les combats contre le ou les personnages des îles.

LES ÎLES SPÉCIALES

Aucune des 4 bases Marine suivantes ne peut être contrôlée par un équipage, dans le second mode de jeu. Il n'est donc pas possible d'y laisser son drapeau.

1 et 2 - NEW MARINE FORD ET MARINE FORD (D2 et E2) : Piochez 2 cartes Marine avec le fond Marine Ford et gagnez les 2 combats.

3 - IMPEL DOWN : Si le membre d'équipage perd le combat contre un marine, il est alors arrêté et se rend à la prison d'Impel Down. Dans ce cas, un membre d'équipage devra se rendre à Impel Down au début de son tour et remporter 2 combats de suite pour libérer le ou les membre(s) détenu(s) dans la prison. En cas de double victoire, tous les membres de l'équipage retournent sur le bateau. En cas de défaite lors d'un combat, le membre d'équipage venu libérer le prisonnier revient avec la moitié de ses énergies seulement sur le bateau. Vous pourrez tenter de le libérer au tour suivant.

4 - ENIES LOBBY : Piochez 2 cartes de l'île et gagnez vos 2 combats.

WATER SEVEN : Au début de votre tour, allez à Water seven, piochez une carte personnage de l'île. Les charpentiers de la Galley la company vont réparer votre bateau. Passez ensuite votre tour dans les deux modes de jeu, c'est ensuite au joueur de la marine de faire son tour pour le mode histoire ou a un autre joueur pour le mode bataille entre équipage..

LE COLISÉE : Vous devez battre 2 personnages du Colisée.

En cas de rencontre des équipages lors du Colisée, faites chacun un combat contre un membre de l'île puis faites ensuite se battre chaque gagnant lors d'un second ou troisième combat pour 3 joueurs et plus. Le gagnant du tournoi gagne le fruit d'Ace à 25 points de victoire.

LISTE DES ÉQUIPAGES (MODE BATAILLE ENTRE ÉQUIPAGES)

PERSONNAGE / ÉQUIPAGE	FR	EU	US	JP	BR	RU	IN
BARBE BLANCHE							
Barbe Blanche (Edward Newgate) - Empereur	x	x	x	22	7	6	22
Musco	x	x	x	15	5	5	17
Musco T2+	x	x	x	15	5	5	18
Portgas D. Ace	x	x	x	13	4	5	15
Portgas D. Ace T2+	x	x	x	16	6	5	16
Diamond Joz	x	x	x	12	5	5	15
Diamond Joz T2+	x	x	x	12	5	5	16
Vista	x	x	x	10	5	5	14
Blamenco	x	x	x	9	4	5	13
Izo	x	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	x	15	6	5	17
King T3+	x	x	x	15	6	5	18
Queen	x	x	x	14	5	5	17
Queen T3+	x	x	x	14	6	5	18
Jack	x	x	x	13	5	5	16
Jack T3+	x	x	x	13	6	5	17
Basil Hawkins	x	x	x	11	5	5	17
X Drake	x	x	x	11	4	4	15
X Drake T4+	x	x	x	11	5	5	16
Page One	x	x	x	11	3	4	14
Page One T3+	x	x	x	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	x	15	6	5	17
Charlotte Dent-de-Chien T3+	x	x	x	15	7	6	18
Charlotte Slurp	x	x	x	12	5	5	15
Charlotte Smoothie	x	x	x	13	5	5	16
Charlotte Oven	x	x	x	9	5	5	16
Charlotte Daifuku	x	x	x	11	5	5	15
Charlotte Cracker	x	x	x	13	5	5	16
Charlotte Cracker T2+	x	x	x	13	6	6	17
BARBE NOIRE							
Barbe Noire (Marshall D. Teach) - Empereur - Capitaine	x	x	x	18	6	6	19
Aviclo Pizarro	x	x	x	11	4	4	16
Catarina Devon	x	x	x	11	4	5	14
Lafitte	x	x	x	10	4	5	15
Doc Q	x	x	x	10	3	4	11
Jesus Burgess	x	x	x	13	5	5	16
Shiliew	x	x	x	14	5	5	16
Vasco Shot	x	x	x	12	5	5	13
Van Auger	x	x	x	12	4	5	15
Servant Wolf	x	x	x	13	4	4	14
CHAPEAU DE PAILLE NM							
Monkey D. Luffy - 5e Empereur - Capitaine	x	x	x	16	4	4	16
Monkey D. Luffy T2+ - 5e Empereur - Capitaine	x	x	x	16	5	5	17
Monkey D. Luffy T3+ - 5e Empereur - Capitaine	x	x	x	16	6	5	18
Monkey D. Luffy T5+ - 5e Empereur - Capitaine	x	x	x	16	7	6	19
Roronoa Zoro	x	x	x	13	5	5	17
Usopp	x	x	x	6	3	4	11
Nami	x	x	x	4	3	4	12
Sami	x	x	x	11	5	5	15
Tony-Tony Chopper	x	x	x	8	3	3	9
Tony-Tony Chopper 2+	x	x	x	8	4	4	12
Tony-Tony Chopper 3+	x	x	x	8	4	4	14
Tony-Tony Chopper 5+	x	x	x	8	5	5	16
Nico Robin	x	x	x	7	4	4	14
Franky	x	x	x	9	4	4	15
Franky T3+	x	x	x	9	5	5	16
Brook	x	x	x	7	4	4	13
CHAPEAU DE PAILLE							
Monkey D. Luffy - Capitaine	x	x	x	11	4	4	11
Monkey D. Luffy T3+ - Capitaine	x	x	x	11	5	5	13
Roronoa Zoro	x	x	x	10	4	4	11
Usopp	x	x	x	2	3	3	6
Sogeking T3+	x	x	x	5	4	3	9
Nami	x	x	x	3	3	3	6
Sami	x	x	x	9	4	4	10
Tony-Tony Chopper	x	x	x	5	2	3	5
Tony-Tony Chopper 2+	x	x	x	5	3	3	7
Tony-Tony Chopper 3+	x	x	x	5	4	4	8
Tony-Tony Chopper 5+	x	x	x	5	4	5	10
Nico Robin	x	x	x	6	3	3	8
Franky	x	x	x	7	4	4	9
Brook	x	x	x	5	3	3	7
ARMÉE RÉVOLUTIONNAIRE							
Monkey D. Dragon - Chef de l'Armée Révolutionnaire	x	x	x	21	7	6	20
Sabo	x	x	x	15	5	5	16
Sabo T4+	x	x	x	15	6	5	18
Corbeau	x	x	x	11	6	5	16
Emporio Ivankov	x	x	x	12	5	5	15

PERSONNAGE / ÉQUIPAGE	FR	EU	US	JP	BR	RU	IN
Belo Betty	x	x	x	8	4	5	15
Lindbergh	x	x	x	11	4	4	11
Morley	x	x	x	11	5	5	14
Inazuma	x	x	x	9	3	4	9
DOFLAMINGO							
Don Quijote Doflamingo - Capitaine	x	x	x	13	6	5	17
Dellinger	x	x	x	9	5	5	13
Diamante	x	x	x	10	4	5	15
Pica	x	x	x	10	5	5	14
Pica T4+	x	x	x	10	5	5	15
Vergo	x	x	x	10	5	5	17
Sugar	x	x	x	11	1	3	8
Trebol	x	x	x	9	3	4	11
Monet	x	x	x	10	3	4	13
CP9							
Rob Lucci	x	x	x	11	4	5	15
Rob Lucci T3+	x	x	x	11	5	5	16
Kaku	x	x	x	9	4	4	13
Kaku T3+	x	x	x	9	5	5	14
Jabura	x	x	x	8	4	4	12
Jabura T4+	x	x	x	8	4	4	13
Kumadori	x	x	x	7	4	3	11
Blueno	x	x	x	7	4	4	11
Kalifa	x	x	x	6	4	3	10
Fukuro	x	x	x	6	3	3	9
GERMA 66							
Vinsmoke Judge - Dignitaire	x	x	x	12	5	5	16
Vinsmoke Reiju	x	x	x	10	5	4	13
Vinsmoke Niji	x	x	x	10	5	5	15
Vinsmoke Ichiji	x	x	x	10	5	5	16
Vinsmoke Yonji	x	x	x	10	4	5	14
GECKO MORIA							
Oz	x	x	x	12	5	5	15
Ryuma	x	x	x	12	4	5	13
Gecko Moria - Capitaine	x	x	x	9	4	5	13
Perona	x	x	x	8	2	4	8
Abelom	x	x	x	6	3	4	5
Horbach	x	x	x	6	3	3	7
BAROQUE WORKS							
Crocodile - Capitaine	x	x	x	10	4	4	14
Das Bones	x	x	x	8	3	4	9
Bentham	x	x	x	7	3	3	7
Zala	x	x	x	5	3	3	8
Galdino	x	x	x	5	3	4	6
Drophy	x	x	x	5	3	3	6
Babe	x	x	x	5	3	4	7
MARINE							
Monkey D. Garp	x	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	x	19	6	6	19
Aokiji - Amiral	x	x	x	18	6	6	18
Kizaru - Amiral	x	x	x	17	6	6	17
Hina	x	x	x	8	4	5	14
Senjimon	x	x	x	11	5	5	15
Tashigi	x	x	x	7	4	4	10
Smoker - Vice Amiral	x	x	x	8	5	5	14
Fujitora - Amiral	x	x	x	17	6	6	17
Kobay	x	x	x	8	4	4	14
Pacifista	x	x	x	9	4	5	11
Strawberry - Vice Amiral	x	x	x	8	4	5	14
Doberman - Vice Amiral	x	x	x	8	4	5	13
Momonga - Vice Amiral	x	x	x	8	4	5	14
Herman	x	x	x	7	3	4	11
7 CORSAIRES							
Dracule Mihawk - Capitaine	x	x	x	16	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	x	x	x	11	5	5	16
Jinbe - Capitaine	x	x	x	13	5	5	16
Crocodile - Capitaine	x	x	x	10	4	4	14
Gecko Moria - Capitaine	x	x	x	9	4	5	13
SUPERNOVAE							
Eustass Kidd - Capitaine	x	x	x	13	5	5	17
Ulrouge - Capitaine	x	x	x	9	5	5	16
Basil Hawkins - Capitaine	x	x	x	11	5	5	17
Scratchmen Apoo - Capitaine	x	x	x	10	5	5	16
X Drake - Capitaine	x	x	x	11	4	4	15
X Drake T4+ - Capitaine	x	x	x	11	5	5	16
Capone Bogo - Capitaine	x	x	x	10	4	5	15
Capone Bogo T4+ - Capitaine	x	x	x	10	5	5	17
Killer	x	x	x	11	4	5	15
Trafalgar Law - Capitaine	x	x	x	12	5	5	17
Jewelry Bonney - Capitaine	x	x	x	7	2	4	15

