

ONE PIECE

ASSAUT SUR MARINE FORD

ONE PIECE ASSAULT SUR MARINE FORD — 2 à 6 joueurs

Barbe Blanche et ses alliés arrivent sur Marine Ford pour tenter de sauver Ace, capturé par les Marines. Quel camp sera le vainqueur en fin de partie ?

BUT DU JEU

OBJECTIF DU CAMP DE BARBE BLANCHE ET DE SES ALLIÉS :
Trouvez la clé des menottes d'Ace, allez le libérer puis faites-le arriver sur une case du bas du plateau pour le sauver et remporter la partie.

OBJECTIF DU CAMP DES MARINES : Tuez Barbe Blanche et Ace à partir du tour 6.

Si à la fin du tour 9, aucune équipe n'a rempli son objectif pour remporter la partie, le gagnant sera le joueur qui aura le plus de personnages de son camp sur le plateau.



MISE EN PLACE DU JEU

Lancez un dé : celui qui fait le plus haut score choisit son camp.

Relancez le dé pour savoir quel camp démarre la partie.

Chaque joueur prend les 25 jetons de son camp et les place stratégiquement sur les cases blanches pour les Marines et sur les cases noires pour Barbe-Blanche (voir schéma de mise en place page suivante).

POUR LA MARINE : Placez les 5 Corsaires à 1 case l'une de l'autre à droite du plateau avec au centre sur l'échafaud Portgas.D.Ace, Sangoku une case au dessus, Garp à côté et devant les 3 Amiraux. Placez les autres personnages de la Marine où vous voulez (sur les case blanches du plateau page suivante).

BARBE BLANCHE ET SES ALLIÉS : Placez Barbe blanche et Marco en bas au centre du plateau. Mettez de côté Luffy, Jinbe, Crocodile, Ivankof et Buggy que vous placerez au tour 3. Placez les autres pirates où vous voulez (sur les cases noires du plateau page suivante).

En blanc : cases de départ des Marines

Case bonus pour Barbe-Blanche et ses alliés

Case bonus pour les Marines

En noir : cases de départ de Barbe-Blanche et ses alliés



Les 5 Corsaires doivent être placés dans cette zone



Les personnages ayant une case de départ prédéfinie sont indiqués sur le plateau

Portgas.D.Ace devra franchir cette ligne pour que Barbe-Blanche et ses alliés gagnent la partie



Mélangez séparément chaque paquet de cartes «Bonus Marine» et «Bonus Barbe-Blanche», puis placez-les autour du plateau. Pour les cartes « Événements », triez-les du 1er tour au tour 9 puis placez-les à côté du plateau.

COMMENT JOUER À PLUSIEURS JOUEURS

- À 2 joueurs, chaque joueur fait ses 9 tours.
- À 3 joueurs, un camp fera un tour sur 2.
- À 4 joueurs, mettez-vous 2 par camp et alternez les tours.
- À 5 joueurs, le camp de 3 joueurs fera seulement 3 tours par joueur.
- À 6 joueurs, faites 2 camps de 3 joueurs et chaque joueur alterne ses tours pour en faire 3 en tout.

PRÉSENTATION DES JETONS PERSONNAGES ET OBJETS

Sur chaque jeton, vous trouverez en noir à gauche le mouvement du personnage à savoir le nombre de cases où il peut se déplacer.

En haut à droite en bleu, se trouve le nombre de dés que vous pouvez lancer par attaque lors d'un combat. En orange, il y a le nombre d'énergie du personnage. Quand vous n'en avez plus, retournez le jeton personnage.

Enfin, en rouge au dos des jetons, la défense vitale du personnage.

La couleur du cadre, blanc ou noir, indique le camp du personnage, Marines ou Alliés de Barbe-Blanche.

Mouvement

Grade, présent sur certains jetons



Attaque

Énergie



Défense vitale

BOA HANCOCK ET LA CLÉ DES MENOTTES DE ACE

Dès qu'un membre de l'équipage de Barbe Blanche se trouve à 1 case de Boa Hancock, il récupère la clé. Il devra aller sur la même case que Portgas.D.Ace sur l'échafaud pour le libérer. La Marine ne peut pas récupérer la clé des menottes mais si le porteur de la clé est éliminé, la clé reste sur la case où le personnage a été éliminé, il faut ensuite qu'un autre personnage du même camp vienne la chercher pour aller ensuite libérer Portgas.D.Ace. Vous pouvez passer la clé à un autre pirate de votre camp si vous êtes à 1 case de ce même personnage.



LES CASE BONUS



Lorsque vous passez sur une case bonus de votre camp, vous pouvez vous arrêter. Dans ce cas, votre déplacement est terminé et vous pouvez piocher une carte bonus de votre camp.

VICES AMIRAUX & 5 CORSAIRES & 14 COMMANDANTS DE BARBE BLANCHE

Dès que 2 Vices Amiraux ou 2 Corsaires ou 2 Commandants de Barbe Blanche sont à 1 case l'un de l'autre, vous gagnez 1 dé d'attaque supplémentaire sur chaque combat.



3 bandes :
Amiral



2 bandes :
Vice Amiral



1 bande : Corsaire
(Marines)



1 bande : Commandant
(Alliés de Barbe Blanche)

LES 3 AMIRAUX

Si les 3 Amiraux sont à une case l'un de l'autre, la défense du personnage attaqué est de -1 ; Par exemple, si les 3 Amiraux sont face à Barbe Blanche à une case l'un de l'autre, Barbe blanche passe à 5 en défense au lieu de 6.

LES DÉPLACEMENTS

Chaque personnage a un nombre de déplacement indiqué sur son jeton (mouvement). Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions sur 360 degrés (avant, arrière, droite, gauche et en diagonale). Vous pouvez passer par-dessus un personnage de votre camp mais pas un personnage adverse, vous devez le combattre.

JOUER

Lancez le dé pour savoir quel camp démarre la partie.

En début de chaque tour, retournez la carte Événements qui correspond au tour de jeu (tour 1, carte Événements 1 ; tour 6, carte Événements tour 6) et appliquez l'effet pour le tour des 2 camps.



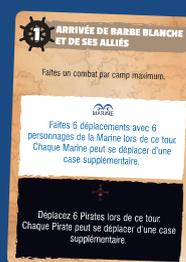
Déplacez le nombre de personnages indiqué par la carte Événements, appliquez l'effet sur les personnages et faites le nombre de combats indiqué sur la carte Événements lors de ce tour.

EXEMPLE : lors du 1er tour, la Marine démarre la partie. Le joueur retourne la carte événement du tour 1. Le camp Marine peut déplacer 6 personnages et chaque personnage déplacé peut ajouter 1 mouvement à son déplacement.

Si son mouvement est de 3, il passe à 4 pour ce tour.

Dès que le joueur a terminé ses 6 déplacements, c'est au camp de Barbe blanche de faire ses 6 déplacements avec +1 sur le mouvement de chaque personnage aussi.

Quand il a terminé son tour, le tour 2 démarre.



LES COMBATS

COMMENT ÉLIMINER UN PERSONNAGE ?

Dès que vous êtes collé à 1 case d'un personnage du camp adverse, vous pouvez l'attaquer. Lancez alors le nombre de dés d'attaque indiqué sur votre jeton. Vous devez faire un score égal ou supérieur au nombre d'énergie du personnage attaqué.

Si vous faites ce score, retournez le personnage attaqué. Le joueur qui attaque lance alors un dé, si son score est égal ou supérieur à la défense du joueur attaqué (le chiffre en rouge), le personnage est alors éliminé, sortez alors son jeton personnage du jeu. Si le score est inférieur, retournez le jeton attaqué, il pourra vous attaquer lors de son prochain tour.

EXEMPLE : AOKIJI VS DIAMOND JOZ



Joz lance ses 7 dés d'attaque, il fait 6, 5, 5, 4, 3, 3, 2. La somme des 7 dés est de 28. Aokiji à 28 énergies, il retourne alors son jeton.

Joz lance 1 dé et fait 4, s'il avait fait 5 (la défense de Aokiji), l'Amiral aurait alors été éliminé du jeu. Maintenant, il va attaquer Joz lors de son tour pour tenter de l'éliminer.



©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

