

ONE PIECE

COMBAT DE PIRATES



2-6



45 mn



7+

Bienvenue dans l'âge d'or de la piraterie, où l'impitoyable quête du One Piece entraîne une féroce compétition entre les équipages de pirates. Choisissez votre équipage et engagez-vous dans des duels épiques contre des adversaires redoutables. Êtes-vous prêt à hisser les voiles et à conquérir le nouveau monde ?

BUT DU JEU

Chaque joueur dispose de 3 Personnages issus du même Équipage et affronte ses adversaires. Le vainqueur est celui qui fait tomber les points de vie des 3 Personnages de l'Équipage adverse à 0.

2 joueurs

Face-à-Face - Chaque joueur choisit un équipage et s'affronte. Le vainqueur des combats gagne la partie.

3 joueurs

Chaque joueur choisit un Équipage. Les joueurs s'affrontent chacun à leur tour. Le joueur qui gagne deux combats entre équipages remporte la partie.

Note : Il y a égalité si chaque joueur remporte un combat.

4 joueurs

Organisez une première Manche : chaque joueur choisit un adversaire et l'affronte en duel (deux combats ont donc lieu en parallèle). Les deux vainqueurs de cette première Manche s'affrontent ensuite lors d'une Manche finale.

Le gagnant de ce dernier duel est sacré Grand Vainqueur !

CONTENU DU JEU



10 ÉQUIPAGES

118 cartes **Personnage**, représentant les membres des 10 équipages et leurs transformations.

Cartes **Équipage** propre à chaque **Personnage**

Chaque Capitaine possède 5 cartes **Attaque** et **Défense** qui lui sont propres. Les membres d'équipage, eux, n'en possèdent que 3.



CARTES ÉQUIPAGE

Chaque **Personnage** du jeu possède 3 à 5 cartes **Équipage** qui lui sont propres et qu'il est le seul à pouvoir utiliser en combat.



Cartes bonus Équipage (cadre blanc)

Les cartes Bonus Équipage (cadre blanc) : Elles peuvent être utilisées par tous les membres d'équipage et vont aider lors des affrontements. Jouez ces cartes au début de votre tour.

Renfort : recevez l'aide d'un Personnage au début de votre tour, utilisez sa capacité et défaussez la carte.

Soutien : les cartes bonus Équipage avec ce symbole restent en jeu jusqu'à leur destruction.

Escargophone : Piochez un nouveau membre de votre Équipage, vous pouvez utiliser les dégâts (neutre) de sa Barre d'Attaque. Défaussez-le ensuite.



Carte Renfort



Carte Soutien



Escargophone

Un Berry

Une pièce inspirée de la monnaie du monde de One Piece (voir page 3).

Il est utilisé pour tenter de faire évoluer votre Personnage ou pour pouvoir utiliser une capacité spéciale.



Pile
Face



Les jetons Point de Vie (PV)

Ils permettent de matérialiser les dégâts encaissés par votre Personnage lors des combats.

LES CARTES

CARTES PERSONNAGE

Fluides :
Permet au Personnage d'utiliser les cartes «Fluide» correspondantes.

Barre d'Attaque Affaiblie :
Votre adversaire peut affaiblir votre Barre d'Attaque en jouant une carte «Faiblesse» correspondant à une des faiblesses de votre Personnage. Ajoutez cette valeur à vos Attaques.

Capacité spéciale 1 :
Unique, ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois lors de la partie.

Capacité spéciale 2 :
Berry, voir page 3.



PV : Le Personnage a perdu le combat s'il n'a plus de jetons PV.

Barre d'Attaque Neutre : Dommages infligés pour une attaque normale (sans Qualité ou Faiblesse). Ajoutez cette valeur à vos Attaques.

Barre d'Attaque Renforcée : Jouez une carte «Qualité» correspondant à la qualité de votre Personnage pour l'activer. Ajoutez cette valeur à vos Attaques.

Les Capacités Spéciales des Personnages

Durant votre tour, vous pouvez en activer 1 au choix. (Note : certaines peuvent être activées pendant le tour de votre adversaire pour réagir à l'une de ses actions.) La plupart sont libres d'utilisation, mais certaines nécessitent un jet de Berry pour être activées, et d'autres sont Uniques et ne peuvent être activées qu'une seule fois lors de la partie. Sauf mention contraire, une Capacité Spéciale reste active pendant le tour où elle est activée.

CARTES COMBAT

Ces cartes sont communes aux différents Équipages et permettent d'effectuer des attaques, de se défendre, de se soigner ou encore d'améliorer les capacités d'un Personnage. Elles sont constituées des :

- Cartes Attaque
- Cartes Transformation
- Cartes Fluide
- Cartes Soin
- Cartes Qualité ou Faiblesse
- Cartes Esquive
- Cartes Bonus

Défaussez ces cartes une fois utilisées.



CARTES ATTAQUE

Ces cartes permettent d'infliger des dégâts à votre adversaire.

Pour qu'un Personnage puisse les jouer, le pictogramme Armes ou Corps à corps doit apparaître sur sa carte Personnage.

En combinant cette attaque avec la Barre d'Attaque et/ou une carte Fluide (Basique ou Avancé) et/ou une Capacité Spéciale, vous pouvez augmenter la puissance globale de votre attaque.



CARTES FLUIDE



Les cartes Fluides Basique ou Avancé sont déclinées en deux catégories :

- Fluide Offensif et Fluide Royal : pour augmenter vos attaques
 - Fluide Perceptif : pour esquiver une attaque
- IMPORTANT : le symbole doit obligatoirement apparaître sur la carte Personnage pour pouvoir les utiliser.**

CARTES ESQUIVE, FLUIDE PERCEPTIF, FLUIDE PERCEPTIF AVANCÉ
Ces cartes vous permettent d'esquiver les différentes attaques de vos adversaires.

Les Cartes Esquive

- La Barre d'Attaque et les cartes Attaque (Armes ou Corps à Corps).
 - Les cartes Fluide Offensif et Fluide Royal.
 - Les cartes Équipage dont les dégâts sont inférieurs ou égaux à 70.
- Les cartes Fluide Perceptif** (Utilisables uniquement si votre Personnage possède le symbole )
- La Barre d'Attaque et les cartes Attaque (Armes ou Corps à Corps).
 - Les cartes Fluide Offensif et Fluide Royal.
 - Les cartes Équipage dont les dégâts sont inférieurs ou égaux à 100.

Les cartes Fluide Perceptif Avancé (Utilisables uniquement si votre Personnage possède le symbole )

- Vous permettent d'esquiver toutes les attaques.

CARTES QUALITÉ OU FAIBLESSE



Renforce la Barre d'Attaque de votre Personnage d'un cran (si la Qualité apparaît sur sa carte).

Affaiblit la Barre d'Attaque d'un Personnage adverse d'un cran (si la Faiblesse apparaît sur sa carte).

CARTES BONUS

Les cartes Bonus fournissent une aide précieuse à vos Personnages lors des combats. Vous pourrez en utiliser une seule par phase d'attaque. Note : il n'y a pas de limite de cartes main.



LES 5 TYPES D'ATTAQUE

Lors de chaque tour, vous réalisez une unique attaque, qui peut combiner plusieurs sources de dégâts.

À titre d'exemple, voici une liste des combinaisons les plus fréquentes :

1. Barre d'Attaque seule

Utilisez uniquement les dégâts de la Barre d'Attaque (Affaiblie, Neutre ou Renforcée), sans ajouter d'autre carte. (Kaido : Affaiblie 30, Nègre 40, Renforcée 50)

et / ou et / ou



$$40 + 20 + 70 = 130$$

3. Barre d'Attaque + Carte Attaque + Carte Fluide + Capacité Spéciale

Si la Capacité Spéciale est une attaque, ajoutez ses dégâts à ceux de la Barre d'Attaque (Affaiblie, Neutre ou Renforcée) ainsi qu'aux points d'une carte Attaque et/ou d'une carte Fluide.

4. Barre d'Attaque + Carte Équipe

Si la carte Équipe inflige des dégâts, additionnez-les aux dégâts (Affaiblie, Neutre ou Renforcée) de la Barre d'Attaque.

5. Capacité Spéciale + Carte Équipe

Si la Capacité Spéciale est une attaque, ajoutez ses dégâts à ceux de la Barre d'Attaque ainsi qu'aux points de dégâts d'une Carte Équipe.



$$40 + 160 = 200$$

LE BERRY / LES TRANSFORMATIONS

Le Berry est une pièce que l'on lance pour faire évoluer les Personnages ou pour activer une Capacité Spéciale. Certains Personnages ont plusieurs formes et possèdent plusieurs cartes Personnage correspondant à leur transformation ou changement d'état. Tous les Personnages débutent les combats en forme normale. Lors de votre Phase de Transformation, lancez le Berry, s'il tombe du Côté :

Côté face, rien ne se passe.

Côté pile, votre Personnage évolue vers sa forme supérieure.

Dans ce cas, relancez le Berry pour tenter d'évoluer au niveau supérieur. En cas d'échec, conservez votre forme actuelle et vous pourrez tenter une nouvelle transformation lors des prochaines Phases de Transformation. **La règle est la même pour l'activation ou non d'une Capacité Spéciale.**

ORDRE DES TRANSFORMATIONS

Le fond des cartes change pour évoquer la prise de puissance des Personnages.



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Note : à l'évolution, conservez les dégâts subis par le Personnage. Si la nouvelle forme a plus de PV, ajoutez uniquement la différence entre les deux.

Ex. : un Personnage avec 500 PV évolue vers une forme à 550 PV, il gagne 50 PV, mais garde les dégâts déjà subis.

LES COMBATS

MISE EN PLACE D'UN COMBAT

Un combat entre Équipes se déroule entre deux joueurs qui joueront 3 Personnages chacun.

- 1- Chaque joueur choisit un Équipe du jeu. Prenez les cartes Personnage et Équipe correspondantes.
- 2- Récupérez le Capital de l'équipe (voir page 4) et piochez deux membres au hasard de l'équipe sans les montrer à votre adversaire.
- 3- Récupérez dans les cartes Équipe les cartes propres à chacun de vos Personnages (5 + 3 + 3), ainsi que toutes les cartes Bonus Équipe (cadre blanc), puis mélangez-les. (Retirez les autres du jeu, elles ne seront pas utilisées.)
- 4- Faites deux piles de cartes :
 - Les cartes Combat, placées au centre de la table et accessibles à tous les joueurs.
 - Vos cartes Équipe, à côté de vous.

DÉBUT D'UN COMBAT

- 1- Placez les 5 combattants face cachée devant vous.
- 2- Distribuez 4 cartes Combat par joueur, puis posez en 6 face visible au centre de la table pour former la Ligne de Ravitaillement. Placez le paquet de cartes Combat à proximité, puis l'utiliserez pour remplir la Ligne de Ravitaillement après avoir pioché toutes vos cartes durant votre Phase de Pioche.
- 3- Piochez 3 cartes de votre pioche Équipe
- 4- Retournez votre premier combattant (au choix) en même temps et prenez les jetons dégâts correspondant à son nombre de points de vie. Lancez le Berry pour décider qui commencera à jouer.
- 5- Infligez le plus de dégâts possible à votre adversaire pour éliminer ses Personnages et remporter le combat !

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

TOUR 1 - Joueur 1

Phase de pioche

- Le joueur 1 pioche 2 cartes Combat au choix parmi les 6 de la Ligne de Ravitaillement au centre de la table, et les remplace pour le prochain joueur en utilisant la pioche de carte Combat.
- Il pioche également 1 carte Équipe.
- Vous débutez donc la partie avec 10 cartes en main.

Phase de transformation

Si le Personnage joué peut se transformer :

Voir la règle Le Berry (à gauche de cet article).

Certains Personnages ont plusieurs degrés d'évolution. Ainsi, même si vous vous êtes transformé une fois et avez échoué à la suivante, vous pouvez relancer le Berry au début des tours suivants pour atteindre des transformations encore plus puissantes !

Phase d'attaque

Lors de cette phase, infligez le plus de dégâts possibles à votre adversaire, renforcez votre Personnage, soignez le, utilisez ses Capacités Spéciales...

La Barre d'Attaque

Faiblesse         Qualité

Lors d'une phase d'attaque, vous pouvez utiliser une carte de chaque :
- **Qualité** : permet de Renforcer d'un cran votre Barre d'Attaque (si le symbole correspond à votre Personnage).



- **Faiblesse** : permet d'Affaiblir d'un cran la Barre d'Attaque de votre adversaire (si le symbole correspond à son Personnage).



L'Attaque

Pour effectuer votre attaque, vous avez 4 options (voir page 3) :

1. Barre d'Attaque seule
2. Barre d'Attaque + Carte Attaque + Carte Fluide
3. Barre d'Attaque + Carte Attaque + Carte Fluide + Capacité Spéciale
4. Barre d'Attaque + Carte Équipage
5. Capacité Spéciale + Carte Équipage

Les Capacités Spéciales des Personnages

Vous pouvez en activer 1 au choix par phase de combat (voir page 2)

Esquive

S'il possède les bonnes cartes Esquive ou Fluide Perceptif Basique/Avancé, votre adversaire peut contrer votre attaque (voir page 2).

Les Points de Vie (PV)

Si votre adversaire n'a pas esquivé votre attaque : il retire le nombre de jetons PV égal aux dégâts de votre attaque pour indiquer le nombre de PV restants à son Personnage.

Carte Bonus

Permet de se soigner, de se transformer et d'accomplir bien d'autres actions. Vous ne pouvez en utiliser qu'une seule par phase d'attaque.

Fin du tour du joueur 1.

TOUR 1 - Joueur 2

Phase de Pioche : Identique à celle du joueur 1.

Phase de Transformation : Identique à celle du joueur 1.

Phase d'Attaque : Identique à celle du joueur 1.

NB : Les cartes utilisées lors des combats sont placées dans une pile de défausse Équipage et une pile Combat. Lorsqu'il n'y a plus de carte disponible dans l'une ou l'autre des pioches, mélangez la défausse correspondante et remettez-les à disposition.

Le combat continue jusqu'à ce que l'un des deux personnages n'ait plus de Points de Vie. Sa carte Personnage est alors retirée du jeu. Le joueur doit alors révéler l'un de ses deux combattants en Réserve et le déplacer vers l'emplacement Actif.

Celui-ci entre immédiatement en combat contre le combattant adverse blessé, qui conserve les dégâts déjà subis.

Les combats s'enchaînent ainsi jusqu'à ce qu'un seul Équipage l'emporte en éliminant tous les combattants adverses.

LES DIFFÉRENTS ÉQUIPAGES



ÉQUIPAGE DE CHAPEAU DE PAILLE



Pour le combat, jouez avec Monkey D. Luffy et deux membres d'équipage piochés au hasard.



ÉQUIPAGE DES CENT BÊTES



Pour le combat, jouez avec Kaido et deux membres d'équipage piochés au hasard.



ÉQUIPAGE DE BIG MOM



Pour le combat, jouez avec Big Mom et deux membres d'équipage piochés au hasard.



DON QUIJOTE FAMILY



Pour le combat, jouez avec Don Quijote Doflamingo et deux membres d'équipage piochés au hasard.



MARINE



Pour le combat, jouez avec Sakazuki et deux membres d'équipage piochés au hasard.



ÉQUIPAGE DE BARBE NOIRE



Pour le combat, jouez avec Barbe Noire et deux membres d'équipage piochés au hasard.



GRANDS CORSAIRES



Pour le combat, jouez avec trois membres d'équipage piochés au hasard.



ALLIÉS DE CHAPEAU DE PAILLE À ONIGASHIMA



Pour le combat, jouez avec trois membres d'équipage piochés au hasard.



9 FOURREAUX ROUGES



Pour le combat, jouez avec Kinémon et deux membres d'équipage piochés au hasard.



GERMA 66



Pour le combat, jouez avec Vinsmoke Judge et deux membres d'équipage piochés au hasard.