



ONEPIECE

RAID SUR ONIGASHIMA

RÈGLE DU JEU

7+ / 2 À 6 JOUEURS / 15 À 30 MINUTES

ONEPIECE

RAID SUR ONIGASHIMA

L'alliance Ninja-Pirate-Mink-Samourai lance le raid sur l'île d'Onigashima contre les 2 empereurs Kaido et Big Mom. Choisissez votre camp entre l'alliance visant à libérer le pays de Wano ou les forces d'Onigashima.

BUT DU JEU

L'équipage qui obtient le plus de points de victoire en 6 ou 10 tours remporte la partie.

→ COMMENT GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE ?

Chaque combat vous fait gagner des points de victoire 🟢 selon l'ennemi vaincu.

CARTE PERSONNAGE

Présentation des cartes personnages :

LE FLUIDE autorise ce personnage à utiliser les cartes Défense, Faiblesse et Attaque ayant le même symbole.

LA TRANSFORMATION

Au début de son tour, un joueur peut décider de Transformer son Personnage (si celui-ci le permet). Il lance alors un D6 et compare son résultat avec le score indiqué en haut à gauche de la carte (TRANSFO: ...+). S'il réussit, le joueur prend alors la carte correspondante à la transformation du personnage et remplace l'actuelle.

NOMBRE DE DÉS D'ATTAQUE à lancer lors d'un 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.
- Relancer plusieurs dés d'attaque.
- Enlever des dés d'attaque à votre ennemi pendant tout le combat.
- Esquiver 2 dés d'attaque adverses lors de chaque attaque.
- Plus 1 au résultat de chacun de vos dés d'attaque pendant tout le combat.
- Moins 1 sur la défense de votre adversaire.

LA DÉFENSE

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.

L'ÉNERGIE

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

INITIATIVE / POINTS DE VICTOIRE

L'initiative : Le personnage qui a l'initiative la plus élevée commence à attaquer, en cas d'égalité, lancez un dé pour vous départager.

Les points de victoire : Pour l'adversaire, ce nombre correspond aux points de victoire à obtenir pour remporter la partie. Un personnage qui n'a plus d'énergie perd son duel.

LES POINTS FAIBLES

Chaque personnage a un ou plusieurs points faibles. Ils peuvent être exploités par l'adversaire en jouant des cartes faiblesse.



LES JETONS ÉNERGIES :

Suite au succès d'une attaque et afin de matérialiser la perte des points d'énergie :

66 jetons de -2, -5 et -10 énergies vous permettent de décompter les énergies perdues après le succès des attaques d'un adversaire. Un personnage qui n'a plus d'énergie perd son duel.

LE FLUIDE AVANCÉ :

Les Fluides Avancés sont une capacité supplémentaire d'esquive ou de contre, utilisable **APRÈS** l'attaque de l'adversaire, qu'elle soit de D6 ou de carte Attaque.

Lorsqu'une attaque cause la perte d'Énergie, le défenseur peut lancer un D6 pour tenter de la contrer et annuler ses effets.

Pour contrer une attaque :

Le **résultat du D6 à obtenir** varie en fonction du nombre de Fluides Avancés possédés :

1 Fluide Avancé : faire 6

2 Fluides Avancés : faire 5 ou 6

3 Fluides Avancés : faire 4, 5 ou 6

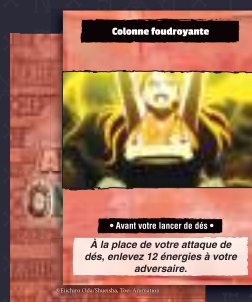
Exemple : Luffy attaque Kaido et fait un total de 32 sur ses D6. Le total d'énergie de Kaido est de 31, s'il n'utilise pas de Carte Défense ou de Fluide Avancé, il perd le combat.

- Kaido possède 3 Fluides avancés, il lance donc son D6 et obtient un 5, esquivant l'attaque et ne subissant aucune perte d'Énergie.
- Si le résultat du D6 avait été 1, 2 ou 3, il n'aurait pas réussi son contre et aurait subi l'intégralité de l'attaque; Il aurait toutefois eu la possibilité d'utiliser alors une Carte Défense pour se protéger.

LES CARTES ATTAQUES :

• Ces cartes, utilisées lors des combats, servent à faire perdre des Énergies à votre adversaire. Elles ne peuvent être jouées qu'au moment indiqué dans le cadre noir, au centre de la carte : au début du combat, avant votre lancer de D6 **OU** après votre lancer de D6.

• Un personnage ne peut utiliser de carte Fluide (Offensif , Royal , Offensif Avancé , Royal Avancé ) que si son symbole est disponible sur sa carte Personnage.



LES CARTES DÉFENSES :

• Ces cartes, utilisées lors des combats, permettent de protéger le Personnage qui combat ou l'équipage. Elles peuvent par exemple soigner le Personnage, contrer une attaque ou fuir le combat d'une île.

• Elles ne peuvent être jouées qu'au moment indiqué dans le cadre noir au centre de la carte : au début ou à la fin de votre tour, avant ou après l'attaque de l'adversaire (son lancer de D6).

• Un personnage ne peut utiliser de carte Fluide Perceptif (Normal , ou Avancé ) que si son symbole est disponible sur sa carte Personnage.



LES CARTES FAIBLESSE :

• Ces cartes vous permettent d'exploiter les faiblesses de votre adversaire et de faire tourner un combat à votre avantage, même s'il paraît perdu d'avance !

• Jouez-les dès le début du combat sans tenir compte des valeurs d'initiatives  du combattant adverse. Elles **DOIVENT** être jouées avant les attaques.

• Les faiblesses des personnages sont: Orgueil, Gourmandise, Peur et Granit Marin (pour tous les utilisateurs de Fruit du Démon).

• **NOTE** : Une Faiblesse ne peut être jouée que si l'adversaire y est sensible (si la Faiblesse apparaît sur sa carte de Personnage). Si elle n'apparaît pas, elle est sans effet sur l'adversaire.



MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur commence la partie en piochant deux cartes Attaques, Défense et Faiblesse.

Chaque combat gagné permet de piocher une nouvelle carte **au choix** parmi celles-ci.

Les combats opposent les camps **d'Onigashima** (équipage des Cent Bêtes + équipage de Big Mom + autres alliés de Kaido) contre **l'Alliance Ninja-Pirate-Mink-Samouraï** (équipage de Chapeau de Paille + Fourreaux Rouges + équipage de Kidd + équipage du Heart + autres alliés de Luffy).

Les joueurs choisissent leur camp et prennent l'ensemble des cartes Personnages de celui-ci pour jouer.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- De 2 à 4 joueurs, la partie se déroule en 6 tours (partie rapide) ou 10 tours (partie longue).

- Pour 5 à 6 joueurs, la partie se déroule en 12 tours.

2 joueurs

- **Partie rapide** (6 tours) : Piochez aléatoirement 9 cartes, puis choisissez 1 Capitaine au choix dans votre camp.

- **Partie longue** (10 tours) : Identique à une partie courte, mais piochez 14 cartes (13 Personnages et 1 Capitaine).

3 joueurs

C'est un 2 contre 1 !

Deux joueurs s'allient et partagent les personnages d'un camp contre le troisième joueur.

Les deux joueurs alliés piochent 1 Capitaine et 4 (partie rapide) ou 6 (partie longue) Personnages chacun. Ils alterneront alors les combats.

Le 3^{ème} joueur les fera tous. Il ne pioche qu'1 seul Capitaine et 9 (rapide) ou 13 (longue) Personnages.

4 joueurs,

2 contre 2 ! Deux joueurs par camp adverse s'affrontent.

- **Partie rapide** (6 tours) : Chaque joueur pioche aléatoirement 4 cartes Personnage et choisit 1 Capitaine au choix dans son camp.

- **Partie longue** (10 tours) : Identique à une partie courte, mais piochez 7 cartes par joueur (6 Personnages et 1 Capitaine chacun).

5 joueurs

La partie dure **12 tours**, et c'est un 3 contre 2.

- Chaque camp pioche un total de 16 Cartes Personnage qu'il se partage (parmi ces 16 **chaque joueur doit choisir 1 capitaine**)

- L'équipe de **3 joueurs** effectuera 4 combats chacun, l'équipe de **2 joueurs** en effectuera 6 chacun au cours de la partie.

6 joueurs

Faites 12 tours et 12 combats en tout pendant la partie. Chaque joueur choisi son capitaine. Il y aura 2 capitaines obligatoires pour le camp Kaido et Big Mom et 3 capitaines pour le camp de Luffy et ses alliés. Chaque camp sera composé de 3 joueurs et chaque joueur fera à tour de rôle 4 combats chacun lors de la partie.

Pour chaque partie, il restera **4 personnages en main par camp** qui ne seront pas joués, que la partie dure 6, 10 ou 12 tours.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le joueur qui a vu en dernier un épisode de ONE PIECE commence la partie.

À chaque tour, choisissez un seul personnage pour combattre que vous placerez face cachée en attendant que votre adversaire envoie son personnage. Une fois que les 2 personnages placés face cachée sont au centre de la table, retournez-les et le combat démarre. Chaque combat se déroule en un contre un sauf si un joueur utilise une carte Attaque permettant de faire le combat à plusieurs.

Chaque personnage ne peut combattre qu'une seule fois lors d'une partie même s'il gagne le combat.

À la fin du combat, le camp qui a gagné conserve le personnage vaincu pour compter les points de victoire  obtenus pendant toute la partie.

FIN DU JEU

À la fin des 6, 10 ou 12 tours selon le nombre de joueurs, celui qui obtient le plus de Points de Victoire gagne.

LES COMBATS

Vous devez faire perdre toutes les énergies du personnage pour gagner un combat.

3 RÈGLES D'OR LORS D'UN COMBAT :

1 - Vous pouvez jouer 3 cartes maximum par combat (Carte Attaque, Défense ou Faiblesse).

2 - Les cartes **Fluide Perceptif (Normales ou Avancées)** peuvent contrer toutes les cartes, y compris les cartes **Contre**, et ne peuvent pas être contrées.

3 - Lors d'une attaque, chaque résultat du D6 **supérieur ou égal** à la défense de l'adversaire lui fait perdre **1 énergie**.

Par exemple, Zoro fait perdre 4 énergies sur chaque dé dont le résultat est 1, 2 et 4. Il a 6 dés d'attaque, si son résultat de dé est 1, 1, 2, 2, 4 et 6, l'adversaire va perdre 21 énergies ; 20 énergies sur les dés 1, 1, 2, 2, 4 c'est sa 2^e capacité, l'adversaire perd 4 énergies par dé + 1 énergie par dé supérieur ou égal à la défense du personnage adverse donc 1 énergie sur le 6.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT ENTRE 2 PERSONNAGES

Au début de son tour, un joueur peut décider de **Transformer son Personnage** (si celui-ci le permet). Il lance alors un D6 et compare son résultat avec le score indiqué en haut à gauche de la carte (**TRANSFO: ...+**). S'il échoue, le personnage conserve sa forme actuelle. S'il réussit, le joueur prend alors la carte correspondante à la transformation du personnage et remplace l'actuelle.

Référez-vous à la liste en dernière page pour voir quels personnages se transforment : Leur nom apparaît plusieurs fois.

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 D6 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 des 2 personnages).

4 - Le défenseur matérialise les dégâts de l'attaque à l'aide des jetons dégâts puis lance à son tour les dés ou joue ses cartes et attaque son adversaire s'il lui reste des énergies.

5 - Les cartes Fluide Offensif, Fluide Offensif Avancé, Fluide Royal ou Fluide Royal Avancé 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 ou égale. 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 et conserve la carte du personnage vaincu pour compter ses points de victoire en fin de partie.

Aucun des 2 personnages ne pourra combattre jusqu'à la fin de la partie.

Chaque personnage n'effectue qu'un seul combat par partie et ne peut plus être rejoué jusqu'à la fin de celle-ci, même s'il a remporté son combat.

EXEMPLE D'UN COMBAT

1. Chaque personnage lance son dé de transformation.

• Luffy fait 6 et prend sa forme Gear fifth en transfo 5+, Kaido fait 5 et prend sa forme hybride en transfo 4+.



VS



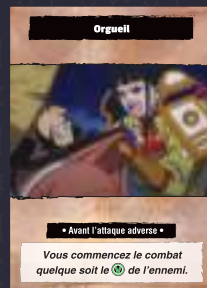
2. • On compare les scores d'initiatives des deux personnages : 32 pour Luffy, 31 pour Kaido. Luffy possède le plus grand score, c'est donc lui qui débute le combat.

• On lit maintenant les capacités des deux personnages.

Dans cet exemple, leurs capacités 1 s'annulent mutuellement : rien ne se passe donc. La seconde en revanche fonctionne et doit être prise en compte.

3. • Kaido, qui commence le combat, anticipe le tour de Luffy et pose la **carte Faiblesse «Orgueil»**, efficace car c'est l'une des faiblesses de Luffy (comme indiqué au bas de sa carte).

• Kaido entame le combat et lance ses 8 D6 d'attaque et obtient **1, 1, 2, 3, 4, 5, 5 et 6**. En temps normal, la défense de Luffy étant de 6, seul 1 dé aurait infligé des dégâts. Mais la **capacité 2 de Kaido** permet d'ignorer le score de défense et d'infliger 5 énergies de dégât pour les scores 1, 2, 3, 4 et 6. Grâce à son jet, Kaido inflige donc **30 énergies de dégâts** à Luffy.



• Luffy est chanceux et possède les **3 fluides avancés** qui peuvent lui permettre d'esquiver l'attaque sur un 4, 5 ou 6. Il lance son D6 et obtient malheureusement un 3, insuffisant. Il doit donc prendre les dégâts.

• ... Mais il joue une nouvelle carte, le Fluide Perceptif et esquive finalement l'attaque. Il ne perd donc pas d'énergie !

4. • À son tour, Luffy attaque Kaido avec ses 8 D6. Il obtient 1, 2, 4, 4, 5, 6, 6 et 6. La capacité 2 de Luffy inflige 5 énergies de dégâts sur les résultats de dés 1, 2, 3, 4, 5 sans tenir compte de la valeur de défense de son adversaire, pour un total ici de 25 énergies.

La défense de Kaido étant de 6, Luffy inflige également 2 énergies supplémentaires car il a obtenu 2 fois 6 sur son lancé.

• Kaido possède les 3 fluides avancés et décide de les utiliser pour **esquiver l'attaque**. Il lance 1 D6 et obtient un 4. C'est réussi pour lui, il ne perd aucune énergie !

5. • Aucun des deux adversaires n'a perdu d'énergie jusqu'à maintenant. C'est au tour de Kaido !

• Il lance ses 8 D6 et obtient **2, 2, 3, 5, 5, 5, 5 et 6**. Il inflige 5 énergies de dégâts sur le résultat **2, 2, 3 et 6** pour un total de **20 énergies**.

• Luffy qui possède les 3 fluides avancés lance 1 D6 pour tenter d'esquiver mais ne fait que 2, insuffisant ! Il n'a plus de carte défense à jouer et perd donc 20 énergies, il lui en reste 12.

• On place les jetons d'énergies perdues sur la carte de Luffy pour mémoriser les dégâts encaissés.

6. • Luffy lance ses 8 D6 et obtient **3, 3, 3, 4, 4, 5, 6 et 6**. Il inflige 5 énergies de dégâts sur tous les **3, 4 et 5** qu'il a obtenu comme l'indique sa capacité 2, et **1 énergie** pour chaque **dés qui correspond à la défense de Kaido**, 2 dés dans cet exemple.

• Kaido perd donc 32 énergies. Il tente d'esquiver car il possède toujours les 3 fluides avancés en lançant 1 D6 mais ne fait que 1. Il rate l'esquive et **encaisse 32 énergies** de dégâts. On place les jetons pour les mémoriser pour la suite du combat.

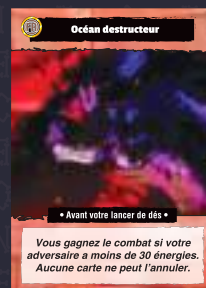
7. • Kaido joue la **carte Fluide Royal Avancé** qui lui fait instantanément gagner le combat si son adversaire est en dessous de 23 énergies au lieu de lancer ses D6 d'attaque.

Luffy possède également une carte **Fluide avancé à 24 énergies** qu'il joue pour contrer Kaido. L'attaque reste donc sans effet. (Voir point 5 de la page 6 «Les Fluides Avancés».)



8. Luffy joue une carte attaque Ulti qui fait perdre 13 énergies à Kaido mais Kaido esquive avec son jet de dé grâce à ses 3 fluides sur un résultat de 5.

9. Kaido joue sa 3^e carte Océan destructeur. Luffy tente de l'esquiver sur un jet de dé grâce à ses 3 fluides avancés mais fait 3. Il se prend l'attaque et perd le combat.



LISTE DES CAMPS

CAMP NINJA-PIRATE-MINK-SAMOURAI

PERSONNAGE / ÉQUIPAGE	FLUIDE				
ÉQUIPAGE DE CHAPEAU DE PAILLE					
Monkey.D.Luffy (gear fifth)		32	8	6	32
Monkey.D.Luffy (gear fourth)		25	7	6	27
Monkey.D.Luffy		24	6	6	26
Roronoa Zoro (sabres noirs)		24	7	6	26
Roronoa Zoro		23	6	6	25
Sanji (jambe à la diable)		23	7	6	25
Sanji (O-soba Mask)		23	7	6	25
Sanji		22	6	6	24
Jinbe		21	7	6	23
Brook		17	6	5	19
Chopper (Kung-fu point)		16	6	5	18
Chopper		10	4	4	12
Nico Robin (Demonio fleur)		16	6	5	18
Nico Robin		15	5	5	17
Franky (General Franky)		16	7	5	18
Franky		15	6	5	17
Nami		14	6	4	16
Usopp		13	6	4	15
ÉQUIPAGE DE KIDD					
Eustass Kidd (Punk Rotten)		26	8	6	28
Eustass Kidd (Punk Pistols)		25	7	6	27
Eustass Kid		24	6	6	26
Killer		21	7	6	23
Heat		14	5	4	16
Wire		14	5	4	16
FOURREAUX ROUGES					
Caborage (Sulong)		21	7	6	23
Chavipère (Sulong)		21	7	6	23
Caborage		20	6	6	22
Chavipère		20	6	6	22
Denjiro		19	6	5	21
Ashura Doji		19	6	5	21
Kawamatsu		19	6	5	21
Kinémon		19	6	5	21
Kikunojo		19	6	5	21
Raizo		19	6	5	21
AUTRES ALLIÉS DE LUFFY					
Yamato (forme hybride)		26	8	6	28
Yamato (forme animale)		26	7	6	28
Yamato		25	6	6	27
Marco (forme hybride)		24	7	6	26
Marco		23	6	6	25
Izo		19	6	5	21
Carrot		15	5	4	17
Wanda		15	5	4	17
X Drake (forme hybride)		16	6	5	18
X Drake (forme animale)		15	6	5	17
X Drake		14	5	4	16
ÉQUIPAGE DU HEART					
Trafalgar Law		25	8	6	24

CAMP DES 2 EMPEREURS BIG MOM ET KAIDO

PERSONNAGE / ÉQUIPAGE	FLUIDE				
ÉQUIPAGE DES CENT BÊTES					
Kaido (forme hybride)		31	8	6	34
Kaido (forme animale)		31	7	6	34
Kaido		30	6	6	32
King (forme animale)		24	7	6	26
King (sans masque)		23	6	6	25
King		23	6	6	25
Queen (forme hybride)		23	7	6	25
Queen (forme animale)		23	7	6	25
Queen		22	6	6	24
Jack (forme animale)		22	7	6	24
Jack		21	6	5	23
Who's Who (forme hybride)		18	6	5	20
Who's Who (forme animale)		17	6	5	19
Who's Who		16	5	5	18
Black Maria (forme hybride avec Wa-nyudo)		16	6	5	18
Black Maria (forme hybride)		16	6	5	18
Black Maria		15	5	5	17
Sasaki (forme hybride)		16	6	5	18
Sasaki (forme animale)		16	6	5	17
Sasaki		14	5	5	16
Ulti (forme hybride)		16	6	5	18
Ulti (forme animale)		15	6	5	17
Ulti		14	5	5	16
Page One (forme hybride)		15	6	5	17
Page One (forme animale)		14	6	4	16
Page One		13	5	4	15
Basil Hawkins		13	5	4	15
Hatcha		11	4	4	13
AUTRES ALLIÉS DE KAIDO					
Kanjuro		19	6	5	21
Kurozumi Orochi (forme animale)		16	5	5	18
Kurozumi Orochi		15	5	5	17
Scratchmen Apoo		13	5	4	15
ÉQUIPAGE DE BIG MOM					
Big Mom		30	8	6	32
Charlotte Slurp		20	7	6	22

