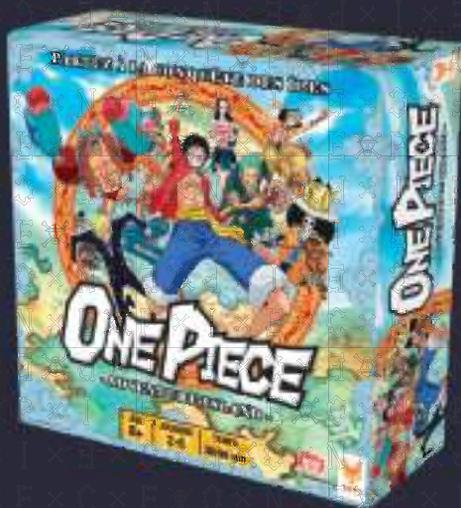


RÈGLES MODE HISTOIRE POUR ONE PIECE - ADVENTURE ISLAND



MISE EN PLACE :

En plus de la mise en place standard du mode histoire dans ONE PIECE ADVENTURE ISLAND :

- Mélangez une pile de cartes constituée des équipages des Cent Bêtes et de Big Mom d'Onigashima, et positionnez-la à l'extérieur du plateau sous la case F2.



- À la fin du **tour 4**, prenez 4 cartes Mission du nouveau monde, dont la **carte Mission Onigashima**.

DÉROULEMENT DU JEU :

À la fin du **tour 7**, mettez le cap sur l'île d'**Onigashima** (F2).

Sur cette île, vous devrez remporter exceptionnellement **3 combats** contre le **maître du jeu** pour valider la mission.

En arrivant sur place :

- Échangez vos cartes de l'équipage du **Chapeau de Paille** par leurs cartes d'**Onigashima**.
- Échangez aussi les cartes **Attaques, Défense** et **Faiblesse** d'**Adventure Island** par les cartes **Attaques, Défense** et **Faiblesse** d'**Onigashima**.

Note :

Les dégâts accumulés par les membres de l'équipage doivent être conservés.

Si certains de vos membres d'équipage sont retournés ou emprisonnés à **Impel Down**, ils resteront dans cet état lors du tour 8.

LES CARTES ATTAQUE, DÉFENSE, FAIBLESSE D'ONIGASHIMA :

- En arrivant sur l'île, l'équipage du **Chapeau de Paille** prend **4 cartes** dans les piles de son choix pour un maximum de **6 cartes** en main durant le jeu.
- **Le Maître du Jeu** : À chaque combat, selon les fluides de votre personnage, piochez **une ou deux cartes Attaque, Défense, Faiblesse** (voir page 8 des règles d'Adventure Island).

NOTE :

L'utilisation des **Fluides et Fluides Avancés** conserve les règles d'utilisation décrites en page 3 du livret de règles d'Onigashima.

Le déroulement des combats et leur résolution sont les mêmes.

