



RÈGLES DU JEU

**emBARQUEZ POUR
GRAND Line!**

Partez à l'aventure avec votre équipage de pirates dans ce jeu de cartes coopératif au rythme endiable ! Choisissez une île, relevez les défis et surmontez chaque carte du paquet Aventure pour gagner... en seulement 5 minutes !

Ici, pas de tours de jeu : les membres de votre équipage jouent simultanément, contre la montre, afin d'obtenir les symboles requis pour chaque défi à bord du *Vogue Merry*.

PRÊTS À HISSER LES VOILES ?



**PIRATES POUR
La Vie !!!**

XOXOXO
MONKEY D LUFFY

MATÉRIEL



Plateau de jeu (en deux parties)



5 paquets Aventure (42 cartes au total)



1 paquet Défi (40 cartes)



6 cartes Personnage



6 paquets Joueur (25 cartes chacun)

MISE EN PLACE

1. Assemblez le *Vogue Merry* et placez-le au centre de la table.

2. Mélangez les cartes Défi recto verso en un paquet. Placez-le au-dessus du *Vogue Merry*.

3. Prenez le paquet Aventure « Logue Town ». Mettez la carte BOSS (*Smoker*) de côté ; mélangez les autres en un paquet puis posez-le sur cette carte.

4. Tous les joueurs choisissent une carte Personnage et prennent le paquet Joueur correspondant. Mélangez votre paquet, placez-le devant vous puis piochez 5 cartes.

À DEUX JOUEURS :

Choisissez une carte Personnage supplémentaire et prenez le paquet Joueur correspondant. Lorsque vous devrez piocher, si votre paquet est épuisé, vous pourrez jouer ce personnage de secours et utiliser ses cartes.

5. Munissez-vous d'un minuteur ou utilisez celui de votre téléphone. Lorsque vous êtes prêts, révélez la première carte Aventure et lancez le minuteur. Bonne chance !

JOUER UNE MANCHE

Pour terminer une Île, votre équipage doit surmonter ensemble toutes les cartes du paquet Aventure avant la fin du temps imparti !

RÉGLEZ LE MINUTEUR

Réglez le minuteur selon le nombre de joueurs :

JOUEURS	MIN	
2	→	6:30 min
3	→	6:00 min
4	→	5:00 min
5	→	4:00 min
6	→	3:30 min

Vous pouvez ajuster la difficulté en ajoutant ou en soustrayant du temps :	
Marine (facile)	+2 min
Chapeau de paille (intermédiaire)	-1 min
Roi des pirates (difficile)	-2 min

RÉVÉLEZ UNE CARTE AVENTURE

Les cartes du paquet Aventure représentent les rencontres que vous ferez au cours de votre périple sur une Île.

Révéléz la carte au sommet du paquet Aventure.



- Si c'est une carte **ALLIÉ** ou **ALLIÉE**, confiez-la à l'un d'entre vous.
- Si la carte contient un **!**, appliquez immédiatement ses instructions.
- Les cartes sans **!** ont des effets persistants qui s'appliquent jusqu'à ce qu'elles soient surmontées.

La plupart des cartes Aventure ont un **niveau de difficulté**, indiqué par un **X** dans leur coin supérieur gauche. Pour surmonter une carte Aventure, vous devez obtenir un nombre de **X** égal au niveau de difficulté de la carte.

Vous pouvez obtenir des **X de deux manières :**

1. En réussissant une carte Défi.
2. En jouant une carte Action ou Alliée qui porte un **X**.

RÉUSSISSEZ DES CARTES DÉFI

Pour réussir une carte Défi et obtenir son **X**, vous devez jouer sur le *Vogue Merry* des cartes Symbole de votre main, afin d'aligner une suite de symboles correspondant à celle de la carte Défi. Ces cartes Symbole peuvent être jouées par différents joueurs ou par un seul. (Voir *Cartes Défi*, page 7).



Jouez des cartes Symbole correspondant à la suite de symboles de la carte Défi

Lorsque tous les symboles sur le *Vogue Merry* correspondent à la suite de symboles de la carte Défi, vous avez réussi ce Défi ! Placez la carte Défi à côté de la carte Aventure en cours et révéléz la carte Défi suivante.

Les cartes Symbole ne sont pas retirées du *Vogue Merry* entre chaque carte Défi. Avec un peu de chance, vous pourrez donc les réutiliser pour les Défi suivants.



Les cartes Symbole peuvent aussi être déplacées d'une pile à une autre grâce à certaines capacités et cartes Action (voir *Cartes des joueurs*, page 5).

SURMONTEZ LA CARTE AVENTURE

Lorsque vous avez placé à côté de la carte Aventure en cours un nombre de  égal à son niveau de difficulté, vous avez surmonté cette aventure !



Défaussez-la, ainsi que les cartes portant des  qui ont servi à la surmonter (cartes Défi, Allié et Action), puis révélez la carte Aventure suivante.

COMMENT JOUER DES CARTES

Vous pouvez jouer une carte Symbole à tout moment sur l'une des quatre piles du *Vague Merry*, indépendamment des symboles indiqués sur la carte Défi. Vous pouvez donc jouer un symbole Saut même si la carte Défi n'en comporte aucun. Cette stratégie peut permettre de se débarrasser de cartes indésirables. Mais attention, votre paquet n'est pas infini !

Vous ne pouvez pas défausser de cartes à moins qu'une autre carte ou une capacité vous le permette.

Une carte posée est une carte jouée : une fois que vous avez lâché votre carte, vous ne pouvez pas la reprendre. Vous pouvez toutefois la montrer aux autres joueurs avant de la jouer.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Lorsque vous surmontez la dernière carte Aventure du paquet, votre équipage a gagné. Félicitations !

Mais d'autres aventures vous attendent ! Dès que vous êtes prêts à recommencer, préparez le paquet Aventure suivant :

- Redistribuez les cartes correspondant au personnage de chaque joueur. Vous pouvez ajouter ou retirer des joueurs et changer de personnage.
- Remélangez les cartes Défi.
- Mettez en place l'Île suivante, piochez chacun 5 cartes et réinitialisez le minuteur. Bonne chance pour les prochaines aventures !

ÉCHEC

Votre équipage peut échouer à surmonter une carte Aventure de deux manières :

- Si le temps imparti est écoulé.
- Si les joueurs n'ont plus la possibilité de continuer (plus de cartes, pas de capacités à utiliser, et aucune autre option).

Si vous vous trouvez dans l'une de ces situations, votre équipage a échoué ! Réinitialisez le minuteur, triezy vos cartes et retentez votre chance !



CARTES DES JOUEURS

CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Les capacités indiquées sur vos cartes Personnage sont actives à tout moment au cours des aventures. Vous pouvez les utiliser autant de fois que vous le souhaitez. Toutefois, chaque fois que vous utilisez votre capacité, vous devez défausser une carte.



CARTES SYMBOLE

Certains défis exigent de la force ou du courage, tandis que d'autres requièrent de l'éloquence ou de la perspicacité. Les cartes Symbole représentent les différentes stratégies auxquelles votre équipage peut recourir pour réussir une carte Défi.



Ces différentes approches sont représentées par les 5 types de carte Symbole : **Poing** (rouge), **Discussion** (bleu), **Sabre** (vert), **Pièce** (jaune), et **Saut** (violet).

Cartes Symbole Spécial

Certaines cartes Symbole comportent des symboles spéciaux. Elles accordent des avantages optionnels supplémentaires.

Réserve (symbole) : Vous pouvez poser les cartes portant ce symbole face visible devant vous. Vous pouvez jouer ces cartes mises en réserve comme si elles étaient dans votre main, ou les défausser pour utiliser des effets tels que celui de la carte *Pot-de-vin* de Nami. Les cartes en réserve ne sont pas impactées par les effets vous obligeant à défausser des cartes de votre main. Vous pouvez mettre en réserve autant de cartes que vous le souhaitez.

Déplacement (symbole) : Lorsque vous jouez une carte avec ce symbole, vous pouvez également déplacer la première carte d'une pile du *Vogue Merry* sur une autre pile.

CARTES ACTION

À chaque personnage correspond un lot de cartes Action ; ces cartes comportent un effet à usage unique.



La plupart des cartes Action ont (symbole). Une fois jouées, elles vont directement dans votre défausse, sauf celles avec un (X), qui vont à côté de la carte Aventure en cours.

Si vous n'êtes pas en mesure de payer le coût d'une carte Action ou que la condition indiquée ne peut être remplie, placez-la dans votre défausse, mais n'appliquez pas son effet (même si elle a un (X)).

PIOCHER DES CARTES

La limite de votre main est de 5 cartes. À tout moment, si vous en avez moins, vous pouvez piocher des cartes pour compléter votre main. Les cartes en réserve ne sont pas dans votre main et ne comptent pas pour sa limite.

Si une carte ou une capacité vous fait piocher des cartes, vous pouvez d'abord compléter votre main avant de piocher les cartes supplémentaires. Elles peuvent momentanément vous faire dépasser la limite de votre main.

PIOCHE ET MAIN ÉPUISÉES

Si votre pioche et votre main sont épuisées, vous pouvez toujours jouer et utiliser vos capacités, mais vous ne pouvez pas obtenir de nouvelles cartes, sauf si une autre capacité l'indique. Tirez le meilleur de vos cartes pour ne pas en manquer !

CARTES AVENTURE

Le paquet de cartes Aventure représente les différentes rencontres que vous ferez au cours de votre voyage sur une Île.

Chaque manche, vous vous rendez sur une nouvelle Île, dans cet ordre :



Logue Town → Cap des Jumeaux → Whiskey Peak
→ Little Garden → Île de Drum.

Il y a 4 types de cartes Aventure :

CARTES ENNEMI

Les cartes Ennemi sont les plus communes. Chacune comporte un niveau de difficulté indiqué par un  dans le coin supérieur gauche.

Le niveau de difficulté indique le nombre de  nécessaire pour vaincre l'ennemi.

Exemple : Il faut 3  pour vaincre Baggy.

Vos  peuvent provenir de cartes Défi, Allié et/ou Action.

Les ennemis ont souvent des capacités qui s'appliquent dès qu'ils sont révélés et jusqu'à ce qu'ils soient vaincus.



CARTES ÉVÉNEMENT

Une carte Événement fonctionne comme une carte Ennemi, mais comporte généralement un  indiquant une action que tous les joueurs doivent effectuer avant de l'affronter.



CARTES ALLIÉ

Toutes les cartes Aventure ne sont pas des obstacles ! Certaines représentent des alliés (ou alliées) qui se joindront temporairement à votre équipe afin de vous aider.

Lorsqu'une carte Allié est révélée, choisissez ensemble quel joueur la prend pour la placer en réserve  devant lui.

Vous pouvez jouer une carte Allié à tout moment pour son effet à usage unique. Après l'avoir utilisée, retournez-la face cachée pour indiquer qu'elle a déjà été jouée cette manche.

S'il y a des  sur une carte Allié, vous pouvez autrement la jouer à tout moment comme une carte Défi réussie, en la plaçant à côté de la carte Aventure en cours.

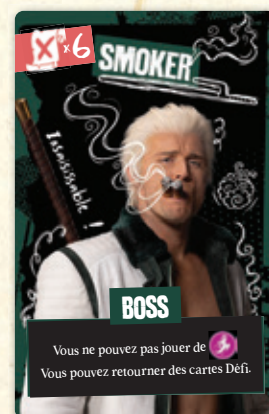


CARTES BOSS

La dernière carte de chaque paquet Aventure est une carte Boss.

Il s'agit de l'obstacle ultime à surmonter avant de terminer une Île, et il est bien plus coriace que les autres cartes du paquet.

Lors de la mise en place, assurez-vous que la carte Boss est bien en bas du paquet Aventure.



CARTES DÉFI

Votre équipage doit réussir des cartes Défi afin de surmonter la plupart des cartes Aventure ! Pour réussir un défi, reproduisez la suite de symboles de la carte Défi en jouant des cartes Symbole sur le *Vogue Merry*.

Peu importe à quel moment vous jouez chacune de ces cartes Symbole, tant que la suite de cartes sur le *Vogue Merry* correspond, de gauche à droite, à celle de la carte Défi :



La suite des cartes visibles sur le *Vogue Merry* correspond exactement à la suite de symboles de la carte Défi.



Votre équipage a joué les bons symboles, mais ne les a pas placés dans le bon ordre.

Lorsque la suite de symboles visibles sur les quatre piles du *Vogue Merry* correspond à celle de la carte Défi, placez cette dernière à côté de la carte Aventure en cours. La carte Défi suivante est alors révélée. Ne retirez pas les cartes Symbole du *Vogue Merry* !

Si un ou plusieurs symboles sur le *Vogue Merry* correspondent à ceux de la nouvelle carte Défi, tant mieux ! Vous pouvez les utiliser sans avoir à jouer de nouvelles cartes par-dessus.

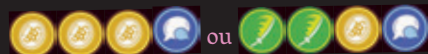


COMBINAISONS

Certaines cartes Défi comportent des combinaisons de .

Les combinaisons requièrent de jouer plusieurs exemplaires d'un même symbole au choix.

Par exemple,  peut être réussi en jouant



CIBLES

Certains effets **ciblent**  un symbole sur les cartes Défi.

Une cible vous offre une nouvelle manière de réussir les défis : au lieu de chercher à obtenir *tous les symboles* d'une carte Défi, vous pouvez juste jouer deux fois le symbole ciblé !



Par exemple, si les symboles Sabre sont ciblés, quand une carte Défi comporte un Sabre, il vous suffit de jouer un Sabre par-dessus un autre Sabre pour la réussir.

Important : Pour qu'une cible soit prise en compte, le symbole doit être présent sur la carte Défi en cours. De plus, la carte Symbole doit être jouée sur la bonne pile.

GLOSSAIRE

Cartes Symbole : Elles permettent de jouer des symboles



ou sur le *Vogue Merry*.

Réserve : Placez les cartes portant ce symbole en réserve devant vous, à côté de votre défausse. Vous pouvez jouer une carte de votre réserve à tout moment comme si elle faisait partie de votre main, ou bien la défausser pour utiliser une capacité ou une carte Action telle que la carte *Pot-de-vin* de Nami.

Déplacement : Vous pouvez déplacer la première carte d'une pile du *Vogue Merry* sur une autre pile.

Cible : Au lieu de chercher à obtenir *tous les symboles* d'une carte Défi, vous pouvez réussir le défi en jouant deux fois le symbole ciblé (par exemple, si Sabre est ciblé, en jouant 2 cartes Symbole Sabre l'une sur l'autre).

! : Dès qu'elle est révélée, appliquez l'effet à usage unique de cette carte.

X : La plupart des cartes Aventure requièrent un certain nombre de **X** pour être surmontées. Obtenez-les en réussissant des cartes Défi ou en jouant des cartes Action ou Allié.

ALLIÉ / **ALLIÉE** : Lorsqu'une carte Allié est révélée, choisissez quel joueur la place en réserve devant lui. Si elle comporte un **X**, vous pouvez la jouer à côté d'une carte Aventure pour contribuer à la surmonter. Autrement, vous pouvez la retourner face cachée pour appliquer son effet.

PRÉCISIONS

- Par défaut, sur les cartes Aventure, « vous » se réfère à tous les joueurs.
- Si une carte a un coût, il doit être payé par le joueur qui la détient. Par exemple, l'effet de la carte *Pot-de-vin* de Nami exige du joueur qui l'utilise – et de lui seul – qu'il défausse 3 Pièces.
- Les cartes jouées sur les piles du *Vogue Merry* y restent pour toute la manche, et vous ne les défaussez pas quand vous changez de cartes Défi et Aventure.
- Une fois que le minuteur est mis en pause, il repart dès que vous jouez une carte ou utilisez une capacité. Piocher pour compléter votre main, mettre une carte en réserve ou remplacer une carte Aventure surmontée (si vous l'avez mis en pause après avoir surmonté la précédente, par exemple) ne fait pas repartir le minuteur.



Scannez-moi pour utiliser
un minuteur gratuit !

Des questions concernant le
jeu ? Scannez-moi pour en
savoir plus !



© 2025. Tous droits réservés. © Eiichiro Oda/SHUEISHA © Netflix/Tomorrow
Un jeu de Wiggles 3D Incorporated, 1278 Sandy Somerville Dr • London • ON • Canada N6K 5R1
• www.wiggles3d.com

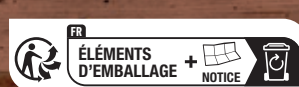
Importé et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol,
Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Asmodee.fr
Distribué au/Distributed in Canada par/by Asmodee Canada, 4001 E.X. Tessier,
Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada



Conception : Connor Reid, AC Atienza
Traduction : Adrien Couailet

Édition : Peter Nesbitt
Mise en page : Fátima S. Asouahel, Luis E. Sánchez

Production : Don Reid
Responsable de gamme : Shan Deraze



Adresses sur quefairedemesdechets.fr