

ONE PIECE

ASALTO EN MARINEFORD

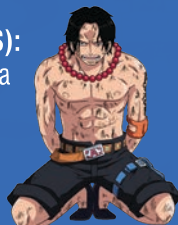
Para 2 jugadores o equipos

Barbablanca y sus aliados han llegado a Marineford para intentar salvar a Ace, quien ha sido capturado por la Marina. ¿Cuál bando saldrá victorioso al final del día?

OBJETIVO DEL JUEGO

EL OBJETIVO PARA BARBABLANCA Y SUS ALIADOS (LOS PIRATAS):

Encontrar la llave de las esposas de Ace, liberarlo y luego llevarlo a una casilla en la parte inferior del tablero para salvarlo.



EL OBJETIVO PARA LA MARINA:

Eliminar tanto a Barbablanca como a Ace (después de la Ronda 6).

Si ninguno de los equipos ha alcanzado su objetivo al final de la

Ronda 9, el ganador será quien tenga más personajes todavía en juego en el tablero.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador lanza un dado: el que saque el número más alto elige su bando. Luego, lanza de nuevo para decidir qué bando jugará primero. Cada jugador toma las 25 fichas para su bando y las coloca estratégicamente en el tablero. Las casillas blancas son para la Marina y las casillas negras son para los Piratas. Consulta la imagen de la configuración del tablero en la página siguiente.

Marina – Coloca los siguientes personajes en el centro del tablero como se muestra: Portgas D. Ace debe estar en el centro, Sengoku 1 casilla abajo de él, y Garp al lado de Sengoku, con 3 Almirantes frente a ellos. Coloca el resto de los personajes de la Marina en cualquier lugar que desees en las otras casillas blancas, excepto que los 5 miembros de los Siete Grandes Piratas deben estar en el área marcada.

Piratas – Coloca a Barbablanca y Marco en la parte inferior del tablero como se muestra. Coloca a Luffy, Cocodrilo, Jinbei, Ivankov y Buggy a un lado. Los agregarás al tablero en la Ronda 3. Coloca a tus otros Piratas en cualquier lugar que desees en las otras casillas negras.

Blanco: Casillas de inicio de la Marina

Casillas de bonificación para los Piratas

Casillas de bonificación para la Marina

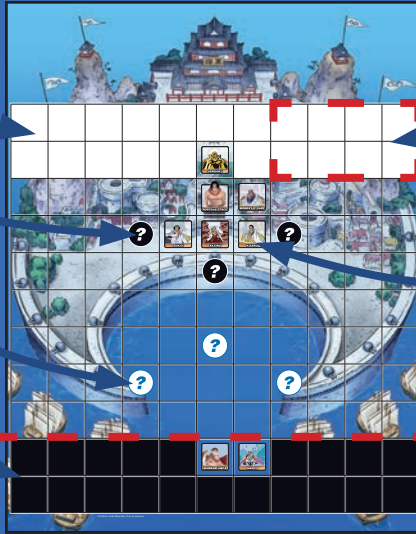
Negro: Casillas de inicio para los Piratas

Los 5 miembros de los Siete Grandes Piratas deben ser colocados en esta zona



Los personajes con una casilla de inicio establecida están indicados en el tablero

Portgas D. Ace debe cruzar esta línea para que Barbablanca y sus aliados ganen el juego



Baraja los 2 mazos de cartas de bonificación por separado: las cartas de bonificación de la Marina y las cartas de bonificación de los Piratas, y colócalos cerca del tablero. Ordena las cartas de evento del Ronda 1 al Ronda 9 y colócalas al lado del tablero.

CÓMO JUGAR CON DIFERENTES NÚMEROS DE JUGADORES

Distribuye a los jugadores de manera equitativa entre los 2 equipos. Con varios jugadores en un equipo, alternarán turnos. El juego consta de 9 rondas y un equipo puede tener un número impar de miembros.

LOS TOKENS DE PERSONAJE Y OBJETO

Cada miembro de la Marina y Pirata está representado en el juego por un token de personaje único. Cada token muestra las habilidades de ese personaje para moverse y atacar:

Número de movimiento: el número máximo de casillas que este personaje puede mover.

Ataque: el número de dados que el personaje puede lanzar para atacar.

Energía: la Energía del personaje se muestra en naranja.

Defensa Vital: si un atacante puede superar la Energía del personaje, su ficha se voltea para revelar su Defensa Vital: el número rojo en el otro lado del token.

Borde de color: el color del borde de cada token indica a qué lado pertenece: Marina (blanco) o Piratas (negro).

Grado: un personaje puede tener un Grado que le otorga habilidades especiales cuando luchan..

Movimiento

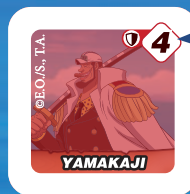


Ataque

Energía

Grado (indicado en algunos tokens)

Defensa Vital



BOA HANCOCK Y LA LLAVE DE LAS ESPOSAS

El personaje de la Marina Boa Hancock está a cargo de la llave de las esposas de Ace. Para rescatar a Ace, los Piratas necesitan esta llave. Si un pirata está en una de las casillas adyacentes a Boa Hancock (incluyendo las diagonales), automáticamente recupera la llave y coloca la ficha de llave de esposas sobre sí mismo. Si ese Pirata se mueve a la misma casilla que Portgas D. Ace, lo libera, y el jugador Pirata puede empezar a moverlo como un personaje normal. Hasta que Portgas D. Ace sea liberado, no puede ser movido por ninguno de los jugadores. Si el personaje con la llave es eliminado, la llave permanece en la casilla donde estaba. Otro personaje Pirata puede recogerla al moverse a esa casilla. El Pirata que tiene la llave puede pasársela a otro personaje de su equipo si están en casillas adyacentes (incluyendo las diagonales) al final del turno del Pirata. La Marina no puede recoger la llave si ha sido dejada caer.



GRADOS: VICEALMIRANTES, LOS 5 MIEMBROS DE LOS SIETE GRANDES PIRATAS Y LOS CAPITANES DE UNIDAD DE BARBABLANCA

Si 2 Vicealmirantes, 2 miembros de los Siete Grandes Piratas o 2 capitanes de unidad están uno al lado del otro durante una batalla, el equipo lanza 1 dado de ataque adicional para esa pelea.



3 rayas:
Almirante



2 rayas:
Vicealmirante



1 raya (Marina):
Gran Pirata



1 raya (Pirata):
Capitán de unidad

GRADOS: LOS 3 ALMIRANTES: si los 3 Almirantes están uno al lado del otro en la misma línea, el personaje atacado recibe -1 a su defensa. Por ejemplo, si los 3 Almirantes, uno al lado del otro en la misma línea, están enfrentando a Barbablanca, Barbablanca tendrá un nivel de defensa de 5 en lugar de 6.

JUGANDO AL JUEGO

Al comienzo de cada Ronda de juego, revela la carta de Evento que coincide con el número de la Ronda y aplica sus efectos para los turnos de ambos equipos durante esa ronda (carta de Evento 1 para la Ronda 1, carta de Evento 6 para la Ronda 6, y así sucesivamente). La carta de Evento te indicará cuántos personajes mover, las reglas especiales que se aplican a los personajes y el número de peleas que cada equipo puede iniciar en ese turno.

EJEMPLO DE EVENTO: La carta de Evento 1 muestra que el jugador de la Marina puede mover 6 personajes, y cada uno de esos personajes tiene +1 movimiento. La Marina solo pueden iniciar 1 pelea en este turno. Lo mismo es cierto para el turno de los piratas. Después de que ambos lados hayan tomado su turno, la ronda termina. Nota: ¡Si la carta de Evento 2 no incluye ningún movimiento, nadie puede moverse durante la Ronda 2!



MOVIMIENTO

Cada personaje tiene un número de Movimiento indicado en su token, que determina el número máximo de casillas que ese personaje puede mover en un turno. Puedes moverte en cualquier dirección: hacia adelante, hacia atrás, a la derecha, a la izquierda y en diagonal. Puedes moverte sobre (pero no aterrizar en) una casilla ocupada por otro personaje de tu equipo, pero si es un personaje del equipo contrario, debes detenerte en un espacio adyacente y pelear.

CASILLAS DE BONIFICACIÓN

Si mueves a un personaje a una de las casillas de Bonificación de tu equipo, pueden detenerse en ese espacio. Si lo hacen, robas 1 carta de Bonificación para tu equipo.

PELEAS

Si tu personaje está en una de las casillas adyacentes (incluyendo las diagonales) a un personaje del equipo contrario, puedes pelear con ellos: Lanza el número de dados de Ataque indicado en el token de tu personaje. Si el total del resultado de los dados es igual o superior al número de Energía del personaje que estás atacando, les has dado. Voltea su token boca abajo. Luego, el atacante lanza un solo dado: Si este resultado es igual o superior a la Defensa Vital del objetivo, son eliminados: retira el token del personaje del juego. Si la tirada es demasiado baja, voltea el token del personaje boca arriba nuevamente: no están heridos y pueden moverse o pelear normalmente en su turno.

EJEMPLO DE PELEA: AOKIJI VS. JOZU



Jozu lanza 7 dados de Ataque y obtiene 6, 5, 5, 4, 3, 3 y 2: El total de los 7 dados es 28. Aokiji tiene 28 Energía, por lo que su token se voltea boca abajo. Ahora, Jozu lanza 1 dado y obtiene un 4. Si hubiera sacado un 5 (el número de Defensa Vital de Aokiji), el Almirante habría sido eliminado del juego. Sin embargo, con solo un 4, el Almirante no está herido y podrá atacar a Jozu durante el próximo turno de la Marina.

