



5 MINUTE ONE PIECE

REGLAS

¡Saludos desde
LA GRAND LINE!

¡Busca aventuras con tu tripulación de piratas en este rápido juego de cartas cooperativo! Elige una isla, completa desafíos y supera todas las cartas del mazo de Aventuras para ganar... ¡y todo en apenas 5 minutos!

Aquí no hay turnos: ¡lánzate a una carrera contrarreloj en tiempo real para hacer coincidir los símbolos del Going Merry.

¡TODO a PUNTO PARA ZARPAP!

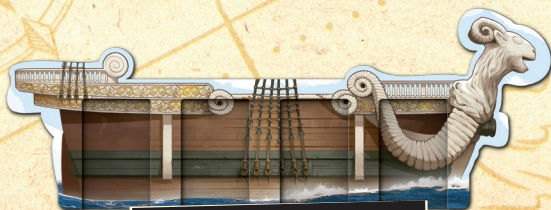


¡¡¡VIVA
La PIRATERIA!!!
xxx

Besitos,
MONKEY D LUFFY



CONTENIDO



Tablero (en dos piezas)



5 mazos de Aventuras
(42 cartas en total)



6 tableros de Personaje



1 mazo de Desafíos (40 cartas)



6 mazos de Personaje
(25 cartas por cada uno)

PREPARACIÓN

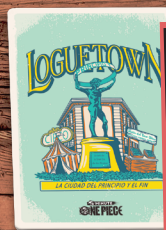
1. Ensambla el Going Merry y colócalo al alcance de todos los participantes.

2. Baraja las cartas de doble cara del mazo de Desafíos. Coloca el mazo encima del Going Merry.

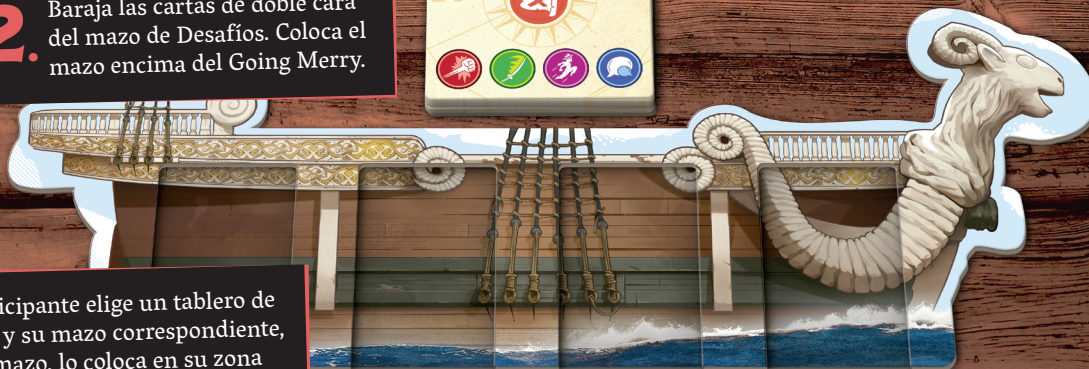
4. Cada participante elige un tablero de Personaje y su mazo correspondiente, baraja el mazo, lo coloca en su zona de juego y roba 5 cartas.

MODOS PARA 2 PARTICIPANTES:

Cada participante elige un tablero y un mazo de Personaje adicionales. Cuando tu mazo se quede sin cartas y necesites robar más, puedes cambiar al tablero y el mazo de tu pirata de refuerzo.



3. Busca el mazo de Aventuras «Loguetown». Separa la carta que dice JEFE (Smoker), baraja el mazo y colócalo encima de la carta de JEFE.



5. Busca un cronómetro programable (también puedes utilizar un móvil). Cuando esté todo preparado para jugar, revela la primera carta del mazo de Aventuras e inicia el cronómetro. ¡Buena suerte!



CÓMO SE JUEGA

Para completar una Isla, ¡tu tripulación tendrá que superar todas las cartas del mazo de Aventuras antes de que se agote el tiempo!

PREPARAR EL CRONÓMETRO

Programa el cronómetro según el número de participantes:

| PARTICIPANTES | TIEMPO | | |
|---------------|------------|---|---|
| 2 | → 6:30 min | También puedes ajustar la dificultad de la partida sumando o restando tiempo: | |
| 3 | → 6:00 min | | |
| 4 | → 5:00 min | | Marine (fácil) +2:00 min |
| 5 | → 4:00 min | | Sombrero de paja (difícil) -1:00 min |
| 6 | → 3:30 min | | Rey de los piratas (muy difícil) -2:00 min |

REVELAR UNA CARTA DE AVENTURA

El mazo de Aventuras representa los diversos encuentros a los que os enfrentaréis a lo largo de vuestro viaje por una Isla.

Revela la primera carta del mazo de Aventuras.



- Si es un **ALIADO**, elige a un participante para que se lo quede.
- Si la carta tiene una **!**, aplica inmediatamente sus instrucciones.
- Las cartas que no tengan una **!** tienen habilidades permanentes que se aplican hasta que las superéis.

La mayoría de las cartas de Aventura incluyen un **nivel de Desafío**, indicado con el icono **X** en la esquina superior izquierda de la carta. Para superar la carta de Aventura, debes conseguir un número de **X** igual al nivel de Desafío de la carta.

Las **X** se pueden conseguir de dos maneras:

1. Cumpliendo una carta de Desafío.
2. Jugando una carta de Acción o de Aliado que tenga una **X**.

CUMPLIR CARTAS DE DESAFÍO

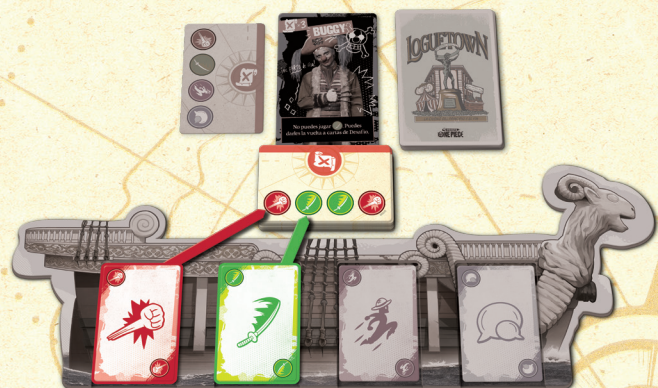
Para cumplir una carta de Desafío y obtener su **X**, juega cartas de Símbolo de tu mano en el Going Merry hasta que el orden de los símbolos coincida con la carta de Desafío. Los símbolos pueden proceder de varios participantes o de uno solo. (Ver *Cartas de Desafío* en la página 7 para saber más).



Juega símbolos hasta replicar la secuencia de la carta de Desafío.



Cuando todas las cartas del Going Merry repliquen la secuencia de la carta de Desafío, ¡habéis cumplido el Desafío! Deja la carta al lado de la carta de Aventura actual y revela el siguiente Desafío.

Los símbolos permanecen en el Going Merry entre Desafío y Desafío, así que, con un poco de suerte, podréis reutilizar los mismos símbolos entre varias cartas de Desafío.




Los símbolos también se pueden mover entre una pila y otra mediante ciertas habilidades y cartas de Acción (ver *Cartas de los participantes* en la página 5 para saber más).

SUPERAR LA CARTA DE AVENTURA

Cuando la carta de Aventura actual tenga a su lado un número de  igual a su nivel de Desafío , ¡habéis superado la carta!



Retira la carta, junto con todas las cartas  que hayáis usado para superarla (Desafíos, Aliados y cartas de Acción) y revela la siguiente carta de Aventura.

REGLAS PARA JUGAR CARTAS

Siempre se puede jugar una carta de Símbolo en cualquiera de las cuatro pilas del Going Merry, independientemente de lo que muestre la carta de Desafío. Por ejemplo, siempre se puede jugar un Salto, incluso si una carta de Desafío no lo requiere. Puede ser una opción conveniente si quieres deshacerte de cartas que no te interesan, ¡pero cuidado! Es fácil quedarse sin cartas en el mazo.

No se pueden descartar cartas a menos que lo indique una carta o habilidad.

Cualquier carta colocada se considera jugada: en cuanto dejes una carta en la mesa, ya no puedes quitarla. Sin embargo, sí que puedes enseñársela a otros participantes antes de colocarla.

VICTORIA

Cuando tu tripulación supere la última carta del mazo de Aventuras, ganáis la partida. ¡Enhorabuena!

Sin embargo, hay más aventuras en el horizonte. Si os apetece un nuevo reto, prepara el siguiente mazo de Aventuras:

- Devuelve a los participantes todas las cartas de sus respectivos mazos. Podéis añadir o retirar participantes, y cambiar de personaje si queréis.
- Vuelve a barajar las cartas de Desafío.
- Prepara la siguiente Isla, programa el cronómetro y robad 5 cartas cada uno. ¡Buena suerte para completar todos los mazos de Aventuras!

DERROTA

Hay dos maneras de que tu tripulación fracase en la aventura:

- Si el tiempo se agota.
- Si los participantes ya no pueden avanzar: no les quedan cartas y no tienen habilidades útiles ni opciones para continuar.

Si os encontráis en alguna de estas situaciones, ¡vuestra tripulación ha fracasado! Reinicia el cronómetro, vuelve a preparar los mazos ¡e intentadlo de nuevo!



CARTAS DE LOS PARTICIPANTES

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Las habilidades de los personajes son efectos que puedes utilizar en cualquier momento de tus aventuras. Es necesario descartar una carta para poder utilizarlas, pero puedes hacerlo tantas veces como quieras, siempre que tengas suficientes cartas para descartar.



CARTAS DE SÍMBOLO

Las cartas de Símbolo representan las diversas acciones que tu tripulación puede llevar a cabo para cumplir un Desafío. Por ejemplo, algunos Desafíos requieren fuerza bruta o valentía, mientras que otros exigen elocuencia o ingenio.

Las diferentes maneras de resolver los problemas se representan mediante los 5 tipos de cartas de Símbolo:



Puñetazo (👊), **Charla** (🗣️), **Espada** (🗡️), **Moneda** (💰) y **Salto** (🏃).

Cartas de Símbolo especiales

Algunas cartas de Símbolo tienen símbolos especiales que ofrecen ventajas opcionales:

Almacenar (🗳️): puedes guardar esta carta bocarriba en tu zona de juego. Las cartas almacenadas se pueden jugar como si estuvieran en tu mano o se pueden descartar para pagar habilidades, como el *Soborno* de Nami. Las cartas almacenadas están protegidas frente a efectos que te obligan a descartar cartas de tu mano. No hay límite al número de cartas que puedes tener almacenadas.

Mover (📦): cuando juegues una carta con el icono Mover, también puedes mover la primera carta de cualquier pila del Going Merry a otra pila.

CARTAS DE ACCIÓN

Cada personaje tiene su propio conjunto de cartas de Acción; al jugarlas, se aplica un efecto de un solo uso.



La mayoría de las cartas de Acción se pueden Almacenar (🗳️). Cuando las juegas, van directamente a tu pila de descarte. Sin embargo, las cartas de Acción con (🗳️) se juegan al lado de la carta de Aventura actual.

Si juegas una carta de Acción, pero no puedes pagar su coste o cumplir su condición, va igualmente a tu pila de descarte, aunque no tiene ningún efecto (ni siquiera si tiene un (🗳️)).

REPONER TU MANO

En cualquier momento, si tienes menos de 5 cartas en la mano, puedes reponer tu mano hasta volver a tener 5 cartas. Las cartas almacenadas no se tienen en cuenta para el límite de cartas en la mano.

Si una carta o habilidad te permite robar cartas, puedes reponer tu mano antes de robar esas cartas adicionales.

¿NO TE QUEDAN CARTAS?

Si te quedas sin cartas en la mano y el mazo, puedes seguir jugando y utilizando habilidades, pero no puedes obtener cartas nuevas a menos que te lo permita una habilidad. ¡Aprovecha al máximo tus cartas para que no se te acaben!

EL MAZO DE AVENTURAS

El mazo de Aventuras representa los diversos encuentros a los que os enfrentaréis a lo largo de vuestro viaje por una Isla.


Empezando por Loguetown, en cada ronda avanzaréis de una Isla a la siguiente, en este orden:





Loguetown → Twin Cape → Whiskey Peak → Little Garden → Isla Drum


Hay 4 tipos de cartas de Aventura:

ENEMIGOS

Los Enemigos son el tipo de carta más común. Cada uno tiene un nivel de Desafío indicado con una  en la esquina.

El nivel de Desafío indica cuántas  hacen falta para derrotar al Enemigo.


Ejemplo: hacen falta 3  para derrotar a Buggy.

Las  pueden proceder de cualquier combinación de Desafíos, Aliados y/o Acciones.

A menudo, los Enemigos tienen habilidades permanentes que se aplican desde el momento en que se revela la carta y se mantienen hasta que resulten derrotados.




EVENTOS


Los Eventos funcionan igual que los Enemigos, pero suelen tener un icono  que indica una acción que todos los participantes deben seguir antes de intentar superar la carta.



ALIADOS

¡No todas las cartas del mazo de Aventuras son negativas! Algunas son Aliados que se unirán temporalmente a tu equipo para ayudarte.

Cuando se revele un Aliado, elige a un participante para que **almacene**  la carta en su zona de juego.

En cualquier momento, puedes jugar un Aliado para obtener un efecto de un solo uso. Si un Aliado proporciona una , juega su carta cuando quieras y colócala al lado de la carta de Aventura actual, como si fuera un Desafío cumplido.

De lo contrario, después de utilizar la habilidad de un Aliado, deja su carta boca abajo para indicar que ya se ha gastado durante esta ronda.



JEFES

La última carta de cada mazo de Aventuras será el Jefe.

El Jefe es vuestro obstáculo final antes de completar una Isla; es más difícil de superar que cualquier otra carta del mazo de Aventuras.

Al preparar el mazo de Aventuras, asegúrate de colocar la carta de JEFE debajo de todas las demás.



CARTAS DE DESAFÍO

¡Para superar la mayoría de las cartas de Aventura, tu tripulación debe afrontar Desafíos!

Para cumplir un Desafío, replica la secuencia de símbolos que aparece en la carta de Desafío jugando cartas de Símbolo en el Going Merry.

No importa cuándo se juegue cada símbolo. Solo hace falta que las cuatro pilas del Going Merry coincidan con los cuatro símbolos de la carta de Desafío, de izquierda a derecha:



Cuando las cuatro pilas del Going Merry coincidan con la secuencia de símbolos del Desafío, retira la carta de Desafío y déjala al lado de la carta de Aventura actual, revelando así la siguiente carta de Desafío.

Si resulta que una o más pilas del Going Merry ya coinciden con los símbolos del siguiente Desafío, ¡genial! Puedes utilizarlos sin necesidad de jugar cartas nuevas en esas pilas.



CONJUNTOS

En ocasiones, verás conjuntos de en las cartas de Desafío. Estos conjuntos te permiten jugar el símbolo que quieras, pero todos los símbolos deben ser iguales entre sí.



PUNTO DE MIRA

Ciertos efectos aplican un **Punto de mira** a un símbolo de las cartas de Desafío.




Esto te ofrece una forma nueva de superar los Desafíos: en lugar de replicar una vez todos los símbolos de ese Desafío, ¡puedes cumplir el Desafío replicando dos veces el símbolo con el Punto de mira!





Por ejemplo, si las Espadas tienen el Punto de mira y un Desafío incluye una Espada, en lugar de replicar los cuatro símbolos de la carta, puedes cumplir el Desafío jugando una Espada encima de otra Espada.


Importante: para que un Punto de mira tenga éxito, el símbolo requerido debe aparecer en la carta de Desafío actual y debe jugarse en la pila correcta.

GLOSARIO

Cartas de Símbolo: cartas que aportan    al Going Merry.


Almacenar : coloca esta carta en tu zona de juego, separada de tu pila de descarte. Las cartas almacenadas se pueden jugar en cualquier momento, como si estuvieran en tu mano, o se pueden descartar para pagar habilidades o cartas de Acción, como el *Soborno* de Nami.

Mover : cuando juegues esta carta, también puedes mover la primera carta de cualquier pila del Going Merry a otra pila.

Punto de mira : en lugar de replicar una vez todos los símbolos de un Desafío, puedes cumplir el Desafío replicando dos veces el símbolo que tiene el Punto de mira (por ejemplo, jugando una Espada encima de otra Espada).

!: esta carta aplica un efecto de un solo uso en cuanto se revela.

X: la mayoría de las cartas de Aventura requieren que tu equipo obtenga un número determinado de **X** para superarlas. Para conseguirlas, completa Desafíos o juega ciertas cartas de Acción o Aliado.

ALIADO : cuando se revela un Aliado, elige a un participante para que almacene la carta en su zona de juego. Si tiene una **X**, puedes jugarla junto a cualquier carta de Aventura para contribuir a la derrota de esa carta. De lo contrario, puedes darle la vuelta y dejarla bocabajo para utilizar su efecto.

ACLARACIONES

- Las cartas de Aventura se refieren a todos los participantes por defecto.
- Si una carta tiene un coste, debe pagarlo únicamente el participante que la tenga en la mano. Por ejemplo, al utilizar la habilidad de Sanji o el *Soborno* de Nami, es el participante que utiliza la habilidad quien debe descartar los elementos correspondientes.
- Las cartas que se juegan en el Going Merry se quedan en su pila durante toda la ronda y no se retiran al pasar a otro Desafío o Aventura.
- Cuando el cronómetro se haya pausado, se volverá a activar en cuanto juegues una carta o utilices una habilidad. Reponer tu mano, almacenar cartas o sustituir una carta de Aventura superada por otra (por ejemplo, si has pausado el cronómetro justo después de superar una carta) no vuelve a activar el cronómetro.



¡Escanéalo para utilizar un cronómetro gratuito!

¿Dudas sobre el juego?
¡Escanéalo para saber más!



NETFLIX

Wiggles 3D

Diseño del juego: Connor Reid, AC Atienza

Diseño artístico: Stephanie Reid, Zachary Whistle

Fabricado en China. © 2025. Todos los derechos reservados.
©Eiichiro Oda/SHUEISHA ©Netflix/Tomorrow

Edición: Peter Nesbitt

Producción: Don Reid

Traducción: Carlos Loscertales Martínez

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Maquetación en español: Sonia Muñoz Ruiz