



Inhalt

Freunde (54 Karten)



Stärke

Farbe
(Saga
Zugehörigkeit)

Fähigkeit

Gegner (26 Karten)



Bedrohungswert

Prüfung

Belohnung

Charaktere (10 Karten)



Einzigartige Fähigkeit

Bosse (10 Karten)



Showdown



Würfel



Bedrohungs-Chip
(1)



(Aufgeladener
Charakter)

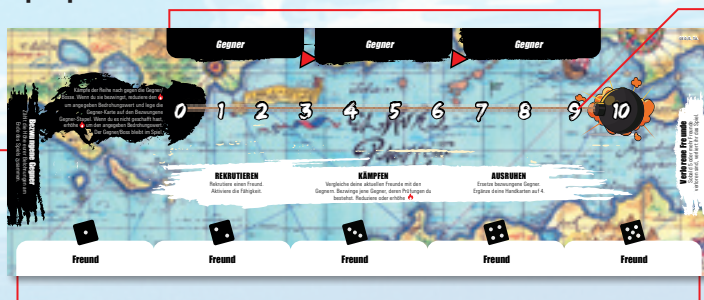


Power-Chips
(5)

Spielplan

Positionen eurer Gegner

Bedrohungsleiste



Positionen eurer Freunde

Bezwungene Gegner

Verlorene Freunde

Versammle deine Freude und segle in dein nächstes Abenteuer!

Einzig mit ihrer Hilfe kannst du deine Gegner
besiegen, um **König der Piraten** zu werden.

©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

Autor: Marcello Bertocchi

Graphic Design: Immanuel Casto

Ursprünglich verlegt von: Studio Supernova

Redaktion: Kimberly Wichniarz

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com



Vor dem Spiel

1 Entscheidet zusammen wer von euch Ruffy spielen soll, diese Person nimmt die Charakter-Karte „Ruffy“. Die übrigen von euch dürfen sich einen Charakter ihrer Wahl aussuchen, und offen vor sich ablegen. Eure **Charakter-Karten** bieten jedem von euch eine **einzigartige Fähigkeit**, die ihr während des Spiels einsetzen könnt. Nun legt ihr einen **Power-Chip**, mit der **UP-Seite** nach oben, auf euren Charakter. Ihr könnt eure einzigartige Fähigkeit jederzeit während des Spiels einsetzen, auch in den Zügen der anderen Personen. Dazu dreht ihr euren **Power-Chip** einfach auf die andere Seite.

2 Mischt 20 zufällig gewählte **Gegner***, um den verdeckten Gegner-Stapel zu bilden. Zieht 3 **Gegner-Karten** und legt sie in die Auslage auf die 3 Positionen der Gegner des Spielplans. Den Stapel mit Gegnern könnt ihr in die Nähe davon legen.

3 Mischt alle **Freunde**, um den Freunde-Stapel zu bilden. Zieht 5 **Freunde-Karten** und legt sie offen in die Auslage auf die 5 Positionen der Freunde des Spielplans.

4 Jeder von euch zieht nun verdeckt 4 **Karten** vom Freunde-Stapel auf die Hand. Das sind eure Handkarten.

5 Legt den **Bedrohungs-Chip**  auf die 0 der **Bedrohungsleiste** des Spielplans.

Jetzt seid ihr bereit euch dem Abenteuer zu stellen!

Verlauf des Spiels

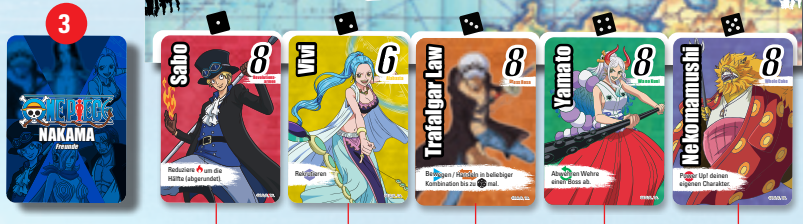
In diesem Spiel versucht ihr zusammen Freunde zu rekrutieren, um eure Gegner zu bezwingen, indem ihr die Prüfungen auf den Gegner-Karten absolviert. Je mehr Gegner ihr bezwingen könnt, desto höher ist die Belohnung, die ihr erhaltet. Die Höhe eurer gesamten Belohnungen, entscheidet letztendlich darüber, welchen Rang eure Crew als Piraten erreicht. Aber seid auf der Hut: Unbesiegte Gegner verschärfen das Bedrohungslevel  und schlagen eure Freunde in die Flucht!

Wenn ihr zu viele Freunde verliert, verliert ihr das Spiel.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, beginnend bei Ruffy. Jeder Zug ist in **drei Phasen** unterteilt.

- **REKRUTIEREN**
- **KÄMPFEN**
- **AUSRUHEN**

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



Falls eine dieser Positionen aus egal welchem Grund nicht belegt ist, zieht eine Karte von dem Freunde-Stapel und legt sie auf die leere Position.



Das Spiel

1. REKRUTIEREN

Du **musst 1 neuen Freund** rekrutieren. Wähle dazu einen Freund aus deinen Handkarten und lege ihn in die Freundes-Auslage auf dem Spielplan. Du legst deinen neuen Freund immer **auf** eine andere Freund-Karte, die bereits in der Auslage liegt. Falls der Freund, den du ausspielst, eine Fähigkeit hat, kannst du diese **sofort aktivieren**. Du führst die Fähigkeit komplett aus, es ist nicht möglich nur Teile davon zu nutzen. Die Fähigkeiten der Freude können nur in der Phase des Rekrutierens genutzt werden. Sie werden nie aktiviert, wenn sie auf eine andere Weise in die Auslage gespielt werden.

HINWEIS: DU DARFST NIE SAGEN WELCHE STÄRKE ODER FARBE DIE FREUNDE AUF DEINER HAND HABEN.

Freunde, die obenauf liegen werden **aktuelle Freunde** genannt, die darunter sind **Altbekannte**. Am besten stapelt ihr die Karten so, dass die Altbekannten sichtbar bleiben.



Würfel.

Das Würfel-Symbol bedeutet, dass du würfeln musst, um den Wert auf einer Karte zu bestimmen. Wenn du den Strohhut würfelst, darfst du dir einen Wert zwischen 1-5 aussuchen.

HINWEIS: WENN EIN EFFEKT ES ERLAUBT EINE FARBE ODER STÄRKE ZU WÄHLEN, DANN KANN DIE STÄRKE NUR EINE ZAHL VON 1 BIS 9 SEIN UND DIE FARBE EINE DER 6 FARBEN IM SPIEL.

Fähigkeiten



Du darfst eine deiner Handkarten mit einer Handkarte einer anderen Person am Spieltisch verdeckt tauschen.



Wähle einen **aktuellen Freund** im Spiel und lege ihn auf eine andere Position in der Freundes-Auslage. So wird ein **Altbekannter** wieder zu einem **aktuellen Freund**.



Drehe den **Power-Chip** deines Charakters wieder auf die **UP-Seite**. Jetzt kannst du deine einzigartige Fähigkeit erneut einsetzen.



Du kannst einen **Freund** von deiner Hand **rekrutieren** und seine Fähigkeit nutzen.



Wehre einen Gegner/Boss ab: Mische einen Gegner oder Boss zurück in den Gegner-Stapel. Die jetzt leere Position in der Gegner-Auslage wird bis zur nächsten Phase des Ausruhens nicht mehr aufgefüllt.

2. KÄMPFEN

Auf jeder **Gegner-Karte** steht eine Prüfung, die ihr erfüllen müsst, um den Gegner zu bezwingen, zum Beispiel: "Die Summe der Kraft eurer Freunde ist genau 25".

Du kämpfst gegen alle 3 Gegner in der Auslage von links nach rechts: Vergleich dazu die **Prüfung**, die der Gegner dir stellt **immer** mit den Werten deiner **aktuellen Freunde**. Wenn du die verlangten Werte der Prüfung erreichst, bezwingst du den Gegner. Bewege den Bedrohungs-Chip 🔥 auf der Bedrohungsleiste um so viele Felder nach links wie der Bedrohungswert 🔥 des bezwungenen Gegners beträgt.

Falls du die Prüfung des Gegners **nicht bestehst**, bewegst du den Bedrohungs-Chip 🔥 auf der Bedrohungsleiste um so viele Felder nach rechts, wie der Bedrohungswert des Gegners beträgt.

HINWEIS: BESTE FREUNDE SIND FREUNDE, DIE GENAU ANGRENZEND ZU EINEM FREUND IN DER AUSLAGE LIEGEN.

Verlorene Freunde: Sobald der Bedrohungs-Chip 🔥 die 10 erreicht, verliert ihr einen **aktuellen Freund**! Würfelt, um zu bestimmen welcher Freund verloren ist, und legt den Freund, dessen Position der Würfelzahl entspricht auf den Stapel der "Verlorenen Freunde". Setzt den Bedrohungschip 🔥 zurück auf 0.



3. AUSRUHEN

Wenn du Gegner in deinem Zug bezwungen hast, bewegst du die übrigen Gegner nach links und füllst die Auslage wieder auf 3 Gegner vom Gegner-Stapel auf. Dann ziehst oder legst du Karten von deiner Hand ab, bis du wieder genau **4 Karten** auf der **Hand** hast. Danach ist die nächste Person am Zug.

HINWEIS: NUR DIE PERSON, DIE AM ZUG IST, DARF SICH AUSRUHEN UND IHRE HANDKARTEN AUFFÜLLEN!

Ende des Spiels

Ihr spielt solange bis eine der 3 Bedingungen das Spielende auslöst:

VERLOREN: Verloren habt ihr, sobald ihr 5 oder mehr eurer Freunde verloren habt. Euer Abenteuer endet sofort und eure Belohnungen verlieren ihren Wert. Bis zum nächsten Abenteuer!

DAS ABENTEUER ENDET: Das Spiel endet sofort, sobald ihr die **letzte Karte** des Freunde-Stapels **zieht**. Zählt die Belohnungen, die ihr für bezwungene Gegner bekommen habt, zusammen und findet heraus welchen Rang eure Crew als Piraten erreichen konnte!

KÖNIG DER PIRATEN!

Wenn ihr **ALLE** Gegner im Gegner-Stapel bezwingen konntet, habt ihr sofort gewonnen und könnt euch von nun an **König der Piraten** nennen!

Ihr könnt natürlich auch noch eure Belohnungen zusammen zählen, um herauszufinden welchen Rang ihr als Piraten erreicht hättet.

0 - 10.000.000 ₮	Kabinen Junge
11 - 20.000.000 ₮	Schwacher Pirat
21 - 30.000.000 ₮	Einfacher Pirat
31 - 40.000.000 ₮	Starker Pirat
41 - 50.000.000 ₮	Kapitän
51 - 60.000.000 ₮	Berühmter Kapitän
61 - 70.000.000 ₮	Lord der Meere
+ 71.000.000 ₮	Kaiser der Meere

Zusätzliche Regeln

BOSS KAMPF!!! Bosse sind besondere Gegner, die du ins Spiel bringen kannst, um es schwieriger zu machen. Ein Boss lässt sich nur schwer bezwingen, bringt aber eine größere Belohnung ein, die unabdingbar ist, um einen höheren Piratenrang zu erreichen. Zusätzlich lösen Bosse einen Showdown aus, sobald sie ins Spiel kommen.

Vor dem Spiel mischt du so viele Bosse wie du möchtest in den Gegner-Stapel. Je mehr Bosse, desto härter das Spiel und desto höher die Belohnung.

HINWEIS 1. MISCH DIE BOSSE ERST IN DEN GEGNER-STAPEL, WENN DU DIE ERSTEN DREI GEGNER IN DIE AUSLAGE GELEGT HAST.

HINWEIS 2. FÄHIGKEITEN DIE GEGNER BETREFFEN, BETREFFEN NICHT AUTOMATISCH AUCH BOSSE, ES SEI DENN, ES WIRD AUF DER KARTE SO ANGEZEIGT.

SOLO MODUS: Es gelten die normalen Regeln, bis auf ein paar Ausnahmen: Du spielst mit 6 statt 4 Handkarten; Jeder **Power UP**-Effekt gilt für deinen Charakter; Statt zu **Handeln** darfst du **Bewegen** oder **Rekrutieren** nutzen.



Ravensburger