

ONE PIECE

w 5 MINUT

ZASADY GRY

Witajcie na
GRAND LINE!

Wyruszcicie na przygodę ze swoją piracką załogą w tej dynamicznej grze kooperacyjnej! Wybierzcie swoją wyspę, ukończcie wyzwania i pokonajcie wszystkie przeciwności w talii kart przygód, aby wygrać...
A to wszystko tylko w 5 minut!

W tej grze nie ma tur: ścigacie się z czasem, aby dopasować symbole na Going Merry podczas każdego wyzwania.

GOTOWI DO WYPŁYNIECIA?



PIRACTWO
Na Zawsze!

XOXOXO
MONKEY D LUFFY

ELEMENTY



2-częściowa plansza



5 talii kart przygód (42 karty)



6 planszetek postaci



talia kart wyzwań (40 kart)



6 talii kart postaci (po 25 kart na talię)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Złóżcie planszę statku *Going Merry* i umieśćcie ją w zasięgu wszystkich graczy.

2. Potasujcie dwustronną talię kart wyzwań. Umieśćcie ją nad *Going Merry*.



3. Weźcie talię kart przygód z napisem „Logue Town”. Znajdźcie kartę podpisaną jako BOSS (Smoker) i umieśćcie obok planszy. Przetasujcie pozostałe karty z talii i umieśćcie je na karcie bossa.

4. Każde z Was wybiera planszетkę postaci i bierze odpowiadającą jej talię. Potasujcie swoje talie i umieśćcie je przed sobą, a następnie dobierzcie po 5 kart.

TRYB 2-OSOBOWY

Wybierzcie dodatkową planszетkę postaci i weźcie odpowiednią talię. Gdy skończą się Wam karty w talii, możecie skorzystać z planszетки i talii tego dodatkowego członka załogi.



5. Przygotujcie minutnik (możecie skorzystać z telefonu). Gdy będziecie gotowi do rozgrywki, odkryjcie 1. kartę talii kart przygód i uruchomcie minutnik. Powodzenia!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Aby ukończyć wyspę, Wasza załoga musi przejść przez wszystkie karty w talii kart przygód, zanim skończy się czas!

USTAWCIE MINUTNIK

Ustawcie minutnik w zależności od liczby graczy.

GRACZE	CZAS	
2	→ 6:30 min	Możecie również dostosować poziom trudności rozgrywki poprzez dodanie lub odjęcie czasu:
3	→ 6:00 min	Żołnierz marynarki (łatwy) +2:00 min
4	→ 5:00 min	Słomkowi (normalny) -1:00 min
5	→ 4:00 min	Król piratów (trudny) -2:00 min
6	→ 3:30 min	

ODSŁOŃCIE KARTĘ PRZYGODY

Talia kart przygód przedstawia różne sytuacje, na które natkniecie się podczas przeprawy przez wyspę.

Odkryjcie wierzchnią kartę z talii kart przygód.



- Jeśli jest to **SOJUSZNIK**, wybierzcie gracza, który powinien przechować tę kartę.
- Jeśli na karcie widnieje **!**, natychmiast wykonajcie wskazaną na niej akcję.
- Karty bez **!** mają zdolności, których efekty obowiązują od momentu odsłonięcia karty aż do jej pokonania.

Większość kart przygód ma **poziom wyzwania**, zaznaczony **X** w lewym górnym rogu karty. Aby pokonać kartę przygody, musicie zbierać tyle **X**, ile wynosi poziom wyzwania karty.

X można zdobyć na 2 sposoby:

1. Ukończenie karty wyzwania.
2. Zagranie karty akcji lub karty sojusznika z **X**.

UKOŃCZENIE KARTY WYZWANIA

Aby ukończyć kartę wyzwania i zdobyć jej **X**, zagrywajcie karty symboli ze swojej ręki na *Going Merry* do momentu, aż kolejność symboli na planszy będzie pokrywała się z kolejnością symboli na wierzchniej karcie talii wyzwań. Symbole mogą być zagrywane przez kilku lub 1 gracza (zob. „Karty wyzwań” str. 7).



Zagrywajcie symbole tak, aby ich kolejność pokryła się z kolejnością symboli na wierzchniej karcie wyzwania.

Gdy kolejność symboli na kartach znajdujących się na *Going Merry* pokrywa się z kolejnością symboli na karcie wyzwania, wyzwanie zostaje ukończone! Umieście ukończoną kartę wyzwania obok aktualnej karty przygody, odsłaniając w ten sposób kolejną kartę wyzwania.

Zagrane karty z symbolami zostają na *Going Merry* między wyzwaniami, można więc używać tych samych kart do ukończenia różnych wyzwań.



Niektóre zdolności i karty akcji pozwalają na przemieszczanie symboli między stosami (zob. „Karty graczy” str. 5).

POKONANIE KARTY PRZYGODY

Jeśli suma zebranych  na kartach wyzwania, sojuszników i akcji jest równa poziomowi wyzwania na karcie przygody, karta przygody zostaje pokonana.



Odłóżcie na bok pokonaną kartę przygody i karty z  użyte do jej pokonania (karty wyzwania, sojuszników i akcji), po czym odkryjcie następną kartę przygody.

ZASADY ZAGRYWANIA KART

Możecie zawsze zagrać kartę symbolu na każdy z 4 stosów na *Going Merry*, bez względu na to, co widnieje na karcie wyzwania. To oznacza, że zawsze możecie zagrać skok, nawet jeśli karta wyzwania tego nie wymaga. To dobry sposób na pozbycie się niechcianych kart, ale musicie być ostrożni! W ten sposób łatwo wyczerpać wszystkie karty z talii.

Nie możecie odrzucać kart, chyba że pozwala Wam na to inna karta lub zdolność.

Karta wyłożona to karta zagrana – gdy już położycie kartę na planszy, nie możecie zabrać jej z powrotem. Możecie jednak pokazać ją innym graczom, zanim zdecydujecie się ją zagrać.

WYGRANA

Jeśli uda się Wam pokonać wszystkie karty w talii kart przygód, Wasza załoga wygrywa. Gratulacje!

To jednak nie koniec Waszej przygody – gdy będziecie gotowi na nowe wyzwania, możecie przygotować następną talię kart przygód.

- Posortujcie talie kart graczy i rozdajcie odpowiednim graczom. Jeśli chcecie, na tym etapie możecie zmienić liczbę graczy i wymienić swoje postacie na inne.
- Przetasujcie karty wyzwania.
- Przygotujcie następną wyspę, dobierzcie po 5 kart i przygotujcie minutnik. Powodzenia w pokonaniu wszystkich talii kart przygód!

PRZEGRANA

Wasza załoga przegrywa, jeśli:

- skończy się Wam czas,
- nie macie możliwości dalszego postępu – skończyły się Wam karty i przydatne zdolności.

Jeśli dojdzie do którejkolwiek z wymienionych sytuacji, Wasza załoga poległa! Zresetujcie minutnik, złożcie odpowiednie talie i spróbujcie ponownie!



KARTY GRACZY

ZDOLNOŚCI POSTACI

Zdolności postaci to efekty, których możecie użyć w dowolnym momencie Waszej przygody. Większość z nich ma koszt użycia (na przykład odrzucenie karty), ale możecie korzystać z nich wielokrotnie w tej samej rozgrywce.

KARTY SYMBOLI

Karty symboli reprezentują różne akcje, które Wasza załoga może wykonać, aby ukończyć wyzwanie. Niektóre wyzwania wymagają siły lub odwagi, a inne charyzmy czy analizy.

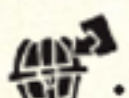
Różne sposoby rozwiązywania sytuacji reprezentowane są przez 5 różnych kart symboli:



cios , **rozmowa** , **miecz** , **moneta**  i **skok** .

Specjalne karty symboli

Niektóre karty symboli mają specjalne symbole, które zapewniają bonusy.

Skrytka . Możesz wyłożyć tę kartę odkrytą przed sobą, aby użyć jej później. Karty w skrytce można zagrywać w ten sam sposób co karty na ręce. Można je także odrzucać, aby zapłacić za zdolności, takie jak Łapówka Nemi. Efekty zmuszające do odrzucenia kart z ręki nie działają na karty w skrytce. Nie ma limitu kart, które mogą znajdować się w skrytce.

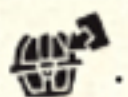
Przeniesienie . Jeśli zagrasz kartę z symbolem przeniesienia, możesz przenieść wierzchnią kartę z dowolnego stosu na *Going Merry* na inny stos.



KARTY AKCJI

Każda postać ma własny zestaw kart akcji z jednorazowymi efektami, które aktywują się podczas zagrania danej karty.



Większość kart akcji ma ikonę skrytki . Po zagraniu takiej karty należy ją odłożyć na swój stos kart odrzuconych. Z kolei karty akcji z  należy zagrywać obok aktywnej karty przygody.

Jeśli nie jesteś w stanie opłacić kosztu lub nie spełniasz warunków zagranej karty akcji, trafia ona na stos kart odrzuconych, ale nie wywołuje żadnego efektu (nawet jeśli znajduje się na niej .

UZUPEŁNIENIE RĘKI

Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki masz na ręce mniej niż 5 kart, możesz dobrać tyle kart, żeby ponownie mieć ich 5. Karty w skrytce nie liczą się do limitu kart na ręce.

Jeśli ze względu na jakiś efekt lub zdolność musisz dobrać karty, możesz najpierw uzupełnić karty na ręce, a dopiero później dobrać dodatkowe karty.

SKOŃCZYŁY CI SIĘ KARTY?

Jeśli skończą Ci się karty na ręce i w talii, dalej możesz grać i używać zdolności, ale nie możesz dobierać nowych kart, chyba że pozwoli Ci na to jakaś zdolność. Wykorzystuj swoje karty efektywnie, aby nie zabrakło ich w kluczowym momencie.

TALIA KART PRZYGÓD

Talia kart przygód przedstawia różne sytuacje, na które natkniecie się podczas przeprawy przez wyspę.

Przeprawa przez wyspę jest Waszą rundą. Na początku każdej rundy, jeśli udało się Wam pokonać talię, przeniesiecie się z aktualnej wyspy na kolejną, w następującej kolejności:



Logue Town → Przylądki Bliźniacze → Whiskey Peak → Little Garden → Wyspa Drum.

W grze są 4 rodzaje kart przygód:

WROGOWIE

Wrogowie to najliczniejszy rodzaj kart, które napotkacie w trakcie rozgrywki. Każda karta wroga ma **poziom wyzwania**, oznaczony  w lewym górnym rogu.

Poziom wyzwania wskazuje, ile  potrzebnych jest do pokonania wroga.

Przykład. Do pokonania Buggy'ego potrzebne są 3 .

 mogą pochodzić z dowolnego połączenia kart wyzwań, sojuszników i akcji.

Wrogowie często mają zdolności, których efekty zaczynają obowiązywać od momentu odsłonięcia karty wroga aż do jego pokonania.



WYDARZENIA

Wydarzenia działają tak samo jak wrogowie, ale zazwyczaj na tych kartach widnieje  oznaczająca akcję, którą wszyscy gracze muszą wykonać, zanim spróbują pokonać kartę.

SOJUSZNICY

Nie wszystkie karty w talii kart przygód będą stanowiły przeszkodę! Niektóre z nich to sojusznicy, którzy tymczasowo dołączą do Waszej załogi, aby Wam pomóc.

Gdy karta sojusznika zostanie odsłonięta, wybierzcie gracza, który wyłoży tę kartę do swojej skrytki .

Karta sojusznika w skrytce może być zagrana w dowolnym momencie, aby skorzystać z jej jednorazowego efektu.

Jeśli karta sojusznika zapewnia , możecie zagrać ją w dowolnym momencie, aby umieścić ją obok aktywnej karty przygody w miejscu na ukończone wyzwania.

Jeśli nie, po skorzystaniu ze zdolności sojusznika odłóżcie tę kartę zakrytą na bok, aby zaznaczyć, że została wykorzystana.

BOSSOWIE

Ostatnią kartą w talii kart przygód jest karta bossa.

Boss to ostateczna przeszkoda, którą musicie pokonać przed ukończeniem wyspy, a pokonanie go jest trudniejsze niż pokonanie innych kart przygód.

Podczas przygotowania do gry upewnijcie się, że karta podpisana jako boss znajduje się na samym dole talii kart przygód.



KARTY WYZWAŃ

Wasza załoga musi stawić czoła wyzwaniom, aby pokonać większość kart przygód! Aby ukończyć wyzwanie, ułóżcie przedstawioną na karcie wyzwania sekwencję symboli poprzez zagrywanie kart symboli na *Going Merry*.

Nie ma znaczenia, w którym momencie został zagrany dany symbol. Ważne jest tylko to, żeby symbole z 4 stosów na *Going Merry* były dopasowane do symboli na karcie wyzwania, w kolejności od lewej do prawej.



Sekwencja symboli na *Going Merry* jest identyczna jak na karcie wyzwania.



Wasza załoga zagrała prawidłowe symbole, ale na niewłaściwe miejsca.

Gdy wszystkie 4 symbole na *Going Merry* pokrywają się kolejnością z symbolami na karcie wyzwania, umieśćcie kartę wyzwania obok aktywnej karty przygody. Spowoduje to odkrycie kolejnej karty wyzwania.

Jeśli symbol na co najmniej 1 ze stosów na *Going Merry* przypadkiem pokrywa się z symbolem na nowej karcie wyzwania, lepiej dla Was!

Możecie użyć pasujących symboli bez konieczności zagrywania na te stosy nowych kart.



ZESTAWY

Możecie natknąć się na zestawy symboli  na kartach wyzwania. Zestawy wymagają zagrania kilku kopii wybranego przez Was symbolu.

Przykładowo zestaw  może zostać ukończony za pomocą  lub .

CELOWNIK

Niektóre efekty mogą wziąć na cel  konkretne symbole z kart wyzwania.

Daje to dodatkowy sposób na ukończenie kart wyzwania: zamiast dopasowywać każdy z 4 symboli na karcie wyzwania, możecie ukończyć kartę wyzwania poprzez dwukrotne dopasowanie symbolu oznaczonego celownikiem!



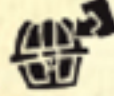
Przykład. Jeśli symbole miecza mają na sobie celownik, możecie położyć kartę z symbolem miecza na inną kartę z symbolem miecza zamiast próbować dopasować symbole na wszystkich 4 kartach.

Aby celownik mógł być brany pod uwagę, wskazany przez niego symbol musi znajdować się na aktualnej karcie wyzwania, a kartę z symbolem należy położyć na odpowiedni stos.

GLOSARIUSZ

Karty symboli. Karty, które zagrywane są na *Going Merry*



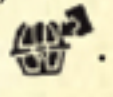
Skrytka . Pozwala umieścić daną kartę przed sobą (nie mylić ze stosem kart odrzuconych). Możesz zagrywać karty ze skrytki w dowolnym momencie rozgrywki, tak samo jak karty z ręki, lub odrzucić ją, aby opłacić koszt zdolności lub karty akcji, jak np. *Łapówka Nami*.

Przeniesienie . Po użyciu tej zdolności możesz przenieść wierzchnią kartę z dowolnego stosu znajdującego się na *Going Merry* na inny stos.

Celownik . Zamiast dopasowywania *każdego* symbolu na karcie wyzwania, możecie ukończyć kartę wyzwania poprzez dopasowanie symbolu oznaczonego celownikiem 2 razy (na przykład zagrywając symbol miecza na inną kartę z symbolem miecza albo używając umiejętności przeniesienia).

! Ta karta aktywuje efekt jednorazowy w momencie, gdy zostanie odsłonięta.

X Aby pokonać większość kart przygód, musicie zebrać określoną na aktywnej karcie liczbę **X**. Zbierajcie je poprzez kończenie wyzwań lub zagrywanie niektórych kart akcji i sojuszników.

SOJUSZNIK  Gdy odkryta zostaje karta sojusznika, wybierzcie gracza, który umieści tę kartę przed sobą . Jeśli na karcie sojusznika znajduje się **X**, możecie użyć tej karty do ukończenia aktywnej karty przygody. W przeciwnym razie możecie obrócić tę kartę, aby skorzystać z jej efektu.

WYJAŚNIENIA

- Karty przygód domyślnie zwracają się do wszystkich graczy.
- Jeśli na karcie wskazany jest koszt, musi on zostać opłacony przez gracza, który ma tę kartę. **Przykład.** Zdolność Sanjiego („Odrzuć kartę: Użyj zdolności...”) lub *Łapówka Nami* („Odrzuć 3 monety: X”) wymagają odrzucenia kart jedynie od gracza, który zagrywa te karty.
- Karty zagrane na *Going Merry* pozostają na swoich stosach do końca rundy i nie należy ich odkładać na bok między kolejnymi kartami wyzwań i przygód.
- Jeśli minutnik jest zapauzowany, należy go wznowić w momencie zagrania karty albo użycia zdolności. Nie należy jednak wznowiać minutnika podczas uzupełniania kart na ręce, wykładania kart do skrytki ani podmieniania pokonanej karty przygody (jeśli na przykład minutnik został zapauzowany w momencie jej pokonania).



Zeskanuj po darmowy minutnik!

Masz pytania?
Zeskanuj, aby dowiedzieć się więcej!



ONE PIECE

NETFLIX

Wiggles 3D

rebel

Autorzy: Connor Reid, AC Atienza • Redakcja wersji angielskiej: Peter Nesbitt • Producent: Don Reid
Ilustracje: Stephanie Reid, Zachary Whistle • Tłumaczenie: Sandra Hoffman • Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel
Wyprodukowano w Chinach. © 2025. Wszystkie prawa zastrzeżone. © Eiichiro Oda/SHUEISHA © Netflix/Tomorrow