

GRADE GIOCO “ONE PIECE”

AMBIENTAZIONE

Il gioco è ispirato al manga/anime ONE PIECE.

Le 5 ciurme:

- Cappello di paglia (ptg. Falchi)
- Shanks il rosso (ptg. Leoni)
- Barbabianca (ptg. Cobra)
- Barbanera (ptg. Puma)
- Buggy il clown (ptg. Giaguaro)

Dovranno scontrarsi in una battaglia navale nel mare Orientale e conquistare il grande tesoro di One Piece.

ADATTAMENTO

Il grande gioco è pertanto composto da tre fasi che si andranno ad alternare:

- 1° fase
- 2° fase
- Fase speciale

1°FASE

SCOPO DEL GIOCO

In tale fase di gioco, le ciurme svolgeranno una corsa nel conquistare il covo. Appena una pattuglia mette il proprio guidone nel covo, conquista la base. Bisognerà riporre anche gli scudi e il tesoro personale all' interno. Ad ogni covo corrisponde una prova da superare per conquistare i frutti del diavolo. Ogni pattuglia potrà avere solo quattro frutti del diavolo, inoltre non potrà scegliere tra quelli della stessa base.

IL COVO

Ogni ciurma deve avere nel suo covo (base) i seguenti oggetti:

Dobloni
Scudi
Guidone
Bandiera
Tesoro(che contiene i dobloni conquistate nelle riunioni)

Il covo è di forma quadrata con 4 metri di lato, a nessuno della propria ciurma è permesso entrare nel perimetro del proprio covo che dovrà essere difeso

dall' esterno. Unica eccezione ammessa è quando si procede a depositare gli oggetti in altri covi.

2° FASE DI GIOCO

SCOPO DEL GIOCO

Tutti i giocatori sono provvisti di vite, tre per ogni giocatore. Ogni giocatore inoltre avrà una taglia che partirà da 15\$ in un giocatore normale, 30\$ in un giocatore portatore di frutto del diavolo. Gli avversari cercheranno di entrare nel covo. I difensori e gli attaccanti possono difendere tramite lo scalpo LEALE e i vari poteri dei frutti del diavolo. All'interno del covo gli attaccanti sono immuni da qualsiasi attacco dei difensori e fin quando hanno almeno un piede dentro il covo non possono essere attaccati, inoltre se rubano un oggetto non possono essere attaccati fino a quando non lo ripongono nel proprio covo (**Regola del salvacondotto**) fatta eccezione per chi dispone di un frutto del diavolo che elimini questa regola. Quando un giocatore uccide un altro giocatore col frutto del diavolo esso deve consegnarli il frutto e andare al governo mondiale per registrare lo scalpo.

ATTENZIONE!!! Ogni volta che un giocatore si attesta una vittoria allo scalpo deve andare al governo mondiale(nave pirata) a registrare l'ammonto di taglie,

REGOLA DI PRESA OGGETTI

Gli oggetti per essere rubati devono seguire l'ordine seguente, gli scudi sono posti a difesa dei guidoni, i guidoni a difesa delle bandiere le bandiere a difesa del tesoro.

OGGETTI NEL COVO	MECCANISMO DI DIFESA
2 araldi di pattuglia	Difende il guidone
Guidone	Difende la bandiera
Bandiera	Difende il forziere
forziere	è difeso da tutti

PROVE E FRUTTI DEL DIAVOLO

Basi	frutti	frutti	frutti
Prova di Choppe r Primo	Gura gura: constringe l'avversario a interagire con scalpo sleale.	Foco Foco: prende vita al tocco	Fior fior: scalpo sleale

soccorso			
Prova di Brook Sarabanda	Ope ope: blocca la base per 5 min.	Aris Aris:sblocca la base nemica	Cura cura:inizia la partita con 10 vite
Prova di Usop Fionde	Dark Dark: elimina il salvacondotto	Lucky Lucky:prende due oggetti nella base, seguendo l' ordine indicato.	Petro Petro: pietrifica al tocco
Prova di Nami Trovare punto sulla carta e viceversa	Fum Fum:permette di fuggire a uno scalpo <u>leale</u> eccetto dal portatore di GomGom	Door Door: può prendere 1 oggetto da tre basi diverse una volta per manche	Lava Lava:spietrifica al tocco
Prova di Francky nodi	Yomi Yomi: immune allo scalpo apparte il fior fior	Gom Gom:interagisce con lo scalpo a 3 passi	Bang Bang: utilizza fucili a molla e palline

Non si può riprovare subito una base se non si è superata ma andare in un'altra base e poi ritornare in quella precedente.

SHOP

Durante il gioco è possibile acquistare i seguenti oggetti:

gorilla puncher=20 dobloni,funge da muro a un lato della base, chi lo oltrepassa viene eliminato
Dance power:30 dobloni,scalpa 2 vite alla volta per 2 minuti
Agalmatolite=40 dobloni,disattiva il potere di un frutto del mare per 3 minuti
Eternal plce= un minuto, ti da il tempo per rubare a tutte le basi

FASE SPECIALE

Con l'ausilio del Brachiotank 5 (catapulta),si dovranno colpire dei bersagli, ottenendo dei dobloni extra. Quanto più vicino ai bersagli si riesce a colpire,tanti più dobloni si otterranno .

PUNTI

Vite	25
Doblioni	50
Scudo	100
Guidone	150
Bandiera	200
Frutti	250