ONE PIECE

TRAITRES À BORD !

RÈGLES DU JEU

Des **Gloutons** se cachent parmi vous...

Saurez-vous les **démasquer** ?

10 ans et plus | 3 à 8 joueurs | Ambiance Identité secrète | 20 minutes

TOEI ANIMATION
Since 1956

SAVANA

Jean-Xia Chou

MATÉRIEL

9 cartes Rôle

7 cartes Équipier

2 cartes Glouton

1 carte non-jouable

1 carte Cuisinier

42 cartes Nourriture

20 cartes +1

12 cartes -2

10 cartes 0

34 cartes Action

22 cartes Soupçon

3 cartes Jumelles

3 cartes Vide tes poches

3 cartes Aliments périmés

3 cartes Délicieux repas

APERÇU ET BUT DU JEU

Loin du Thousand Sunny, après une longue aventure, Sanji décide de préparer un festin pour redonner des forces à l'équipage.

Pour que ce repas soit digne de l'équipage de Chapeau de Paille, chacun doit apporter des ingrédients. Mais après tant d'efforts, la patience de certains commence à s'épuiser... Et pour Luffy et Chopper, les gloutons de l'équipage, mieux vaut risquer la colère de Sanji que d'attendre une seconde de plus l'estomac vide !

Au début de la partie, vous découvrez secrètement si vous êtes un équipier ou un glouton. Tour à tour, contribuez à remplir le panier ou goinfrez-vous sans vous faire attraper.

Les équipiers gagnent la partie s'ils parviennent à remplir suffisamment le panier ou s'ils arrivent à éliminer tous les gloutons. Les gloutons gagnent la partie s'ils parviennent à empêcher la collecte de l'équipage ou s'ils arrivent à éliminer suffisamment d'équipiers.

MISE EN PLACE

Les joueurs incarnent soit le rôle d'un **Équipier** qui cherche à **remplir suffisamment le panier**, soit le rôle d'un **Glouton** qui cherche à **se goinfrer sans se faire attraper**.

Préparez les cartes Rôle et les cartes Soupçon suivant le nombre de joueurs. Retirez du jeu le reste des cartes Rôle et des cartes Soupçon, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Nombre de joueurs			
3	2	1	12
4	3	1	14
5	4	1	16
6	4	2	18
7	5	2	20
8	6	2	22

Mélangez les cartes Rôle et distribuez-en une, face cachée, à chacun des joueurs. Chaque joueur prend alors connaissance du rôle qui lui a été attribué et garde cette information secrète.

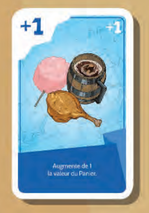
Mélangez les cartes Nourriture avec les cartes Action, distribuez 3 cartes à chaque joueur, puis formez la Pioche avec les cartes restantes, face cachée, au milieu de la table. Ensuite, réservez un espace à côté de la Pioche qui accueillera la pile de cartes représentant le Panier ainsi qu'un autre espace dédié à la Défausse, éloigné de la Pioche et du Panier. Enfin, placez la carte Cuisinier (Sanji) à côté du Panier.

La partie peut commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus bavard commence. Lors de son tour, le joueur doit effectuer l'une des deux actions suivantes : placer une carte Nourriture **ou** utiliser une carte Action.

• **Placer une carte Nourriture**, face cachée, au-dessus du **Panier** et **annoncer la valeur de la carte** (**Attention :** il est interdit de placer une carte Action dans le Panier). Le joueur a le droit de mentir sur la valeur de la carte Nourriture qu'il a déposée afin de préserver son identité secrète. Il existe 3 types de cartes Nourriture :



Carte +1 : augmente de 1 la valeur du Panier.

Carte 0 : n'influence pas la valeur du Panier.

Carte -2 : diminue de 2 la valeur du Panier.

• **Utiliser une carte Action** en la révélant à tous les autres joueurs et **appliquer son effet**. Une fois que l'effet de la carte a été joué, le joueur place la carte Action, face cachée, dans la **Défausse**. Il existe 5 types de cartes Action :

Soupçon : le joueur place la carte Soupçon devant le joueur de son choix (il ne peut pas la placer devant soi). Lorsqu'un joueur reçoit trois cartes Soupçon, il est éliminé : il révèle sa carte Rôle, place les trois cartes Soupçon qui lui ont été attribuées ainsi que toutes les cartes qu'il a en main, face cachée, dans la Défausse et quitte la partie. Après avoir été éliminé, le joueur continue à prendre part aux discussions et conseille les autres joueurs (sans regarder leurs cartes) afin d'essayer d'aider son équipe à gagner la partie.

Aliments périmés : le joueur tire les deux cartes du dessus du Panier **sans les regarder** et les place, face cachée, dans la Défausse.

Jumelles : le joueur tire les trois cartes du dessus du Panier (s'il y a moins de trois cartes, le joueur tire toutes les cartes du Panier), **les mélange, puis les regarde sans les montrer aux autres joueurs** avant de les replacer, face cachée, au-dessus du Panier, dans l'ordre de son choix.

Délicieux repas : le joueur pioche trois cartes, les ajoute à sa main sans les montrer aux autres joueurs, et replace les deux cartes de sa main qu'il ne souhaite pas garder, face cachée, au-dessus de la Pioche, dans l'ordre de son choix.

Vide tes poches : le joueur désigne le joueur de son choix (il ne peut pas se désigner lui-même) qui doit immédiatement placer toutes les cartes qu'il a en main, face cachée, dans la Défausse, avant de piocher trois cartes.

Enfin, le joueur pioche une carte (sauf s'il a joué la carte Délicieux repas) afin de toujours avoir trois cartes en main. Son tour est alors terminé et c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend instantanément fin dès que l'une des quatre conditions suivantes est remplie :

1. **Au tout début de son tour, un Équipier** annonce qu'il pense que le Panier contient au moins la valeur à atteindre, puis il **révèle sa carte Rôle**. L'Équipier dévoile alors le contenu du Panier aux autres joueurs et additionne les valeurs des cartes Nourriture présentes dans le Panier (**Attention :** un Glouton ne peut pas réaliser cette action).

   • Si le Panier contient une **valeur supérieure ou égale** à la valeur à atteindre, les Équipiers gagnent.

   • Si le Panier contient une **valeur strictement inférieure** à la valeur à atteindre, les Gloutons gagnent.

Nombre de joueurs	Valeur du Panier à atteindre
3	5
4	8
5	11
6	6
7	9
8	12

2. **Tous les Gloutons ont été éliminés.** Les Équipiers gagnent.

3. **Les Gloutons ne sont plus en infériorité numérique :** il reste autant de Gloutons que d'Équipiers dans la partie. Les Gloutons gagnent.

4. **Il n'y a plus de cartes dans la Pioche.** Les Gloutons gagnent.

TROIS PRÉCIEUX CONSEILS

Discutez, questionnez et partagez des informations (vraies ou fausses) avec les autres joueurs afin de vous coordonner ou de les berner au bon moment. Il est important de régulièrement **demander aux autres joueurs quelles cartes ils ont en main** et de retenir les cartes qu'ils annoncent afin d'identifier les Gloutons qui se perdraient dans leurs mensonges (**Attention :** il est interdit de montrer ses cartes). Un joueur qui ne souhaite pas dire ce qu'il a en main a peut-être des choses à cacher...

Coordonnez-vous bien avec les autres joueurs afin d'utiliser vos cartes Action de manière stratégique car elles vous permettront d'avoir un impact conséquent sur le cours de la partie. Prenez garde cependant à ne pas révéler la présence des cartes Jumelles que vous pourriez avoir en main afin de les utiliser lorsque les Gloutons ne s'y attendront pas !

D'une partie à l'autre, certains joueurs pourraient avoir des stratégies et des comportements très différents et surprenants. Essayez de toujours **rester attentif à ce que les joueurs disent et font :** une incohérence est vite arrivée...

Auteur : Jean-Xia Chou
Graphistes : Laura Bazzoni, Quentin Eung
Développeur : Duncan Chauvin
Responsable éditorial : Romain Chemière de Carné

Tous droits réservés
SAVANA
30 Bd du Général Leclerc
59100 Roubaix, France
savana-games.eu
@savanagames_fr

SAVANA

©Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation