



ONE PIECE

- DAS MERKSPIEL -

SPIELMATERIAL



10 blaue Missionskarten
(einfach)



10 grüne Missionskarten
(schwierig)



20 blaue Merkkarten
(einfach)



30 grüne Merkkarten
(schwierig)

SPIELMODI

ONE PIECE – DAS MERKSPIEL bietet Spielspaß für 2 bis 8 Personen in zwei verschiedenen Modi:

- **Einfach:** Findet immer 2 zusammenpassende Karten unter 20 Merkkarten.
- **Schwierig:** Findet immer 3 zusammenpassende Karten unter 30 Merkkarten.

DIE GOLDENEN REGELN

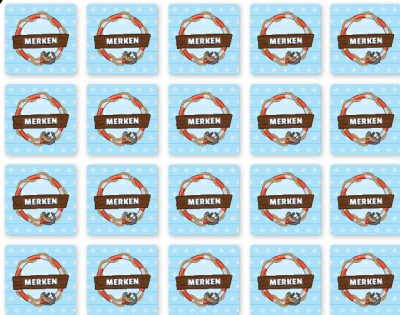
- Merkkarten, die gefunden wurden, bleiben aufgedeckt vor euch liegen, sodass alle sehen können, was schon gefunden wurde.
- Wurden alle Merkkarten einer Mission gefunden, wird die passende Missionskarte abgelegt.

SPIELAUFBAU (EINFACH)

- Nehmt die blauen Merkkarten, mischt sie und legt sie verdeckt in ein 4×5-Raster auf den Tisch (**1**).
- Nehmt die blauen Missionskarten, mischt sie und legt sie als Stapel neben das Raster (**2**).
- Wenn alle bereit sind, nehmt einen Timer zur Hand (z. B. euer Handy) und stellt ihn auf 60 Sekunden ein. Deckt dann alle Merkkarten auf und startet den Timer. Merkt euch, so viel ihr könnt! Nach Ablauf der Zeit dreht ihr alle Karten wieder um.

SPIELAUFBAU (EINFACH)

1



2



SPIELZUG (EINFACH)

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Bist du am Zug, ziehst du die oberste Missionskarte vom Stapel und deckst sie auf. Die Missionskarte zeigt einen Charakter. Jetzt hast du 15 Sekunden Zeit, um 1 oder 2 Merkkarten des gesuchten Charakters aufzudecken.



Deckst du eine Karte auf, die nicht den gesuchten Charakter zeigt, drehst du sie wieder um, legst die Missionskarte zurück unter den Stapel und die nächste Person ist an der Reihe.

Zeigt die erste Karte, die du aufdeckst, den gesuchten Charakter, kannst du aussuchen, ob du **aufhörst** oder **weitermachst**.

Aufhören

Wenn du aufhörst, gewinnst du die Karte und legst sie offen vor dich. Lege die Missionskarte zurück unter den Stapel. Wurden beide Merkkarten der Missionskarte bereits gefunden, legst du sie stattdessen ab. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Weitermachen

Wenn du weitermachst, darfst du eine weitere Karte aufdecken.

- Zeigt die zweite Karte ebenfalls den gesuchten Charakter, gewinnst du beide Karten und legst sie offen vor dich. Lege die Missionskarte ab. Dann ist die nächste Person an der Reihe.
- Zeigt die zweite Karte nicht den Charakter, musst du beide Karten wieder umdrehen und die Missionskarte zurück unter den Stapel legen. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

SPIELAUFBAU

(SCHWIERIG)

- Nehmt die grünen Merkkarten, mischt sie und legt sie verdeckt in ein 6×5-Raster auf den Tisch (**3**).
- Nehmt die grünen Missionskarten, mischt sie und legt sie als Stapel neben das Raster (**4**).
- Wenn alle bereit sind, nehmt einen Timer zur Hand (z. B. euer Handy) und stellt ihn auf 60 Sekunden ein. Deckt dann alle Merkkarten auf und startet den Timer. Merkt euch, so viel ihr könnt! Nach Ablauf der Zeit dreht ihr alle Karten wieder um.

SPIELAUFBAU (SCHWIERIG)

3



4



SPIELZUG (SCHWIERIG)

Das Spiel verläuft ähnlich wie im einfachen Modus mit den folgenden Unterschieden:

- Es gibt 30 Merkkarten, die ihr euch merken müsst (statt 20).
- Es gibt immer 3 Merkkarten pro Missionskarte (statt 2): 1 zeigt den Charakter, 1 einen persönlichen Gegenstand und 1 sein Symbol.
- Du hast 20 Sekunden Zeit, um 1 bis 3 Merkkarten aufzudecken (statt 15 Sekunden).

Wie im einfachen Modus kannst du aufhören, wenn du eine passende Karte gefunden hast, oder weitermachen.

Wenn du eine falsche Karte aufdeckst, egal, ob es die erste, zweite oder dritte Karte ist, drehst du alle Karten wieder um, legst die Missionskarte zurück unter den Stapel und die nächste Person ist an der Reihe.

Erinnerung: Legt gewonnene Karten offen vor euch und legt Missionskarten, von denen alle 3 Merkkarten gefunden wurden, ab.



Beispiel (siehe rechts):

Du hast die Mission
„Finde Sanji und seine Sachen.“

Du deckst zwei gesuchte Karten auf und entscheidest dich, weiterzumachen. Leider deckst du eine falsche Karte auf, also musst du alle Karten wieder umdrehen.





MISSIONEN im schwierigen Modus

RUFFY und seine Sachen:



ZORRO und seine Sachen:



NAMI und ihre Sachen:



LYSOP und seine Sachen:



SANJI und seine Sachen:



CHOPPER und seine Sachen:



ROBIN und ihre Sachen:



FRANKIE und seine Sachen:



BROOK und seine Sachen:



JINBEI und seine Sachen:



SPIELEND

(einfach und schwierig)

Wurden alle Merkkarten gefunden, zählt jeweils die Karten vor euch. Wer die meisten Karten hat, gewinnt!





Herausgegeben von:
Topi Games,
9 rue Pasteur, 94130
NOGENT-SUR-MARNE, FRANKREICH
contact@topi-games.com

Vertrieb durch:
Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 ESSEN
www.asmodee.de

ONE PIECE

- DAS MERKSPIEL -



©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation