

Titre du jeu : le monde des pirates

Introduction :

Vous êtes un jeune marin qui voyage à travers les mers tumultueuses de l'univers où se croisent le monde One Piece. Votre destinée est entre vos mains, et chaque choix que vous ferez façonnera votre aventure.

Choix de personnage :

Au début de votre voyage, vous devez choisir votre sexe, ce qui déterminera votre personnage principal : soit vous incarnez Monkey D. Luffy , un jeune pirate plein de fougue et d'espoir avec des techniques plus fortes les unes que les autres, soit vous êtes Sakura Haruno, une kunoichi déterminée à prouver sa valeur dotée d'une force brute incroyable.

Départ de East Blue :

Quel que soit votre choix, votre aventure commence dans un village caché à East Blue. Vous êtes chargé.e d'une mission secrète par Jinbei le grand corsaire lui-même. Vous devez livrer un message crucial à un mystérieux pirate dans Grand Line, le légendaire Edward Newgate (Barbe Blanche).

Gestion des points :

Tout au long de votre voyage, vous accumulerez des points en fonction de vos choix. Ces points peuvent être utilisés pour acheter des indices pour résoudre des énigmes ou renforcer vos compétences. Cependant, soyez prudent.e, car si vous vous retrouvez à 0 points, c'est la mort et la fin de votre aventure.

***Le joueur commence avec 10 points.**

Premier choix :

Sur votre chemin vers Grand Line, vous rencontrez un groupe de chasseurs de primes redoutables. Allez-vous affronter ces chasseurs de primes ou les éviter habilement en utilisant vos compétences? Chaque décision que vous prenez affecte votre nombre de points.

Au tout début de l'aventure, vous devrez jouer à pile ou face pour laisser le destin décider si vous allez combattre ou fuir : pile pour combattre, face pour fuir.

***CHOIX :**

Si la pièce montre Pile, vous recevez 10 points.

Si la pièce montre Face, vous ne recevez rien.

Rencontre avec des alliés :

En chemin, vous rencontrez des personnages emblématiques de l'univers de One Piece, tels que Ussop, Nami et Zoro Roronoa. Choisissez judicieusement vos alliés, car ils vous guideront dans votre quête pour atteindre Grand Line et pourront vous donner des conseils précieux en échange de points.

*CHOIX :

+10 points : Si Nami est choisie.

+0 points : Si Ussop est choisi.

-10 points : Si Zoro est choisi.

➔ Si Nami a été choisi pour être navigatrice elle t'emmène directement vers Grand Line devant 1 coffre pour gagner des points afin de vaincre Doflamingo et réussir ta mission.

❖ **Enigme** : "Vous avez 9 pièces devant vous et une balance à deux plateaux. Une des pièces est plus légère que les autres. En combien de peser minimale pouvez-vous trouver la pièce légère ?"

Choix 1 : Ouvrir le coffre 4. Si bonne réponse avoir les points sinon -10 points.

Choix 2 : Ignorer le coffre 4 et passer à autre chose. +0 points

Choix 3 : Demander de l'aide à son allié. (-5 points).

➔ Réponse : 2 pesées.

➔ Points à gagner : 50 points.

➔ Si Ussop a été choisi pour être navigateur, Vous arrivez devant une porte et vous avez besoin d'une clé afin d'arriver à Grand Line. Il y aura également si la clé a été trouvée une énigme pour gagner des points.

❖ **Clé** : "Je suis plus grand que Dieu et plus méchant que le diable. Les riches en ont besoin, les pauvres en ont et si vous le mangez, vous mourrez. Qu'est-ce que c'est ?"

Choix 1 : Ouvrir le coffre 1. Si bonne réponse avoir les points sinon -10 points.

Choix 2 : Ignorer le coffre 1 et passer à autre chose. +0 points

Choix 3 : Demander de l'aide à son allié. (-5 points). **Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois pour résoudre une clé.**

➔ Réponse : « Rien ».

Note : Si la clé n'est pas trouvée, c'est la fin de la partie pour vous

- ❖ **Enigme** : "Quel est l'objet qui appartient à vous, mais que les autres utilisent plus souvent que vous ?"

Choix 1 : Ouvrir le coffre 2. Si bonne réponse avoir les points sinon -10 points.

Choix 2 : Ignorer le coffre 2 et passer à autre chose. 0 points

Choix 3 : Demander de l'aide à son allié. (-5 points). **Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois pour résoudre une énigme.**

→ Réponse : « notre Prénom »

→ Points à gagner : 20 points.

→ Si Zoro a été choisi pour être navigateur vous vous retrouvez à North Blue et un choix s'offre à vous, parmi 4 coffres se cache la clé qui vous permet de trouver le chemin qui mène vers Grand Line et si vous réussissez à trouver les clés une énigme bonus pour gagner des points apparaîtra. Sinon c'est la mort assurée.

- ❖ **Clé** : "Vous avez 9 pièces devant vous et une balance à deux plateaux. Une des pièces est plus légère que les autres. En combien de peser minimale pouvez-vous trouver la pièce légère ?"

Choix 1 : Ouvrir le coffre 4. Si bonne réponse avoir les points sinon -10 points.

Choix 2 : Ignorer le coffre 4 et passer à autre chose. +0 points

Choix 3 : Demander de l'aide à son allié. (-5 points). **Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois pour résoudre une clé.**

→ Réponse : 2 pesées.

- ❖ **Clé** : "Quel est l'objet qui appartient à vous, mais que les autres utilisent plus souvent que vous ?"

Choix 1 : Ouvrir le coffre 2. Si bonne réponse avoir les points sinon -10 points.

Choix 2 : Ignorer le coffre 2 et passer à autre chose.

Choix 3 : Demander de l'aide à son allié. (-5 points). **Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois pour résoudre une clé.**

→ Réponse : « notre Prénom »

Note : **Si les deux clés n'ont pas été trouvées, la partie est terminée pour vous.**

- ❖ **Enigme** : Quel événement a marqué la fin de la Première Guerre mondiale ?

A) La signature du Traité de Versailles

B) L'assassinat de l'archiduc François-Ferdinand

C) La bataille de la Somme

D) La Révolution russe en 1917

→ Réponse : A

→ Points à gagner : 30 points.

Combat finale :

Vous allez affronter Doflamingo, un ennemi extrêmement puissant avec 30 points. Pour chaque choix effectué, vous et Doflamingo perdrez ou gagnerez des points.

*CHOIX :

1. Attaquer avec force brute. -10 points pour vous et -5 pour doflamingo
2. Utiliser une technique spéciale
3. Fuir (énigme surprise pour des points bonus) -10 points pour vous

énigme du combat :

Enigme surprise : 'Qu'est-ce qui marche à quatre pattes le matin, à deux pattes à midi et à trois pattes le soir ?'

Choix 1 : Ouvrir le coffre 1. Bonne réponse +20 points pour vous et +5 pour doflamingo.

Choix 2 : Demander de l'aide à son allié. (-5 points).

Choix 3 : ouvrir un autre coffre. Mauvaise réponse c'est la fin de la partie pour vous.

La Finale :

4. Si vous avez 0 points c'est la fin de la partie pour vous.
5. Si Doflamingo a plus de points, c'est la fin de la partie pour vous.
6. Si vous avez au moins 1 point et Doflamingo est à 0 points, vous avez gagné la partie.

Conclusion :

Que vous triomphiez ou que vous succombiez à la noirceur, votre aventure prendra fin, mais votre légende vivra éternellement dans les annales du Monde des Shinobi Pirates.