



VENI VIDI ANTIPASTI

FRUTTI DI MARE



REZEPT



ZUTATEN

30 PERLEN



70 MÜNZEN

7 WÜRFEL

3 ANGRIFSWÜRFEL

1 KÖNIGSWÜRFEL

3 VERTEIDIGUNGSWÜRFEL

75 FRUTTI

1 TELLER

90 AUFSTELLER

15 PRO FARBE

6 MENÜKARTEN



ZIEL DES SPIELS

Bei Frutti di Mare: Veni, Vidi, Antipasti! rekrutieren die Spieler Meeresfrüchte (auch Frutti genannt), die entweder für Einkommen sorgen oder ihre Armee stärken. Als Anführer agiert die **Königskrabbe**, die keinen anderen König auf dem Teller duldet! Für den Kampf ist sie sich zu fein, aber sie unterstützt ihre Truppen mit inspirierenden Reden. Dadurch kann die **Königskrabbe** das entscheidende Zünglein an der Waage sein und das Ende des epischen Kampfes entscheiden.

Es gibt drei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

- Die Tellermitte mit seiner **Königskrabbe** erreichen.
- Die Tellermitte für eine Spielrunde mit einer **Frutti aus der königlichen Familie** halten.
- Die **Königskrabben** der Gegner eliminieren.

VORBEREITUNG

AUFBAU

Auf der vorherigen Seite gibt es einen groben Überblick über die Komponenten.

- 1 • Der Spielplan (Teller) wird in der Tischmitte platziert.
- 2 • Außerdem werden alle Fruttis sortiert und auf den Tisch gelegt.
- 3 • Die Perlen werden neben dem Teller aufgehäuft.
- 4 • Ebenso die Münzen.
- 5 • Die Würfel werden in Reichweite aller Spieler bereitgehalten.
- 6 • Jeder Spieler erhält eine Menükarte.
- 7 • Alle Aufsteller werden nach Farbe sortiert.

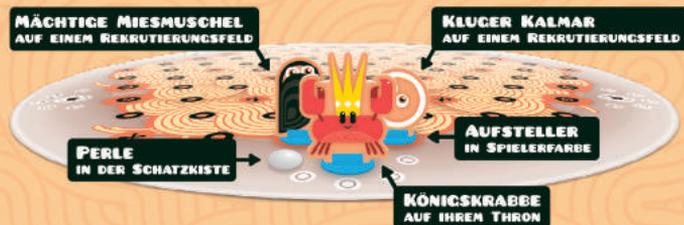
EINE STARTPOSITION WÄHLEN

Auf dem Teller befinden sich 6 mögliche Startpositionen. Jede Startposition besteht aus 1 Thron und 2 Rekrutierungsfeldern. Die verfügbaren Startpositionen variieren je nach Spieleranzahl, also wählt jeder Spieler seine Startposition anhand der nachfolgenden Abbildung.



STARTPOSITION

Jeder Spieler bekommt alle Aufsteller einer Farbe. Die Startfrutti einer Armee bestehen aus **1 Königskrabbe**, **1 Klugen Kalmar** und **1 Mächtigen Miesmuschel**. Diese werden auf die Aufsteller verteilt. Die **Königskrabbe** wird auf ihren Thron gesetzt, der **Kluge Kalmar** und die **Mächtige Miesmuschel** auf freie Rekrutierungsfelder. Dann wird eine Perle in die Schatzkiste der **Königskrabbe** gelegt.



! Beim Spiel mit 5 Spielern erhalten die beiden Spieler neben der leeren Startposition keine Mächtige Miesmuschel.

SPIELABLAUF

Der beste Pastakoch beginnt das Spiel.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- Einkommensphase
- Rekrutierungsphase
- Aktionsphase

Außerdem darf die **Königskrabbe** im Zug ihres Spielers jederzeit eine inspirierende Rede halten.

1. EINKOMMENSPHASE



Während der Einkommensphase erhält jeder Spieler Münzen, die er in der Rekrutierungsphase einsetzen kann.

Zu Beginn der Einkommensphase erhält man **1 Münze**.

Für jede **Mächtige Miesmuschel** auf einem Arbeitsfeld erhält man zusätzlich **1 Münze**. Für jede **Verführerische Venusmuschel** auf einem Arbeitsfeld erhält man zusätzlich **2 Münzen**.

2. REKRUTIERUNGSPHASE

Während der Rekrutierungsphase können die Spieler ihre Münzen für neue Frutti einsetzen.

Die Rekrutierungskosten für die Frutti finden sich auf der Karte. Pro Runde darf **maximal 1 Frutti jeder Sorte** rekrutiert werden. In jeder Armee darf sich **gleichzeitig maximal 1 königlicher Frutti** befinden. Frutti können nur auf unbesetzten Rekrutierungsfeldern der eigenen Startposition rekrutiert werden. Neue Frutti-Rekrutendürfen in der folgenden Aktionsphase sofort eingesetzt werden.

Der **Kremige Kaviar** stellt ein weiteres, mobiles Rekrutierungsfeld dar – siehe Karte. Hier ein Überblick der Karte:

FRUTTI	NAME	SONDERFÄHIGKEIT	REKRUTIERUNGSKOSTEN
	KÜHNER KUGELFISCH	1 1 3	
		BEIM VERTEIDIGEN Der Angreifer verliert und wird vom Teller genommen.	
	BEWEGUNGSWERT	ANZAHL ANGRIFFSWÜRFEL	ANZAHL VERTEIDIGUNGSWÜRFEL
	VERSTÄRKUNG		

3. AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase können die Spieler ihre Frutti bewegen und falls möglich angreifen. Es ist möglich, sich zu bewegen und dann erst anzugreifen. Wählt der Spieler eine andere Reihenfolge, kann der Frutti sich anschließend jedoch nicht mehr bewegen.

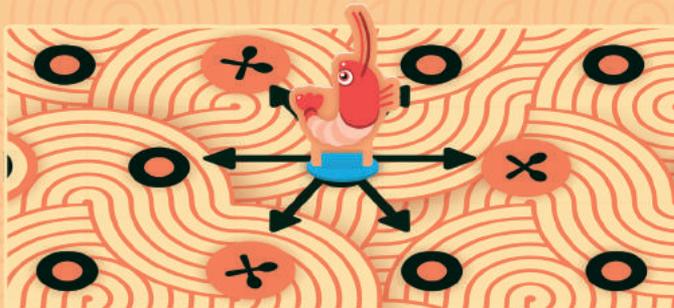
Ein Frutti muss sich nicht bewegen und/oder angreifen.

Manche Frutti verfügen über eine Sonderfähigkeit wie in der Karte beschrieben.

Spieler dürfen den neuen Frutti-Rekrut sofort einsetzen.

BEWEGEN

Entsprechend ihres Bewegungswertes dürfen sich Frutti frei bewegen. Besetzte Felder dürfen hierbei nicht übersprungen werden. Allerdings können sich Frutti ansonsten auf jedes Feld bis auf den Thron der **Königsrabbe** bewegen.



ANCREIFEN

Feindliche Frutti können von einem Nachbarfeld aus angegriffen werden. Manche Frutti verfügen auch über einen Fernangriff – hiermit können alle Frutti in Reichweite angegriffen werden, selbst wenn die Felder dazwischen mit anderen Frutti besetzt sind.



Beim Angriff werfen Angreifer und Verteidiger gleichzeitig ihre Würfel entsprechend der Werte ihres Fruttis. Übertrifft die Zahl erfolgreicher Angriffe (X) die Zahl erfolgreicher Verteidigungen (+) wird das angegriffene Frutti vom Teller entfernt.



Besiegte Frutti werden zurück in die Spielschachtel gelegt und kommen auch nicht mehr ins Spiel.

Manche Frutti würfeln bei Angriff oder Verteidigung eine Verstärkung (⚙️) (siehe Karte). Diese Verstärkung muss ausgeführt werden, auch wenn Angriff oder Verteidigung nicht erfolgreich waren.

 Eine Verstärkung zählt nicht als erfolgreicher Angriffs- oder Verteidigungswürfel.

DIE KÖNIGSKRABBE

PERLEN

Die Perlen in der Schatzkiste stellen die Lebenspunkte der **Königsrabbe** dar. Verliert ein Spieler seine letzte Perle, ist seine **Königsrabbe** besiegt und der Spieler scheidet aus dem Spiel aus. Seine Frutti werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

DIE KÖNIGSKRABBE WIRD ANGEGRIFFEN

Die **Königsrabbe** darf nur angegriffen werden, wenn sie nicht auf ihrem Thron sitzt. Sie hat keine Verteidigungswürfel, wie auch in der Karte zu erkennen ist. Trotzdem würfelt sie bei einem Angriff einen Verteidigungswürfel. Hierbei wird allerdings nur das Verstärkungssymbol gewertet. Wenn er dieses wirft, so weicht er dem Angriff einfach aus.

Gelingt es der **Königsrabbe** nicht, dem Angriff auszuweichen, verliert er so viele Perlen, wie der Gegner erfolgreiche Angriffe gewürfelt hat.

INSPIRIERENDE REDE

Jederzeit während seines Zuges kann ein Spieler die **Königsrabbe** eine inspirierende Rede halten lassen. In den meisten Fällen kostet das eine oder mehrere Perlen. Ist die Schatzkiste voll, darf nur eine Rede gehalten werden, die auch Perlen kostet. Die Wirkung der verschiedenen Reden wird in der Karte genau erklärt.

DER TELLER



© Black Box Adventures. Frutti di Mare: Veni, Vidi, Antipasti! Black Box Adventures and their logos are trademarks of Black Box Adventures. All rights reserved.

Visuals are not binding. Color and detail may vary. Warning! This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use for children under 36 months. This product is not a toy. Not intended for use by persons 3 years of age or younger. Please keep this information for further reference.

GAME DESIGN AND ARTWORK
MAARTEN DE SCHRIJVER

WWW.BLACKBOXADVENTURES.COM
INFO@BLACKBOXADVENTURES.COM

MADE IN THE NETHERLANDS

