

VENI VIDI ANTIPASTI

FRUTTI DI MARE

RECETTE



INGRÉDIENTS

30 PERLES



75 FRUTTI



90 SUPPORTS
15 PAR COULEUR

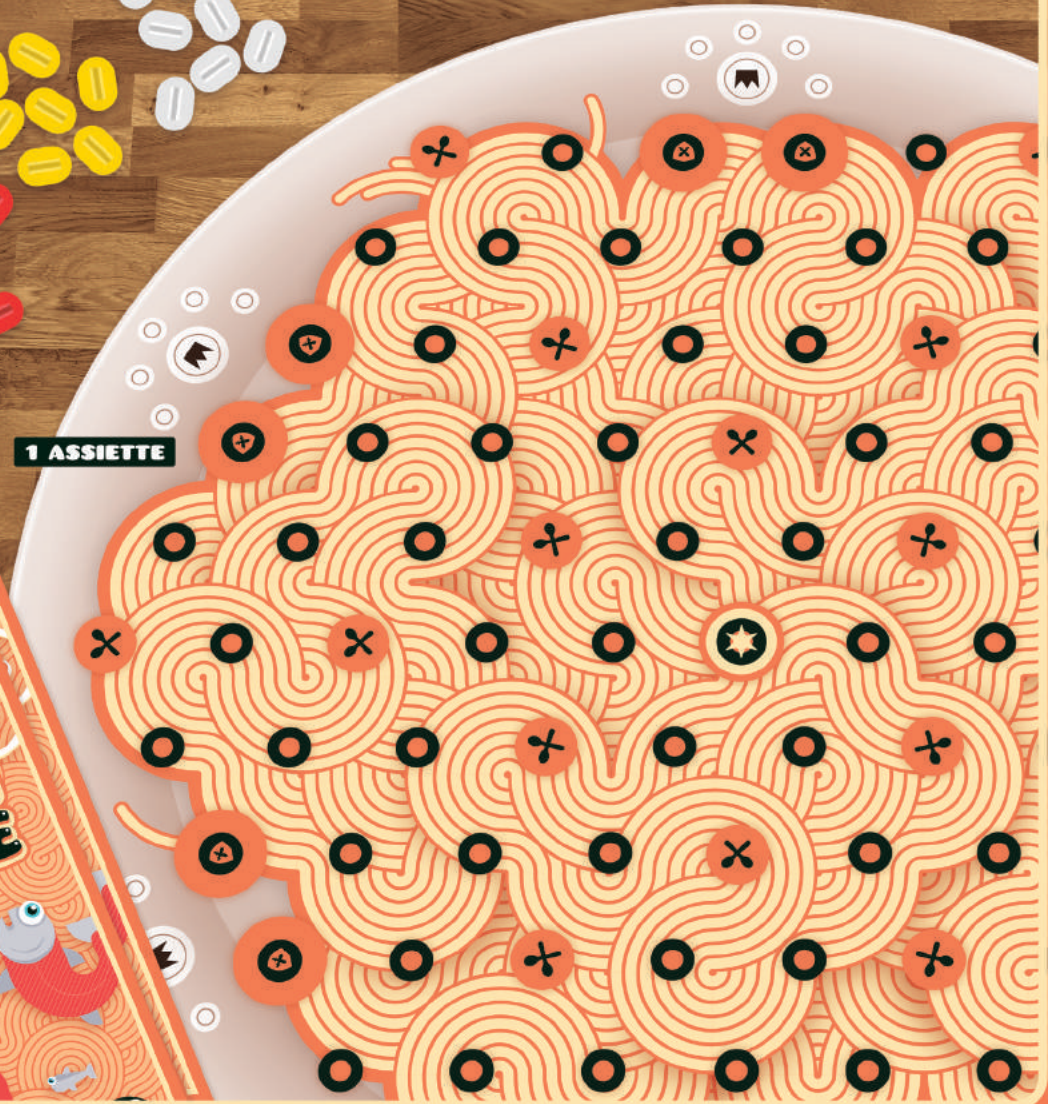


6 MENUS

70 PIÈCES



1 ASSIETTE



3 DÉS D'ATTAQUE

7 DÉS



1 DÉ ROI

3 DÉS DE DÉFENSE



BUT DU JEU

Pendant la partie les joueurs vont recruter des fruits de mer (Frutti) qui soit fournissent un revenu, ou renforcent leur armée. En lui-même le **Crabe Royal** est un simple pion, mais s'il donne un discours galvanisant quand le besoin est le plus criant le **Crabe Royal** peut changer l'issue de cette bataille épique.

Il existe trois façons de gagner à Frutti di Mare :

- Atteindre le centre de l'assiette avec votre **Crabe Royal**.
- Rester au centre de l'assiette avec un **Frutti Royal** pendant 1 tour complet.
- Eliminer les **Crabes Royaux** de vos adversaires.

MISE EN PLACE

ZONE DE JEU

Voyez la première page pour for une vue rapide des composants et de la mise en place du jeu.

- 1 • Placez le plateau de jeu (assiette) sur la table.
- 2 • Séparez les différentes figurines (Frutti) et placez-les à côté de l'assiette.
- 3 • Placez toutes les perles dans une pile à côté de l'assiette.
- 4 • Placez toutes les pièces dans une pile à côté de l'assiette.
- 5 • Placez tous les dés à portée de tous les joueurs.
- 6 • Donnez un menu à chaque joueur.
- 7 • Séparez tous les supports par couleur.

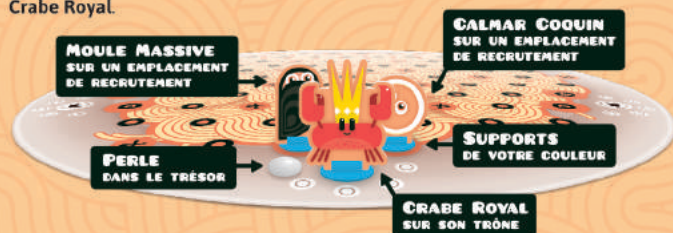
CHOISISSEZ UNE BASE

L'assiette contient jusqu'à 6 bases. Une base consiste en 1 trône et 2 emplacements de recrutement. Tous les joueurs choisissent une base de départ. Les bases disponibles dépendent du nombre de joueurs, comme indiqué dans cette représentation abstraite de l'assiette:



OSITION DE DÉPART

Chaque joueur reçoit tous les supports d'une couleur. Les Frutti de départ pour chaque armée sont 1 **Crabe Royal**, 1 **Calmar Coquin** et 1 **Moule Massive**. Attachez ces Frutti sur leurs supports. Placez tous les **Crabes Royaux** sur leurs trônes. Placez les **Calmars Coquins** et les **Moules Massives** sur les emplacements de recrutement. Enfin, placez 1 perle dans le trésor sous la position de départ du **Crabe Royal**.



⚠ Dans le cas d'une partie à 5 joueurs, les 2 joueurs à côté de la base vide débutent la partie sans la Moule Massive.

RÈGLES

Le joueur qui cuisine le mieux les pâtes joue en premier.

Les joueurs jouent leur tour dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Chaque tour consiste en 3 phases:

- Phase de revenu
- Phase de recrutement
- Phase d'action

De plus, le **Crabe Royal** peut faire un discours galvanisant à tout moment durant le tour d'un joueur.

1. PHASE DE REVENU



Pendant la phase de revenu les joueurs reçoivent des pièces, qu'ils peuvent dépenser pendant la phase de recrutement.

Vous recevez 1 pièce au début de votre phase de revenu.

Vous recevez 1 pièce pour chacune de vos **Moules Massives** sur un emplacement de travail emplacement de travail.

Vous recevez 2 pièces pour chacune de vos **Saint-Jacques Scintillantes** sur un emplacement de travail.

2. PHASE DE RECRUTEMENT

Pendant la phase de recrutement les joueurs peuvent dépenser leurs pièces pour acheter de nouveaux Frutti.

Le coût de recrutement pour chaque Frutti est affiché dans le menu. Les joueurs ne peuvent recruter qu'1 Frutti de chaque sorte par tour. De plus, chaque armée ne peut contenir qu'1 Frutti Royal. Le nombre maximum de Frutti nouvellement recrutés dépend du nombre d'emplacements de recrutement inoccupés sur la base d'un joueur (maximum 2).

En outre, le **Caviar Crémeux** donne aux joueurs emplacements de recrutement à usage unique supplémentaires. Pour plus de détails, voyez la description du **Caviar Crémeux** dans le menu. Une explication du menu est montrée ici.

LE FRUTTI	NOM DU FRUTTI	CAPACITÉ SPÉCIALE	COÛT DE RECRUTEMENT
	FUGU FURIEUX	Le Fugu Furieux peut pousser les autres Frutti vers un emplacement adjacent lorsque c'est possible.	1
	CRABE ROYAL	EN DÉFENSE Le Frutti attaquant est battu et retire de l'assiette.	1
	CALMAR COQUIN		3

ICÔNE	NOM	ICÔNE	NOM	ICÔNE	NOM		
	DÉPLACEMENT		NOMBRE DE DÉS D'ATTAQUE		NOMBRE DE DÉS DE DÉFENSE		BONUS

3. PHASE D'ACTION

Pendant la Phase d'action les joueurs peuvent déplacer et si possible attaquer avec leur Frutti. Un Frutti peut se déplacer puis attaquer. S'il attaque sans se déplacer préalablement, le Frutti ne pourra pas se déplacer ensuite.

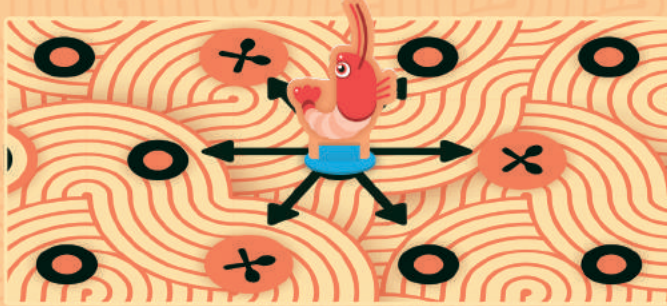
Les Frutti ne sont pas obligés de se déplacer et/ou d'attaquer.

Certains Frutti ont une capacité spéciale. Chacune de ces capacités spéciales est expliquée sur le menu.

Les joueurs peuvent utiliser immédiatement leur Frutti fraîchement recruté.

🌀 DÉPLACEMENT

Déplacez vers un emplacement adjacent inoccupé jusqu'au maximum qu'un Frutti peut atteindre. Les Frutti ne sont pas autorisés à se déplacer à travers des emplacements occupés. Ils peuvent cependant se déplacer vers n'importe quel type d'emplacement, à l'exception du trône du **Crabe Royal**.



✖ ATTAQUE

Attaquez un Frutti ennemi qui occupe un emplacement adjacent. Certains Frutti ont une attaque à distance et peuvent attaquer des Frutti ennemis qui ne sont pas sur un emplacement adjacent. Une attaque à distance peut être effectuée au-dessus d'emplacements occupés.



Quand un Frutti attaque, le joueur attaquant lance un nombre de dés d'attaque égal au nombre indiqué sur le menu. Quand un Frutti est attaqué, le joueur défendant lance un nombre de dés de défense égal au nombre indiqué sur le menu. Les deux joueurs lancent les dés simultanément. Quand le nombre de dés d'attaque lancés avec succès (✖) dépasse le nombre de dés de défense lancés avec succès (🛡), le Frutti attaqué est retiré de l'assiette.



Placez les Frutti vaincus dans la boîte. De cette manière, la quantité de Frutti disponibles diminue au fur et à mesure du jeu.

Certains Frutti reçoivent un Bonus spécial (🌀) quand ils attaquent ou défendent, comme indiqué sur le menu. Un bonus doit être effectué si possible, même lorsqu'aucun dé d'attaque ou de défense n'a été lancé avec succès.

⚠ Un bonus ne compte pas comme un dé d'attaque ou de défense lancé avec succès.

LE CRABE ROYAL

PERLES

Les perles dans le trésor représentent les points de vie du **Crabe Royal**. Si à tout moment un joueur n'a plus de perles, il perd la partie. Quand un joueur perd la partie, remettez tous ses Frutti dans la boîte.

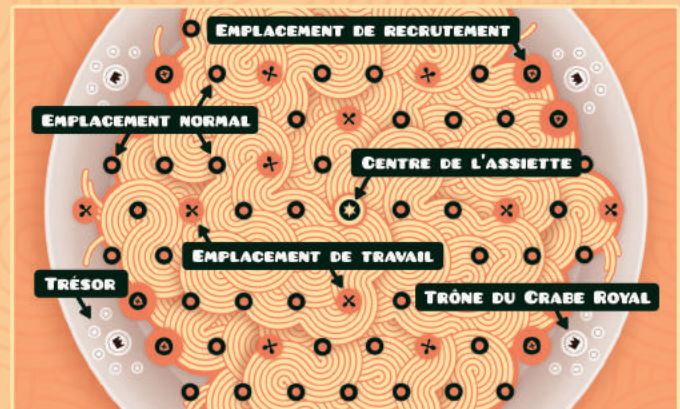
LE CRABE ROYAL SE FAIT ATTAQUER

Si le **Crabe Royal** est attaqué, il perd autant de perles que le nombre de dés d'attaque lancés avec succès par le joueur attaquant. Comme montré sur le menu, le **Crabe Royal** n'a pas de dés de défense. A la place, le **Crabe Royal** peut lancer un dé Royal. Si un bonus est obtenu, le **Crabe Royal** échappe à l'attaque and ne perd pas de perles. Le **Crabe Royal** ne peut pas être attaqué s'il se trouve sur son propre trône.

DISCOURS GALVANISANTS

A tout moment pendant le tour d'un joueur, le **Crabe Royal** peut interpréter un discours galvanisant. Les discours galvanisants peuvent coûter une ou plusieurs perles, ou en rapporter une. Si un joueur a 5 perles, il n'est autorisé à interpréter qu'un discours galvanisant qui coûte des perles. L'effet des discours est expliqué en détail sur le menu.

QU'Y A-T-IL DANS L'ASSIETTE?



© 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

