



VENI VIDI ANTIPASTI

FRUTTI DI MARE

RICETTA



GLI INGREDIENTI

30 PERLE



70 MONETE



7 DADI

3 DADI D'ATTACCO

1 DADO DEL RE



3 DADI DI DIFESA

78 FRUTTI



90 PIEDISTALLI
15 PER OGNI COLORE



1 PIATTO



SCOPO DEL GIOCO

Durante il gioco potrai reclutare i Frutti di mare per procurarti guadagni o rafforzare il tuo esercito. Il **Granchio Gigante** da solo non è altro che un semplice pedone, ma se sarà in grado di fare il giusto discorso nei momenti più difficili, potrà essere decisivo per l'esito di questa battaglia epica.

Ci sono 3 modi per vincere a Frutti di Mare:

- Il tuo Granchio Gigante raggiunge il centro del piatto
- Un tuo Frutto Reale rimane al centro del piatto per un round intero
- Elimina il Granchio Gigante di tutti i tuoi avversari

PREPARATIVI DI GIOCO

L'AREA DI GIOCO

Dai un'occhiata alla prima pagina per avere una panoramica di tutti i componenti e della preparazione.

- 1 • Piazza il tabellone (il piatto) sul tavolo.
- 2 • Suddividi tutti i Frutti diversi e piazzali accanto al piatto.
- 3 • Piazza tutte le perle, formando un'unica riserva, accanto al piatto.
- 4 • Piazza tutte le monete, formando un'unica riserva, accanto al piatto.
- 5 • Metti i dadi a portata di mano di tutti i giocatori.
- 6 • Distribuisci un Menù ad ogni giocatore.
- 7 • Suddividi tutti i piedistalli per colore.

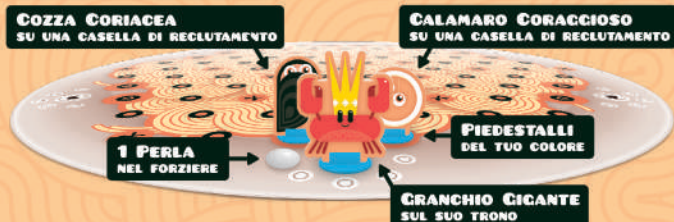
SCEGLI UNA BASE

Ci sono 6 basi sul piatto. Ciascuna base è formata di 1 trono e 2 caselle di reclutamento. Tutti i giocatori scelgono una base di partenza. La quantità delle basi disponibili dipende dal numero dei giocatori. Ecco una visualizzazione schematica:



POSIZIONE DI PARTENZA

Ogni giocatore riceve tutti i piedistalli di 1 colore. Ogni esercito inizia con i seguenti Frutti: **1 Granchio Gigante**, **1 Calamaro Coraggioso** e **1 Cozza Coriacea**. Posizionate tutti i **Granchi Giganti** sui loro troni. Mettete i **Calamari Coraggiosi** e le **Cozze Coriacee** sulle caselle di reclutamento. Mettete 1 perla nel forziere sotto la posizione di partenza del **Granchio Gigante**.



! Nelle partite a 5 giocatori, i giocatori che partono accanto alla base vuota iniziano il gioco senza **Cozza Coriacea**.

RECOLE

I giocatori giocano a turno e in senso orario.

Inizia il giocatore che sa cucinare il piatto di pasta migliore.

Ogni turno consiste di 3 fase:

- Fase Guadagno
- Fase Reclutamento
- Fase Azione

Inoltre, in qualsiasi momento durante il proprio turno il **Granchio Gigante** può pronunciare un solo discorso motivazionale.

1. FASE GUADAGNO



Durante questa fase i giocatori ricevono monete che poi possono spendere durante la fase Reclutamento.

Ricevi **1 moneta** all'inizio della fase Guadagno.

Ricevi **1 moneta** per ogni tua **Cozza Coriacea** che si trovi su una casella di lavoro. Ricevi **2 monete** per ogni tua **Capasanta Caritatevole** che si trovi su una casella di lavoro.

2. FASE RECLUTAMENTO

Durante questa fase puoi spendere monete per comprare dei Frutti nuovi.

I costi per il reclutamento si trovano nel Menù. Durante il proprio turno un giocatore può **solo reclutare 1 Frutto di ogni tipo**. Inoltre, in ogni esercito ci può essere **solo 1 Frutto Reale**. Il numero massimo di Frutti reclutabili dipende dalla quantità di caselle di reclutamento libere nella base del giocatore (al massimo 2).

Inoltre, per una volta sola il **Caviale Cocciuto** può essere usato come casella extra di reclutamento. Per maggiori dettagli, leggi la descrizione del **Caviale Cocciuto** nel Menù. Qua sotto trovi la spiegazione su come leggere il Menù.

FRUTTO	NOME DEL FRUTTO	POTERE SPECIALE	COSTO DI RECLUTAMENTO
	FUGU FANATICO		
	1	Il Fugu Fanatico può muoversi su una casella occupata spingendo l'altro Frutto su una casella adiacente se disponibile.	
	1		
	3	DURANTE DIFESA Il frutto attaccante viene scarificato e rotto dal piatto.	

MOVIMENTO **QUANTITÀ DI DADI D'ATTACCO** **QUANTITÀ DI DADI DI DIFESA** **SUPER MOSSA**

3. FASE AZIONE

Durante questa fase i giocatori possono muoversi e, se possibile, sferrare attacchi con i loro Frutti. Un Frutto può prima muoversi e poi attaccare. Se un Frutto attacca senza essersi mosso prima, non può muoversi dopo l'attacco.

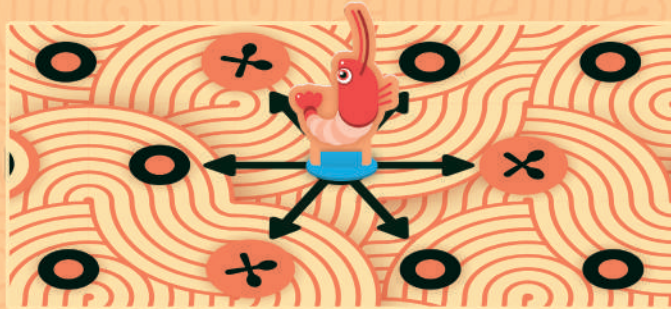
I Frutti non sono obbligati a muoversi e/o attaccare.

Certi Frutti hanno un potere speciale. Questi poteri speciali vengono spiegati nel Menù.

I Frutti appena reclutati possono venire usati subito dai giocatori.

MOVIMENTO

Muovi il tuo Frutto in una casella adiacente libera, spostandolo di un numero di caselle minore o pari al valore movimento massimo di questo Frutto. I Frutti non possono muoversi attraverso caselle già occupate. Possono muoversi su tutti i tipi di casella, tranne che sul **trono del Granchio Gigante**.



ATTACCO

Attacca un Frutto avversario posizionato su una casella adiacente. Certi Frutti possono attaccare a distanza quindi possono attaccare Frutti anche in caselle non adiacenti. Si può fare un attacco a distanza attraverso caselle occupate.



Quando un Frutto attacca, il giocatore attaccante tira la quantità di dadi d'attacco indicata nel Menù. Quando un Frutto si difende, il giocatore difensore tira la quantità di dadi di difesa indicata nel Menù. Entrambi i giocatori tirano nello stesso momento. Se la quantità di dadi d'attacco tirati con successo (X) è superiore alla quantità di dadi di difesa tirati con successo (●), il Frutto attaccato viene rimosso dal piatto.



Metti tutti i Frutti sconfitti nella scatola. In questo modo, la quantità di Frutti disponibili durante il gioco diminuisce.

Come indicato nel Menù, certi Frutti hanno una super mossa (⚙️) quando attaccano o difendono; Una super mossa deve venire fatta se possibile, anche se non è stato tirato nessun dado d'attacco o di difesa con esito favorevole per il tiratore.

! Una super mossa non conta come punteggio da sommare agli altri dadi, né per il dado d'attacco, né per il dado di difesa.

IL GRANCHIO GIGANTE

PERLE

Le perle nel forziere rappresentano i punti vita del **Granchio Gigante**. Un giocatore è sconfitto se in qualsiasi momento non ha più perle. Quando un giocatore è sconfitto, tutti i suoi Frutti vengono messi nella scatola.

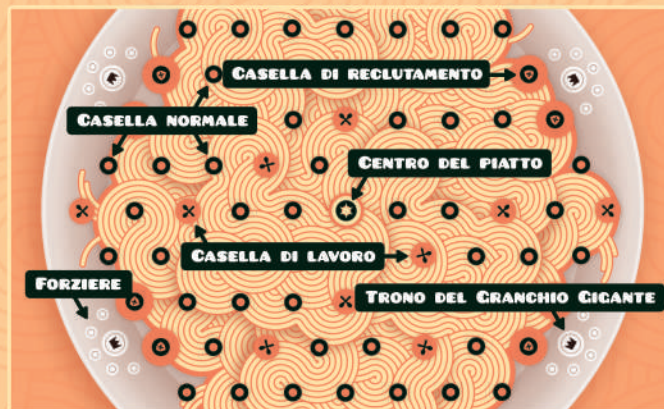
IL GRANCHIO GIGANTE VIENE ATTACCATO

Se il **Granchio Gigante** viene attaccato, perde tante perle quanto sono i dadi d'attacco tirati con successo dal giocatore attaccante. Il **Granchio Gigante** non ha dadi d'attacco o di difesa. Tira 1 dado Re. Se esce il simbolo della super mossa, il **Granchio Gigante** evita l'attacco e non perde nessuna perla. Il **Granchio Gigante** non può venire attaccato se sta sul suo trono.

IL DISCORSO MOTIVAZIONALE

Durante il turno di un giocatore, il suo **Granchio Gigante** può pronunciare un discorso motivazionale in qualsiasi momento. Un discorso motivazionale costa una o più perle oppure ti fornisce una perla. Se un giocatore possiede 5 perle, gli è consentito pronunciare solo discorsi che gli fanno spendere una o più perle. Gli effetti dei diversi discorsi vengono spiegati nel Menù.

COSA C'È SUL PIATTO?



© 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

TRADUZIONE: BEN VAN BRANDT

WWW.BLACKBOXADVENTURES.COM
INFO@BLACKBOXADVENTURES.COM

MADE IN THE NETHERLANDS

