

VENI VIDI ANTIPASTI

FRUTTI DI MARE



RECEPT



INGREDIËNTEN

30 PARELS



70 MUNTEN



7 DOBBELSTENEN

3 AANVALSDOBBELSTENEN



1 KONINGSDOBBELSTEEN



3 VERDEDIGINGSDOBBELSTENEN



78 FRUTTI



90 VOETJES

15 PER KLEUR



6 MENU'S

1 BORD



DOEL VAN HET SPEL

Tijdens het spel rekruteer je zeevruchten (Frutti) die je voorzien van inkomsten óf die je leger versterken. Op zichzelf is de **Koning Krab** maar een pion, maar als hij de juiste toespraak geeft als de nood het grootst is, kan de **Koning Krab** bepalend zijn voor de uitslag van dit epische gevecht.

Er zijn 3 manieren om Frutti di Mare te winnen:

- Bereik het midden van het bord met je **Koning Krab**.
- Blijf één beurt lang in het midden van het bord staan met een **Vorstelijke Frutti**.
- Schakel de **Koning Krab** van je tegenstanders uit.

BEREIDINGSWIJZE

TAFELTJE DEKJE

De eerste pagina geeft een kort overzicht van alle componenten en de opzet.

- 1 • Leg het (spel)bord op de tafel.
- 2 • Sorteert alle verschillende Frutti en leg ze naast het bord.
- 3 • Leg alle parels in één stapel naast het bord.
- 4 • Leg alle munten in één stapel naast het bord.
- 5 • Leg de dobbelstenen binnen bereik van alle spelers.
- 6 • Geef elke speler een menukaart.
- 7 • Sorteert alle voetjes op kleur.

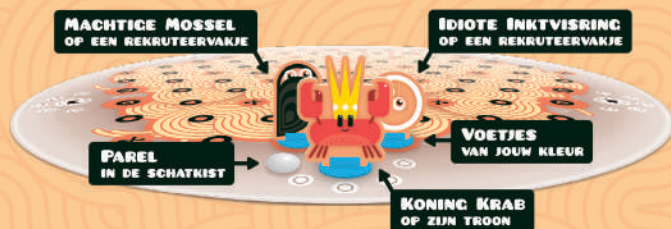
KIES EEN BASIS

Het bord bevat 6 basissen. Een basis bestaat uit 1 troon en 2 rekruteervakjes. Alle spelers kiezen een startbasis. De hoeveelheid beschikbare basissen is afhankelijk van het aantal spelers. Zie hier in een abstracte weergave:



STARTPOSITIE

Elke speler krijgt alle voetjes van 1 kleur. De Frutti waar elk leger mee begint zijn 1 **Koning Krab**, 1 **Idiote Inktvisring** en 1 **Machtige Mossel**. Plaats alle **Konings Krabben** op hun troon. Plaats de **Idiote Inktvisringen** en de **Machtige Mossels** op de rekruteervakjes. Plaats 1 parel in de schatkist onder de startpositie van de **Koning Krab**.



 Als er 5 spelers zijn, starten de spelers die naast de lege basis beginnen zonder Machtige Mossel.

RECELS

De speler die de beste pasta kan koken begint het spel. Spelers spelen om de beurt en met de klok mee.

Elke beurt bestaat uit 3 fases:

- Inkomstenfase
- Rekruteerfase
- Actiefase

Daarnaast kan de **Koning Krab** tijdens zijn beurt één inspirerende toespraak houden op elk gewenst moment.

1. INKOMSTENFASE



Tijdens de inkomstenfase krijgen spelers munten die ze vervolgens in de rekruteringsfase kunnen uitgeven.

Je krijgt 1 munt aan het begin van de inkomstenfase.

Je krijgt 1 munt voor elke **Machtige Mossel** die op een werkvakje staat.

Je krijgt 2 munten voor elke **Jolige Jakobsschelp** die op een werkvakje staat.

2. REKRUTEERFASE

Tijdens de rekruteerfase kun je muntjes uitgeven om nieuwe Frutti te kopen.

De kosten voor het rekruteren van Frutti is te zien in het menu. Spelers mogen per beurt slechts 1 Frutti van elk type rekruteren. Daarnaast kan een leger maximaal 1 **Vorstelijke Frutti** bevatten. Het maximale aantal vers gerekruteerde Frutti is afhankelijk van het aantal vrije rekruteervakjes in de basis van een speler (maximaal 2).

Daarnaast kan de **Koppige Kaviaar** een éénmalig te gebruiken rekruteervakje worden. Voor meer informatie zie de beschrijving van de **Koppige Kaviaar** in het menu. Een uitleg van het menu staat hieronder.

DE FRUTTI	NAAM VAN DE FRUTTI	SPECIALE KRACHT	KOSTEN OM TE REKRUTEREN
	FANATIEKE FUGU	 1  1  3	
		 BIJ HET VERDEDIGEN De aanvallende Frutti is verslagen en wordt van het bord verwijderd.	
	BEWEGING		AANTAL AANVALS-DOBBELSTENEN
			AANTAL VERDEDIGINGS-DOBBELSTENEN
			BOOST

3. ACTIEFASE

Tijdens de actiefase mogen spelers bewegen en indien mogelijk aanvallen met hun Frutti. Een Frutti kan bewegen en daarna aanvallen. Als een Frutti aanvalt zonder eerst te bewegen, kan deze niet na de aanval bewegen.

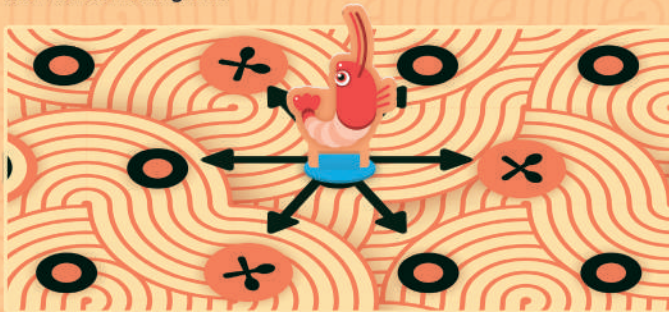
Frutti zijn niet verplicht om te bewegen en/of aan te vallen.

Sommige Frutti hebben een speciale kracht. Deze wordt uitgelegd in de menukaart.

Spelers mogen hun vers gerekruteerde Frutti meteen gebruiken.

BEWEGEN

Beweeg de Frutti naar een onbezet aangrenzend vakje tot het maximale dat deze Frutti mag bewegen. Frutti mogen niet door bezette vakjes heen bewegen. Ze mogen wel naar alle soorten vakjes bewegen, met als enige uitzondering de troon van een **Koning Krab**.



AANVALLEN

Val een vijandelijke Frutti op een aangrenzend vakje aan. Sommige Frutti kunnen aanvallen op afstand. Een aanval op afstand kan wél uitgevoerd worden door bezette vakjes heen.



Als een Frutti aanvalt, gooit de aanvallende speler het aantal aanvalsdobbelstenen zoals vermeld staat in het menu. Als een Frutti aangevallen wordt, gooit de verdedigende speler het aantal verdedigingsdobbelstenen zoals vermeld staat in het menu. Beide spelers gooien tegelijkertijd. Als het aantal succesvol gerolde aanvalsdobbelstenen (X) meer is dan het aantal succesvol gerolde verdedigingsdobbelstenen (V), wordt de aangevallen Frutti verwijderd van het bord.



Leg alle verslagen Frutti terug in de doos. Op deze manier vermindert de hoeveelheid beschikbare Frutti tijdens het spel.

Zoals te zien is in het menu, krijgen sommige Frutti een speciale boost (B) als ze aanvallen of verdedigen. Een boost moet uitgevoerd worden indien mogelijk, zelfs als er geen succesvolle aanvals- of verdedigingsdobbelstenen worden gegooid.

! Een boost telt niet als een succesvolle aanvals- of verdedigingsdobbelsteen.

DE KONING KRAB

PERELS

De perels geven de levenspunten van de **Koning Krab** weer. Een speler verliest het spel als hij/zij op enig moment geen perels meer heeft. Als een speler het spel verliest, worden alle Frutti van hem/haar teruggelegd in de doos.

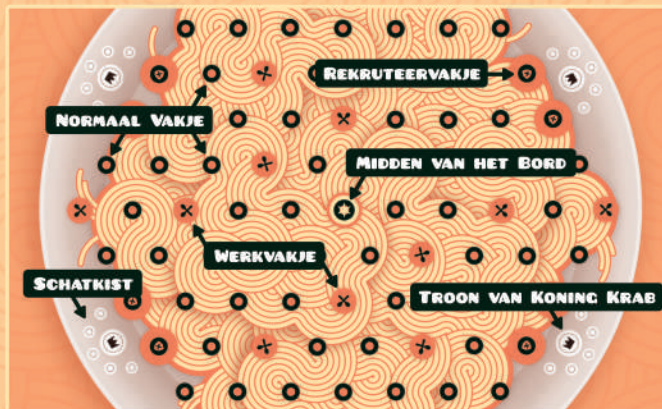
KONING KRAB WORDT AANGEVALLEN

Als de **Koning Krab** wordt aangevallen, verliest hij zoveel perels als er succesvol gerolde aanvalsdobbelstenen zijn. De **Koning Krab** heeft geen verdedigingsdobbelstenen. In plaats daarvan kan de **Koning Krab** 1 Koningsdobbelsteen gooien. Als een boost wordt gerold, ontwijkt de **Koning Krab** de aanval en verliest hij geen perels. De **Koning Krab** kan niet aangevallen worden als hij op zijn troon zit.

INSPIRERENDE TOESPRAAK

De **Koning Krab** kan op elk gewenst moment tijdens de eigen beurt van een speler een inspirerende toespraak houden. Inspirerende toespraken kosten één of meerdere perels, of leveren juist een parel op. Als een speler 5 perels heeft, kan hij/zij alleen een toespraak houden die perels kost. De effecten van de toespraken worden uitgelegd in het menu.

WAT STAAT ER OP HET BORD?



© 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

