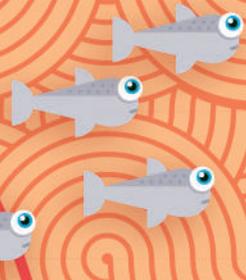


VENI VIDI ANTIPASTI

FRITTI DI MARE



MENÙ





FRUTTI OPERAI



I Frutti Operai ti fanno guadagnare monete quando stanno su una casella di lavoro. Puoi spendere monete durante la fase Reclutamento per comprare Frutti nuovi.



COZZA CORIACEA



↔ 2
✖ 0
♥ 1

La Cozza Coriacea ti dà 1 moneta (+1) durante la fase Guadagno se sta su una casella di lavoro.



CAPASANTA CARITATEVOLE



↔ 1
✖ 0
♥ 2

Quando recluti la Capasanta Caritatevole, ricevi 1 perla (+1) se possibile.

La Capasanta Caritatevole ti dà 2 monete (+2) durante la fase Guadagno se sta su una casella di lavoro.



FRUTTI LOTTATORI



I Frutti Lottatori possono venire usati per attaccare il Frutto di un avversario. Certi Frutti hanno un potere speciale o possono guadagnare una super mossa durante l'attacco o la difesa.



CAVIALE COCCIUTO



↔ 1
✖ 0
♥ 0

Durante la fase Reclutamento puoi togliere il Caviale Cocciuto dal piatto. Questa casella diventa una casella di reclutamento in più, solo per questo turno.



CALAMARO CORAGGIOSO



↔ 2
✖ 1
♥ 0

In qualsiasi momento puoi togliere il Calamaro Coraggioso dal piatto per ritirare un dado di uno dei tuoi altri Frutti.



CAMBERETTO GAGLIARDO

↔ 2
✖ 2
♥ 1



CAPPALUNGA COMBATTIVA

↔ 1
✖ 2
♥ 3



SARDINE SVELTE



↔ 3
✖ 1
♥ 3

Le Sardine Svelte devono spostarsi di 3 caselle ogni turno se possibile.

DURANTE DIFESA
Sposta le Sardine Svelte di 1 casella se possibile. In quel modo l'attacco viene interrotto.



POLPO PAZZO



↔ 2
✖ 2
♥ 1

Il Polpo Pazzo può eseguire un attacco a distanza e può attaccare un Frutto che stia fino ad una distanza di 2 caselle.

DURANTE DIFESA
Il Polpo Pazzo si difende contro 2 dadi tirati con successo.



SALMONE SBRONZO



↔ 3
✖ 3
♥ 0

Il Salmone Sbronzo può saltare 1 altro Frutto durante il movimento. Questo conta come muoversi attraverso 2 caselle.

DURANTE ATTACCO
Spostati fino a un massimo di 3 caselle dopo l'attacco.



FRUTTI REALI



Un Frutto Reale può vincere il gioco rimanendo al centro del piatto per un round intero. Puoi solo avere 1 Frutto Reale nel tuo esercito.



FUGU FANATICO



↔ 1
✖ 1
♥ 3

Il Fugu Fanatico può muoversi su una casella occupata spingendo l'altro Frutto su una casella adiacente se disponibile.

DURANTE DIFESA
Il frutto attaccante viene sconfitto e tolto dal piatto.



ARRAGOSTA ARRABBIATA



↔ 2
✖ 3
♥ 2

DURANTE ATTACCO
Dopo il suo primo attacco, l'Arragosta Arrabbiata può fare un secondo attacco. Può attaccare lo stesso Frutto o un altro.



ANGUILLA AGITATA



↔ 3
✖ 3
♥ 1

L'Anguilla Agitata ha un attacco a distanza e può attaccare un Frutto che sta fino ad una distanza di 3 caselle.



IL RE



Il Granchio Gigante (detto anche Re Granchio) può vincere il gioco raggiungendo il centro del piatto. In qualsiasi momento, il Granchio Gigante può pronunciare 1 discorso motivazionale nel turno.



IL GRANCHIO GIGANTE

↔ 0
✖ 0
♥ 0

Il Granchio Gigante può tirare 1 dado per difendersi.

DURANTE DIFESA
L'attacco viene interrotto e il Granchio Gigante non perde nessuna perla.

I DISCORSI MOTIVAZIONALI

VIVA IL RE!

Sposta il Granchio Gigante di 1 casella. Non puoi pronunciare questo discorso se possiedi già 5 perle.



PER GLORIA E ONORE!

Dai 1 fase Azione aggiuntiva a uno dei tuoi Frutti, ad esclusione del Granchio Gigante.



LAVORARE SODO È UNA VIRTÙ!

Ricevi 1 moneta (+1). Puoi usare questa moneta durante questo turno se pronunci questo discorso prima o durante la fase Reclutamento.



DORMIRE CON I PESCI!

Scegli 1 Frutto di un avversario, ad esclusione del Granchio Gigante. Il giocatore rimette questo Frutto nella riserva.



F

RATELLI DAI MARI LONTANI, VECCHI AMICI. I NOSTRI GIORNI DI LIBERTÀ ILLIMITATA IN CUI POTEVAMO FARE QUELLO CHE CI PARE SONO ORMAI NEL LONTANO PASSATO. SIAMO STATI SCONFITTI DA UN TITANO CRUDELE DA UN ALTRO MONDO. MA ASCOLTATEMI! NON POSSO ASSISTERE COME I NOSTRI FRATELLI VENGANO DIVORATI UNO ALLA VOLTA, PER LA SOLA RAGIONE LEGATA AL LORO VALORE NUTRIZIONALE. IN QUESTI GIORNI DI CRUDELTÀ IN CUI ABBIAMO PERSO QUASI TUTTO, LA SPERANZA È L'UNICA COSA CHE MI REGGE IN PIEDI! SE RACCIUNCIAMO LA CIMA DI QUESTO PIATTO DI SPACHETTI E RECLAMIAMO IL TRONO COME LEGITTIMI SUCCESSORI, POSSIAMO MOSTRARE A QUESTI TITANI COSA SIGNIFICA ESSERE UN FRUTTO DI MARE! VENI, VIDI, ANTIPASTI!

- ULTIMO DISCORSO DEL GRANCHIO GIGANTE, PRIMA CHE VENISSE MANGIATO DA JOHN IN UN BEL RISTORANTE DI VENEZIA.



RIASSUNTO DELLE REGOLE

FASE 1: FASE GUADAGNO

- +1 🍌 all'inizio.
- +1 🍌 per ogni tua **Cozza Coriacea** su una casella di lavoro.
- +2 🍌 per ogni tua **Capasanta Caritatevole** su una casella di lavoro.

FASE 2: FASE RECLUTAMENTO

Puoi reclutare un Frutto nuovo su ognuna delle tue caselle di reclutamento libere. Non puoi reclutare 2 Frutti uguali nello stesso turno.

FASE 3: FASE AZIONE

Ognuno dei tuoi Frutti può muoversi e poi attaccare, sempre in quell'ordine. Puoi anche usare i tuoi Frutti appena reclutati.

COME SI VINCE?

Raggiungi il centro del piatto col tuo **Granchio Gigante**. Rimani al centro del piatto con un tuo **Frutto Reale** per 1 round intero. Elimina il **Granchio Gigante** di tutti i tuoi avversari e hai l'ultimo **Granchio** rimasto sul piatto.