

DOEL VAN HET SPEL

Tijdens het spel rekruteer je zeevruchten (Frutti) die je voorzien van inkomsten of 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 • Sorteer 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 • Sorteer 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 zijn 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	De Fanatieke Fugu kan naar een bezet vakje bewegen door de andere Frutti naar een aangrenzend vak te duwen indien mogelijk.
		1	
		3	
BIJ HET VERDEGIDEN De aanvallende Frutti is verslagen en wordt van het bord verwijderd.			
	BEWEGING		AANTAL AANVALS-DOBBELSTENEN
	AANTAL VERDEGINGS-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 onbezett 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 wel 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 (O), 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 (G) 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

PARELS

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

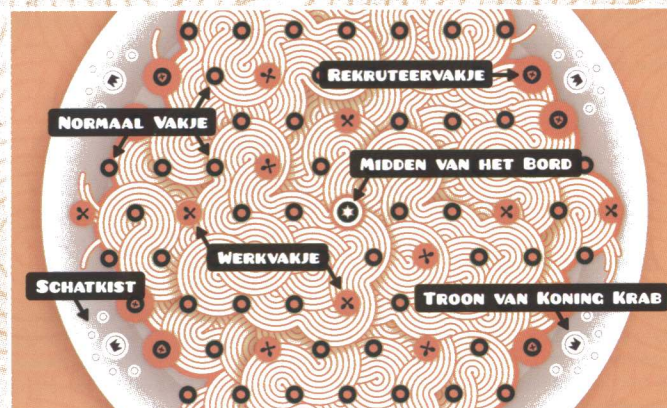
KONING KRAB WORDT AANGEVALLEN

Als de Koning Krab wordt aangevallen, verliest hij zoveel parels 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 parels. 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 parels, of leveren juist een parel op. Als een speler 5 parels heeft, kan hij/zij alleen een toespraak houden die parels 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



BUT DU JEU

Pendant la partie les joueurs vont recruter des fruits de mer (Frutti) qui soit fournissent un revenu, or 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:



POSITION 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 débudent 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 revenue 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		
	EN DÉFENSE		

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.

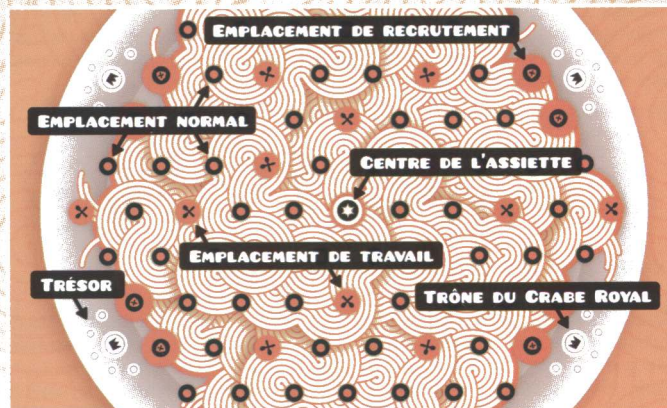
LE CRABE ROYAL SE FAIT ATTAQUER

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

