

GAME TRADE
DISTRIBUZIONE
WWW.GAMETRADE.IT



UN GIOCO DI CARTE DA 2 A 6 GIOCATORI · DAI 13 ANNI IN SU

IL VIDEO IMPARA A GIOCARE È ONLINE ALL'INDIRIZZO

WWW.CRYPTOZOIC.COM/DEMO/FOODFIGHT

FOOD FIGHT

THE STORY...

Il tuorlo era rotto. Mentre la melma gialla già gli fluiva tra le mani, tutto ciò che Gran Pancetta poté pensare fu: *come siamo arrivati a tutto questo?*

Sorreggeva Uovo Fritto, ormai ferito a morte, maledicendo la sorte che lo aveva inaspettatamente posto sul fronte perdente di questa battaglia.

“Stai con me soldato!” urlò disperato Gran Pancetta.
“Ce la farai! Ne usciremo entrambi vivi, mi senti amico!? Tieni duro, il Sergente Maggiore Toast sta arrivando! Forza!!!”

Pancetta, ormai spossato dalla battaglia, sapeva che Uovo Fritto non sarebbe arrivato a fine pasto. Era andato. Non era facile accettarlo ma questa sarebbe stata la sua ultima battaglia.

“Avvicinati”, sussurrò Uovo dal suo tuorlo rotto. “Puoi fare un’ultima cosa per me, vecchio amico”

“Certo, Fritto. Tutto ciò che desideri!”

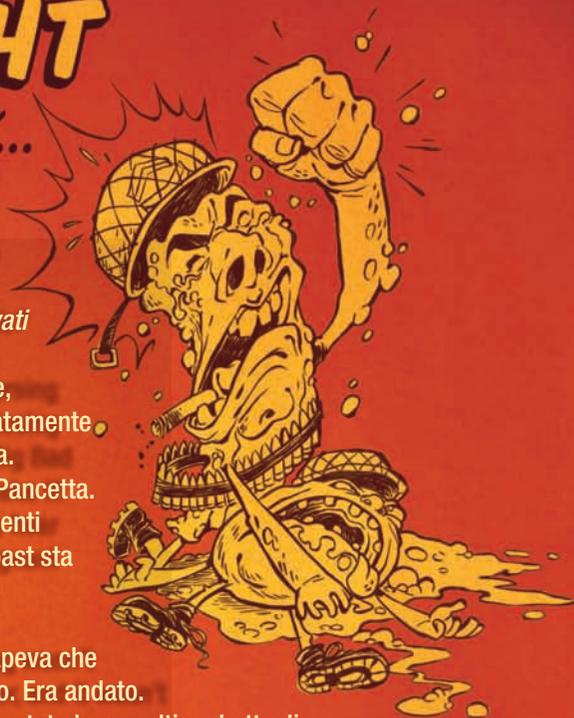
“Di’ ai ragazzi dell’addestramento...la Sporca Dozzina...di’ loro che anche se mi hanno strapazzato, ho combattuto con onore. Per fare un’omelette dovranno romperne molti altri come me...”

Fu così che se ne andò. Pancetta dovette ricordarsi che non era ancora il momento di sbriciolarsi, che la battaglia era ancora lunga. Per uscirne intero, sarebbe dovuto rimanere croccante e salato.

La follia aveva ormai preso il sopravvento sulle possenti mascotte. Gran Pancetta alzò la testa dal corpo del suo amico, ormai cotto in camicia e urlò: “Mostri! Boriosi e viziati dei del mondo del cibo, che guardate i vostri pasti dall’alto del vostro altezzoso piedistallo! Dolore e disgrazia per le vittime dei vostri capricci!”

Sembrava che le mascotte avessero deciso di impiccarsi dei gusti e i desideri del consumatore non potevano placarle in nessun modo. Volevano il controllo diretto su ciò che fosse ritenuto Super Squisito!

E dunque la battaglia era iniziata, ogni mascotte schierava cibo per combattere la propria guerra santa per i cuori e le gole di coloro che mangiano. Su banconi unti, fornelli pieni di briciole e campi di battaglia ricoperti di condimenti spappolati, i cibi combatterono. Gloria a coloro che non diedero quartiere a nessuno, poiché il gusto della paura è il boccone più amaro!



Ma quale di queste divinità-mascotte sarà la più scaltra e gustosa? Potrà essere...

...Il Grande Candy Warhol, con le sue tre teste color caramella, ciascuna con uno sguardo carico di sdegno più dell’altra? Vedete, chi potrebbe essere più maestoso del grande Candy Warhol, signore del reame della Pop-Art, con la sua dolcemente vuota topografia iconoclasta post-moderna? Aspettate, non sarà mica luccicante orsetto caramellato che con veemenza tira frustate alla liquirizia a due omini di zenzero vestiti in pelle nera? Ehm... meglio non avventurarsi nel mondo di Candy!



...Flap-Jack lo Squartatore, la cui leggendaria spaventosità fa sì che si aggiri furtivamente nelle nebbiose strade acciottolate della sua saporita città della colazione, Pastimburgo? Il dominio dello Squartatore è un’immensa città immersa in un perenne crepuscolo, di un’alba che mai sorgerà. Non fatevi fregare dal dolce odore di pane alla cannella nella fresca aria mattutina, poiché in qualsiasi momento Flap-Jack potrebbe emergere dalle ombre per strappare via il gusto dai bravi cittadini, come Il Vecchio Cialda...o forse la brava mogliettina Pasta Sfoglia, con la sua gonna allo zenzero? Ahimè, nessuno è al sicuro!



...e non dimentichiamo lo scaltro ed eroico Crun-CHE, con le sue fervide, allucinate dissertazioni sulla rivoluzione! Viva La Cena, grida al fianco della sua orda di combattenti dal guscio duro, ognuno pronto a versare le proprie viscere di pollo, manzo o carne al forno sul campo di battaglia per il loro eroe: lo sputa-fiamme, super-macho Crun-CHE!

La lotta per la supremazia sarà brutale. Alla fine, quale dio regnerà supremo? Quale sarà in Formato Maxi e quale sarà relegato al fondo della dispensa?

Sarà una tremendissima **LOTTA DEL CIBO!**



COMPONENTI

6 Set di 3 Piatti (Breakfast, Lunch e Dinner)

27 Carte Battlefield (carte PV)

8 Carte The Dog

18 Instant Mascot

16 Instant Normali

121 Food Troops

9 Segnalini Vittoria

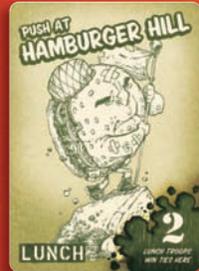
COSA ACCADE OGNI GIORNO

Queste sono le cose che accadono ogni Giorno. Se ancora non capisci cosa vuol dire qualcuno di questi termini, non preoccuparti! Tutto verrà spiegato nel dettaglio.

1. Rivelare tre nuovi Battlefield (due in una partita a 2 o 3 giocatori)
2. Ogni giocatore riceve nove carte
3. I giocatori reclutano da una mano di nove carte
4. Ogni giocatore crea un Esercito di massimo 5 truppe
5. Ogni giocatore piazza un piatto a faccia in giù sul proprio Esercito
6. Tutti i giocatori rivelano i propri piatti
7. Ordine di battaglia: Breakfast, Lunch e Dinner
8. Il vincitore di ogni Pasto ottiene le rispettive carte Battlefield
9. Scarta tutte le carte in mano e in gioco prima di iniziare un nuovo Giorno

RIVELARE I BATTLEFIELDS

All'inizio di ogni turno di gioco, pesca le prime 3 carte Punti Vittoria (carte PV) dal Mazzo dei Campi di Battaglia e piazzale in mezzo al tavolo, così che tutti possano vederle. Nelle partite a due o tre giocatori, pesca solo due carte Punti Vittoria in ogni turno. Se due o più di queste carte hanno un nome in comune (Breakfast, Lunch, Dinner), piazzale una vicina all'altra o impilale così che tutti i giocatori possano vedere i Punti Vittoria che assegnano.



PUNTI VITTORIA

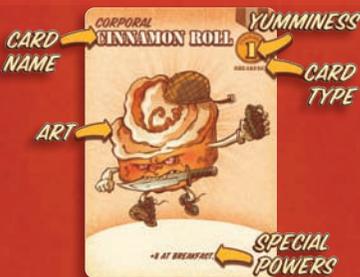
I Battlefields sono i luoghi dove le tue truppe (carte cibo) guadagnano i Punti Vittoria (PV) necessari per vincere la partita. Ogni Battlefield ha il tipo Breakfast (Colazione), Lunch (Pranzo) o Dinner (Cena) e ciascuno di essi garantisce un numero di PV variabile da 1 a 3: più è alto questo valore, meglio è. Queste carte determinano dove si svolgerà la battaglia. Se vengono girate due carte Breakfast, la battaglia per la Colazione sarà più appetibile. Ogni turno (di qui "Giorno") si svolge una battaglia per ciascuno dei pasti che sono stati rivelati in quel Giorno. Quindi se vengono rivelate una carta Dinner e due Breakfast all'inizio del Giorno, verrà prima combattuta una battaglia per la Colazione e poi una per la Cena. Non ci saranno battaglie per il Pranzo in quel Giorno, ma la Colazione varrà molti punti.

Push at Hamburger Hill è un Battlefield del Pranzo che vale 2 Punti Vittoria.

LE TUE CARTE IN MANO

Dopo che i Battlefield sono stati rivelati, distribuisce nove carte dal Mazzo Principale a ciascun giocatore. Ora che sai dove si svolgeranno le battaglie in questo Giorno (a seconda dei campi di Battaglia), è ora di scegliere le tue truppe.

Nella tua mano di nove carte, avrai probabilmente molte truppe cibo e forse qualche Mascotte o Condimento (noti anche come Instant). Le carte cibo sono le truppe che combatteranno per te, mentre gli instant ravviveranno le tue forze.



Esaminiamo una carta truppa e vediamo che significano tutti i valori.

Nome della carta: alcune carte hanno poteri speciali che si riferiscono al nome di altre carte. Se non viene menzionato il nome di altre carte, il potere si applica solo a se stessa.

Tipo di carta: ogni carta cibo appartiene alle truppe di Colazione, di Pranzo o di Cena.

Yumminess (Squisitezza): è il valore di una truppa in battaglia. Più è alto, meglio è.

Illustrazione: il gusto della carta. Ci siamo capiti?

Poteri Speciali: la maggior parte delle carte hanno del testo sotto l'illustrazione. Questo testo è quel qualcosa di speciale che la carta può fare. Può essere un bonus che la carta ha sempre oppure possono esserci delle condizioni perché quel bonus si applichi. In questo esempio, Corporal Cinnamon Roll ha una Squisitezza di 1 soltanto, ma se combatte a Colazione il suo potere speciale entra in gioco e arriva a Squisitezza 9! Tutti amano i Rotoli alla Cannella a Colazione: non si potrebbe dire altrettanto a Cena. Poiché la carta non menziona nessun'altra carta, il bonus si applica solo ad essa soltanto.

SCOPO DEL GIOCO

Ottenere 10 Punti Vittoria

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e piazza i suoi 3 piatti davanti a sé, a faccia in giù. Rimuovi i piatti inutilizzati (i colori che non sono stati scelti) dall'area di gioco.

Mischiare il Mazzo del Cane (Dog Deck) e mettilo da parte.
Mischiare il Mazzo Battlefield (Battlefield Deck) e piazzarlo vicino al Mazzo del Cane.
Mischiare tutte le altre carte nel Mazzo Principale (Main Deck).



Questa è una truppa di Pranzo, quindi Medic Mustard può bersagliarla. Con il bonus di +3 di Medic Mustard, la Squisitezza di First Sergeant Fish Stick aumenta da 3 a 6 durante questa battaglia (di qui: Pasto)

Ora diamo un'occhiata a un Instant:

Nome della carta: anche gli Instant hanno un nome. Alcune carte possono far riferimento al nome di un Instant. Gli Instant non influenzano mai se stessi, solo altre carte.

Tipo di carta: ciò indica che questa carta è un Instant. Il tipo "Instant" determina il fatto che questa carta può essere giocata praticamente in ogni momento. Alcuni di essi ti diranno precisamente quando dovranno essere giocati ma il più delle volte è a tua scelta!

Illustrazione: Medic Mustard è pronto a ravvivare una delle tue truppe!

Testo: questa è la parte più importante. Con un Instant, potresti essere in grado di eludere le regole del gioco oppure ottenere grandi vantaggi sui tuoi avversari.

Parleremo ancora più avanti di come giocare gli Instant...

CAMPO DI ADDESTRAMENTO

Food Fight è un gioco basato sul "Reclutamento" (le carte che hai in mano vengono precedentemente selezionate da te una ad una), ma per la tua prima partita, usa direttamente le 9 carte che ti sono state assegnate all'inizio del gioco per costruire il tuo esercito. Dopo aver giocato almeno una partita in modalità "Campo di Addestramento", passa alla modalità: "In Guerra!"

Ecco come apparirà la tipica partita a quattro giocatori all'inizio di un nuovo Giorno. Mentre procediamo nella spiegazione delle regole, useremo questa partita d'esempio, così sarai in grado di vedere le fasi di gioco come se stessi giocando la tua prima partita.



Rivelare i Battlefield è il primo ordine del Giorno. Oggi la Colazione vale 4 PV, il Pranzo 2. Non ci saranno battaglie per la Cena. Punterai a ottenere tanti PV o tenterai di combattere dove il tuo esercito risulterebbe più forte? A te la scelta...

COSTRUZIONE DELL'ESERCITO:

Per combattere per un Pasto, che sia Colazione, Pranzo o Cena, dovrai avere un esercito di cibo. Un esercito consiste in un massimo di cinque truppe di cibo. Non inserire alcun Instant nel tuo esercito. Puoi costruire un esercito con meno di cinque truppe, ma farlo consiste in uno svantaggio in quel Pasto. Puoi usare qualunque tipo di cibo desideri nel tuo esercito, le carte non devono per forza avere una somiglianza. Puoi mescolare truppe di Colazione, Pranzo e Cena. Potrai avere Hot Dog, Uova, Rotoli, Spaghetti e Ciambelle per Colazione, se lo desideri. D'altra parte, ci sono benefici a costruire un esercito che abbia un senso per un Pasto in particolare.

Se guardi le carte Battlefield, noterai già uno dei benefici che ha mandare truppe di Colazione a un Pasto di Colazione: le truppe di Colazione vincono in caso di pareggio a Colazione. Lo stesso vale per le truppe di Pranzo a Pranzo e per quelle di Cena a Cena. Abbiamo già visto il bonus enorme che Corporal Cinnamon Roll ottiene se combatte a Colazione. Quando scegli quali truppe mandare a combattere per un Pasto, cerca di includere più bonus che puoi. L'ordine delle tue truppe sarà spesso rilevante per i bonus che puoi ottenere, ma quando scegli il Pasto posizionando il Piatto, non vanno messe in un ordine preciso, dato che saranno poi rimischiate.

Tutti gli Instant e le altre truppe che non hai incluso nel tuo esercito restano nella tua mano fino alla fine del Giorno. Durante un Pasto, hai pieno accesso alle carte che hai in mano, sia per giocare Instant sia per scartare truppe per i poteri di altre truppe del Pasto.

SCELTA DEL PASTO:

Quando hai selezionato un massimo di cinque truppe da includere nel tuo esercito, mettile a faccia in giù e decidi in quale pasto dovranno combattere. Ricorda, un esercito può sempre combattere dove vuole, non importa quali truppe contenga. Ricorda solo che non è possibile piazzare un segnalino Piatto relativo a un Pasto la cui relativa carta Battlefield non sia presente in questo Giorno.

Prendi il segnalino Piatto che corrisponde al Pasto dove vuoi combattere e mettilo a faccia in giù sopra la pila delle tue truppe. Non rivelare i segnalini Piatto inutilizzati, così da non dare ai tuoi avversari nessun indizio su dove combatterai.

Quando tutti i giocatori hanno scelto i propri piatti, è ora di combattere.

Ecco come sarà l'area di gioco subito dopo la scelta del Pasto, proprio prima di iniziare la battaglia.



Ogni giocatore ha costruito un esercito di massimo cinque truppe e ha posto uno dei propri segnalini Piatto a faccia in giù sopra il proprio esercito. Le carte che non sono al di sotto del segnalino piatto, sono la mano del giocatore.

RIVELARE I PIATTI:

Tutti i giocatori rivelano i piatti scelti contemporaneamente ma senza rivelare ancora le truppe che stanno sotto. Se solo un giocatore rivela il piatto relativo ad un Pasto, combatterà contro "Il Cane". Ne riparleremo più tardi...

Se ci sono due o più giocatori che hanno rivelato il loro piatto per un Pasto, la battaglia ha inizio! Gli scontri di ogni Giorno seguono l'ordine: Colazione, Pranzo, Cena. Tutti i pasti per i quali nessun giocatore ha rivelato un piatto, vengono scartati.

Supponiamo che la prima battaglia tra due o più giocatori in questo Giorno sia la Colazione. I giocatori che hanno rivelato il piatto della Colazione mischiano le proprie truppe e le piazzano di nuovo a faccia in giù. Dopo che tutti coloro che devono combattere a Colazione hanno mischiato le proprie truppe, ciascuno di loro rivela la prima carta della propria pila da cinque carte. Questo scontro carta contro carta viene chiamato Porzione.

Tre giocatori hanno rivelato piatti della Colazione, mentre un giocatore ha rivelato il piatto del Pranzo. La Colazione è la prima battaglia ad aver luogo ogni Giorno. Dopo aver mischiato le proprie truppe e averle poste a faccia in giù, ciascun giocatore che combatterà nella battaglia della Colazione rivela la prima carta del proprio Esercito.



Dato che General Cheesburger ha la Squisitezza più bassa, il giocatore che l'ha rivelato sarà il primo ad avere la possibilità di giocare un Instant per migliorarne il valore. Eppure, neanche Medic Mustard sarebbe sufficiente per battere Big Bad Bacon.

VINCERE UNA PORZIONE

Confronta la Squisitezza di tutte le truppe coinvolte in questa Porzione. Aggiungi tutti o bonus che possiedono (come ad esempio il bonus di Corporal Cinnamon Roll) e annuncia il tuo totale agli altri giocatori. Anche se altre truppe all'interno del tuo esercito potrebbero apportare dei bonus alla truppa che stai usando in questo momento, si confrontano solo i valori di Squisitezza delle truppe in questione per questa Porzione (NON si sommano tutte le truppe insieme).

Il giocatore col valore di Squisitezza più basso sarà il primo a poter giocare Instant (come Medic Mustard) o a passare. Se passa, il giocatore alla sua sinistra sarà il prossimo ad avere la possibilità di giocare Instant. Continua in senso orario finché tutti avranno passato o nessun giocatore desidera giocare Instant.

Se un giocatore gioca un Instant, tutti gli altri avranno di nuovo l'occasione di giocare un Instant o passare. Un giocatore può giocare quanti Instant vuole, purché vi siano i bersagli necessari per tutti. Ricorda che ci sono cinque porzioni in un Pasto: non devi necessariamente giocare tutti i tuoi Instant durante la tua prima Porzione.

Quando tutti hanno giocato i loro bonus sulle proprie truppe, il giocatore con la Squisitezza più alta riceve un Segnalino Vittoria, NON la carta PV. Solo chi vincerà l'intero Pasto si aggiudicherà la carta. Se vi è parità tra due o più truppe e solo una truppa è dello stesso tipo del Pasto in cui si sta combattendo, quella truppa vince la battaglia (come indicato nel testo della carta Battlefield). Se ci sono due o più truppe in parità che combattono nel proprio Pasto e nessun giocatore può o vuole rompere lo stallo, entrambi ricevono un Segnalino Vittoria. Quando la Porzione si conclude, rivela la carta successiva in cima alla pila degli Eserciti di ciascun giocatore e continua a combattere!

Continua a rivelare truppe e a combattere (una alla volta), anche se un giocatore ha abbastanza Segnalini Vittoria per vincere il Pasto. Alcune carte influenzano il gioco anche se l'esito del Pasto è ormai certo.

Big Bad Bacon ha vinto il primo Segnalino Vittoria ma la battaglia infuria ancora.



General Cheesburger potenzia Sergeant Fish Stick da 3 a 7, dal momento che Fish è una truppa di Pranzo.

COME GIOCARE GLI INSTANT:

Medic Mustard dice: "Le tua truppa di Pranzo ha +3", quindi devi avere una carta Pranzo come Porzione per poterlo giocare. Il bonus si applica soltanto alla tua truppa della Porzione in corso, non a quelle passate o future. Il Pasto che ogni truppa combatte non cambia il tipo della truppa, ad esempio: se Corporal Cinnamon Roll combatte a Pranzo, NON diventa una truppa di pranzo. Non si possono bersagliare le truppe nemiche con i propri Instant. Al termine di una Porzione, mantieni tutti gli Instant che hai giocato vicino alle tue truppe senza però mischiarli. Alcune carte contano il numero di Instant che hai giocato, per cui non scartarli fino al termine del Pasto.

First Sergeant Fish Stick ha vinto il secondo Segnalino Vittoria. Ora è il momento della terza Porzione. Tech Sergeant Toast raddoppia la Squisitezza della tua prossima truppa se è una truppa di Colazione. In questo caso Private Pancake lo è, quindi diventa un 8. Eppure Mean Burrito, potenziato da General Cheesburger, è anch'esso un 8!



Le truppe di Colazione vincono in caso di pareggio a Colazione, quindi Pancake potenziato da Toast vincerebbe lo scontro. Ricorda però che nel caso il giocatore che controlla Mean Burrito avesse altre truppe di Colazione in mano, potrebbe potenziare Burrito scartandole (come riporta il testo di Burrito). Purtroppo non le ha, ma ha un utilissimo Medic Mustard. Giocarlo porta Mean Burrito a 11, sufficiente a battere tutte le truppe della Porzione, dal momento che tutti gli altri giocatori non hanno più Instant da giocare.

MASCOTTE

Questi signori del mondo del cibo sono potenti e folli personaggi che possono aiutare il tuo Esercito in maniera decisiva. Ognuno di essi è unico nel Mazzo Principale, quindi se ne hai uno in mano, stai certo che sarà utile. In ogni caso, la loro utilità sarà massima se costruirai un esercito intorno a loro. Le Mascotte sono Instant, come Medic Mustard. Alcune Mascotte richiedono un momento o una situazione particolare per essere giocate. Ecco un esempio:

La Mascotte Toast Master General dice di giocarla durante il piazzamento dei Piatti, quindi dovrai giocare questa carta prima che i giocatori rivelino i loro piatti.



COMBINARE I BONUS

Quando ci sono più bonus o poteri che hanno effetto su una truppa, essi vengono ordinati così da garantire il miglior bonus per quella truppa. Ad esempio, alcune carte ti permettono di raddoppiare la Squisitezza della tua prossima truppa. Se successivamente viene giocato un Medic Mustard su quella truppa, anche il +3 viene raddoppiato.

Ecco un grande Esercito che un giorno potresti essere così fortunato da trovare in questo ordine. Sei capace di calcolare la Squisitezza totale delle tue truppe in ogni Porzione? A seguire le risposte...



Porzione # 1: facile. È un 6 senza bonus.

Porzione # 2: General Donut aggiunge 4 al 4 di Pancake, per un totale di 8.

Porzione # 3: anche Tech Sergeant Toast è un 8.

Porzione # 4: Private Pancake viene raddoppiato da Toast ma non prima che tu abbia sommato gli altri bonus. La sua Squisitezza di base è 4, +4 per il Generale e +8 per un altro Pancake del tuo esercito fa 16, raddoppiato diventa 32. Ottimo!

Porzione # 5: la sua Squisitezza di base è 4, +4 per il Generale e +8 per un altro Pancake nel tuo esercito, cioè +16, per un totale pari a 24.

VINCERE UN PASTO

Quando tutte le Porzioni di un Pasto sono state completate, controlla se un giocatore ha più Segnalini Vittoria di tutti gli altri.

- Se c'è un solo giocatore con più segnalini vittoria, quel giocatore vince la carta Battlefield (PV) per quel Pasto.
- Se ci sono più giocatori con lo stesso numero di segnalini vittoria alla fine di quel Pasto, il Cane risolverà la disputa (vedi sotto).

Se nessun giocatore ha scelto di combattere per un Pasto, metti le relative carte Battlefield in fondo al mazzo Battlefield.

Quando un giocatore ha 10 o più Punti Vittoria, la partita finisce immediatamente. Non continuare a giocare. Questo può succedere anche nel mezzo di un Pasto.

FINE DEL GIORNO

Scarta tutte le carte che sono state giocate durante il Giorno. Scarta tutte le carte che ti sono rimaste in mano. Non rimischiarle nel Mazzo Principale fino a che non verrà esaurito.

IL CANE

Il Cane è il definitivo solutore delle dispute. Mangia qualunque cosa. Il cane viene chiamato in causa in 3 occasioni:

1. Quando il tuo Esercito è l'unico a presentarsi ad un Pasto, il Cane arriva per cercare di mangiare le tue truppe. Ma tu non vuoi essere mangiato dal Cane! Il tuo obiettivo è essere mangiato dalle persone. Un altro giocatore dovrà mischiare il mazzo del Cane e rivelare le carte, una ad una, dalla cima del mazzo, come se il Cane avesse un esercito. Il Cane perde sempre in caso di pareggio. Se il Cane vince una Porzione, prende lui il segnalino Vittoria. Se non riesci a battere il cane almeno 3 volte su 5, non ottieni le carte Battlefield valide per quel Pasto. Se è il Cane a vincere, metti le carte Battlefield in fondo al relativo mazzo.
2. Il Cane può anche essere evocato attraverso l'effetto di alcune carte. A quel punto il Cane si comporta come un qualunque altro partecipante alla battaglia e scoprirà la prima carta del proprio mazzo a ogni Porzione. Se il Cane vince una Porzione, vince il segnalino Vittoria. Questo può far sì che un giocatore vinca un Pasto con meno di tre segnalini Vittoria. Se il Cane è in pareggio con un giocatore alla fine del Pasto, il cane perde sempre.
3. Alla fine di un Pasto, se due o più giocatori sono in parità come numero di segnalini vittoria, mischia il mazzo del Cane. Ciascun giocatore in parità pesca una carta da esso e la carta più alta vince i PV del Pasto.

Le carte Instant non possono bersagliare le carte del Cane ma ci sono carte che si riferiscono al Cane.

Rimischia il mazzo del Cane dopo ciascun Pasto in cui lo hai utilizzato.

Supponiamo che la Colazione sia finita e si passi al Pranzo. Tutte le carte coinvolte nella battaglia della Colazione vengono scartate. Le carte Battlefield (PV) sono state assegnate al vincitore.



Quando un giocatore si trova su un Campo di Battaglia da solo, deve sconfiggere il Cane! Un altro giocatore dovrà mischiare il mazzo del Cane e rivelare le carte, una ad una, dalla cima del mazzo, come se il Cane avesse un esercito. Se il giocatore otterrà più segnalini vittoria del Cane, avrà vinto il Pranzo.

ALTRI EFFETTI DELLE CARTE

Alcune truppe hanno poteri che richiedono di scartare altre carte. Puoi usare poteri come questo in qualunque momento in cui potresti usare un Instant, ma solo una volta per Porzione. Ciò significa che se vuoi scartare delle carte, devi farlo tutto in una volta. Dopo aver passato, non potrai più scartare carte per la Porzione in corso. Le carte che scarti vengono da quelle che hai in mano, NON da quelle presenti nel tuo Esercito.

Se una truppa "si unisce" a un'altra truppa, è come aggiungere un contorno. Aggiunge tutta la sua Squisitezza alla truppa a cui si sta unendo. Se aveva dei poteri speciali, anch'essi funzionano. Puoi bersagliare la nuova truppa con degli Instant: in pratica è come se avessi rivelato due truppe in questa Portata. Se una delle due truppe è nativa del Pasto dove stai combattendo, hai le carte in regola per poter vincere in caso di pareggio.

Alcuni testi si riferiscono al valore stampato di Squisitezza delle carte. Ciò significa che devi guardare il numero nell'angolo in alto della carta, senza aggiungere alcun bonus ad esso; ad esempio Corporal Cinnamon Roll ha un valore stampato di Squisitezza di 1.

Alcune carte ti dicono di pescare la prima carta dal mazzo Battlefield. Se la carta non specifica di aggiungerla al Pasto, tienila per te. Se quella carta ti fa raggiungere i 10 o più PV, hai vinto!

Alla fine del turno, tutti i giocatori scartano tutte le carte che hanno ancora in mano e piazzano nuovamente i loro segnalini Piatto in preparazione del turno successivo.



Dato che nessuno ha ancora 10 PV, preparati a un nuovo Giorno di battaglie!

IN GUERRA

Dopo aver giocato almeno una partita con le regole del Campo di Addestramento, sei pronto ad arruolare un esercito e lanciarti in battaglia! Quando recluti il tuo esercito, cominci con 9 carte in mano, ma invece di iniziare a costruire il tuo esercito, scegli solo una carta tra esse. Dopo aver scelto la carta, mettila a faccia in giù sotto i tuoi segnalini Piatto, così da non essere presa per sbaglio da un altro giocatore. Poi passa le rimanenti 8 carte al giocatore alla tua sinistra, riceverai subito le tue otto carte dal giocatore alla tua destra. Scegli una tra quelle carte e passa il resto. Continua in questo modo fino a che ognuno non ha scelto nove carte. Ora puoi costruire il tuo esercito e iniziare a combattere.

Il reclutamento è un sistema divertente per costruire un esercito, dato che non saprai mai quali carte ti verranno passate. Per esempio, potresti voler prendere molti Pancake ma se i tuoi avversari avranno la stessa idea, sarebbero guai. Fai attenzione a cosa stai passando, dal momento che alcune di quelle carte torneranno a te. Potresti accorgerti di alcune combinazioni che gli altri giocatori non hanno notato. È davvero divertente e gratificante quando vedi che la tua strategia riesce in maniera efficace e il tuo esercito domina sul campo di battaglia. Pianifica le tue mosse e avrai la meglio sui tuoi avversari!

Continua a reclutare ogni Giorno finché un giocatore arriva a 10 PV. Alterna ogni Giorno il senso (destra/sinistra) in cui passi le carte.

DOMANDE FREQUENTI

D: Quando posso scartare truppe per potenziare Mean Burrito o Corporal Taco?

R: Questo tipo di scarti viene effettuato nello stesso modo degli Instant. Se vuoi scartare carte per loro, devi decidere quante scartarne e scartarle tutte insieme. Non puoi scartarne una ora e una successivamente durante la stessa Porzione.

D: La mia truppa rivelata durante il Pasto è stata Locked and Loaded Spud. Ho girato General Chicken dal mio mazzo; avrà effetto sulle mie truppe in questo Pasto?

R: Sì! Aumenta il valore della tua porzione fino a 12 (2+6+4).

D: Il mio Locked and Loaded Spud ha rivelato Sergeant Spaghetti che si è unito alla porzione. Ora voglio giocare un PhD Pepper. Aggiunge 3 a entrambe le truppe di Cena che controllo in questa Porzione?

R: No. PhD Pepper ha un effetto che bersaglia, quindi puoi scegliere come bersaglio solo una delle tue truppe di Cena.

D: In una partita a quattro giocatori, due giocatori combattono per il Pranzo e due per la Cena. È possibile svolgere i combattimenti nello stesso momento, dato che nessuno può influenzare l'altro Pasto?

R: È possibile, ma spesso è divertente guardare le battaglie dove non sei coinvolto. Se combattete contemporaneamente, ricorda che un giocatore che combatte a Pranzo (in questo esempio Pranzo/Cena) arriva a 10 punti, vince la partita anche se un altro giocatore che combatte a Cena ottiene lo stesso risultato, poiché il pranzo si svolge prima della Cena.



Entrees

CREATED BY

CORY "CURRY CHICKEN" JONES

GAME DESIGN BY

MATT "BUNDT CAKE" HYRA

ART BY

ROBB "CHICKEN STRIPS" MOMMAERTS

CORY "CURRY CHICKEN" JONES President & CCO, Cryptozoic Entertainment
JOHN "THANKSGIVING" NEE CEO, Cryptozoic Entertainment
SCOTT "PASTA" GAETA Chief Operating Officer, Cryptozoic Entertainment
JOHN "SEA URCHIN" SEPENUK SVP Sales & Business Development, Cryptozoic Entertainment

Sides

JOHN "PULLED-PORK" VINEYARD
Graphic Design (Lead)

LARRY "MEATBALL" RENAC, MARCO "NACHOS" SIPRIASO
NANCY "SPAGHETTI" UNZUETA
Additional Graphic Design

KATE "LASAGNA" SULLIVAN
Editing

MATT "COOKIE" CUMMINS
Photography



Desserts

JOANNE "ENGLISH SCONES" BARRON
VP Controller

LEISHA "BIG CHEESE" CUMMINS
Director of Operations

MIKE "SUSHI ROLL" DONAIS
Director of R&D

SCOTT "PASTA" GAETA
Brand Management

RACHEL "BABY BACK RIBS" VALVERDE
Production Management

RUMI "FLUFFER NUTTER" ASAI
Associate Production Management

KURT "DOUGHNUT" NELSON
Global Sales

APRIL "CREPE APE" JONES
Office Manager

Marketing & Community

Jenna "SAMOSA CHAAT" Sices • Miranda "JALAPEÑO POPPER" Anderson
 William "SABZI" Brinkman • Mike "MAC & CHEESE" Girard
 Javier "HOT TAMALES" Casillas • Ry "PIZZA SLICE" Schueller
 Kyle "POTATOES" Heuer • Drew "CORN DOG" Korfe

Design & Development

PATRICK "SINGLE MALT" SULLIVAN **BEN "LENTIL" STOLL**
ANDREW "CHEESECAKE" WOLF **MIKE "SUSHI ROLL" DONAIS**
BEN "PIZZA PIE" CICHOSKI **DREW "COOKIE DOUGH" WALKER**
MATTHEW "BACON-WRAPPED FILET" PLACE

18% GRATUITY INCLUDED FOR PARTIES OF 6 OR MORE

Special Thanks: Jason "Ropa Vieja" Bischoff, Robyn Gaeta, Kate Strauss, Gwenn Cichoski, Valerie Jones, Holiday Jones, Scout Jones, Jozette Carrico, Art Spiegelman, Norman Saunders

Made in China.

©2011 Cryptozoic Entertainment. 16279 Laguna Canyon Road, Irvine, CA 92618. All rights reserved.

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



L'EMOZIONE DI FOOD FIGHT NON FINISCE QUI, CERCA LA VERSIONE DIGITALE E GIOCA NELLA MODALITÀ CAMPAGNA! SFIDA I TUOI AMICI IN WIRELESS, METTI ALLA PROVA LE MASCOTTE NELLA MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO O, SE SEI HAI ABBASTANZA FEGATO, AFFRONTA IL BOSS NASCOSTO... UN'ESCLUSIVA DELLA VERSIONE DIGITALE!

Food Fight per iPhone e iPad disponibile ora attraverso iTunes!

