

# FRUTTI DI MARE

**MENU**



**"BROTHERS OF DISTANT SEAS, FRIENDS OF OLD. OUR DAYS OF UNLIMITED FREEDOM TO ROAM AND POPULATE OUR REALM ARE LONG GONE. WE HAVE BEEN BESTED BY A CRUEL TITAN FROM ANOTHER WORLD. BUT HEAR ME! I WILL NOT SIT BY AND SEE OUR BROTHERS BEING DEVOURED ONE BY ONE, FOR THE SOLE REASON OF NUTRITIONAL PURPOSES ONLY. IN THIS DIRE DAY, WHERE WE HAVE LOST ALMOST EVERYTHING, NOTHING RESTS ME BUT HOPE! IF WE REACH THE TOP OF THIS PLATE OF SPAGHETTI, AND CLAIM THE THRONE AS THE RIGHTFUL HEIR, WE WILL SHOW THESE OTHERWORLDLY TITANS WHAT IT MEANS TO BE FRUTTI DI MARE! VENI, VIDI, ANTIPASTI!"**

**- LAST SPEECH OF A KING CRAB, BEFORE IT WAS EATEN BY JOHN IN A COZY RESTAURANT IN VENETIA, ITALY.**

**BRÜDER AUS FERNEN MEEREN UND ALTE KAMERADEN, UNSERE TAGE GRENZENLOSER FREIHEIT, IN DENEN WIR UNSER KÖNIGREICH BEVÖLKERTEN, SIND VORBEI. EIN BARBARISCHER TITAN AUS EINER ANDEREN WELT HAT UNS BESIENGT. HÖRT MICH AN! NICHT LÄNGER WERDE ICH TATENLOS MIT ANSEHEN WIE UNSERE BRÜDER EINER NACH DEM ANDEREN VERSCHLUNGEN WIRD. IN DIESER DUNKLEN ZEIT, IN DER WIR NAHEZU ALLES VERLOREN HABEN, DÜRFEN WIR DIE HOFFNUNG NICHT AUFGEBEN! WENN WIR DEN GIPFEL DIESES SPAGHETTITELLERS ERKLIMMEN UND DAMIT DEN THRON ALS LEGITIMEN ERBE AN UNS NEHMEN, WERDEN WIR DIESEN FREMDEN TITANEN SCHON ZEIGEN WAS ES HEISST, FRUTTI DI MARE ZU SEIN! VENI, VIDI, ANTIPASTI!**

**- LETZTE REDE EINES KÖNIGS KRABBE BEVOR ER IN EINEM GEMÜTLICHEN RESTAURANT IN VENEDIG DIE MAHLZEIT VON JOHN, DEM TITANEN WURDE.**

**"BROEDERS UIT VERRE ZEEËN, OUDE VRIENDEN. ONZE DAGEN VAN ONBEPERKTE VRIJHEID OM TE GAAN EN STAAN WAAR WE WILLEN ZIJN AL LANG VERLEDEN TIJD. WE ZIJN VERSLAGEN DOOR EEN WREDE TITAN UIT EEN ANDERE WERELD. MAAR HOOR MIJ TOE! IK KAN NIET TOEZIEN HOE ONZE BROEDERS ÉÉN VOOR ÉÉN VERSLONDEN WORDEN, ENKEL EN ALLEEN VOOR HUN VOEDINGSWAARDEN. IN DEZE TIJDEN VAN WREEDHEID WAARBIJ WE BIJNA ALLES VERLOREN HEBBEN, IS HOOP HET ENIGE DAT MIJ STAANDE HOUDT! ALS WE DE BOVENKANT VAN DIT BORD SPAGHETTI BEREIKEN EN DE TROON CLAIMEN ALS RECHTMATIGE OPVOLGER, KUNNEN WE DEZE TITANEN LATEN ZIEN WAT HET BETEKENT OM EEN FRUTTI DI MARE TE ZIJN! VENI, VIDI, ANTIPASTI!"**

**- LAATSTE TOESPRAAK VAN EEN KONING KRAB, VOORDAT HIJ OPGEGETEN WERD DOOR JOHN IN EEN GEZELLIG ITALIAANS RESTAURANT IN VENETIË, ITALIË.**



## ✂ WORKER FRUTTI ✂

Worker Frutti earn you coins during the income phase, but only if they are on a worker spot on the plate. You can spend these coins to recruit new Frutti during the recruitment phase.



### MIGHTY MUSSEL



↔ 2  
× 0  
♥ 1

The Mighty Mussel gives you 1 coin (+1 ) during the income phase if it's on a worker spot.



### SHIMMERING SCALLOP



↔ 1  
× 0  
♥ 2

When you recruit the Shimmering Scallop, you earn 1 pearl (+1 ) if able.

The Shimmering Scallop gives you 2 coins (+2 ) during the income phase if it's on a worker spot.

## ✂ ATTACKER/DEFENDER FRUTTI ✂

Attacker Frutti can be used to attack a Frutti of an opponent. Some Frutti are able to gain a boost while attacking or defending, or have another special ability.



### CREAMY CAVIAR



↔ 1  
× 0  
♥ 0

During the recruitment phase you may remove the Creamy Caviar from the plate. That spot will act as an additional recruitment spot this turn.



### CUNNING CALAMARI



↔ 2  
× 1  
♥ 0

You may remove the Cunning Calamari from the plate at any time to reroll a die of one of your other Frutti.



### SHY SHRIMP

↔ 2  
× 2  
♥ 1



### RAPID RAZOR

↔ 1  
× 2  
♥ 3



### SCHOOL OF SARDINES



↔ 3  
× 1  
♥ 3

The School of Sardines have to move 3 spots every turn if able.



#### WHEN DEFENDING

Move the School of Sardines 1 spot if possible. The attack is stopped.



### OILY OCTOPUS



↔ 2  
× 2  
♥ 1

The Oily Octopus has a ranged attack and can attack a Frutti up to 2 spots away.



#### WHEN DEFENDING

The Oily Octopus defends against 2 successfully rolled attack dice.



### SMOKING SALMON



↔ 3  
× 3  
♥ 0

The Smoking Salmon can jump over other Frutti when moving. This counts as moving 2 spots.



#### WHEN ATTACKING

Move up to 3 spots after the attack.

## ROYAL FRUTTI

A Royal Frutti can win the game if it stays on the center of the plate for 1 full round. You may only have 1 Royal Frutti in your army.



### FRIGHTENED FUGU



↔ 1  
× 1  
♥ 3

The Frightened Fugu can push other Frutti to an adjacent spot if able.



#### WHEN DEFENDING

The attacking Frutti is defeated and removed from the plate.



### LOYAL LOBSTER



↔ 2  
× 3  
♥ 2



#### WHEN ATTACKING

The Loyal Lobster attacks the same or another adjacent Frutti after its first attack.



### ELECTED EEL



↔ 3  
× 3  
♥ 1

The Elected Eel has a ranged attack and can attack a Frutti up to 3 spots away.

## THE KING

The King Crab can win the game if it reaches the center of the plate. The King Crab can give 1 inspirational speech per turn at any time.



### KING CRAB

↔ 0  
× 0  
♥ 0

The King Crab may roll 1 die to defend himself.



#### WHEN DEFENDING

The attack is stopped and the King Crab does not lose any pearls.

## THE INSPIRATIONAL SPEECHES

### LONG LIVE THE KING!

Move the King Crab 1 spot. You can not perform this speech if you already have 5 pearls.



### HARD WORK IS A VIRTUE!

You receive 1 coin (+1 ). This coin can be spent this turn if you give this speech before/during the recruitment phase.



### FOR HONOR AND PRIDE!

Give 1 of your Frutti an extra action phase. This can NOT be the King Crab.



### SLEEP WITH THE FISHES!

Choose 1 Frutti of an opponent. He/she returns that Frutti to the stock. This can NOT be used on a King Crab.





## WERKER FRUTTI

Werker Frutti geven je munten als ze op een werkvakje staan. Munten kun je uitgeven tijdens de rekruteerfase om nieuwe Frutti te kopen.



### MACHTIGE MOSSEL



- 2 De Machtige Mossel geeft je 1 munt (+1) tijdens de inkomstenfase als hij op een werkvakje staat.  
 0  
 1



### JOLIGE JACOBSSCHELP



- 1 Wanneer je de Jolige Jacobsschelp rekruteert, krijg je 1 parel (+1) indien mogelijk.  
 0  
 2 De Jolige Jacobsschelp geeft je 2 munten (+2) tijdens de inkomstenfase als hij op een werkvakje staat.

## AANVAL/VERDEDIGING FRUTTI

Aanval Frutti kunnen gebruikt worden om een Frutti van een tegenstander aan te vallen. Sommige Frutti hebben een speciale kracht of kunnen een boost krijgen tijdens de aanval of verdediging.



### KOPPIGE KAVIAAR



- 1 Tijdens de rekruteerfase mag je de Koppige Kaviaar van het bord verwijderen. Die plek wordt een extra rekruteervakje deze beurt.  
 0  
 0



### IDIOTE INKTVISING



- 2 Je mag de Idiote Inktvising op elk moment van het bord verwijderen om één dobbelsteen van één van je andere Frutti opnieuw te rollen.  
 1  
 0



### GARE GARNAAL



- 2  
 2  
 1



### SCHERP SCHEERMES



- 1  
 2  
 3



### SCHOOL SARDIENTJES



- 3 Deze moeten elke beurt 3 vakjes bewegen indien mogelijk.  
 1  
 3 **BIJ HET VERDEDIGEN** Verplaats de School Sardientjes één vakje indien mogelijk. De aanval wordt tegengehouden.



### ONDEUGENDE OCTOPUS



- 2 De Ondeugende Octopus heeft een verre aanval en kan een Frutti aanvallen die tot 2 vakjes ver staat.  
 2  
 1 **BIJ HET VERDEDIGEN** De Ondeugende Octopus verdedigt tegen 2 succesvol gerolde dobbelstenen.



### ZATTE ZALM



- 3 De Zatte Zalm kan over andere Frutti heen springen tijdens het bewegen. Dit telt als bewegen over 2 vakjes.  
 3  
 0 **BIJ HET AANVALLEN** Beweeg tot maximaal 3 vakjes na de aanval.

## VORSTELIJKE FRUTTI

Een Vorstelijke Frutti kan het spel winnen door een hele ronde in het midden van het bord te blijven staan. Je mag maar 1 Vorstelijke Frutti in je leger hebben.



### FANATIEKE FUGU



- 1 De Fanatieke Fugu kan andere Frutti wegduwen naar een aangrenzend vak indien mogelijk.  
 1  
 3 **BIJ HET VERDEDIGEN** De aanvallende Frutti is verslagen en wordt van het bord verwijderd.



### KRACHTIGE KREEFT



- 2 **BIJ HET VERDEDIGEN** De Krachtige Kreeft valt dezelfde of een andere Frutti aan na haar eerste aanval.  
 3  
 2



### SIDDERENDE AAL



- 3 De Sidderende Aal heeft een verre aanval en kan een Frutti aanvallen die tot 3 vakjes ver staat.  
 3  
 1

## DE KONING

De Koning Krab kan het spel winnen door het midden van het bord te bereiken. De Koning Krab mag 1 inspirerende toespraak per beurt geven, op elk gewenst moment.



### KONING KRAB

- 0 De Koning Krab mag 1 dobbelsteen rollen om te verdedigen.  
 0  
 0 **BIJ HET VERDEDIGEN** De aanval wordt tegengehouden en de Koning Krab verliest geen parels.

## DE INSPIRERENDE TOESPRAKEN

### LANG LEVE DE KONING!

Verplaats de Koning Krab 1 vakje. Je kunt deze toespraak niet houden als je al 5 parels hebt.



### WERKEN IS EEN DEUGD!

Je krijgt 1 munt (+1). Deze munt kun je deze beurt gebruiken als je deze toespraak voor/tijdens de rekruteerfase houdt.



### VOOR EER EN VRIJHEID!

Geef één van je Frutti een extra actiefase. Dit mag niet de Koning Krab zijn.



### VREEMDE VISSSEN BUITEN!

Kies één Frutti van een tegenstander, behalve de Koning Krab. Hij/zij legt deze Frutti terug bij de voorraad.





# ✂ ARBEITS-FRUTTI ✂

Arbeits-Frutti erwirtschaften Münzen solange sie auf Arbeitsfeldern stehen. Diese können in der Rekrutierungsphase für neue Frutti ausgegeben werden.



## MÄCHTIGE MIESMUSCHEL

↔ 2 Die Mächtige Miesmuschel gibt dem Spieler 1 Münze (+1) wenn sie sich während der Einkommensphase auf einem Arbeitsfeld befindet.  
 ✖ 0  
 ✔ 1



## VERFÜHRERISCHE VENUSMUSCHEL

↔ 1 Wenn ein Spieler die Verführerische Venusmuschel rekrutiert, bekommt er/sie 1 Perle (+1) wenn möglich.  
 ✖ 0  
 ✔ 2 Dieser Arbeits-Frutti gibt den Spieler 2 Münzen (+2) wenn sie sich während der Einkommensphase auf einem Arbeitsfeld befindet.

# ✂ SOLDATEN-FRUTTI ✂

Soldaten-Frutti können verwendet werden um gegnerische Frutti anzugreifen. Einige Frutti haben Sonderfähigkeiten oder Boosts, die sie während Angriff oder Verteidigung einsetzen können.



## KREMIGER KAVIAR

↔ 1 Während der Rekrutierungsphase darf der Spieler den Kremigen Kaviar vom Teller nehmen. In diesem Spielzug darf er auch auf diesem Feld eine Rekrutierung durchführen.  
 ✖ 0  
 ✔ 0



## KAMIKAZE KALMAR

↔ 2 Jederzeit darf ein Spieler einen Kamikaze Kalmar vom Teller nehmen und opfern, um einen Angriffs- oder Verteidigungswürfel neu zu würfeln.  
 ✖ 1  
 ✔ 0



## GARSTIGE GARNELE

↔ 2  
 ✖ 2  
 ✔ 1



## SCHNITTIGE SCHWERTMUSCHEL

↔ 1  
 ✖ 2  
 ✔ 3



## SCHULE SARDINEN

↔ 3 Jeder Spielzug müssen, wenn möglich, die Sardinen 3 Stellen bewegen.  
 ✖ 1  
 ✔ 3 **BEIM VERTEIDIGEN** Bewege die Schule Sardinen 1 Stelle, wenn möglich. Der Angriff wird hiermit gestoppt.



## ÖLICER OKTOPUS

↔ 2 Der Ölige Oktopus hat einen Fernangriff und kann ein bis zu 2 Feldern entferntes Frutti angreifen.  
 ✖ 2  
 ✔ 1 **BEIM VERTEIDIGEN** Der Ölige Oktopus verteidigt gegen 2 erfolgreiche Angriffswürfel.



## LISTIGER LACHS



↔ 3 Der Listige Lachs kann über andere Frutti hinweg springen. Dies zählt als 2 Felder.  
 ✖ 3  
 ✔ 0 **BEIM ANGREIFEN** Bewege Dich nach dem Angriff bis zu 3 Felder weiteres.

# ♔ KÖNIGLICHE FRUTTI ♔

In jeder Armee darf nur 1 Königliches Frutti gleichzeitig sein. Hält ein Spieler die Tellermitte für eine volle Runde mit einem Königlichem Frutti, hat er/sie das Spiel gewonnen.



## KÜHNER KUGELFISCH



↔ 1 Der Kühne Kugelfisch kann andere Frutti auf ein angrenzendes Feld schieben falls möglich.  
 ✖ 1  
 ✔ 3 **BEIM VERTEIDIGEN** Der Angreifer verliert und wird vom Teller genommen.



## HEFTIGER HUMMER



↔ 2 **BEIM ANGREIFEN** Nach Abhandlung des Angriffs darf der heftige Hummer einen weiteren Angriff abhandeln. Dieser Angriff darf auch auf ein anderes Frutti zielen.  
 ✖ 3  
 ✔ 2



## ALIIERTER AAL



↔ 3 Der Aliierter Aal hat einen Fernangriff und kann ein bis zu 3 Felder entferntes Frutti angreifen.  
 ✖ 3  
 ✔ 1

# ♔ DER KÖNIG ♔

König Krabbe kann das Spiel gewinnen wenn er die Mitte des Tellers erreicht. Zu jeder Zeit während des Spielerzugs darf König Krabbe eine inspirierende Rede halten.



## KÖNIG KRABBE

↔ 0 König Krabbe darf für seine Verteidigung 1 Würfel werfen – Verteidigungssymbole werden ignoriert.  
 ✖ 0  
 ✔ 0 **BEIM VERTEIDIGEN** Der Angriff ist erfolglos und König Krabbe verliert keine Perlen.

## INSPIRIERENDE REDEN

**LANG LEBE DER KÖNIG!**  
 Bewege König Krabbe ein Feld weiter. Diese Rede kann nicht gehalten werden wenn der Spieler schon 5 Perlen in der Schatzkiste hat. +

**HARTE ARBEIT IST EINE TUGEND!**  
 Der Spieler enthält 1 Münze (+1). Falls diese Rede während der Rekrutierungsphase gehalten wird, darf diese gleich ausgegeben werden. -

**FÜR RUHM UND EHRE!**  
 Mit dieser Rede erhält ein Frutti des Spielers eine zusätzliche Aktionsphase. Darf nicht auf König Krabbe selbst angewendet werden. -

**SCHLAF MIT DEN FISCHEN!**  
 Wähle 1 gegnerisches Frutti. Dieses wird zurück in den Vorrat gelegt. Darf nicht auf einen König Krabbe angewendet werden. -