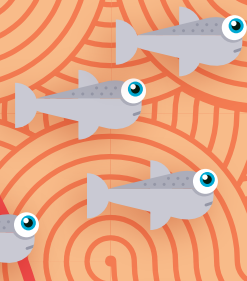


VENI VIDI ANTIPASTI

FRITTI 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.

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 TITAAN 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.

BRÜDER FERNER MEERE UND ALTE KAMERADEN, DIE TAGE DIE WIR IN FREIHEIT LEBTEN UND UNSER KÖNIGREICH NACH UNSEREM GUTDÜNKEN BEVÖLKERTEN, SIND VORBEI. EIN BARBARISCHER TITAN AUS EINER ANDEREN WELT HAT UNS GESCHLAGEN. HÖRT MICH AN! NICHT LÄNGER WERDE ICH TATENLOS MIT ANSEHEN, WIE UNSERE BRÜDER EINER NACH DEM ANDEREN VERSCHLUNGEN WERDEN. IN DIESER DUNKLEN ZEIT, WO UNS NAHEZU ALLES BEREITS GENOMMEN WURDE, DÜRFEN WIR DIE HOFFNUNG NICHT AUFGEBEN! WENN WIR DEN GIPFEL DIESES SPAGHETTITELLERS ERKLIMMEN UND DEN THRON ALS LEGITIME ERBEN FÜR UNS BEANSPRUCHEN, WERDEN WIR DIESEN FREMDEN SCHEUSALEN SCHON ZEIGEN WAS ES BEDEUTET, FRUTTI DI MARE ZU SEIN! VENI, VIDI, ANTIPASTI!

- LETZTE REDE EINER KÖNIGSKRABBE, BEVOR SIE IN EINEM GEMÜTLICHEN KLEINEN RESTAURANT IN VENEDIG DIE MAHLZEIT VON JOHN DEM TITANEN WURDE.

FRÈRES DES MERS LOINTAINES, AMIS D'AUTREFOIS. NOS JOURS DE LIBERTÉ ILLIMITÉE POUR PARCOURIR ET PEUPLER NOTRE ROYAUME SONT DISPARUS DEPUIS LONGTEMPS. NOUS AVONS ÉTÉ BATTUS PAR UN CRUEL TITAN VENU D'UN AUTRE MONDE. MAIS ENTENDEZ-MOI ! JE NE RESTERAI PAS ASSIS POUR VOIR NOS FRÈRES SE FAIRE DÉVORER UN À UN, DANS UN SEUL OBJECTIF NUTRITIONNEL. EN CE JOUR DE DÉSASTRE, OÙ NOUS AVONS PRESQUE TOUT PERDU, IL NE ME RESTE RIEN D'AUTRE QUE L'ESPOIR ! SI NOUS ATTEIGNONS LE HAUT DE CETTE ASSIETTE DE SPAGHETTIS, ET REVENDIQUONS LE TRÔNE EN TANT QU'HÉRITIER LÉGITIME, NOUS MONTRERONS À CES TITANS DE L'AUTRE MONDE CE QUE C'EST QU'ÊTRE DES FRUTTI DI MARE ! VENI, VIDI, ANTIPASTI !

- DERNIER DISCOURS D'UN CRABE ROYAL, AVANT QU'IL SOIT MANGÉ PAR JOHN DANS UN RESTAURANT COSSU DE VENISE, ITALIE.





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.



FIGHTER FRUTTI



Fighter 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 able, then 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 one other Frutti when moving. This counts as moving 2 spots.

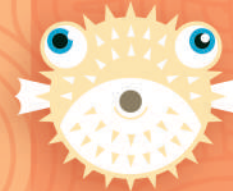
WHEN ATTACKING
Move up to 3 spots after the attack.



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 move to an occupied spot by pushing the 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 his King die when he is being attacked.

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.



FOR HONOR AND PRIDE!

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



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.



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
✖ 0
♥ 1

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



JOLIGE JACOBSSCHELP



↩ 1
✖ 0
♥ 2

Wanneer je de Jolige Jacobsschelp rekruteert, krijg je 1 parel (+1 ⚪) indien mogelijk.

De Jolige Jacobsschelp geeft je 2 munten (+2 🟡) tijdens de inkomstenfase als hij op een werkvakje staat.



VECHTER FRUTTI



Vechter 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
✖ 0
♥ 0

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



IDIOTE INKTVISRING



↩ 2
✖ 1
♥ 0

Je mag de Idiote Inktvisring op elk moment van het bord verwijderen om één dobbelsteen van één van je andere Frutti opnieuw te rollen.



GARE GARNAAL

↩ 2
✖ 2
♥ 1



SCHERP SCHEERMES

↩ 1
✖ 2
♥ 3



SCHOOL SARDIENTJES



↩ 3
✖ 1
♥ 3

De School Sardientjes moeten elke beurt 3 vakjes bewegen indien mogelijk.

BIJ HET VERDEDIGEN
Verplaats de School Sardientjes één vakje indien mogelijk. De aanval wordt dan tegengehouden.



ONDEUGENDE OCTOPUS



↩ 2
✖ 2
♥ 1

De Ondeugende Octopus heeft een verre aanval en kan een Frutti aanvallen die tot 2 vakjes ver staat.

BIJ HET VERDEDIGEN
De Ondeugende Octopus verdedigt tegen 2 succesvol gerolde dobbelstenen.



ZATTE ZALM



↩ 3
✖ 3
♥ 0

De Zatte Zalm kan over één andere Frutti heen springen tijdens het bewegen. Dit telt als bewegen over 2 vakjes.

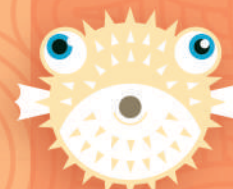
BIJ HET AANVALLEN
Beweeg tot maximaal 3 vakjes na de aanval.



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
✖ 1
♥ 3

De Fanatieke Fugu kan naar een bezet vakje bewegen door de andere Frutti naar een aangrenzend vak te duwen indien mogelijk.

BIJ HET VERDEDIGEN
De aanvallende Frutti is verslagen en wordt van het bord verwijderd.



KRACHTIGE KREEFT



↩ 2
✖ 3
♥ 2

BIJ HET AANVALLEN
De Krachtige Kreeft valt dezelfde of een andere Frutti aan na haar eerste aanval.



ALERTE AAL



↩ 3
✖ 3
♥ 1

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



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
✖ 0
♥ 0

De Koning Krab mag de Koningsdobbelsteen gooien als hij wordt aangevallen.

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.



VOOR EER EN VRIJHEID!

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



WERKEN IS EEN DEUCD!

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



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 dann in der Rekrutierungsphase für neue Frutti ausgegeben werden.



MÄCHTIGE MIESMUSCHEL



↩ 2
✖ 0
🛡 1

Die Mächtige Miesmuschel gibt dem Spieler 1 Münze (+1 🪙) wenn sie sich während der Einkommensphase auf einem Arbeitsfeld befindet.



VERFÜHRERISCHE VENUSMUSCHEL



↩ 1
✖ 0
🛡 2

Wenn ein Spieler die Verführerische Venusmuschel rekrutiert, bekommt er falls möglich 1 Perle (+1 🪶).

Die Verführerische Venusmuschel gibt dem Spieler 2 Münzen (+2 🪙), falls 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 Verstärkungen, die sie während Angriff oder Verteidigung einsetzen können.



KREMIGER KAVIAR



↩ 1
✖ 0
🛡 0

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



KLUGER KALMAR



↩ 2
✖ 1
🛡 0

Der Kluge Kalmar darf jederzeit vom Teller genommen und geopfert werden, um einen Angriffs- oder Verteidigungswürfel erneut zu würfeln.



SCHEUER SHRIMP

↩ 2
✖ 2
🛡 1



SCHNITTIGE SCHWERTMUSCHEL

↩ 1
✖ 2
🛡 3



SCHULE SARDINEN



↩ 3
✖ 1
🛡 3

Die Schule Sardine muss, falls möglich, in jeder Runde 3 Felder zurücklegen.

BEIM VERTEIDIGEN
Bewege die Schule Sardinen 1 Feld weiter, falls möglich. Der Angriff wird somit aufgehalten.



ÖLICER OKTOPUS



↩ 2
✖ 2
🛡 1

Der Ölige Oktopus hat einen Fernangriff und kann ein bis zu 2 Feldern entferntes Frutti angreifen.

BEIM VERTEIDIGEN
Der Ölige Oktopus verteidigt gegen 2 erfolgreiche Angriffswürfel.



LISTIGER LACHS



↩ 3
✖ 3
🛡 0

Der Listige Lachs kann über ein anderes Frutti hinweg springen. Das zählt wie eine Bewegung über zwei Felder.

BEIM ANGREIFEN
Nach dem Angriff darf der Listige Lachs sich bis zu 3 Felder weiterbewegen.



KÖNIGLICHE FRUTTI



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



KÜHNER KUGELFISCH



↩ 1
✖ 1
🛡 3

Der Kühne Kugelfisch kann zu einem besetzten Feld bewegt werden und damit das andere Frutti, falls möglich, auf ein angrenzendes Feld schieben.

BEIM VERTEIDIGEN
Der Angreifer verliert und wird vom Teller genommen.



HEFTIGER HUMMER



↩ 2
✖ 3
🛡 2

BEIM ANGREIFEN
Nach dem Angriff darf der Heftige Hummer sofort einen weiteren Angriff auf das gleiche Frutti oder ein benachbartes starten.



ALIIERTER AAL



↩ 3
✖ 3
🛡 1

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



DER KÖNIG



Die Königskrabbe kann das Spiel gewinnen, wenn sie die Mitte des Tellers erreicht. Während des Zugs ihres Spielers darf sie jederzeit eine inspirierende Rede halten.



KÖNIGSKRABBE

↩ 0
✖ 0
🛡 0

Die Königskrabbe darf den Königswürfel werfen, wenn sie angegriffen wird.

BEIM VERTEIDIGEN
Der Angriff ist erfolglos und die Königskrabbe verliert keine Perlen.

INSPIRIERENDE REDEN

LANG LEBE DER KÖNIG!

Bewege die Königskrabbe ein Feld weiter. Diese Rede kann nicht gehalten werden wenn der Spieler schon 5 Perlen in der Schatzkiste hat.



FÜR RUHM UND EHRE!

Mit dieser Rede erhält ein Frutti des Spielers eine zusätzliche Aktionsphase. Kann nicht auf die Königskrabbe angewendet werden.



HARTE ARBEIT IST EINE TUGEND!

Der Spieler erhält 1 Münze (+1 🪙). Falls diese Rede während der Rekrutierungsphase gehalten wird, darf die Münze sofort ausgegeben werden.



SCHLAF MIT DEN FISCHEN!

Der Spieler wählt 1 gegnerisches Frutti. Dieses wird zurück in den Vorrat gelegt. Kann nicht auf die Königskrabbe angewendet werden.



FRUTTI TRAVAILLEURS

Les Frutti travailleurs vous rapportent des pièces pendant la phase de revenu, mais uniquement s'ils sont sur un emplacement de travail dans l'assiette. Vous pouvez dépenser ces pièces pour recruter de nouveaux Frutti pendant la phase de recrutement.



MOULE MASSIVE

2
0
1

La Moule Massive vous donne 1 pièce (+1) pendant la phase de revenu si elle est sur un emplacement de travail.



SAINT-JACQUES SCINTILLANTE

1
0
2

Quand vous recrutez une Saint-Jacques Scintillante, vous gagnez 1 perle (+1) lorsque c'est possible.

La Saint-Jacques Scintillante vous 2 pièces (+2) pendant la phase de revenu si elle est sur un emplacement de travail.

FRUTTI SOUTIENS

Les Frutti soutiens peuvent être utilisés pour attaquer un Frutti d'un adversaire. Certains Frutti peuvent obtenir un bonus en attaquant ou en défendant, ou avoir une autre capacité spéciale.



CAVIAR CRÉMEUX

1
0
0

Pendant la phase de recrutement vous pouvez retirer le Caviar Crémeux de l'assiette. Cet emplacement deviendra un emplacement de recrutement supplémentaire pour ce tour.



CALMAR COQUIN

2
1
0

Vous pouvez retirer le Calmar Coquin de l'assiette à tout moment pour relancer un dé d'un de vos autres Frutti.



CREVETTE CREVÉE

2
2
1



COUTEAU COUPANT

1
2
3



SARABANDE DE SARDINES

3
1
3

La Sarabande de Sardines doit se déplacer de 3 emplacements chaque tour si c'est possible.

EN DÉFENSE
Déplacez la Sarabande de Sardines d'1 emplacement si possible. L'attaque est bloquée.



POULPE PULPEUX

2
2
1

Le Poulpe Pulpeux peut attaquer des Frutti jusqu'à 2 emplacements de distance.

EN DÉFENSE
Le Poulpe Pulpeux défend contre 2 dés d'attaque lancés avec succès.



SAUMON SAUMÂTRE

3
3
0

Le Saumon Saumâtre peut sauter par-dessus d'autres Frutti lorsqu'il se déplace. Cela compte comme un déplacement de 2 emplacements.

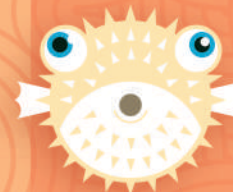
EN ATTAQUE
Se déplace de 3 emplacements après l'attaque.



FRUTTI ROYAUX



A Frutti Royal peut gagner la partie s'il reste au centre de l'assiette pendant 1 tour complet. Vous ne pouvez avoir qu'1 Frutti Royal dans votre armée.



FUGU FURIEUX

1
1
3

Le Fugu Furieux peut pousser les autres Frutti vers un emplacement adjacent lorsque c'est possible.

EN DÉFENSE
Le Frutti attaquant est battu et retire de l'assiette.



HOMARD AMER

2
3
2

EN ATTAQUE
Le Homard Amer attaque le même Frutti ou un autre Frutti adjacent après sa première attaque.



ANGUILLE ANGULEUSE

3
3
1

L'Anguille Anguleuse peut attaquer des Frutti jusqu'à 3 emplacements de distance.



LE ROI



Le Crabe Royal peut gagner la partie s'il atteint le centre de l'assiette. Le Crabe Royal peut interpréter 1 discours galvanisant par tour à tout moment.



CRABE ROYAL

0
0
0

Le Crabe Royal peut lancer son dé Roi quand il est attaqué.

EN DÉFENSE
L'attaque est bloquée et le Crabe Royal ne perd aucune perle.

LES DISCOURS GALVANISANTS

LONGUE VIE AU ROI!

Déplacez le Crabe Royal d'1 emplacement. Vous ne pouvez pas faire ce discours si vous avez déjà 5 perles.



POUR L'HONNEUR ET LA FIERTÉ !

Donnez à 1 de vos Frutti une phase d'action supplémentaire. Cela ne peut PAS être Crabe Royal.



LE DUR LABEUR EST UNE VERTU !

Vous recevez 1 pièce (+1). Cette pièce peut être dépensée ce tour si vous faites un discours avant / pendant la phase de recrutement.



DORMEZ AVEC LES POISSONS !

Choisissez 1 Frutti d'un adversaire. Il remet ce Frutti dans la réserve. Cela ne peut PAS être utilisé sur un Crabe Royal.



RULES OVERVIEW



PHASE 1: INCOME PHASE

- +1 🍀 at the start.
- +1 🍀 for each of your **Mighty Mussels** on a worker spot.
- +2 🍀 for each of your **Shimmering Scallops** on a worker spot.

PHASE 2: RECRUITMENT PHASE

You may recruit a new Frutti on each of your free recruitment spots.
You cannot recruit 2 of the same Frutti during your turn.

PHASE 3: ACTION PHASE

Each of your Frutti may move and then attack, always in that order.
You may also use your newly recruited Frutti.

HOW TO WIN?

Reach the center of the Plate with your **King Crab**.
Stay at the center of the Plate with a **Royal Frutti** for 1 full round.
Eliminate all of your opponents' **King Crabs**, or be the last King on the Plate.

RECELOVERZICHT



FASE 1: INKOMSTENFASE

- +1 🍀 aan het begin.
- +1 🍀 voor elk van je **Machtige Mossels** op een werkvakje.
- +2 🍀 voor elk van je **Jolige Jacobsschelpen** op een werkvakje.

FASE 2: REKRUTEERFASE

Je mag een nieuwe Frutti rekruteren op elk van je vrije rekruteervakjes.
Je mag niet 2 dezelfde Frutti tijdens je beurt rekruteren.

FASE 3: ACTIEFASE

Elke van je Frutti mogen bewegen en daarna direct aanvallen, altijd in die volgorde.
Je mag ook je vers gerekruteerde Frutti gebruiken.

HOE KUN JE 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 of blijf als laatste Koning over op het bord.

SPIELRECELÜBERSICHT



PHASE 1: EINKOMMENSFASE

- +1 🍀 zu Beginn.
- +1 🍀 für jede **Miesmuschel** auf einem Arbeitsfeld.
- +2 🍀 für jede **Venusmuschel** auf einem Arbeitsfeld.

PHASE 2: REKRUTIERUNGSPHASE

Du darfst neue Frutti auf deinen unbesetzten Rekrutierungsfeldern rekrutieren.
Pro Runde darf max. 1 Frutti je Sorte rekrutiert werden.

PHASE 3: AKTIONSPHASE

Jede deiner Frutti darf sich zuerst bewegen, dann angreifen.
Neu rekrutierte Frutti dürfen sofort genutzt werden.

WIE GEWINNST DU?

Erreiche die Tellermitte mit deiner **Königskrabbe**.
Halte eine Runde lang die Tellermitte mit einer **Frutti aus der königlichen Familie**.
Eliminiere alle **Königskrabben** deiner Gegner.

SURVOL DES RÈGLES



PHASE 1 : PHASE DE REVENU

- +1 🍀 au départ.
- +1 🍀 pour chacune de vos **Moules Massives** sur un emplacement de travail.
- +2 🍀 pour chacune de vos **Saint-Jacques Scintillantes** sur un emplacement de travail.

PHASE 2 : PHASE DE RECRUTEMENT

Vous pouvez recruter un nouveau Frutti sur chacun de vos emplacements de recrutement libres. Vous ne pouvez pas recruter 2 fois le même type de Frutti pendant votre tour.

PHASE 3 : PHASE D'ACTION

Chacun de vos Frutti peut se déplacer puis attaquer, toujours dans cet ordre.
Vous pouvez aussi utiliser vos Frutti récemment recrutés.

COMMENT GAGNER?

Atteignez le centre de l'Assiette avec votre **Crabe Royal**.
Restez au centre de l'Assiette avec un **Frutti Royal** pendant 1 tour complet.
Éliminez les **Crabes Royaux** de tous vos adversaires, ou soyez le dernier Roi dans l'Assiette.