

GRUNDSYMBOLE



Ablagestapel



Pfad



Spielerhand



Aktive Krabbe



Inaktive Krabbe



Lege eine Karte ab



Umwerfen

GRUNDAKTIONEN



Vorwärts



Diagonal



Meerwärts

Einige ZUSATZ- und SPEZIALAKTIONEN [1/2]*

Seitsprung!



Spring mit deiner Krabbe auf ein beliebiges unbesetztes Feld, das gleichweit vom Meer entfernt ist.

Mach Platz!



Tausche die Position mit einer benachbarten Krabbe.

Doping!



Füge deinem Pfad eine zusätzliche Karte aus deiner Hand hinzu.

Doppelsprung!



Spring mit deiner Krabbe zwei Felder weit in gerader Linie in Richtung des Meeres. Ignoriere die Spezialregeln aller Felder, über die du springst.

Schwung!



Lege eine beliebige Karte auf deiner Hand ab, um die Hauptaktion einer beliebigen Karte deines Pfades zu nutzen.



Sammele eine Muschel



Grundaktion (abhängig vom Kontext)

Möwe!

Du kannst eine beliebige Anzahl an Krabben vor dir um ein Feld zurückbewegen (landwärts). Das Zielfeld muss leer sein.



Der Ruf des Meeres!

Beweg **deine Krabbe** und **jede andere Krabbe**, die **hinter dir** war, bevor diese Aktion ausgelöst wurde. Jede dieser Krabben bewegt sich vorwärts, auf ein unbesetztes Feld vor ihr. Du bestimmst die Reihenfolge der Bewegungen.



Ich bin noch nicht fertig!

Nimm alle Karten deines Ablagestapels auf deine Hand.



Hey... wollen wir tauschen?

Führe eine Kartentausch-Aktion aus.



Einige AKTIONEN [2/2]*

Sand in den Augen!

Ziehe für jeden Spieler, dessen Krabbe sich vor dir befindet, je eine Karte zufällig aus dessen Hand und lege sie ab.

Unterstützung!

Lege eine Karte aus deiner Hand ab, um ihre Hauptaktion zu nutzen.

Zur Seite!

Bewege die Krabbe eines anderen Spielers auf ein benachbartes unbesetztes Feld.

Durchboxen!

Bis zum Ende des Zuges **kannst du** jegliche negative Effekte von Spielbrettfeldern ignorieren.

EINIGE SPIELFELD-AKTIONEN*

Abkürzung



Das Abkürzung-Startfeld zeigt die Kosten für die Abkürzung.

Schilf



Nur landwärts passierbar.

Kartentausch



Wenn du deinen Zug hier beendest, kannst du eine Karte tauschen.

Meeresströmung



Wenn du deinen Zug hier beendest, bewegst du dich entsprechend des Pfeils.

Einige AKTIONEN der ERWEITERUNG



Nimm eine Karte vom Markt.



Hindernisfeld



Umwerfen-Feld



Lege eine Muschel in den Vorrat zurück.



Regeneriere eine Schere.

Spicken bei:



1 verdeckten Herausforderungs- oder Ereigniskarten



2 verdeckten Überraschungen



Nimm eine Karte aus deinem Pfad auf deine Hand

SYMBOLE der ERWEITERUNG



Überraschung
(oder ein Verweis auf das entsprechende Spielmodul)



Ereignis



Herausforderung



Schere



Ereignis oder Überraschung mit sofortigem Effekt



Andauerndes Ereignis



Müll (negative Überraschung)



Spiel-Aufbau

* Verkürzte Beschreibungen. Mehr Details im Regelheft.