

ICONOS BÁSICOS



Pila
de descarte



Huella



Mano de
jugador



Cangrejo
activo



Cangrejos
inactivos



Descartar
una carta



Tumbarse

ACCIONES BÁSICAS



Movimiento
hacia adelante



Movimiento
diagonal



Movimiento
hacia el mar

ACCIONES ESPECIALES Y ADICIONALES seleccionadas [1/2]*

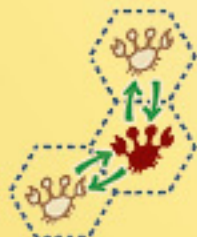
¡Salto lateral!



Salta a cualquier casilla libre que esté a la misma distancia del mar.

¡Fuera del camino!

Intercambia tu cangrejo con uno adyacente.



¡Ánimo!



Añade una carta adicional de tu Mano a la Huella.

¡Salto con impulso!



Mueve a tu cangrejo hacia el mar, avanzando 2 casillas en línea recta desde su posición actual.

¡Con impulso!



Descarta una carta de tu Mano para activar la acción principal de cualquier carta en tu Huella.



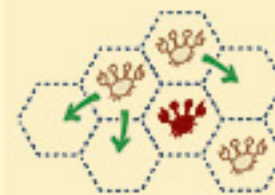
Tomar
una concha



Acción básica
(según el contexto)

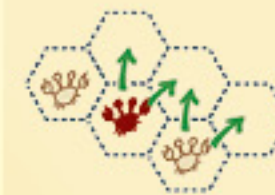
¡Gaviota!

Puedes mover hacia la costa una casilla a cualquier número de cangrejos que estén delante de ti. La casilla de destino no puede estar ocupada.



¡Llamada del mar!

Mueve a **tu** cangrejo y a **todos** los que estaban detrás de **ti** al comenzar esta acción a una casilla libre adyacente hacia el mar, en el orden que prefieras.



¡Todavía sigo andando!

Añade a tu Mano todas las cartas de la pila de descarte.



Intercambio de carta
Intercambia una carta de tu Mano.



ACCIONES ESPECIALES... [2/2]*



¡Arena en los ojos!
Todos los jugadores cuyos cangrejos estén delante de ti deben descartar una carta.



¡Reserva!
Descarta una carta de tu Mano para usar su acción principal



¡Muévete!
Mueve al cangrejo de otro jugador a una casilla libre adyacente.



¡A ciegas!
Hasta el final de tu turno, **puedes** ignorar los efectos negativos de las casillas cuyos efectos podrían ser desfavorables para ti.

ACCIONES seleccionadas DEL TABLERO*

Atajo



Comienzo del atajo con su coste correspondiente.

Juncal



Solo puedes atravesarlo en dirección a la costa.

Intercambio de carta



Si terminas tu turno en esta casilla, puedes intercambiar una carta.

Corriente de agua



Si terminas tu turno aquí, muévete según indica la flecha.

ACCIONES seleccionadas DE LA EXPANSIÓN



Toma una carta del Mercado

Sustituye una casilla estándar por una con obstáculo:



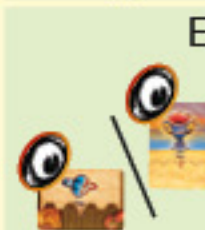
Normal



Tumbador



Descarta una concha



Espía:

1 carta de Reto o Evento boca abajo



2 cartas de Sorpresa cualquiera



Regenera Pinzas



Recupera una carta de tu Huella a tu Mano

ICONOS DE LA EXPANSIÓN



Sorpresa



Evento



Reto



Pinzas

Evento o Sorpresa de efecto inmediato



Evento de efecto temporal



Basura (Sorpresa negativa)



Preparación previa a la partida

* Descripción abreviada. Consulta el manual para más detalles.