

ICÔNES DE BASE



Pile
de défausse



Trace



Main du
joueur



Crabe
actif



Crabes
inactifs



Défausser
une carte



Renverser

ACTIONS DE BASE



En avant



En
diagonale



Vers la mer

ACTIONS ADDITIONNELLES et SPECIALES sélectionnées [1/2] *



Ramasser
un coquillage



Action de base
(dépendamment du contexte)

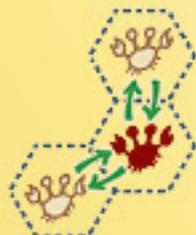
Petit saut de côté !



Saute ton crabe vers n'importe
quelle case inoccupée à la même
distance de la mer

Laisse passer !

Échange de place
avec un crabe
à côté de toi

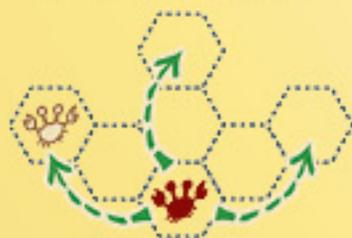


Dopage !



Ajoute une carte
supplémentaire de
ta Main à la Trace

Saut avec élan !



Déplace ton crabe vers
la mer, vers une case située
à 2 cases en ligne droite
de ta position actuelle

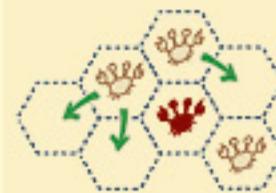
Impulsion !



Défausse une carte de
ta Main pour utiliser
une action principale
de n'importe quelle
carte de ta Trace

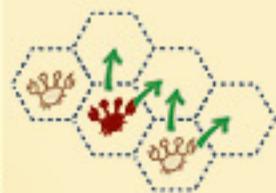
Mouette !

Tu **peux déplacer n'importe
quel nombre de crabes
devant** toi d'une case en
arrière (vers la terre) — la
case **où** on déplace un
crabe doit être inoccupée



Appel de la mer !

Déplace **ton** crabe et
chaque crabe qui se trouvait
derrière toi au début de
cette action vers une case
adjacente inoccupée en
direction de la mer, dans
l'ordre de ton choix



C'est pas fini pour moi !

Prends toutes
les cartes de ta
Pile de défausse
dans ta Main



Échange de carte
Échange une carte
de ta Main



ACTIONS sélectionnées... [2/2] *



Sable dans les yeux !
Les joueurs dont les crabes se trouvent devant toi défaussent chacun une carte



Renfort !
Défausse une carte de ta Main pour utiliser son action principale



Pousse-toi !
Déplace le crabe d'un autre joueur vers une case adjacente inoccupée



Foncer tête baissée !
Jusqu'à la fin de ton tour, tu peux ignorer les effets des cases qui pourraient t'être néfastes

ACTIONS DU PLATEAU sélectionnées *

Raccourci



Début du Raccourci et coût de son utilisation

Roseaux



Passage uniquement vers la terre

Echange de carte



Si tu termines ton tour ici, tu peux échanger une carte

Courant d'eau



Si tu termines ton tour ici, avance dans le sens de la flèche

ACTIONS DE L'EXTENSION sélectionnées



Prends une carte du Marché

Remplace une case standard par une case Obstacle :



simple



renversant



Défausse un coquillage



Régénère tes Pinces



Espionne :

1 carte face cachée Défi ou Événement



2 cartes Surprise au choix



Prends une carte de ta Trace dans ta Main

ICÔNES DE L'EXTENSION



Surprise

(ou une référence au module de jeu correspondant)



Événement



Défi



Pince



Événement ou Surprise à effet immédiat



Événement temporaire



Déchet (Surprise négative)



Mise en place

* Description simplifiée. Voir les règles pour plus de détails.