

IKONY PODSTAWOWE



Stos kart
odrzuconych



Ślad



Ręka
gracza



Krab
aktywny



Kraby
nieaktywne



Odrzuć
kartę



Wywróć
się

AKCJE PODSTAWOWE



Ruch na
wprost



Ruch
na skos



Ruch w stronę
morza

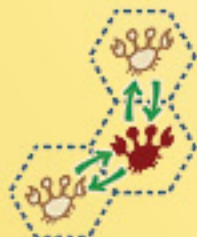
wybrane AKCJE SPECJALNE i DODATKOWE [1/2]*

Skok w bok!



Przeskocz na dowolne, Niezajęte
pole w tej samej odległości od morza

Z drogi!



Zamień miejscami
swojego kraba
z sąsiadującym
krabem

Doping!



Dołącz dodatkową
kartę z Ręki
do Śladu

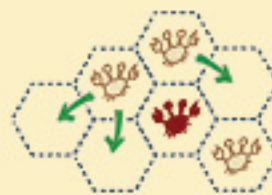


Dobranie
muszelki



Akcja podstawowa
(w zależności od kontekstu)

Mewa!



Możesz przesunąć
dowolną liczbę krabów,
będących przed Tobą,
o jedno pole do tyłu
(w stronę lądu);
pole musi być Niezajęte

Jeszcze idę!

Weź na rękę
wszystkie karty
ze Stosu kart
odrzuconych



Skok z rozpędu!



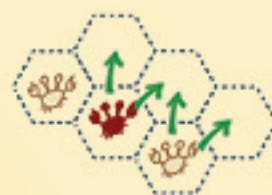
Przenieś swojego kraba
w stronę morza, na pole
w odległości 2 pól
w linii prostej od jego
obecnej pozycji

Z rozpędu!



Odrzuć kartę z Ręki,
by użyć akcji głównej
z dowolnej karty
ze swojego Śladu

Zew morza!



Przesuń **swojego** kraba
i **każdego** kraba, który
był **za Tobą** na początku
realizowania tej akcji,
na sąsiednie, Niezajęte pole
w stronę morza, w wybranej
przez Ciebie kolejności



Wymiana karty
Wymień jedną
kartę z Ręki

wybrane AKCJE... [2/2]*



Piach w oczy!
Gracze, których
kraby są przed Tobą,
odrzucają jedną kartę



Rezerwa!
Odrzuć kartę z Ręki,
by użyć jej akcji głównej



Posuń się!
Przesuń kraba innego
gracza na sąsiednie,
Niezajęte pole



Na oślep!
Do końca swojej tury
możesz ignorować efekty
pól, których działanie
mogłoby być dla Ciebie
niekorzystne

wybrane AKCJE Z PLANSZY*



Skrót
Początek Skrótu
wraz z kosztem
skorzystania



Szuwary
Przejdźcie tylko
w stronę lądu



Wymiana karty
Jeśli kończysz
tu turę, możesz
wymienić kartę



Prąd wodny
Jeśli kończysz tu
turę, przesuń się
zgodnie ze strzałką

wybrane AKCJE Z ROZSZERZENIA



Weź kartę
z Rynku

Zamień pole standardowe
na pole z Przeszkodą:



zwykłą



wywracającą



Odrzuć
muszelkę



Zregeneruj
szczypce



Podejrzij:
1 zakrytą kartę
Wyzwania lub
Wydarzenia



2 dowolne
Niespodzianki



Weź na
Rękę jedną
kartę ze
swojego
Śladu

IKONY Z ROZSZERZENIA



Niespodzianka
(lub odwołanie do odpowiedniego modułu gry)



Wydarzenie



Wyzwanie



Szczypce



Wydarzenie lub
Niespodzianka
o działaniu
natychmiastowym



Wydarzenie
o działaniu
okresowym



Śmieć
(Niespodzianka
negatywna)



Przygotowanie
przed grą

* Opis skrócony. Więcej szczegółów znajdziesz w instrukcji.