

Bartosz Szopka

Bartłomiej Zielonka

# Oh Crabi!

REGELHEFT



! Radosław Jaszczuk



SMART  
FLAMINGO

## Spielmaterial

Bei OH CRAB! kontrollieren die Spieler Krabben, die auf der Flucht vor dem Messer des Kochs sind. Nachdem sie aus der Krabben-Snackbude entkommen sind, versuchen sie über einen hindernisreichen Strand hinweg die Sicherheit des Meeres zu erreichen. Ihre Reise wird dabei durch zahllose von Strandbesuchern zurückgelassene Gegenstände, hungrige Möwen und andere Krabben, die dem Meer entgegenzichen, erschwert. Der Koch ist ihnen ebenfalls dicht auf den Fersen und ein weiterer Grund eilig davonzukrebsen.

### Modulares Spielfeld:



1 zweiseitige Startplatte  
(Markierung 0,  
Seite A/B)



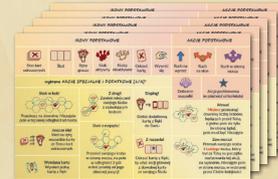
4 zweiseitige Strandplatten  
(Markierung 1-4,  
jede mit Seite A/B)



1 zweiseitige Zielplatte  
(Markierung 9,  
Seite A/B)



20 Startkarten  
(5 Sets zu 4 Karten, die verschiedene Krabben zeigen)



5 Spielübersichten



2 Koch-Aufsteller aus Karton  
(Startspieler-Marker und ein  
Ersatzmarker)



5 Spielertafeln,  
die verschiedene  
Krabben zeigen



4 zweiseitige  
Zusatzaktion-  
Plättchen



36 Aktionskarten  
(generell 'Karten' genannt)



4 Krabben-  
Aktivierungsmarker  
(für 2-Spieler-Spiel)



32 Muscheln



5 Krabben-  
Figuren



**Hinweis:** Die nachfolgenden Regeln sind für 3-5 Spieler. Die Regeln für 2 Spieler werden im Abschnitt „2-Spieler-Modus“ auf den Seiten 12-13 beschrieben.



Wenn ihr die Erweiterung **Adventure Pack** besitzt, dann könnt ihr deren Regel auf den Seiten 14-18 finden.



# SPIELAUFBAU

Aufbau für 3 Spieler



## SPIELVARIANTE STRANDSPRINT

Wenn ihr keine Zeit für ein ganzes Rennen habt, könnt ihr eine kürzere Variante spielen, die nur zwei Strandplatten zwischen der Start- und Zielplatte nutzt.



- 1 **Platziere das Spielfeld** in der Tischmitte: Die Startplatte (mit der Krabben-Snackbude), 3 Strandplatten und die Zielplatte (mit dem Meer). Alle Spielbrettplatten können mit der Seite A oder B nach oben zeigend platziert werden. Die Strandplatten können in beliebiger Reihenfolge platziert werden.

**Option:** Nutze eines des Szenarios auf Seite 19.  
Für das erste Spiel empfehlen wir das Szenario „Die erste Flucht!“.

Legt die ungenutzte Strandplatte in die Box zurück.

- 2 **Platziert 3 Zusatzaktion-Plättchen** neben dem Spielfeld. Sie können mit der A- oder B-Seite nach oben zeigend platziert werden.

Ihr könnt die Plättchen frei wählen oder eines des Szenarios auf Seite 19 nutzen.  
Für die erste Partie empfehlen wir die Plättchen-Auswahl die im Szenario „Die erste Flucht!“ beschrieben ist.

Legt die ungenutzten Zusatzaktion-Plättchen in die Box zurück.

- 3 Jeder Spieler wählt jeweils eine **Krabben-Figur**, **Spielertafel** und **4 Startkarten** (alle von der gleichen Farbe). Legt alle nicht genutzten Krabben-Figuren, Spielertafeln und Startkarten in die Box zurück – sie werden während des Spiels nicht mehr benötigt.
- 4 Bereite den **Kartenmarkt** vor. Er besteht aus 4 Feldern: 1 für einen Stapel mit verdeckten Karten und 3 Felder für aufgedeckte Karten. Ziehe 3 Aktionskarten und platziere sie aufgedeckt auf den entsprechenden Feldern. Wenn ihr Karten mit den gleichen Spezialaktionen (unten auf der Karte) zieht, dann platziert ihr sie auf dem gleichen Stapel, so dass am Ende die drei Felder verschiedene Spezialaktionen zeigen. Platziert alle verbleibenden Aktionskarten in einem verdeckten Stapel auf dem entsprechenden Feld.
- 5 Ermittelt den Startspieler zufällig. Der Startspieler platziert seine Krabben-Figur (stehend) auf dem Startfeld mit der Nummer 1.
- 6 Die restlichen Spieler platzieren im Uhrzeigersinn ihre Krabben-Figuren (stehend) auf den verbleibenden Startfeldern: 2-5 (abhängig von der Anzahl der Spieler).
- 7 Der Startspieler erhält den Koch-Aufsteller und fängt in der ersten Runde an.
- 8 Wenn das Startfeld eines Spielers eine Muschel zeigt, dann erhält dieser Spieler eine Muschel.
- 9 Alle verbleibenden **Muscheln** sollten in ein oder zwei Haufen so platziert werden, dass alle Spieler Zugriff auf sie haben – sie stellen den allgemeinen Muschel-Vorrat dar.



Wenn ihr euch dafür entscheidet, eines der Module des **Adventure Pack** zu nutzen, dann folgt ihr dem entsprechenden Spielbau.



## ZIEL DES SPIELS

Das Spiel *Oh Crab!* kennt nur ein Ziel: Bring deine Krabbe ins Meer. Der Spieler, der dieses Ziel als Erster erreicht, ist der Gewinner.

Deine Krabbe beginnt auf einem der Startfelder und wird sich während einer Reihe von Runden zum Meer vorankreben. Du erhältst Bewegungsaktionen aus verschiedenen Quellen: Karten, vom Spielfeld, durch Zusatzaktion-Plättchen,

Kartenkombos, etc., die manchmal mächtige Kombinationen ergeben. Du beginnst das Spiel zwar nur mit einigen Grundkarten, aber während der Partie wird dein Kartendeck anwachsen, indem du neue Karten erwirbst und alte Karten aufwertest.

Du wirst andere Krabben wegschubsen oder umwerfen, in Hindernisse stolpern, schwieriges Gelände meistern und Muscheln sammeln (mit denen du Extra-Aktionen bezahlen kannst).

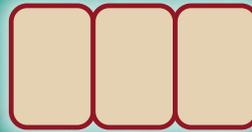
## GRUNDKONZEPTE



### ABLAGESTAPEL

Du solltest deine abgelegten Karten über deiner Spielertafel ablegen. Dies ist dein Ablagestapel. Wann immer das Spiel verlangt, dass du eine Karte ablegst, dann legst du sie auf deinem Ablagestapel ab. Die Karten im Ablagestapel sollten horizontal (parallel zur Spielertafel) und aufgedeckt abgelegt werden.

Karten werden abgelegt, wenn man ein Hindernisfeld betritt, als Teil von Spezialaktionen oder für die Aktivierungskosten.



### PFAD

Unter deiner Spielertafel gibt es einen ausgewiesenen Bereich für das Platzieren deiner Karten, die du in den aufeinanderfolgenden Runden ausspielst. Wenn du eine Karte platzierst, dann wird sie aufgedeckt und vertikal ausgerichtet unter der Spielertafel platziert. Alle darauffolgenden Karten werden links oder rechts von den zuvor platzierten Karten gelegt. Diese Kartenreihe unterhalb deiner Spielertafel wird als der Pfad bezeichnet.



### SPIELERHAND

Alle Karten, die von einem Spieler gehalten werden, werden seine Hand genannt. Diese Karten können später auf dem Tisch platziert oder abgelegt werden.

### BEWEGEN AUF DEM SPIELFELD

Ein Ende des Spielfelds zeigt – landseitig – die Krabben-Snackbude, von der die Krabben entkommen wollen. Am anderen Ende des Spielfelds – meeresseitig – befindet sich das Ziel, das die Krabben zu erreichen versuchen.

Grundsätzlich müssen **alle Krabbenbewegungen** auf dem Spielfeld in Richtung des Meeres

erfolgen, außer eine andere Art der Bewegung wird ausdrücklich erlaubt oder von einer Aktion festgelegt.

Ihr könnt eure Krabben nicht von dem Spielfeld herunter oder auf Unzugängliche Felder bewegen. Wenn ihr ein Feld betretet, dann stellt ihr fest, welchen Effekt dies auslöst und welche Aktionen

dieses Feld ermöglicht. Manche Felder haben sofortige oder automatische Effekte, welche die Spieler nicht ignorieren können. Andere Feldeffekte können zu jeder Zeit während der Runde eines Spielers genutzt werden und manche werden erst am Ende der Runde eines Spielers ausgelöst (siehe Spielbrettfelder, S. 20).

Ein einzelnes Spielbrettfeld kann nur von einer Krabbe besetzt werden.

Wenn ihr ein Feld betretet, auf dem sich eine andere Krabbe befindet, dann schubst ihr sie weg oder werft sie um (Details hierzu auf S. 11).



# SPIELREGELN

## Spielablauf

Das Spiel ist in Runden unterteilt und kann am Ende einer beliebigen Runde beendet werden. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt:

### 1. PLANUNGSPHASE

### 2. AKTIONSPHASE

### 3. RUNDEN-ENDPHASE

Abhängig von der Phase können die Spieler gleichzeitig oder in Spielerreihenfolge agieren.

## 1. PLANUNGSPHASE

Dies ist eine gleichzeitige Phase – alle Spieler agieren zur gleichen Zeit. Jeder Spieler wählt eine Karte von seiner Hand und **platziert sie verdeckt** unterhalb des Pfades.

Wenn du keine Karte auf der Hand hast, dann musst du ein **Ausruhen ankündigen**, indem du laut sagst: „Keine Karten. Ausruhen!“.



Die während der Planungsphase platzierte Karte.



## 2. AKTIONSPHASE

Während dieser Phase führen die Spieler ihre Aktionen in der Spielerreihenfolge (im Uhrzeigersinn) aus, beginnend mit dem Spieler mit dem Koch-Aufsteller.

**Hinweis!** Wenn eine der Krabben das Meer während der Aktionsphase eines beliebigen Spielers erreicht, dann haben die anderen Spieler trotzdem noch ihre Aktionsphasen. Wenn die Erfüllung der Siegbedingungen überprüft wird, betrachten wir dies so, dass alle Bewegungen während einer einzelnen Aktionsphase „gleichzeitig“ ausgeführt wurden.

Zu Beginn deines Zuges entscheidest du, ob du dem Pfad eine **Karte hinzufügen** **ODER** **ausruhen** möchtest.

**Hinweis!** Wenn du dein Ausruhen während der Planungsphase angekündigt hast, dann hast du keine Wahl: Du musst ausruhen!

Im nächsten Schritt **führst** du deine **Aktionen aus**. Wenn deine Aktionen beendet sind, beginnt der Zug des nächsten Spielers. Wenn alle Spieler ihre Aktionen abgehandelt haben (dies endet bei dem Spieler, der rechts von dem Spieler mit dem Koch-Aufsteller sitzt), beginnt die Runden-Endphase.

### KARTEN DEM PFAD HINZUFÜGEN

ODER

AUSRUHEN (SIEHE S. 6)

Decke die zuvor platzierte Karte auf und füge sie dem Pfad hinzu. Nicht vergessen:

- a** Wenn es keine Karten auf deinem Pfad gibt, dann platzierst du die Karte einfach und beginnst einen neuen Pfad – dein Pfad ist nun 1 Karte lang.



- b** Wenn es irgendwelche Karten auf deinem Pfad gibt, dann lege die neue Karte rechts oder links neben den Pfad.



Die neue Karte muss nicht zu den bereits auf dem Pfad befindlichen Karten „passen“, d.h. ihre Halbsymbole müssen nicht zu den anderen Halbsymbolen passen. Wenn es dir gelingt, ein Symbol zu vervollständigen (zwei passende Halbsymbole zweier benachbarter Karten), dann erhältst du dadurch mehr Aktionen.

Es gibt kein Limit für die Karten auf deinem Pfad – solange du Karten in der Planungsphase platzieren kannst, kannst du sie während der Aktionsphase dem Pfad hinzufügen. Du kannst zu jeder Zeit während deines Zuges Aktionen nutzen, die du durch die hinzugefügte Karte erhalten hast.

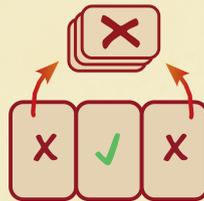
## ODER AUSRUHEN

Während dem Ausruhen führst du die folgenden Schritte aus:

- 1 Wenn du während der Planungsphase eine Karte verdeckt platziert hast, legst du sie jetzt ab.



- 2 Wähle eine einzelne Karte auf deinem Pfad, die auf dem Pfad verbleiben soll – lege alle anderen Karten des Pfades ab.



- 3 Wähle 1 Karte vom Kartenmarkt und füge sie deiner Hand hinzu. Sie kann eine der aufgedeckten Karten sein, oder die oberste verdeckte Karte des Marktstapels. Wenn jetzt eines der Marktfelder leer ist, dann wird der Markt aufgefüllt (siehe S. 10).



- 4 Nimm alle Karten deines Ablagestapels auf deine Hand.



- 5 Wenn deine Krabbe umgeworfen ist, dann steht sie auf (stelle die Krabbe wieder auf).



## NÄCHSTER SCHRITT AKTIONEN AUSFÜHREN

Nachdem du dem Pfad eine Karte hinzugefügt hast, oder nach dem Ausruhen, beginnst du damit, deine Aktionen auszuführen. Du kannst eine oder beliebig viele Aktionen ausführen, die dir in dieser Runde zur Verfügung stehen und dies **in beliebiger Reihenfolge**. Vergiss nicht, eine Aktion vollständig abzuhandeln, bevor du mit der nächsten Aktion beginnst. Das Ausführen von Aktionen ist keine Pflicht, du kannst auch beliebige überspringen. Allerdings sind **die Effekte der Spielbrettfelder verpflichtend** – du musst sie immer ausführen (siehe „Spielbrettfelder“, S. 20).

*Nicht vergessen: Wenn du dich für Ausruhen entscheidest, hast du keine Kartenaktionen, da du deinem Pfad keine Karte hinzugefügt hast. Du kannst immer noch andere dir zur Verfügung stehende Aktionen ausführen (z.B. durch den Koch-Aufsteller oder Zusatzaktion-Plättchen, etc.).*

### GRUNDAKTIONEN



**Sammel eine Muschel**  
Nimm eine Muschel aus dem allgemeinen Vorrat und füge sie deinem eigenen Vorrat hinzu.



**Vorwärts**  
Bewege deine Krabbe um ein Feld vorwärts (in Richtung Meer).



**Diagonal**  
Bewege deine Krabbe um ein Feld diagonal (links oder rechts) in Richtung Meer.



**Meerwärts**  
Bewege deine Krabbe um ein Feld in Richtung Meer (vorwärts oder diagonal).

Aktionen können aus verschiedenen Quellen stammen, z.B.:

### A Hauptaktionen auf Karten

Im mittleren Bereich einer Karte ist ein großes Symbol abgebildet, das die Hauptaktion darstellt. Sie ist immer verfügbar und kostet nichts. Die Hauptaktion ist immer eine der Grundaktionen. Es gibt vier Grundaktionen (siehe „Grundaktionen“, S. 6).

### C Spezialaktionen auf Karten

Karten, die du vom Markt nimmst, ermöglichen dir Spezialaktionen. Diese werden auf S. 21 genauer beschrieben und manche von ihnen verfügen über eine Kurzbeschreibung auf der Spielübersicht.

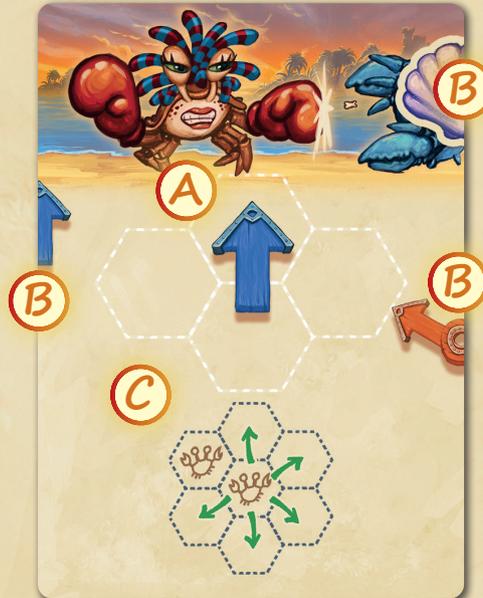
**Nicht vergessen:** Manche Spezialaktionen verlangen von dir, dass du für sie bezahlst.

**Hinweis!** Wenn eine Aktion dir erlaubt die Krabben anderer Spieler zu bewegen, dann werden alle entsprechenden Bewegungsentscheidungen vom aktiven Spieler getroffen (d.h., der Spieler, der gerade am Zug ist).



### D Die Koch-Aktion

Wenn du im Besitz des Koch-Aufstellers bist, dann verfügst du über eine zusätzliche diagonale Bewegung (siehe Symbol auf dem Koch-Aufsteller).



### E Aktionen auf Zusatzaktion-Plättchen

**Einmal** während deines Zuges kannst du Muscheln ausgeben, um **eine** verfügbare Zusatzaktion ausführen zu können. Lege die erforderliche Anzahl Muscheln in den allgemeinen Vorrat zurück und führe die gewählte Aktion aus. Eine genaue Beschreibung der Zusatzaktionen findet ihr auf S. 22 und auf der Spielübersicht Kurzbeschreibungen einiger Zusatzaktionen.



### B Seitenaktionen auf Karten

Auf den Seiten der Karten können Halb-symbole (Grundaktionen) abgebildet sein. Wenn die von dir gerade deinem Pfad hinzugefügte Karte ein Symbol komplettiert (aufgeteilt auf zwei Karten), dann erhältst du die abgebildete Aktion. Es handelt sich dabei immer um eine der vier Grundaktionen.

Wenn es dir gelingt, zwei Symbole zu komplettieren, dann erhältst du zwei Grundaktionen.



### F Aktionen auf Spielbrettfeldern

Wenn du ein Feld betrittst, das dir eine Spielbrett-Aktion gibt und du die Bedingungen der Aktion erfüllst, dann kannst du sie ausführen. Genaueres erfahrt ihr im Abschnitt „Spielbrettfelder“ auf S. 20.

- 1 Lukas (rote Krabbe) hat den Koch-Aufsteller, weshalb er zuerst am Zug ist. Er deckt die von ihm in der Planungsphase platzierte Karte auf und legt sie auf der rechten Seite seines Pfades an.
- 2 Er führt die Hauptaktion der Karte aus (2a) und sammelt eine Muschel ein (2b).
- 3 Um als Nächstes eine Spezialaktion (3a) ausführen zu können, legt er eine Karte seiner Hand ab (3b) und bewegt sich vorwärts auf das Muschelfeld (3c) – wodurch er eine weitere Muschel erhält (3d).
- 4 Er fährt fort, nutzt die diagonale Bewegung des Koch-Aufstellers (4a) und bewegt sich diagonal nach rechts (4b) – auf dem Feld befindet sich Adams orangene Krabbe. Lukas schiebt die Krabbe diagonal nach links und wirft sie um (4c). Da Adams Krabbe auf ein Hindernisfeld geschubst wurde, zieht Lukas eine beliebige Karte aus Adams Hand und legt sie auf Adams Ablagestapel ab.
- 5 Lukas ist immer noch nicht fertig und nutzt jetzt die Seitenaktion (5a), um ein Abkürzungsfeld zu betreten (5b).

## Die Situation auf dem Spielfeld:



- 6 Die Nutzung der Abkürzung verlangt von ihm das Ablegen zweier Karten mit der Meerwärts-Grundaktion. Lukas legt sie ab (6a) und bewegt sich, den Pfeilen auf dem Spielfeld folgend (6b).
- 7 Zum Abschluss, da er nun 2 Muscheln hat, gibt Lukas diese aus, um die Zusatzaktion **Mach Platz!** Nutzen zu können (7a) und wechselt die Position mit Natalies blauer Krabbe (7b). Leider ist das Feld ein Umwerfen-Feld, weswegen seine Krabbe umgeworfen wird. Damit endet der Zug von Lukas.

6a



7a



Das Spielfeld nach dem Zug von Lukas:



### 3. RUNDEN-ENDPHASE

Während dieser Phase überprüft ihr, ob das Spielende eingeleitet wurde oder ob das Spiel weitergeht.

Wenn mindestens eine Krabbe das Meer erreicht hat, ist das Spiel vorbei – blättert zum Abschnitt „Das Spiel beenden“ auf S. 10 weiter.

Wenn das Spiel nicht beendet ist, erhält der Spieler, der am weitesten vom Meer entfernt ist, den Koch-Aufsteller. Wenn es ein Unentschieden zwischen den Krabben gibt, dann erhält der Spieler den Koch-Aufsteller, der (im Uhrzeigersinn) dem letzten Besitzer des Koch-Aufstellers am nächsten saß.

#### Beispiel



Das Rennen ist in vollem Gange. Die orangene Krabbe ist dem Meer am nächsten. Die braune und die grüne Krabbe sind gleichweit vom Meer entfernt, aber näher dran als die rote und die blaue Krabbe. Die blaue und die rote Krabbe sind am weitesten vom Meer entfernt. Es wird überprüft, welcher Spieler (rot oder blau) dem Spieler, der den Koch-Aufsteller hat, (im Uhrzeigersinn) am nächsten ist. Wenn der blaue Spieler in der grade endenden Runde den Koch-Aufsteller hatte, dann geht der Koch-Aufsteller an den roten Spieler.

# DAS SPIEL BEENDEN

Das Spiel endet, wenn die erste Krabbe das Meer erreicht.

**Nicht vergessen:** Wenn die erste Krabbe das Meer erreicht, dann ist die Runde, während der dies passiert, die letzte Runde des Spiels, aber die anderen Spieler sollten noch ihre Züge beenden dürfen, denn sie haben immer noch eine Chance auf den Sieg!

Wenn nur eine Krabbe am Ende der Runde das Meer erreicht hat, dann gewinnt deren Spieler die Partie. Jede Krabbe, die das Meer erreicht, kann nicht zum Ziel irgendwelcher Aktionen werden (d.h., es ist nicht möglich, sie zurückzubewegen, die Position mit ihr zu tauschen, etc.).

Wenn mehr als eine Krabbe das Meer während der gleichen Runde erreicht hat, dann ist bei diesem Gleichstand der Spieler der Gewinner, der **mehr Karten auf seiner Hand** hat.

Wenn dies den Gleichstand nicht auflöst, dann ist der Spieler bei diesem Gleichstand der Gewinner, der **mehr Muscheln** hat.

Wenn es danach immer noch einen Gleichstand gibt, dann wird der Sieg zwischen ihnen geteilt.

## GRUNDKONZEPTE

### KARTENMARKT



Der Kartenmarkt (Markt) besteht aus den verfügbaren Aktionskarten, die der Spieler seinem Kartendeck hinzufügen oder mit denen er dieses verbessern kann.

Der Markt besteht aus drei Feldern für aufgedeckte Karten (oder Stapel von aufgedeckten Karten) und einen verdeckten Stapel der restlichen Karten. Wenn die Karten beim Aufbau des Marktes aufgedeckt werden oder wenn der Markt wieder aufgefüllt wird, sollten Karten mit der gleichen Spezialaktion immer auf den gleichen Stapel gelegt werden – alle sichtbaren aufgedeckten Karten des Marktes sollten also verschiedene Spezialaktionen zeigen.

Wenn du eine Karte vom Markt erhältst, dann kannst du immer zwischen den sichtbaren aufgedeckten Karten oder der obersten verdeckten Karte des Restkartenstapels wählen. Egal wie du wählst, du nimmst immer nur die oberste Karte.

Wenn ein Feld der aufgedeckten Karten leer ist, wird entsprechend der obigen Regel aufgefüllt.

Wenn die Krabben darauf aus sind das Meer schnell zu erreichen, sollten dem Kartenmarkt die Karten nicht ausgehen. Im unwahrscheinlichen Fall, dass der Markt keine Karten mehr hat (wenn ihr also einen richtig langen Tag am Strand hattet), erhaltet ihr einfach keine Karten mehr beim Ausruhen und die Kartentausch-Aktion hat keinen Effekt.

### UNBESETZTE FELDER

Manche Aktionen beziehen sich auf „unbesetzte Felder“. Dies sind alle Felder (außer Unzugängliche Felder) **auf denen sich keine Krabbe befindet**. Auf einem unbesetzten Feld können sich andere Spielelemente befinden. Um ein unbesetztes Feld zu betreten, musst du manchmal bestimmte Bedingungen erfüllen oder bestimmte Aktionen ausführen (siehe „Spielbrettfelder“, S. 20).

### KARTENTAUSCH



Die Kartentausch-Aktion kommt an verschiedenen Stellen im Spiel vor.

Sie ermöglicht es dir dein Kartendeck zu verbessern (z.B. erlaubt sie es dir, eine Startkarte ohne Spezialaktion gegen eine Karte vom Markt mit einer Spezialaktion zu tauschen).

Ein Spieler kann **nur die Karten seiner Hand** gegen Karten vom Markt austauschen (keine Karten in der Hand = kein Tausch).

Wenn die auszutauschende Karte aus deinem Start-Kartendeck stammt, wird sie in die Box zurückgelegt (sie wird in dieser Partie nicht mehr benötigt) und du nimmst dir eine Karte vom Markt auf deine Hand.

Wenn die auszutauschende Karte nicht aus deinem Start-Kartendeck stammt, wird sie verdeckt zuunterst in den Stapel der verdeckten Restkarten des Marktes gelegt und du nimmst dir eine Karte vom Markt auf deine Hand.

Nachdem der Kartentausch abgeschlossen wurde, wird jedes leere Feld auf dem Markt wieder aufgefüllt.

## SCHUBSEN

Ein einzelnes Spielbrettfeld kann immer nur eine Krabbe aufnehmen. Wenn deine Krabbe ein Feld betritt, das von einer anderen Krabbe besetzt ist, schubst du diese Krabbe auf ein anderes, angrenzendes Feld. Bewege die geschubste Krabbe dabei um ein Feld in Richtung Meer; im Grunde führst du mit ihr eine Meerwärts-Grundaktion (👉) aus, entsprechend der normalen Regeln.

Wenn du eine Krabbe auf ein Feld schubst, das von einer anderen Krabbe besetzt ist, dann findet eine Kettenreaktion statt und alle weiteren Krabben werden auch geschubst. Alle geschubsten Krabben werden vom aktiven Spieler bewegt, d.h. von dem Spieler, der gerade am Zug ist und die Kettenreaktion ausgelöst hat.

Jede Krabbe, die geschubst wurde, wird umgeworfen (siehe „Umwerfen und Aufstehen“).

## UMWERFEN UND AUFSTEHEN

Eine Krabbe wird umgeworfen, wenn sie ein Umwerfen-Feld betritt oder wenn sie geschubst wird. Um anzuzeigen, dass eine Krabbe umgeworfen wurde, wird die Krabbe auf dem Spielfeld auf die Seite gelegt.

Eine umgeworfene Krabbe kann sich erst dann wieder bewegen, wenn sie aufsteht. Du kannst zwar Aktionen nutzen, aber keine davon kann deine umgeworfene Krabbe bewegen (du ignorierst ihren Effekt). Eine (von dir gespielte) Bewegung-Spezialaktion, die deine und andere Krabben betrifft, wirkt dann nur auf die anderen Krabben, nicht auf deine. Kurz: Eine umgeworfene Krabbe kann sich nicht bewegen, erst wieder, wenn sie aufgestanden ist.

Eine umgeworfene Krabbe kann durch von anderen Spielern ausgeführte Aktionen bewegt werden (z.B. kann sie geschubst werden oder zum Ziel einer Spezialaktion werden).



Eine umgeworfene Krabbe kann nicht noch einmal umgeworfen werden, der Effekt kann nicht gesteigert werden.

Zum Aufstehen muss der Krabbenbesitzer (in seinem Zug):

- auf eine einzelne, während dieser Runde verfügbare, Bewegung-Grundaktion verzichten (d.h., nicht ausführen) (👉, 🚫, 👉). Diese Aktion kann von einer dem Pfad hinzugefügten Karte, dem Koch-Aufsteller oder einem Zusatzaktion-Plättchen stammen (wenn die Kosten der Aktion bezahlt werden).

oder

- die Ausruhen-Aktion zu Beginn der nächsten Aktionsphase ausführen. Die Krabbe steht während des Ausruhens auf.

Wenn eine Krabbe aufsteht, dann wird sie wieder aufrecht auf das Spielfeld gestellt.

### Beispiel 1



Die blaue Krabbe bewegt sich geradeaus vorwärts. Da sie ein Feld betritt, das von einer orangefarbenen Krabbe besetzt ist, wird die orangefarbene Krabbe geschubst. Der blaue Spieler kann die orangefarbene Krabbe auf eines von drei Feldern bewegen: Das Muschelfeld (wodurch

der orangefarbene Spieler eine Muschel erhält), ein Hindernisfeld (der blaue Spieler wählt zufällig eine Karte von der Hand des orangefarbenen Spielers, welche dieser dann ablegt), oder auf ein Standardfeld. Die geschubste Krabbe wird umgeworfen.

### Beispiel 2



Die rote Krabbe bewegt sich diagonal nach rechts. Da sie ein Feld betritt, auf dem sich eine braune Krabbe befindet, schubst sie diese. Es gibt nur ein Feld, auf das sich die braune Krabbe bewegen kann – das Feld, das von der grünen

Krabbe besetzt ist. Eine andere Bewegung ist nicht möglich, da sie dann das Spielfeld verlassen würde. Die braune Krabbe bewegt sich in das von der grünen Krabbe besetzte Feld, schubst sie und wird zudem selbst umgeworfen. Die

geschubste grüne Krabbe kann sich auf eines von zwei Feldern bewegen – die Entscheidung darüber trifft immer noch der rote Spieler, da er gerade am Zug ist. Egal welches Feld dann gewählt wird, die grüne Krabbe wird auch umgeworfen.

## Spielaufbau

Der 2-Spieler-Modus folgt weitgehend den allgemeinen Regeln, führt aber die nachfolgenden Änderungen ein:

- 1 Legt nur zwei Strandplatten (statt der üblichen drei) zwischen die Krabben-Snackbude und das Meer.
- 2 Platziert die **Zusatzaktion-Plättchen** wie üblich.
- 3 Jeder Spieler nimmt jeweils **zwei** Krabben-Figuren und **zwei** Spielertafeln (und legt letztere nebeneinander, um eine doppelte Spielertafel zu bilden). Jeder Spieler nutzt nur ein Startkartendeck (also 4 Karten) in der Farbe einer seiner Krabben. Alle ungenutzten Startkartendecks und Spielertafeln werden in die Box zurückgelegt – sie werden während des Spiels nicht mehr benötigt.
- 4 Bereitet den **Kartenmarkt** wie üblich vor.
- 5 Die erste Krabbe des Startspielers wird wie üblich platziert.
- 6 Dann werden beide Krabben des zweiten Spielers nacheinander auf den entsprechenden Startfeldern (Nummer



## Spielregeln

### Krabbenteam

Im 2-Spieler-Modus seid ihr für ein Team aus zwei Krabben verantwortlich. Obwohl ihr zwei Krabben bewegt, nutzt ihr trotzdem nur ein Kartendeck. Platziert beide Spielertafeln so, dass sie eine Spielertafel bilden. Unter dieser Spielertafel habt ihr einen einzelnen Pfad, den sich eure beiden Krabben teilen. Über der Spielertafel befindet sich ein einzelner Ablagestapel für beide Krabben. Alle von euren Krabben gesammelten Muscheln werden von diesen geteilt und können für alle von ihnen ausgewählten Aktionen genutzt werden.

2-4) platziert und schließlich platziert der Startspieler seine zweite Krabbe auf dem letzten unbesetzten Startfeld. Die restlichen Spieler platzieren im Uhrzeigersinn ihre Krabben-Figuren (stehend) auf den verbleibenden Startfeldern: 2-5 (abhängig von der Anzahl der Spieler).

- 7 Boni des Spielfeldes und die Muscheln sollten wie üblich platziert werden.
- 8
- 9
- 10 Jeder Spieler nimmt sich **einen Satz Krabben-Aktivierungsmarker** – einen mit der 1 und einen mit der 2.



## Ablauf einer Runde

Beim 2-Spieler-Modus gibt es folgende Änderungen: Vor der Runden-Endphase gibt es zwei Planungsphasen und zwei Aktionsphasen (die jeweils die Bewegungen einer einzelnen Krabbe eines jeden Spielers abdecken).

Nachfolgend wird der Rundenablauf im Detail erklärt:

### 1. ERSTE PLANUNGSPHASE

Wird wie im Standardspiel abgehandelt.

### 2. ERSTE AKTIONSPHASE

Zu Beginn eines Spielerzugs entscheidet der aktive Spieler, welche Krabbe er aktiviert, indem er den Aktivierungsmarker 1 auf die gewählte Spielertafel legt. Alles, was während dieses Zuges passiert, wirkt nur auf die aktive, ausgewählte Krabbe.



### 3. ZWEITE PLANUNGSPHASE

Wird wie im Standardspiel abgehandelt.

### 4. ZWEITE AKTIONSPHASE

Während dieser Phase aktiviert der Spieler die verbleibende Krabbe und platziert den Aktivierungsmarker 2 auf der Spielertafel dieser Krabbe.



**Hinweis:** Ein Spieler kann die Koch-Aktion nur einmal pro Zug (für eine einzelne Krabbe) nutzen. Zur Erinnerung, dass die Koch-Aktion bereits genutzt wurde, wird der Koch-Aufsteller auf die Spielertafel der Krabbe gestellt, für die sie genutzt wurde.

## 5. DIE RUNDEN-ENDPHASE

Folgende Änderungen gibt es:

- Das Spiel endet nur, wenn beide Krabben eines Spielers das Meer erreichen.
- Wenn das Spielende nicht ausgelöst wurde:
  - Entferne die Aktivierungsmarker (und den Chef-Aufsteller) von den Spielertafeln.
  - Stell den Startspieler fest. Wenn aber beide Spieler Krabben haben, die am weitesten vom Meer entfernt sind (Gleichstand), dann wird der Chef-Aufsteller dem anderen Spieler gegeben.

## Schubsen und Umwerfen

Wenn ein Spieler seine aktive Krabbe auf ein Feld bewegt, das von seiner inaktiven Krabbe besetzt ist, gibt es kein Schubsen und kein Umwerfen – die Krabben **tauschen einfach die Position**.

**Hinweis:** Diese Regel gilt auch, wenn Abkürzungen und das Zusatzaktion-Plättchen **Doppsprung!** genutzt werden.

Du kannst deine eigene Krabbe nur während einer Kettenreaktion schubsen (und umwerfen) – wenn die geschubste Krabbe des Gegners deine inaktive Krabbe schubst.

Während einer Kettenreaktion werden alle Krabben des inaktiven Spielers geschubst und umgeworfen, wie im Standardspiel.

## Beispiel 1

Jakob spielt die grüne und die blaue Krabbe. Er entscheidet die grüne Krabbe zu aktivieren und bewegt sie vorwärts. Infolgedessen tauschen seine Krabben ihre Position (die blaue Krabbe bewegt sich auf das Feld, das ursprünglich von der grünen Krabbe besetzt war und bleibt aufrecht stehen). Mit der nächsten Aktion bewegt Jakob die grüne Krabbe diagonal, was zu einem Standard-Schubsen und -Umwerfen der roten Krabbe von Matthias führt.



## Beispiel 2

Matthias spielt die rote und die braune Krabbe. Er aktiviert die rote Krabbe und bewegt sie diagonal. Infolgedessen wird die grüne Krabbe auf das von der blauen Krabbe besetzte Feld geschubst. Die blaue Krabbe wird daraufhin auf das Feld geschubst, das von der braunen Krabbe besetzt ist und die braune Krabbe (inaktiv) von Matthias wird auf ein Abkürzungsfeld geschubst (d.h., von der Krabbe eines anderen Spielers). Alle geschubsten Krabben – die grüne, die blaue und die braune Krabbe – werden umgeworfen.



## Spielende

Das Spiel endet erst, wenn sich beide Krabben eines Spielers im Meer befinden. Unentschieden werden nach den üblichen Regeln entschieden.



**Bartosz Szopka**  
**Bartłomiej Zielenka**  
**Adam Foland**

## Hinweis!

Der Einfachheit halber haben wir die Regeln für den Adventure Pack im Regelheft der Grundversion des Spiels inkludiert.

Wenn du den Expansion Pack nicht besitzt, dann kannst du auf Seite 19 weiterlesen.

Wenn du neugierig bist, welche Ergänzungen und Verbesserungen die Erweiterung enthält, dann lies einfach weiter.

## Adventure Pack-Spielmateriale

- 24 Plättchen, davon:
  - 14 Plättchen für Modul 1: Überraschungen
  - 10 Plättchen für Modul 4: Asymmetrie
- 39 Karten, davon:
  - 14 Karten für Modul 2: Ereignisse
  - 11 Karten für Modul 3: Herausforderungen (3 Auszeichnungskarten und 8 Herausforderungskarten)
  - 14 Karten für Modul 4: Asymmetrie

**Hinweis:** Abhängig von der Variante der Adventure Pack-Erweiterung kannst du zwei doppelte Kartendecks haben, die sich nur bezüglich der Sprachversion unterscheiden. Während des Spiels nutzt ihr nur eins davon.

## Einleitung

Die Adventure Pack-Erweiterung enthält vier voneinander unabhängige Module, die in beliebiger Kombination mit dem Spiel kombiniert werden können. Wenn du die Module nacheinander einführen möchtest, dann empfehlen wir, sie in der Reihenfolge einzuführen, in der sie beschrieben werden. Du kannst sie aber auch in beliebiger Reihenfolge einführen und miteinander mischen.

**Hinweis:** Die Module sind in der Regel voneinander unabhängig, aber in manchen Fällen gibt es Interaktionen zwischen ihnen, die den Spielspaß nochmal deutlich erhöhen. Die wenigen Karten, die die Nutzung anderer Module erfordern, sind mit den Symbolen der entsprechenden Module markiert. Wenn du ein bestimmtes Modul nicht nutzt, dann legst du dessen Komponenten einfach wieder in die Box. Wenn ihr während einer Partie eine Karte eines Moduls entdeckt, das ihr gerade nicht nutzt, dann legt diese einfach in die Box zurück und zieht eine neue Karte.

Wenn ihr über den Strand krebst, könnt ihr auf solche Symbole  im Sand stoßen. Ist da ein Piratenschatz? Aufgeregt fangt ihr an zu graben. Was für eine Überraschung wartet auf euch? Findet ihr etwas Nützliches oder etwas, das euch einfach behindert?

Wenn ihr etwas Risiko mögt und glaubt, dass Fortuna auf eurer Seite ist, dann ist diese Erweiterung perfekt für euch!

## MODUL-SPIELMATERIAL

- 14 Überraschungsplättchen:
  - 5 markiert mit dem Symbol  – wir nennen sie schlicht Müll.:



- 9 mit den obigen Symbolen – wir nennen sie Schätze.



# MODUL 1: ÜBERRASCHUNGEN



## SPIEL-AUFBAU

- 11 a. Trennt die Müllplättchen von den Schatzplättchen.
- b. Verdeckt alle Müllplättchen (☒), mischt sie, wählt 3 zufällig aus und platziert – ohne ihre Rückseite anzusehen – je **eins** davon neben einer Strandplatte. Legt die verbleibenden 2 Müllplättchen in die Box zurück, ohne ihre Rückseite anzusehen.
- c. Verdeckt alle Schatzplättchen (☒), mischt sie, wählt 6 zufällig aus und platziert – ohne ihre Rückseite anzusehen – je **zwei** davon neben einer Strandplatte. Legt die verbleibenden Schatzplättchen in die Box zurück, ohne ihre Rückseite anzusehen.



- d. Mischt die jeweils drei Überraschungsplättchen neben jeder Strandplatte (2 Schätze und 1 Müll) und platziert sie – ohne ihre Rückseite anzusehen – auf den markierten Feldern auf den Strandplatten. Wenn auf dem markierten Feld auch ein Muschelsymbol abgebildet ist, dann platziert ihr die Überraschungsplättchen so, dass das Muschelsymbol immer noch sichtbar ist.

Auf diese Weise verfügt jede Strandplatte über 3 Überraschungsplättchen: 2 Schatzplättchen und 1 Müllplättchen.

## SPIELREGELN

Wenn eine Krabbe eine Überraschungsfeld mit einem Überraschungsplättchen betritt (egal aus welchem Grund sie das Feld betritt), wird dieses sofort aufgedeckt.

Das Plättchen, die Folgen oder entsprechenden Entscheidungen gehören dem Spieler, dessen Krabbe das Feld des Überraschungsplättchens betreten hat. Wenn das Plättchen das Symbol **!!!** zeigt, dann gilt der Effekt sofort und das Plättchen wird in die Box zurückgelegt.

Wenn ein Plättchen das obige Symbol nicht hat, kann es von dem Spieler, der es entdeckt hat, zu jeder Zeit **während seines Zuges genutzt** werden.

Alle Müllplättchen haben sofort wirkende Effekte und Schatzplättchen können beider Art sein.

Die Nutzung eines Schatzplättchens ist eine weitere Aktionsart. Der Spieler, der ein Schatzplättchen besitzt, kann es zu jeder Zeit während seines Zuges nutzen, wobei es keine Einschränkung der Zahl der einsetzbaren Plättchen während eines Zuges gibt. Nachdem ein Plättchen genutzt wurde, wird es in die Box zurückgelegt.

Wenn ein Müllplättchen von einem Spieler verlangt, eine Karte seiner Hand abzulegen oder eine Muschel zu verlieren und der Spieler hat keine Karte auf der Hand oder Muscheln, dann hat das Plättchen keinen Effekt.

## VARIANTE FÜR MODUL 1

Wenn du keine bösen Überraschungen magst, kannst du die nachfolgende familienfreundlichere Variante spielen.

### FAMILIENVARIANTE: NICHTS BÖSES SEHEN...

Die Modulvorbereitung bleibt gleich, aber alle Müllplättchen werden so behandelt, als ob sie keine Symbole hätten (d.h., sie haben keine negativen Effekte) – die einzige böse Überraschung ist der Mangel einer Belohnung.

### FAMILIENVARIANTE: ALLER GUTEN DINGE...

Wenn ihr das Modul vorbereitet, verwendet ihr keine Müllplättchen und platziert einfach zufällig alle 9 Schatzplättchen verdeckt auf dem Spielfeld.



## TIPPS

Vergesst nicht, dass jede Strandplatte genau 2 Schätze und 1 Müll beherbergt. Wenn jemand ein Müllplättchen aufgedeckt hat, bedeutet dies, dass alle verbleibenden Überraschungsplättchen auf dieser Strandplatte Schätze sind – schnappt sie euch ohne Risiko!



## 2-SPIELER-MODUS BEI MODUL 1

Alle von einem Spieler gesammelten Schätze können von jeder Krabbe dieses Spielers genutzt werden – nicht nur von der Krabbe, die das entsprechende Überraschungsplättchen gefunden hat.

# MODUL 2: EREIGNISSE



Die Welt verändert sich ständig, jede Welle bringt etwas Neues. Was wird der nächste Tag bringen? Was werden wir Neues entdecken? :-)

Wenn ihr unerwartete Wendungen oder Änderungen der Spielregeln mögt – dann ist dieses Modul perfekt für euch!

## MODUL-SPIELMATERIAL

- 14 Ereigniskarten



## SPIELREGELN

Wenn der **untere** Rand einer Strandplatte von einer Krabbe zum ersten Mal überschritten wird (aus welchem Grund auch immer) und eine Ereigniskarte neben diesem Rand liegt, dann muss der aktive Spieler diese Ereigniskarte aufdecken und abhandeln (während des aktuellen Zuges).

Der aktive Spieler kann die Ereigniskarte zwischen verschiedenen Aktionen aufdecken, zu jeder Zeit während des Zuges oder spätestens am Ende dieses Zuges.

**Hinweis!** Wenn ihr sowohl mit Modul 2: Ereignisse und Modul 3: Herausforderungen spielt, dann werden die Herausforderungen immer zuerst abgehandelt; erst danach sollten die Ereigniskarten aufgedeckt werden.

## SPIEL-AUFBAU

- 12** Mische den Stapel der 14 Ereigniskarten verdeckt und ziehe 3 Karten (ohne ihre Rückseite anzusehen). Platziert sie verdeckt auf der rechten Seite des Spielfeldes, je eine am – **unteren Rand** einer jeden Strandplatte. Legt die verbleibenden Ereigniskarten in die Box zurück – ihr benötigt sie nicht mehr für das Spiel.

Es gibt zwei Arten von Ereignissen im Spiel: Sofortige Ereignisse (mit **!!** markiert und mit einem braun-orangenem Hintergrund) und Andauernde Ereignisse (mit **!** markiert und mit einem grünen Hintergrund).

Die Sofortigen Ereignisse führen zu einmaligen Veränderungen im Spiel. Führt sie sofort nach dem Aufdecken aus und legt die Ereigniskarte dann in die Box zurück.

Ein Andauerndes Ereignis verändert die Regeln des Spiels, bis die nächste Ereigniskarte aufgedeckt wird oder bis zum Ende des Spiels (im Fall der letzten Ereigniskarte).

## TIPPS

Wenn das Andauernde Ereignis:

- den Koch betrifft: Sollte die Ereigniskarte neben den Koch-Aufsteller gelegt werden und sich mit dem Koch-Aufsteller bewegen (dadurch erinnert man sich leichter an den Effekt).
- Zusatzaktion-Plättchen betrifft: Sollte die Ereigniskarte neben die Zusatzaktion-Plättchen gelegt werden. In allen anderen Fällen sollte die Ereigniskarte neben die von dem Ereignis betroffene Strandplatte gelegt werden.

Alle Details der einzelnen Ereignisse werden auf den Ereigniskarten angegeben.

Wenn die Spieler während eines Zuges vergessen eine Ereigniskarte umzudrehen, sollten sie dies sofort nachholen, nachdem sie den Fehler entdeckt haben.

**Hinweis!** Wenn die von euch aufgedeckte Ereigniskarte sich auf ein Modul bezieht, welches nicht genutzt wird (es gibt 2 solche Karten), dann ersetzt sie durch eine zufällige Karte aus dem Stapel der Karten, die ihr in die Box zurückgelegt habt.

## VARIANTE FÜR MODUL 2

### FAMILIENVARIANTE: DIE WENIGEN GLÜCKLICHEN...

Wenn ihr keine negativen Ereignisse mögt, dann entfernt ihr vor dem Mischen der Ereigniskarten die Karten „Robin Krabbe“ und „Es ist einfach abgefallen“ und legt sie in die Box.



### EXPERTENVARIANTE: DIE MAGISCHE KUGEL...

Wenn ihr einen strategischeren Ansatz bei euren Spielen mögt, könnt ihr diese Variante ausprobieren. Nach dem Ziehen von 3 zufälligen Ereigniskarten seht ihr euch deren Rückseite an

und platziert sie dann zufällig und verdeckt neben den entsprechenden Strandplattenrändern. Nun wisst ihr, was euch erwartet... aber nicht wann... aber ihr habt die Chance euch vorzubereiten.

# MODUL 3: HERAUSFORDERUNGEN



Ein einzelnes Rennen ist zu wenig für euch? Wie ihr wollt. Wenn ihr also mehr Wettstreit wollt, dann erlaubt euch Herausforderungen ein Mini-Rennen über alle Strandplatten hinweg. Und es gibt Auszeichnungen!

## MODUL-SPIELMATERIAL

- 11 Karten:
  - 8 Herausforderungskarten,
  - 3 Auszeichnungskarten.



## SPIELREGELN

Wenn der **obere** Rand einer Strandplatte **zum ersten Mal** von einer Krabbe überschritten wird (aus welchem Grund auch immer) und eine Herausforderungskarte neben dem Rand liegt, dann muss der aktive Spieler das Abhandeln der Herausforderungskarte (während des aktuellen Zuges) ankündigen.

Der aktive Spieler kann die Herausforderungskarte zwischen verschiedenen Aktionen aufdecken, zu jeder Zeit während des Zuges oder spätestens am Ende dieses Zuges.

**Hinweis!** Wenn ihr sowohl mit Modul 2: Ereignisse und Modul 3: Herausforderungen spielt, dann werden die Herausforderungen immer zuerst abgehandelt; erst danach sollten die Ereigniskarten aufgedeckt werden (Siehe Modul 2: Ereignisse, S. 16).

Der Spieler, der die Bedingungen der Herausforderung erfüllt, erhält die Auszeichnung für den 1. Platz: Eine Muschel und eine Trophäe, die gegen eine beliebige verfügbare Auszeichnung im unteren Teil der

## SPIEL-AUFBAU

- 13** a. Mischt die 8 Herausforderungskarten verdeckt und zieht zufällig 3 Karten (ohne ihre Rückseite anzusehen). Platziert sie verdeckt auf der rechten Seite des Spielfelds, je eine am **oberen** Rand einer verbleibenden Herausforderungskarte in die Box zurück (ohne ihre Rückseite anzusehen) – ihr benötigt sie im Spiel nicht mehr.
- b. Mischt die 3 Auszeichnungskarten, zieht 1 davon und platziert sie aufgedeckt (so dass die Auszeichnungen



sichtbar sind) neben der ersten Herausforderungskarte und dreht die erste Herausforderungskarte um (so dass jeder Spieler weiß, was die erste Herausforderung des Spiels ist). Legt die übrigen Auszeichnungskarten zurück in die Box – ihr benötigt sie im Spiel nicht mehr.

Auszeichnungskarte eingetauscht werden kann. Wenn mehr als ein Spieler die Bedingung der Herausforderung erfüllt, erhalten all diese Spieler die Auszeichnungen für den ersten Platz.

Wenn nur ein Spieler den 1. Platz der Herausforderung belegt hat, dann gibt es eine zusätzliche Auszeichnung für die Spieler auf dem 2. Platz: eine Muschel.

Wenn die Bedingungen der Herausforderung überprüft werden, muss der Gewinner mindestens eine der Bedingungen der Herausforderung erfüllt haben.

**Beispiel:** Wenn die Herausforderungskarte besagt „Hab die meisten Muscheln.“ und die grüne Krabbe hat 3 Muscheln und die blaue und die rote Krabbe keine, dann hat die grüne Krabbe den 1. Platz und es gibt keine Auszeichnung für den 2. Platz.

Nachdem die Auszeichnungen vergeben wurden, wird die Herausforderungskarte in die Box zurückgelegt - ihr benötigt sie im Spiel nicht mehr.

Verschiebt die Auszeichnungskarte zur nächsten Herausforderungskarte und deckt diese auf (außer es gibt keine Herausforderungen mehr – in diesem Fall wird die Auszeichnungskarte in die Box zurückgelegt).

**Hinweis!** Wenn ihr sowohl Modul 2: Ereignisse und Modul 3: Herausforderungen nutzt, dann sollten die Herausforderungskarten auf den Ereigniskarten platziert werden.



## TIPPS



Wenn du die Bedingungen für den 1. Platz erfüllst, aber nicht die Möglichkeit hast, den Rand der Strandplatte selbst zu überschreiten, dann solltest du prüfen, ob du Schubsen oder eine Kettenreaktion mittels Schubsen auslösen kannst, so dass eine andere Krabbe über den Rand kommt. Dies sorgt dann dafür, dass die Herausforderung abgehandelt wird.

# MODUL 4: ASYMMETRIE



Nicht zwei Sandkörner sind gleich, nicht zwei Palmblätter identisch und keine zwei Krabben Geschwister!

Nutze die einzigartigen Fähigkeiten deiner Krabbe, um das Meer noch schneller zu erreichen.

## MODUL-SPIELMATERIAL

- 14 spezielle Fähigkeitenkarten – die Asymmetriekarten,
- 10 zweiseitige Scherenplättchen (Wert „1“ auf einer Seite und „2“ auf der anderen).



## SPIEL-AUFBAU

- 14 a. Mische die Asymmetriekarten und gib jedem Spieler 2 davon.
- b. Jeder Spieler wählt eine der Asymmetriekarten, platziert sie neben seiner Spielertafel und legt ein Scherenplättchen darauf (entsprechend der Information auf der Karte). Legt die übrigen Asymmetriekarten zurück in die Box - ihr benötigt sie im Spiel nicht mehr.



## SPIELREGELN

Manche Asymmetriekarten erfordern zusätzliche Vorbereitungen vor dem Spiel (diese Karten sind mit dem Symbol markiert). Führt die erforderlichen Schritte aus, nachdem ihr eine Asymmetriekarte ausgewählt habt.

Spezialfähigkeiten können, wenn sie genutzt werden, Grundregeln des Spiels verändern oder aufheben. Wenn ihr die Fähigkeiten nutzt, dann folgt den Regeln der entsprechenden Asymmetriekarten.

Jede Spezialfähigkeit verfügt über eine bestimmte Anzahl an Ladungen (Nutzungen), die auf der Asymmetriekarte angegeben sind. Wenn die Spezialfähigkeit genutzt wird, dann sollte die Zahl auf dem Scherenplättchen

verringert werden (von 2 Scheren auf 1 Schere und schließlich wird das Plättchen ganz entfernt).

Wenn es einen Effekt gibt, der das Wiederaufladen von Spezialfähigkeiten erlaubt, kann – egal wie viele zusätzliche Ladungen der Effekt ermöglicht – nicht weiter als bis zur maximalen Anzahl an Ladungen (die auf der Asymmetriekarte angegeben sind) aufgeladen werden.

**Beispiel:** Wenn du Scherenregeneration bekommst und du deine Spezialfähigkeit bisher noch nicht genutzt hast, dann ist die Regeneration verschwendet und hat keinen Effekt.

Manche Krabben können ihre Spezialfähigkeiten nur während ihres eigenen Zuges aktivieren, andere Fähigkeiten können nur während der Züge anderer Krabben aktiviert werden. Wiederum andere Fähigkeiten können verschiedene Effekte haben, abhängig vom Zug , und manche Fähigkeiten können unter besonderen Umständen aktiviert werden, egal wessen Zug es ist .

aktivieren, andere Fähigkeiten können nur während der Züge anderer Krabben aktiviert werden. Wiederum andere Fähigkeiten können verschiedene Effekte haben, abhängig vom Zug , und manche Fähigkeiten können unter besonderen Umständen aktiviert werden, egal wessen Zug es ist .



## TIPPS

Wenn ihr die Asymmetriekarten wählt, dann bedenkt Folgendes:

- Die Schwierigkeit der Nutzung wird durch die Anzahl der „Seesternchen“ auf der Karte angezeigt (von bis ). Wir empfehlen unerfahrenen Spielern sich an die leichteren Krabben zu halten.
- Die Module, die zur Nutzung der jeweiligen Krabbe erforderlich sind. Wenn du eine Asymmetriekarte gezogen hast, die ein Modul erfordert, das ihr in diesem Spiel nicht nutzt, dann ziehst du eine weitere Karte.



## 2-SPIELER-MODUS BEI MODUL 4

Da es nur zwei Spieler gibt, zieht jeder Spieler 4 Asymmetriekarten, wählt 2 und ordnet sie seinen Krabben zu (eine Spezialfähigkeit pro Krabbe). Die Spezialfähigkeiten werden nicht von den Krabben geteilt.

# SZENARIOS

Unsere Spielaufbau-  
Vorschläge, sortiert nach  
Schwierigkeitsgrad.

## Szenario 1: „Die erste Flucht!“

Spielfeld-Platten: 0A, 1A, 2A, 3A, 9A



Plättchen: Aa, Ba, Ca



## Szenario 2: „Sandspiel“

Spielfeld-Platten: 0B, 3A, 1A, 4A, 9A



Plättchen: Ab, Bb, Cb



## Szenario 3: „Surfen ist angesagt!“

Spielfeld-Platten: 0A, 3A, 1B, 2A, 9A



Plättchen: Aa, Db, Ca



## Szenario 4: „Ich kenne eine Abkürzung!“

Spielfeld-Platten: 0B, 1B, 4A, 3B, 9B



Plättchen: Ab, Da, Ba



## Szenario 5: „Wilder Strand“

Spielfeld-Platten: 0A, 2B, 4B, 1A, 9B



Plättchen: Ab, Bb, Db



## Szenario 6: „Bereit für das Piratenleben“

Spielfeld-Platten: 0B, 4B, 3B, 2B, 9B



Plättchen: Aa, Da, Cb



# SPIELBRETTFELDER

## Standardfeld

Keine Bewegungseinschränkungen, keine zusätzlichen Effekte.

## Unzugängliches Feld

Krabben können die Unzugänglichen Felder nicht betreten. Diese Felder können übersprungen werden, wenn die entsprechende Krabbe – unter Berücksichtigung der Einschränkungen der genutzten Sprungaktion – auf der anderen Seite landen kann. Unzugängliche Felder sind zusammengefasst und von einem kastanienbraunen Rand umgeben.

## Hindernisfeld

Wenn du dieses Feld betreten willst, dann musst du eine deiner Handkarten ablegen (**Pflichteffekt**).

Wenn du **keine** Karte hast, die du ablegen kannst, dann **kannst** du dieses Feld **nicht** betreten, egal welche Aktion du nutzt.

Die Krabben anderer Spieler können deine Krabbe auf ein solches Feld schubsen. Wenn deine Krabbe auf ein solches Feld geschubst wird und du irgendwelche Karten auf der Hand hast, dann wählt der Spieler, der deine Krabbe geschubst hat, eine deiner Handkarten zufällig aus und legt sie ab. Wenn du keine Karten auf der Hand hast, dann musst du auch keine ablegen – es ergeben sich daraus keine weiteren Konsequenzen.

Jedes Hindernisfeld ist mit einem Ablegen-Symbol markiert und zeigt eines von den vielen Dingen, die man an einem Strand finden kann.

## Umwerfen-Feld

Wenn du dieses Feld betrittst, dann wirst du umgeworfen (**Pflichteffekt**).

Wenn deine Krabbe sich auf dieses Feld bewegt oder dorthin geschubst wird, wird sie sofort umgeworfen.

Das Umwerfen-Feld ist immer mit einem Umwerfen-Symbol markiert und zeigt eines von den vielen Dingen, die man an einem Strand finden kann.

## Muschelfeld

Wenn du dieses Feld betrittst, dann sammelst du eine Muschel ein (**Pflichteffekt**).

Wenn deine Krabbe sich auf dieses Feld bewegt oder dorthin geschubst wird, dann nimmst du eine Muschel aus dem allgemeinen Vorrat. Muschelfelder können auch andere Symbole zeigen.

## Kartentauschfeld

Wenn du **deinen Zug** auf diesem Feld **beendest**, kannst du die Kartentausch-Aktion ausführen (siehe „Kartentausch“ auf S. 10).

## Abkürzungsfeld

Wenn zu **irgendeinem Zeitpunkt während deines Zuges** deine Krabbe das Abkürzungsfeld besetzt, kannst du die erforderliche Anzahl entsprechender Karten von deiner Hand ablegen, um deine Krabbe auf das von dem Pfeil angegebene Feld zu bewegen. Um diese Aktion ausführen zu können, musst du die erforderlichen Karten auf deiner Hand haben (die Kartensymbole müssen zu den Symbolen auf dem Abkürzungsfeld passen).

## Schilffeld

Schilf blockiert **nur den unteren Rand** des Feldes (auf der landzugewandten Seite). Das Schilf hat den folgende **Pflichteffekt**: Wenn du dich in Richtung Meer bewegst, dann ist eine Bewegung über das Schilf hinweg nicht möglich – deine Krabbe kann sich nicht geradeaus durch das Schilf bewegen. Wenn du dich rückwärts bewegst (landwärts), wirkt das Schilf nicht als Barriere und die Krabben können sich darüber bewegen oder geschubst werden. Dieses Feld kann auch andere Symbole zeigen.

## Überraschungsfeld

Der Effekt dieses Feldes wird nur ausgelöst, wenn ihr mit der **Adventure Pack**-Erweiterung spielt. Wenn ihr diese verwendet, kann dieses Feld ein Überraschungsplättchen enthalten (**Pflichteffekt**). Wenn du dich auf ein Überraschungsplättchen bewegst oder darauf geschubst wirst, dann sammelst du das Überraschungsplättchen auf. Detaillierte Regeln hierzu findest du auf S. 15.

## Meeresströmungsfeld



Wenn du **deinen Zug** auf diesem Feld **beendest**, bewegst du deine Krabbe auf das von dem Pfeil angezeigte benachbarte Feld (**Pflichteffekt**).

Wenn die Strömung dich auf ein Meeresfeld trägt: Gratulation! Deine Krabbe hat endlich das Meer erreicht und das Spielende wird ausgelöst (siehe „Das Spiel beenden“ auf S. 10).

Wenn die Meeresströmung dich auf ein anderes Meeresströmungsfeld trägt, dann bewegst du dich nicht noch einmal – dieser Effekt wird nur einmal pro Krabbe und Zug ausgelöst.

Wenn eine Strömung dich in ein Feld tragen will, das von einer anderen Krabbe besetzt ist, dann passiert nichts – keine Krabbe bewegt sich, es gibt kein Schubsen und auch kein Umwerfen.

## Das Meer



Das Meer ist ein einzelnes großes Feld auf der Zielplatte und hinter den Meeresströmungsfeldern gelegen. Jede Krabbe, die dieses Feld betritt, löst das Spielende aus und kann nicht mehr zum Ziel von Aktionen werden (d.h., es ist unmöglich sie zurückzubewegen, Positionen mit ihr zu tauschen, etc., siehe „Das Spiel beenden“, S. 10).

Du kannst das Meer mittels Standardbewegungen betreten oder mittels anderer Aktionen oder infolge eines Meeresströmungsfeldes. Wenn du von einem Meeresströmungsfeld in das Meer geschubst wirst, dann betrittst du das Meer auch dann, wenn sich dort bereits andere Krabben befinden (normalerweise würde die Strömung dich nicht auf ein besetztes Feld tragen).

# SPEZIALAKTIONEN AUF KARTEN



## Möwe!

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



## Der Ruf des Meeres!

Bewege **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.

Wenn es keine unbesetzten Felder vor einer betroffenen Krabbe – zum Zeitpunkt deiner Bewegungsanweisung - gibt, dann muss diese nicht bewegt werden.



## Schwung!

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



## 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. Wenn ein solcher Spieler keine Karten auf der Hand hat, hat dies keinen Effekt.



## 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.



## Seitsprung!

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

Du kannst über Unzugängliche Felder springen. Du musst die Bedingungen des Zielfeldes erfüllen (wenn es welche gibt).



## Durchboxen!

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

Du kannst die Effekte der folgenden Felder ignorieren:

- Hindernisfeld,
- Umwerfen-Feld,
- Schilffeld,
- Meeresströmungsfeld.



## Kreuz und Quer!

Führe die Diagonal-Grundaktion aus.



## Schneller!

Lege eine Karte von deiner Hand ab, um eine Vorwärts-Grundaktion auszuführen.



## Slalom!

Lege eine Karte von deiner Hand ab, um zwei Diagonal-Grundaktion auszuführen.

Diese beiden Aktionen können nicht von irgendeiner anderen Aktion unterbrochen werden, außer es ist eine Spielbrettfeld-Aktion.

Eine dieser Aktionen kann für das Aufstehen genutzt werden.



## Schlittem!

Lege eine Karte von deiner Hand ab, um zwei Grundaktionen auszuführen: Diagonale Bewegung und Vorwärts-Bewegung. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge ausführen, aber sie können nicht von irgendeiner anderen Aktion unterbrochen werden, außer es ist eine Spielbrettfeld-Aktion.

Eine dieser Aktionen kann für das Aufstehen genutzt werden.



# ZUSATZAKTION-PLÄTTCHEN



Plättchen Aa  
**Diagonal!**  
Führe die Diagonal-Grundaktion aus.



Plättchen Ab  
**Seitsprung!**  
Spring mit deiner Krabbe auf ein beliebiges unbesetztes Feld, das gleichweit vom Meer entfernt ist.  
Du kannst über Unzugängliche Felder springen. Du musst die Bedingungen des Zielfeldes erfüllen (wenn es welche gibt).



Plättchen Ba  
**Mach Platz!**  
Tausche die Position mit einer benachbarten Krabbe. Du musst die Bedingungen des Zielfeldes erfüllen (wenn es welche gibt).



Plättchen Bb  
**Schneller!**  
Führe die Vorwärts-Grundaktion aus.



Plättchen Ca  
**Doppelsprung!**  
Spring mit deiner Krabbe zwei Felder weit in gerader Linie in Richtung des Meeres. Ignoriere die Spezialregeln aller Felder, über die du springst.  
Du kannst über Unzugängliche Felder springen.  
Du musst die Bedingungen des Zielfeldes erfüllen (wenn es welche gibt).



Plättchen Cb  
**Doping!**  
Füge deinem Pfad eine zusätzliche Karte aus deiner Hand hinzu.  
Du kannst alle Aktionen nutzen, die du durch die neue Karte erhalten hast.



Plättchen Da  
**Ich bin noch nicht fertig!**  
Nimm alle Karten deines Ablagestapels auf deine Hand.



Plättchen Db  
**Hey... wollen wir tauschen?**  
Führe eine Kartentausch-Aktion aus.



**Nimm eine Karte vom Markt auf deine Hand**  
Fülle, falls notwendig, den Markt auf, entsprechend den normalen Regeln.



**Scherenregeneration**  
Wenn du deine Spezialfähigkeit mindestens einmal genutzt hast, erhältst du eine Nutzung zurück (handhabe das Scherenplättchen entsprechend).



**Nimm eine Karte aus deinem Pfad auf deine Hand**  
Wenn dadurch eine Lücke entsteht, rückst du die Pfadkarten so auf, dass die Lücke geschlossen wird.

## Einige Aktionen der Erweiterung



**Ersetze ein Standardfeld durch ein Hindernisfeld**  
Die Eigenschaften des Feldes bleiben bis zum Ende des Spiels geändert.



**Spicken**  
Sieh dir die verdeckte Seite einer ausgewählten Spielkomponente an. Du kannst sie nicht anderen Spielern zeigen. Aber du kannst darüber sagen, was du willst.

# SPIELDESIGNER



**Bartosz Szopka**  
Auf vielfältige Weise Brettspielgeek seit seiner Kindheit: Vielseitiger und neugieriger Spieler, Schöpfer von Hausregeln und Varianten, gnadenloser Spieltester, Rätsellöser und -entwickler, akribischer Miniaturenbemaler, aufstrebender Spieldesigner und -entwickler, Nachttisch-Regelbuchleser und Lektor. Er nutzt die Arbeit an **Oh Crab!** als Gelegenheit, um sein Brettspielhobby auf die nächste Ebene zu heiven.



**Bartłomiej Jacek Zielonka**  
Fan von schwergewichtigen Eurogames, Punkten und Mathe. Teilnehmer bei vielen Board Game Laboratories, wo er erfolgreich mehrere Spiele entworfen hat – einige von ihnen wurden bereits veröffentlicht. Gründer und Leiter von Koszalins Board Game Club und des youtube-Kanals Planszówki online, wo er Gameplays zeigt und komplexere Spiele bespricht.



## Danksagung

Die Autoren möchten ihre tiefempfundene Dankbarkeit folgenden Personen aussprechen: Krzysztof „Szafa“ Szafrański und Maciej „Jesion“ Josionowski für das Organisieren von Laboratorium Gier, wo der erste Prototyp getestet wurde; Pawł Suski, der der Co-Autor der ursprünglichen Version war; und Agnieszka, die die Mentorin des gesamten Teams war.

Wir möchten außerdem den Testern ganz besonders danken, denn sie haben das Spiel zu dem gemacht, was es heute ist. Besonders erwähnen möchten wir: Die Pamper- und GraDoBicia-Testgruppen, aber auch die Organisatoren und Teilnehmer des Designer Camps.

Spieldesigner  
**Bartosz Szopka, Bartłomiej Zielonka**

Adventure Pack-Designer  
**Bartosz Szopka, Bartłomiej Zielonka, Adam Foland**

Illustrationen  
**Radosław Jaszczuk**

Projektleitung  
**Adam Foland**

Produktionsleitung  
**Adam Foland**

DTP  
**Mateusz Czekafa, Anna Sikora**

Übersetzer  
**Jarosław Kuczyński, André Winter**

Wenn ihr irgendwelche Fragen bezüglich der Regeln habt oder Spielmaterial fehlt, dann kontaktiert uns bitte unter:  
[contact@smartflamingo.pl](mailto:contact@smartflamingo.pl)  
[www.smartflamingo.pl](http://www.smartflamingo.pl)



**Adam Foland**  
Entwickler, Co-Designer der Erweiterung



## MEDIENPATRONAT



PLANSZOWE NEWSY



PLANSZÓWKI ONLINE

# RUNDENABLAUF (STANDARDSPIEL)



## 1. PLANUNGSPHASE (S. 5)



Alle Spieler wählen gleichzeitig eine einzelne Karte von ihrer Hand und platzieren sie verdeckt vor sich.

Wenn ein Spieler keine Karten auf der Hand hat, sagt er laut: „Keine Karten. Ausruhen!“.



## 2. AKTIONSPHASE (S. 5-7)



Beginnend mit dem Spieler, der den Koch-Aufsteller hat und dann im Uhrzeigersinn, führen alle Spieler ihre Aktionen während ihrer Züge aus:

IHREM PFAD EINE KARTE HINZUFÜGEN

ODER

AUSRUHEN



NÄCHSTER SCHRITT

AKTIONEN AUSFÜHREN

Nun können sie in beliebiger Reihenfolge alle ihnen während dieses Zuges zur Verfügung stehenden Aktionen nutzen.

Hauptaktion auf der neuen Karte (nicht verfügbar bei Ausruhen),

Spezialaktion auf der neuen Karte (nicht verfügbar bei Ausruhen),



Seitenaktionen auf der neuen Karte (nicht verfügbar bei Ausruhen),



Aktion des Koch-Aufstellers,



Aktion der Zusatzaktion-Plättchen,



Aktionen von Spielbrettfeldern.

## 3. RUNDEN-ENDPHASE (S. 9)



Wenn keine Krabbe das Meer erreicht hat, wird der Koch-Aufsteller an den Spieler gegeben, der am weitesten vom Meer entfernt ist.

Wenn eine Krabbe das Meer erreicht hat, endet das Spiel.

