

Bartosz Szopka

Bartłomiej Zielonka

Oh Crabi!

INSTRUCCIÓN



Radosław Jaszczuk



Elementos del juego

En el juego Oh Crab! os metéis en el papel de los cangrejos que huyeron de debajo del cuchillo de la cocinera y escapan de la freidora a la playa llena de obstáculos para esconderos en seguras ondas marinas. En el camino os encontraréis, entre otros, con objetos dejados por los bañistas, las gaviotas voraces y también con otros cangrejos que torpemente se abren camino al agua. La cocinera persiguiéndoos os da buena motivación para que os deis prisa.



Tablero modular:



1 loseta de inicio de doble cara (marcada con la cifra 0, lados A y B).



4 losetas de playa de doble cara (marcadas con las cifras de 1 a 4, lados A y B).



1 loseta de meta de doble cara (marcada con la cifra 9, lados A y B).



20 cartas de acciones de inicio: 5 conjuntos de 4 cartas con imágenes de cangrejos particulares.



5 placas de ayuda.



2 marcadores de cartón de la cocinera (el marcador del primer jugador, segunda pieza de repuesto).



5 tableros de jugadores con imágenes de cangrejos particulares.



4 losetas de doble cara de acciones adicionales.



36 cartas de acción.



4 fichas de activar cangrejos (para juego de 2 personas).



32 conchas.



5 peones de cangrejos.



Atención: las dichas reglas se tratan del juego para 3-5 personas. Las reglas para el juego de 2 personas están descritas en la sección "Modo de 2 personas" en las páginas 12-13.



Si tienes extensión del juego Adventure Pack, las reglas allí introducidas las encontrarás en las páginas 14-18.



Preparación del juego

El siguiente dibujo presenta la preparación del juego para 3 jugadores.



Si adjuntáis al juego uno de los módulos incluidos en la extensión **Adventure Pack**, continuad las preparaciones conforme a la instrucción para el módulo particular.

VARIANTES DEL JUEGO RÁPIDO AL AGUA

Si no tenéis tiempo para la carrera completa, podéis jugar a la versión abreviada usando solo dos losetas de playa entre inicio y meta..



- 1** **Abrid el tablero** en el centro de la mesa: la loseta inicial (la de freiduría), 3 losetas de playa y la loseta de meta (la del mar). Todas las losetas las podéis colocar eligiendo cualquier lado (A o B). Las losetas de playa las podéis colocar en cualquier orden.

La forma alternativa es usar la colocación de elementos descrita en uno de los guiones de la página 19.

Si es vuestro primer juego, os proponemos usar el guion „¡Primer escape!“.

La loseta que no sea usada en el juego, dejadla en la caja.

- 2** Al lado del tablero **colocad 3 losetas de acciones adicionales**. Las losetas, las podéis colocar eligiendo cualquier lado (a o b).

Podéis elegir un conjunto o usar la colocación indicada en uno de los guiones descritos en la página 19.

Si es vuestro primer juego, también os proponemos elegir las losetas según el guion „¡Primer escape!“.

La loseta de acciones adicionales que no sea usada en el juego, dejadla en la caja.

- 3** Cada jugador escoge un cangrejo, coloca **el tablero de jugador** y **el peón** de color correspondiente en frente de su cara y toma a la Mano **4 cartas de acciones iniciales** correspondientes. Las cartas de inicio, el tablero de jugador y los peones de colores de los cangrejos que no sean usados en el juego, dejadlos en la caja — no vais a necesitarlos en este juego.
- 4** Preparad **el Mercado de cartas**. El mercado tiene 4 espacios: uno para la baraja secreta de cartas de acción y tres espacios para las cartas destapadas. Barajead otras cartas de acción y llenad los espacios de cartas destapadas. Si mientras las llenas se sortean las cartas con la misma acción especial (son las acciones marcadas debajo de la carta), ponedlas una encima de la otra para que como resultado todos los espacios de cartas destapadas estén ocupados por las cartas de tres tipos diferentes de acciones especiales. Las otras cartas de la baraja, colocadlas al lado, con el lado tapado arriba.
- 5** Elegid al azar al primer jugador. Este debe colocar su peón en la casilla inicial marcada con el número 1.
- 6** Los otros jugadores sentados en el sentido de las agujas del reloj colocan sus peones en las siguientes casillas: 2, 3, (y después 4, 5 — si juegan en grupo de más personas).
- 7** El jugador cuyo cangrejo esté colocado en la casilla número 1, recibe el marcador de la cocinera y va a empezar la primera ronda.
- 8** Los jugadores en las casillas marcadas con la concha reciben una concha cada uno.
- 9** Las otras **conchas**, colocadlas cerca del tablero en una o dos pilas para que todos los jugadores tengan acceso a ellas — así se formará el grupo de conchas disponibles.



El objetivo y carácter del juego

En *Oh Crab!* el jugador tiene un objetivo: llegar con su cangrejo hasta el mar. Quien lo haga más rápido, será el ganador.

Empezando desde la casilla inicial, vais a moveros hacia el mar en cada ronda. Vais a recibir una acción de moverse de diferentes fuentes: de las cartas, del tablero, de las losetas de acciones adicionales, de agregar otras cartas apropiadas etc. creando

muchas veces combinaciones poderosas. La baraja de las cartas iniciales poseída por cada jugador al principio del juego, vais a desarrollarla durante el juego (logrando cartas nuevas) y mejorarla (cambiando de cartas). Vais a empujar y tumbar a los

cangrejos de otros jugadores, enfrentar obstáculos, moveros en terreno difícil y coleccionar conchas que usaréis para pagar las acciones adicionales.

Los términos básicos más importantes



LA PILA DE DESCARTE

Encima de vuestros tableros de jugador vais a colocar las cartas descartadas. Ese lugar, lo vamos a nombrar la Pila de Descarte. Cuando durante el juego veáis el término „descarta una carta”, colocadla precisamente en ese lugar — encima de vuestros tableros de jugador. Las cartas las ponemos horizontal (paralelo al tablero del jugador) con el anverso (lado frontal) hacia arriba.

Se descartan las cartas en resultado de entrar a las casillas con Obstáculos y usando Atajo, pero también a causa de acciones o costo de algunas acciones especiales.

MOVIMIENTOS EN EL TABLERO

En un borde del tablero (en la tierra) está la freiduría de la cual escaparon los cangrejos, y en el otro borde, el mar en que desean esconderse.

Salvo que en alguna acción especial no esté claramente permitida o mandada

otra posibilidad, **todos** los movimientos de los cangrejos tienen que dirigirse hacia el mar, es decir, acercarse a la meta.

No se puede mover un cangrejo fuera del tablero o a las casillas inaccesibles. Entrando en la casilla hay



HUELLA

Debajo del tablero de jugador está el espacio en el que, en siguientes rondas, vais a agregar vuestras cartas, lo que va a permitir os ejecutar las acciones que se encuentran en ellas. La primera carta la ponéis vertical debajo del tablero de jugador y las siguientes, en otras rondas, vais a agregarlas al lado izquierdo o derecho. Así formada la fila de cartas debajo del tablero del jugador, la vamos a llamar la Huella.

que comprobar el efecto que provoca y las acciones que ofrece. Algunas casillas funcionan inmediatamente, independiente de la decisión de jugador, otras se pueden usar en cualquier momento del turno de jugador, y otras, solo al fin del turno



LA MANO DE JUGADOR (MANO)

Las cartas guardadas en la mano por el jugador, las llamamos la Mano de jugador. Esas cartas están disponibles para el jugador para poner en la mesa o descartar.

de jugador (mira: „tipos de casillas en el tablero”, p. 20).

En una casilla puede encontrarse solo un cangrejo. Entrando en la casilla en la que ya haya otro cangrejo, lo empujáis y tumbáis (detalles — mira p. 11).



Reglas del juego

Curso del juego

El juego se desarrolla a lo largo de varias rondas y puede terminar al final de cualquiera de ellas. Cada ronda está dividida en 3 fases:

1. FASE DE PLANEAR.

2. FASE DE ACCIÓN.

3. FASE FINAL DE LA RONDA.

Dependiendo de la regla de la fase particular, a veces van a actuar simultáneamente y a veces, en turnos.

1. FASE DE PLANEAR

En esa fase todos actúan simultáneamente. Cada jugador elige y **expone una carta secreta** de la Mano. La coloca en frente de su cara, debajo de su tablero de jugador y debajo de la Huella.

Si no tiene ninguna carta en la Mano, **declara el Descanso** diciendo en voz alta: „No tengo cartas, voy a descansar”.



Carta expuesta en la Fase de planear



2. FASE DE ACCIÓN

En esa fase jugáis vuestros turnos en el orden del sentido de las agujas del reloj, empezando el jugador con el marcador de la cocinera.

¡Atención! Aún si algún jugador en esa fase lleva a su cangrejo al mar, otros jugadores juegan sus turnos normal. En esa fase se mueven en turnos, pero desde el punto de vista de comprobar las condiciones de ganar, reconocemos que todos los movimientos fueron ejecutados „al mismo tiempo”.

Al iniciar el turno decides **si agregas** (antes expuesta) **carta a la Huella o descansas**.

¡Atención! Si en la fase anterior declaraste el Descanso, ya no tienes otra opción – tienes que descansar.

Después empiezas a **ejecutar una acción**. Cuando termines tu turno, otro jugador empieza el suyo. Cuando todos los jugadores ejecuten sus acciones (cuando el jugador que esté a la derecha del jugador con el marcador de la cocinera ejecute su turno), pasad a la fase de finalizar la ronda.

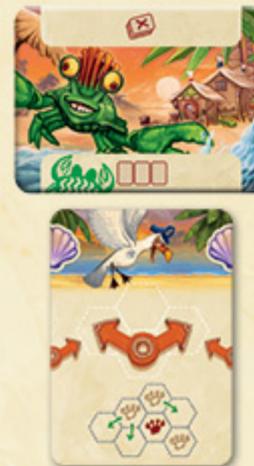
AGREGAR CARTA A LA HUELLA

O

DESCANSO (P. 6)

Descubre la carta anteriormente expuesta y agrégala a la Huella.

- a** Si es tu primer turno en el juego, simplemente pon la carta debajo del tablero de jugador. Tu Huella en ese momento es la primera carta.



- b** Si ya tienes cartas en la Huella, agrega la carta nueva a su lado izquierdo o derecho.



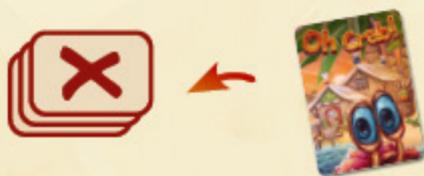
La carta recién agregada no tiene que „combinar” con otras cartas de la Huella, es decir, las partes de los iconos laterales no tienen que formar una entidad. Pero, ¡intenta combinarlas! Eso te va a permitir a ejecutar más acciones.

No hay límites de número de cartas en tu Huella – hasta que puedas exponer cartas en la fase de planear, puedes agregarlas a la Huella en la fase de acción. En tu próximo turno puedes aprovechar, en cualquier orden, las acciones conseguidas gracias a la carta nueva.

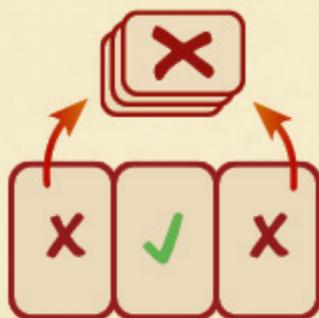
DESCANSO

Durante el Descanso da los siguientes pasos:

- 1 Si en frente tienes una carta tapada puesta en la mesa en la fase de planear — échala a la Pila de Descarte.



- 2 Elige una carta de tu **Huella para mantener** — todas las otras cartas échalas a la Pila de Descarte.



- 3 Toma a Mano una **carta del Mercado**: una de las cartas destapadas (de la parte superior de la baraja en el caso de la fila de las mismas cartas) o tapadas (de la parte superior de la baraja). Si has tomado una de las cartas destapadas y ha sido la última o la única carta de la fila, suple el Mercado (mira p. 10).



- 4 Toma a Mano todas las cartas de la Fila de las cartas descartadas.



- 5 Si tu **cangrejo** está tumbado — **se levanta** (levanta el peón tumbado).



DESPUÉS

EJECUTAR LA ACCIÓN

Después de agregar la carta a la Huella o después del Descanso empieza a ejecutar la acción. **En cualquier orden** puedes usar todas las acciones disponibles en tu turno. Recuerda finalizar la ejecución de una acción antes de empezar la otra. Las acciones no son obligatorias, puedes omitir la ejecución de cualquiera de ellas. **Los efectos de las casillas del tablero son obligatorios** — siempre tienes que ejecutarlos (mira: „tipos de casillas en el tablero”, p. 20).

Recuerda: si has descansado, no tienes acceso a las acciones proporcionadas por las cartas de acción porque no has agregado ninguna carta a tu Huella. Sin embargo, puedes aprovechar todos otros tipos de acciones disponibles en el juego (p.ej. acción de cocinera, acción del tablero etc.).

ACCIONES BÁSICAS



Agregar una concha
Toma una concha del grupo disponible.



Movimiento hacia adelante
Con tu cangrejo muévete una casilla hacia adelante en la dirección del mar.



Movimiento diagonal
Con tu cangrejo muévete diagonalmente una casilla (a la izquierda o a la derecha) hacia el mar.



Movimiento hacia el mar
Con tu cangrejo muévete una casilla hacia adelante o diagonalmente (a la izquierda o a la derecha) hacia el mar.

Puedes ejecutar los siguientes tipos de acciones:

A Acción principal de carta

En la parte central de la carta de acción hay un icono de acción principal. Siempre está disponible sin costos adicionales. La acción principal es siempre una de las acciones básicas. Hay cuatro tipos de acciones básicas (mira el cuadro en la página al lado).

C Acción especial de carta

Las cartas obtenidas en el Mercado te dan acceso a las acciones especiales. Su descripción detallada está en la p. 21, y la abreviada — de elegir acciones especiales — está en la placa de ayuda.

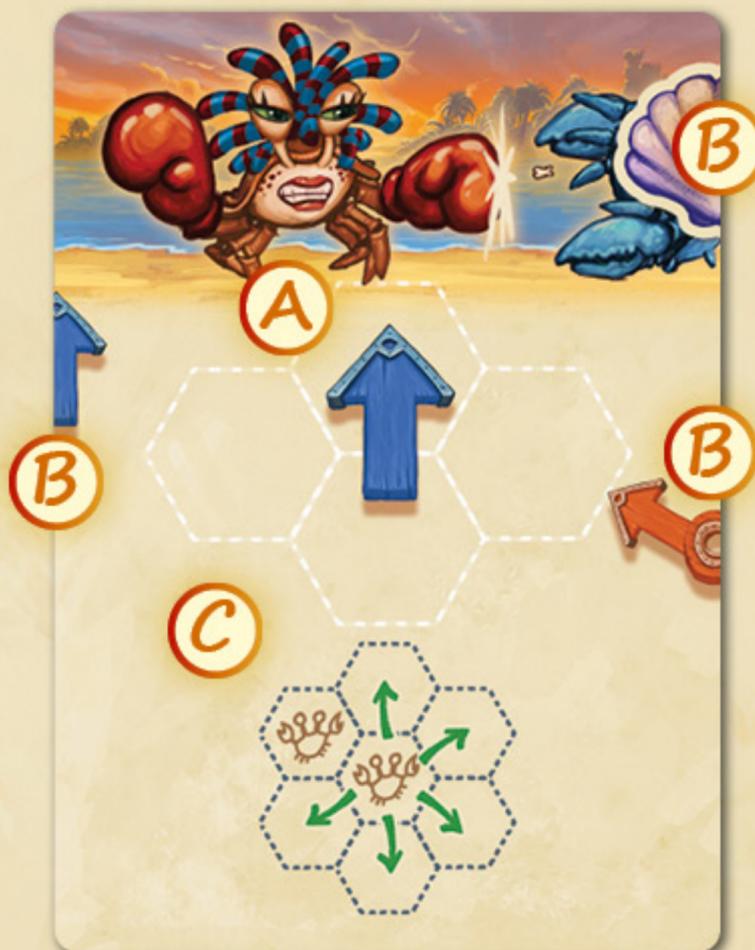
Recuerda: algunas acciones especiales exigen el pago de su costo.

¡Atención! Si una acción te permite hacer un movimiento con los cangrejos de otros jugadores, todas las decisiones al respecto las toma el jugador activo (es decir, el cual actualmente esté jugando su turno).



D Acción del marcador de cocinera

Si tienes el marcador de cocinera, tienes un Movimiento diagonal (mira icono en el marcador de cocinera).



E Acción de la loseta de acción adicional

Una vez durante tu turno puedes gastar conchas para ejecutar una de las acciones adicionales. Deja las conchas, en la cantidad mostrada en la loseta elegida, en el grupo de conchas disponibles para todos los jugadores, y ejecuta la acción pagada. La descripción detallada de las acciones especiales disponibles está en la p. 22, y la abreviada — la de elegir acciones especiales — está en la placa de ayuda.



B Acción lateral de carta

En los lados de las cartas se encuentran mitades de iconos de acciones básicas. Si la carta agregada a la Huella en este turno forma la imagen entera del icono, el jugador obtiene la acción indicada en el icono formado. Siempre es una de las cuatro acciones básicas disponibles en el juego.

Si el jugador simultáneamente forma dos iconos enteros, obtiene las dos acciones.



F Acciones del tablero

Si te encuentras en una casilla que te permita ejecutar una acción del tablero y cumples las exigencias de la acción, puedes ejecutarla. Los detalles están en la sección „Tipos de casillas en el tablero” en la p. 20.



Situación en el tablero:



- 1 Lucas (jugando con el cangrejo rojo) tiene el marcador de cocinera pues es el primero en jugar su turno. Destapa la carta que ha puesto tapada en la mesa en la fase de planear y la agrega a la Huella en el lado derecho.
- 2 De la acción principal de la carta (2a) toma una concha del grupo disponible (2b).
- 3 Después, para ejecutar la acción especial (3a), descarta la carta de Mano (3b) y se mueve adelante a la casilla con la concha (3c), lo que le permite tomar una concha más (3d).
- 4 En el paso siguiente, con la acción del marcador de cocinera (4a), se mueve diagonalmente a la derecha (4b): a la casilla en que está el cangrejo naranja de Adán. Lucas lo empuja diagonalmente a la izquierda y lo tumba (4c). Como el cangrejo de Adán ha sido empujado a la casilla con obstáculo, Lucas sortea de la Mano de Adán una carta para descartar.
- 5 En el movimiento siguiente de la acción lateral (5a) Lucas entra con su cangrejo en la casilla con Atajo (5b).



- 6 Para aprovechar el Atajo, descarta dos cartas con la acción principal de Movimiento hacia el mar (6a) y se mueve conforme a la dirección de la flecha en el tablero (6b).
- 7 Tiene 2 conchas pues las gasta para ejecutar una acción adicional ¡Quítate de mi camino! (7a) y cambia de lugar con el cangrejo azul de Natalia (7b). Lamentablemente al final se tumba después de haber entrado en la casilla con Obstáculo tumbador. Así Lucas termina su turno.

Fin del juego

El juego termina cuando uno de los cangrejos llega al mar.

Recordad: En tal situación la ronda corriente es la última del juego pero otros jugadores juegan sus turnos de forma normal porque ¡todavía tienen oportunidad de ganar!

El jugador cuyo cangrejo fue el único que llegó al mar en alguna ronda particular, gana el juego.

Si más de un cangrejo llegó al mar en la misma ronda, gana el jugador que tenga **más cartas en Mano**.

Si eso no resuelve el empate, gana el de los que empatan, quien tenga **más conchas**.

Si no se puede de ninguna manera resolver el empate, los jugadores comparten la victoria.

Otros términos importantes

MERCADO DE CARTAS



Mercado de cartas (Mercado) son las cartas de acción disponibles para desarrollar y mejorar las barajas de los jugadores.

El Mercado se compone de tres espacios para las cartas destapadas de acción (o pilas de cartas) y una pila tapada de otras cartas de acción. Mientras se destapan las cartas, creando o supliendo el Mercado, las cartas con la misma acción especial siempre deben estar colocadas una encima de otra, creando una pila, para que en el Mercado siempre haya disponibles cartas destapadas con tres diferentes tipos de acciones especiales.

Cuando tomas una carta del Mercado, siempre puedes decidir si prefieres una carta destapada o una „a oscuras” de la pila tapada, pero siempre puedes tomar solo una — la superior de la pila.

Si después de quitar una carta del Mercado uno de los espacios de las

cartas destapadas se vacía, hay que llenarlo inmediatamente según las reglas anteriores.

Si los cangrejos de verdad quieren volver al mar, el Mercado de cartas nunca se va a agotar antes del fin del juego. Si de todas formas esto pasa porque holgazaneasteis demasiado en la playa, simplemente durante el Descanso ya no toméis más cartas y la acción del Cambio de carta dejará de funcionar.

CASILLA LIBRE

Algunas acciones usan el término „casilla libre”. Es una casilla de cualquier tipo (sin casilla inaccesible) en la que **no haya ningún cangrejo**. En esa casilla pueden encontrarse otros elementos del juego. Para entrar en la casilla libre hay que cumplir sus condiciones normales si hay algunas (mira „Tipos de casillas en el tablero”, p. 20).

CAMBIO DE CARTA



En algunos lugares del juego puedes enfrentarte con la acción de Cambio de carta.

La acción de Cambio de carta permite mejorar tu baraja (p.ej. puedes cambiar de carta inicial que no contenga ninguna acción especial a otra del Mercado que tenga ese tipo de acción).

El jugador puede cambiar **exclusivamente las cartas de Mano** a las cartas del Mercado (si no tienes carta en la Mano, no puedes hacer un cambio).

Si la carta cambiada proviene de la baraja inicial, hay que dejarla en la caja (ya no va a ser usada) y en su lugar hay que agregar a Mano una carta del Mercado.

Si la carta cambiada no proviene de la baraja inicial, hay que colocarla debajo de la pila de cartas de acción y en su lugar hay que agregar a Mano una carta del Mercado.

Después de cambiar de carta hay que suplir el Mercado según las reglas usuales (si es necesario).

EMPUJAR

En una casilla del tablero solo puede haber un cangrejo. Entrando en la casilla en la que está otro cangrejo, lo empujas de su casilla. Realizas un movimiento con él hacia el mar, es decir, lo mueves a una de las tres casillas posibles, como en el caso de usar la acción Movimiento hacia el mar (🦀).

Si el cangrejo empujado va a la casilla en la que está otro cangrejo, empieza una reacción en cadena y ese cangrejo también es empujado. Todas las decisiones en relación a la dirección de los movimientos realizados, las toma el jugador activo, es decir, el que esté jugando su turno.

Cada cangrejo que es empujado, se tumba (mira al lado, sección „Tumbarse y levantarse”).

TUMBARSE Y LEVANTARSE

El cangrejo se tumba cuando entra en Obstáculo tumbador o cuando ha sido empujado. Para marcar que es empujado hay que tumbar el peón del cangrejo correspondiente.

Cuando el cangrejo es empujado no puede moverse por sí mismo hasta que se levante. Puedes usar acciones pero ninguna de ellas puede mover a tu cangrejo (ignoras sus efectos). La acción especial de movimiento (jugada por ti) que reaccionaría a ti y a otros cangrejos, solo va a reaccionar a otros y no a ti. Es decir, cuando un cangrejo es tumbado no se puede mover por su propia iniciativa hasta que se levante.

Pero cuando un cangrejo es tumbado puede ser movido por las acciones



causadas por otro jugador (p.ej. por empujar, como resultado de acción especial o como efecto de usar loseta de acción adicional).

Para levantarse el cangrejo debe:

- Dedicar cualquier acción básica de moverse (👤, 🦀, 🦀). La acción puede provenir de cualquier fuente, p.ej. de carta de acción, del marcador de cocinera o de losetas de acciones adicionales;
- **debe**
- Realizar Descanso al principio de la fase de acción. El cangrejo se levanta durante el Descanso.

Cuando el cangrejo se levanta, levanta su peón tumbado.

Ejemplo 1



El cangrejo azul realiza un movimiento hacia adelante. Como entra en una casilla ocupada por el cangrejo naranja, lo empuja. Puede realizar con él un movimiento a una de las tres casillas: a la casilla con la concha (entonces el cangrejo

naranja inmediatamente obtendría una concha), a la casilla con obstáculo (entonces el azul sortearía para el naranja una carta de Mano para descartar) o a la casilla usual. El cangrejo empujado se tumba.

Ejemplo 2



El cangrejo rojo realiza un movimiento a la derecha. Como entra en la casilla ocupada por el cangrejo marrón, lo empuja. Hay solo una casilla a la que puede empujar al cangrejo marrón: la ocupada

por el cangrejo verde (empujar al cangrejo marrón a la casilla a la derecha o adelante no es posible porque son casillas inaccesibles). El cangrejo marrón entra en la casilla ocupada por el cangrejo verde, lo empuja

y lo tumba. Al cangrejo verde empujado puede moverlo a una de las dos casillas disponibles: la decisión de cuál casilla será la toma el rojo porque es su turno. El verde empujado también se tumba.



Preparación de juego

El juego para dos personas se desarrolla de la misma forma como el de más jugadores excepto los siguientes cambios:

- 1 Para jugar usad solo dos (en vez de tres) loquetas de playa entre inicio y meta.
- 2 Las loquetas de acciones adicionales preparadlas según las reglas estándares.
- 3 Cada jugador elige **dos** cangrejos y coloca en frente de su cara **ambos** tableros de jugador (uniéndolos en uno doble) y ambos peones de colores correspondientes. Pero a la Mano agrega solo **una** baraja inicial (es decir 4 cartas) de uno de los cangrejos elegidos (no hay que mezclar las barajas iniciales de dos cangrejos). El tablero de jugador y el peón del cangrejo de color no elegido y 3 innecesarias barajas iniciales, ponedlas en la caja porque no van a ser necesarias en este juego.
- 4 Según las reglas estándares preparad el Mercado de cartas.



Reglas del juego

Equipo de cangrejos

En el juego para dos jugadores montas un equipo de cangrejos. A pesar de jugar con dos cangrejos vas a usar una baraja. Los tableros de cangrejos, colocadlos unidos para formar un tablero de jugador. Debajo de él vas a formar una Huella común para dos cangrejos y encima del tablero de jugador vas a formar una Pila de Descarte común. Las conchas colectadas por los dos cangrejos también van a estar en un grupo común y pueden ser gastadas en la acción de cualquier cangrejo.



- 5 El primer peón del primer jugador es colocado según las reglas estándares.
- 6 El segundo jugador coloca sus dos cangrejos, uno después del otro, en las casillas escogidas (entre las casillas iniciales disponibles en el juego para dos personas con números 2, 3, y 4) y a continuación el primer jugador coloca su segundo cangrejo en el último espacio libre.
- 8 Los premios del tablero y las conchas, colocadlas según las reglas estándares.
- 9 Los premios del tablero y las conchas, colocadlas según las reglas estándares.
- 10 Cada uno de los jugadores toma un conjunto de fichas de activar a los cangrejos — una con la cifra 1 y otra con la 2.



DOS PERSONAS

Desarrollo de ronda

En el juego para dos personas una ronda contiene los siguientes cambios: antes de la fase de terminar la ronda hay dos fases de planear y dos fases de acciones (una para cada cangrejo de cada jugador).

El desarrollo detallado de la ronda es así:

1. PRIMERA FASE DE PLANEAR

Se desarrolla como una Fase de planear normal.

2. PRIMERA FASE DE ACCIÓN

Al principio de su turno el jugador elige qué cangrejo va a estar activo durante la fase al poner la ficha de activación con la cifra 1 en la imagen del cangrejo en el tablero de jugador. Todas las acciones del jugador en ese turno pueden tratarse solo del cangrejo elegido.



3. SEGUNDA FASE DE PLANEAR

Se desarrolla como una Fase de planear normal.

4. SEGUNDA FASE DE ACCIÓN

En la segunda Fase de acción el jugador ya no tiene otra opción y en su turno tiene que activar al segundo cangrejo suyo y al principio de su turno pone la ficha de activación con la cifra 2 en el tablero de jugador.



Atención: El jugador puede usar la cocinera solo una vez en la ronda (solo para un cangrejo). Para no olvidarlo, el marcador de cocinera, después de usarlo, hay que ponerlo en el tablero de jugador.

5. FASE DE TERMINAR LA RONDA

Contiene los siguientes cambios:

- el juego termina únicamente cuando los dos cangrejos de uno de los jugadores se encuentren en el mar,
- si el juego no termina:
 - quitáis las fichas de activación (y el marcador de cocinera) de vuestros tableros de jugador,
 - asignáis al primer jugador — si más lejos del mar pero a la misma distancia se encuentran los cangrejos de los dos jugadores, el marcador de primer jugador siempre se lo transmite (no importa que alguien tenga más cangrejos más lejos del mar).

Empujar y tumbarse

En la situación en la que el jugador mueve a su cangrejo **activo** a la casilla ocupada por su cangrejo no activo, no inicia empujar o tumbarlo — el peón del cangrejo que al principio se encontraba más adelante vuelve al lugar del cangrejo que ocupó su lugar (**los cangrejos cambian de lugar**).

Atención: Esta regla se trata también de movimientos que resultan del uso de **Atajo** y **Salto con impulso**.

Se puede empujar (o tumbar) a su propio cangrejo solo durante la reacción en cadena de empujar — cuando el cangrejo empujado del oponente empuja al cangrejo no activo del jugador.

Los cangrejos del jugador no activo durante la reacción en cadena de empujar se comportan como cangrejos independientes — se empujan y tumban según las reglas normales.

Ejemplo 1

Pepe juega con los cangrejos verde y azul. Acaba de activar al cangrejo verde y se mueve con él hacia adelante. En resultado de ese movimiento cambia el lugar de sus peones (el cangrejo azul vuelve a la casilla en la que estaba el verde y el verde no se tumba). En la siguiente acción Pepe se mueve diagonalmente y de la forma estándar empuja y tumba al peón del cangrejo rojo que pertenece a Mateo.



Ejemplo 2

Mateo juega con los cangrejos rojo y marrón. Acaba de activar al cangrejo rojo y se mueve con él diagonalmente. Como resultado de ese movimiento empuja al cangrejo verde a la casilla del azul, el azul a la casilla del marrón y al marrón suyo a la casilla con el Atajo. El marrón es empujado normalmente porque lo empujó el peón de otro jugador. Los tres cangrejos empujados (el verde, el azul y el marrón) se tumban.



Fin del juego

El juego termina únicamente cuando los dos cangrejos de uno de los jugadores se encuentren en el mar. Los empates se resuelven de la forma estándar.

EXTENSIÓN ADVENTURE PACK



Bartosz Szopka
Bartłomiej Zielonka
Adam Foland

Información

Para la conveniencia de nuestros jugadores, las reglas de la extensión Adventure Pack están en la instrucción del juego básico.

Si no tienes la extensión, puedes omitir las próximas páginas (pasa a la página 19). Sin embargo, os invitamos a leerlas – vas a saber cómo puedes desarrollar el juego y hacerlo más atractivo gracias a la extensión.

Elementos del juego

- 24 fichas, y entre ellas:
 - 14 fichas del Módulo 1: Sorpresas
 - 10 fichas del Módulo 4: Asimetría
- 39 cartas, y entre ellas:
 - 14 cartas del Módulo 2: Eventos
 - 11 cartas del Módulo 3: Retos (3 cartas de Premios y 8 de los Retos)
 - 14 cartas del Módulo 4: Asimetría

Atención: En la caja con la extensión Adventure Pack (dependiendo de la variante) puedes encontrar dos barajas idénticas de cartas en dos versiones lingüísticas diferentes. Para jugar usa solo una baraja.

Introducción

La extensión Adventure Pack contiene cuatro módulos independientes que se pueden agregar al juego básico en cualquier combinación. Si quieres introducirlos por separado, te recomendamos hacerlo en el mismo orden en el que los describimos. Sin embargo, sin dificultades se pueden introducir en cualquier orden o se puede jugar con todos los módulos a la vez.

Atención: Los módulos de extensión son fundamentalmente independientes uno de otro pero en un par de casos se unen para hacer este juego más atractivo. Algunas cartas que exigen otros módulos están marcadas con sus iconos. Si las cartas de algún módulo introducido al juego se refieren a un módulo que no estéis usando, poned esas cartas en la caja antes de empezar el juego o, si las encontráis durante el juego, reemplazadlas con otras.

Mientras atravesáis la playa encontraréis unos símbolos dibujados en la arena ☹️. ¿Hay un tesoro enterrado de piratas aquí!? No sois capaces de parar vuestra curiosidad y empezáis a cavar. ¿Qué sorpresa vais a encontrar? ¿Puede ayudaros a llegar al mar más rápido o vais a sacar de la arena algo que os lo impida?

Si os gusta el riesgo y tenéis confianza en vuestra buena suerte – este Módulo es para vosotros.

ELEMENTOS DEL MÓDULO

- 14 fichas de Sorpresas:

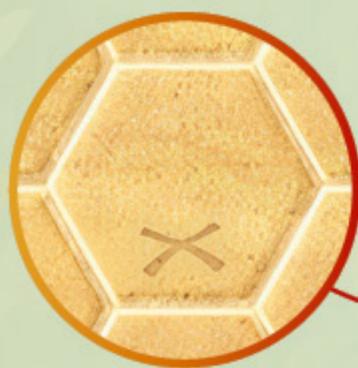
- 5 marcadas con el símbolo 🍌 – vamos a llamarlas Basuras,



- 9 sin el símbolo mencionado – vamos a llamarlas Tesoros.



MÓDULO 1: SORPRESAS



PREPARACIÓN DE JUEGO

- Separad las Basuras de los Tesoros.
- Poned las Basuras con reverso arriba (☒), mezcladlas, sortead 3 y sin mirar poned **una por una** al lado de cada loseta de playa. Las otras dos Basuras, dejadlas en la caja sin mirar.
- Poned los Tesoros con reverso arriba (☒), mezcladlos, sortead 6 y sin mirar poned **dos** al lado de cada loseta de playa. Los otros dos Tesoros, dejadlos en la caja sin mirar.

- Mezclad tres fichas preparadas de Sorpresas que están al lado de cada loseta (2 Tesoros y 1 Basura) y sin mirar ponedlas en las casillas correspondientes de las losetas marcadas con el símbolo de Sorpresa. Si esa casilla contiene también el símbolo de la concha, poned la ficha de manera que permita al símbolo estar visible.

De esa forma en cada loseta de playa colocad tres fichas de Sorpresas: 2 Tesoros y 1 Basura.

REGLAS DEL JUEGO

Cuando un cangrejo se encuentre en la casilla con una ficha de Sorpresa (no importa como llegó allí) inmediatamente hay que revertir y comprobar la ficha.

La ficha y sus consecuencias o decisiones que hay que tomar, siempre pertenecen al jugador cuyo cangrejo se encuentra en la casilla con Sorpresa. Si la ficha contiene el símbolo **!!!**, su efecto funciona inmediatamente y la ficha vuelve a la caja.

La ficha sin el símbolo mencionado puede ser usada por el jugador que lo logró en cualquier momento de **su turno**.

(Todas las Basuras funcionan inmediatamente. Los Tesoros aparecen de dos tipos).

El uso de la ficha de Tesoro es un nuevo tipo de acción. El jugador que tiene la ficha de Tesoro puede usarla en cualquier momento de su turno sin límites de fichas en un turno.

Las fichas usadas vuelven a la caja.

Si como resultado del efecto de Basura hay que descartar cartas o una concha y el jugador no los tiene, no sufre ningunas consecuencias adicionales.

VARIANTES DEL JUEGO

Si no os gustan las sorpresas „desagradables” podéis usar una de las siguientes variantes familiares para Módulo Sorpresa.

VARIANTE FAMILIAR: NO HAY MAL...

La preparación del juego no cambia pero todas las Basuras las tratáis como fichas vacías (sin efecto negativo) — la única „sorpresa desagradable” es la falta de premio.

VARIANTE FAMILIAR: SOLO LO BUENO

Durante la preparación del juego no usáis las Basuras y en el tablero colocáis al azar (secretos) todos los 9 Tesoros.

INDICACIONES



Recordad que en cada loseta de playa se encuentran precisamente dos Tesoros y una Basura. Si alguien encontró Basura, todas las otras Sorpresas en la loseta son Tesoros — ¡se pueden coleccionar sin riesgo!

JUEGO EN LA VERSIÓN PARA DOS PERSONAS



Los Tesoros encontrados por el jugador pueden ser usados en las necesidades de cualquier cangrejo, no solo de uno que logró la ficha de Sorpresa.



MÓDULO 2: EVENTOS



El mundo cambia, cada onda marina es diferente. ¿Qué te va a traer el nuevo día? ¿O mejor, la loseta nueva? :-)

Si os gustan los giros inesperados de acción o cambios temporales de las reglas del juego, este módulo es para vosotros.

ELEMENTOS DEL MÓDULO

- 14 cartas de Eventos



PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 12 Barajead la baraja de 14 cartas de Eventos y sin mirar sortead de ella 3 cartas. Colocadlas con el reverso arriba (para que sigan estando tapadas) al lado derecho del tablero, uno al lado del borde inferior de cada loseta de playa. Las cartas restantes de Eventos, dejadlas en la caja — no van a ser usadas en el juego.



INDICACIONES

Si el Evento temporal se trata de:

- La cocinera — la carta del Evento, como recordatorio debe estar en frente del jugador que tenga el marcador de cocinera, y debe ser entregada después al otro jugador con el marcador de cocinera;
- Losetas de acciones adicionales — la carta de Evento debe estar al lado de las losetas como recordatorio.

En otros casos, como recordatorio, la carta debe estar al lado de la loseta de playa en la que el Evento funciona.

REGLAS DEL JUEGO

Si el borde inferior de la loseta de playa en la que está la carta de Evento es cruzado por primera vez (por cualquier cangrejo y por cualquier motivo), el jugador activo en su turno corriente debe destapar la carta de Evento que esté al lado del borde.

El jugador puede hacerlo entre sus acciones, en cualquier momento de su turno, lo más tarde a su final.

¡Atención! Si se agregaron al juego los Retos y los Eventos, siempre primero hay que considerar el Reto de la loseta „terminada” y después inmediatamente hay que considerar el Evento de la loseta „nueva”. Mira el Módulo 3: Retos.

En el juego hay dos tipos de Eventos: Eventos inmediatos (marcados con icono !!! y el fondo de color marrón-naranja) y Eventos temporales (marcados con icono 📱 y el fondo de color verde).

Evento inmediato introduce un cambio ocasional en el juego. Hay que introducirlo inmediatamente después de destaparlo y después dejar la carta de Evento en la caja.

Eventos temporales cambian algunas reglas del juego para el tiempo de su duración. Evento temporal dura hasta la aparición de otro Evento de cualquier tipo

o hasta el fin del juego si fue el último Evento introducido.

Los detalles de funcionamiento de Eventos, los vais a encontrar en las cartas.

Si los jugadores olvidan destapar las cartas de Evento en el turno correspondiente, tienen que hacerlo inmediatamente después de que uno de los jugadores lo note.

¡Atención! En la situación en la que el Evento destapado se refiera al Módulo que no sea usado en el juego (en la baraja hay dos Eventos que se refieren a otros módulos), sortead otro Evento de la fila que fue dejada en la caja.

VARIANTES DEL JUEGO FAMILIAR: AFORTUNADOS

Si no os gustan los eventos negativos, antes de sortear sacad de la baraja las cartas de „Robin Crab” y „Se rompió”.



AVANZADO: BOLA DE CRISTAL

Si preferís jugar más estratégico, después de sortear 3 Eventos de la baraja, enteraos de su contenido y después colocadlos en

lugares asignados al azar. Sabéis ahora que os espera pero no sabéis cuándo. Sin embargo, os podéis preparar.

MÓDULO 3: RETOS



¿Una carrera no es suficiente?
Aquí está. Si tenéis ganas de más rivalización, los Retos os ofrecen mini-carreras en cada loseta de playa. ¡Hay premios!

ELEMENTOS DEL MÓDULO

- 11 cartas de Módulo Retos:
 - 8 cartas de Retos,
 - 3 cartas de Premios.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 13 a. Barajead la baraja de 8 cartas de Retos y sortead de ella (sin mirar) 3 cartas. Colocadlas con reverso arriba (para que sigan estando tapadas) en el lado derecho del tablero, uno junto al borde superior de cada loseta de playa. Las cartas restantes, ponedlas en la caja — no van a ser necesarias en el juego.
- b. Barajead la baraja de 3 cartas de Premios por los retos y sortead de ella (sin mirar) 1 carta. Colocadla



con reverso arriba (para que no se pueda ver el premio) al lado de la primera carta de Reto, destapándola al mismo tiempo (el primer reto va a ser conocido desde el inicio del juego). Las cartas restantes de Premios, ponedlas en la caja — no van a ser necesarias en el juego.

REGLAS DEL JUEGO

Si el borde superior de la loseta de playa en el que está la carta de Reto es cruzado por primera vez (por cualquier cangrejo y por cualquier motivo), el jugador activo en su turno corriente debe destapar la carta de Reto que esté al lado del borde.

El jugador puede hacerlo entre sus acciones, en cualquier momento de su turno, lo más tarde a su final.

¡Atención! Si se agregaron al juego los Retos y los Eventos, siempre primero hay que considerar el Reto de la loseta „terminada” y después inmediatamente hay que considerar el Evento de la loseta „nueva” (mira „Módulo 2: Eventos”, p. 16).

La persona que cumpla la condición del Reto recibe el premio de primer lugar: una concha y una copa la que intercambia por uno de los premios presentados bajo la carta de Premios. Si más de una

persona ganó el Reto, cada una recibe premios de primer lugar.

Si solo una persona ocupó el primer lugar, también se entrega premio a una persona o personas por ocupar el segundo lugar: una concha.

Verificando las condiciones del Reto se toman en consideración solo los jugadores que tengan por lo menos un elemento deseado en el Reto.

Ejemplo: si el Reto dice „ten más conchas” y el cangrejo verde tiene 3 conchas, el rojo y el azul no tienen ninguna, el verde recibe premios del primer lugar y el premio del segundo lugar no se entrega.

Después de entregar los premios, la carta de Reto vuelve a la caja, ya no será necesaria.

En cambio, la carta de Premios hay que ponerla al lado del reto siguiente, destapándola al mismo tiempo (a menos que en el juego no haya más retos ya, entonces hay que ponerla también en la caja).

¡Atención! Si al juego se agregaron juntos los Retos y los Eventos, en los bordes donde están simultáneamente los dos tipos de cartas, las cartas de Reto se colocan en las cartas de Eventos.



INDICACIONES

Si acabas de cumplir las condiciones de Reto pero no tienes oportunidad de cruzar el borde de la loseta solo, verifica si no puedes empujar a alguien de forma que cruce el borde y te permita considerar el Reto ahora.

MÓDULO 4: ASIMETRÍA



No hay dos granos idénticos de arena, no hay dos hojas idénticas de palmera y ¡tampoco hay dos cangrejos idénticos!

Usad las habilidades únicas de vuestros cangrejos para adelantar hábilmente a vuestros oponentes en la carrera hacia el mar.

ELEMENTOS DEL MÓDULO

- 14 cartas con habilidades especiales de los cangrejos — cartas de Asimetría,
- 10 fichas de dos caras de Pinzas (con valor „1” de un lado y con valor „2” del otro).



PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 14 a. Barajead las cartas de Asimetría y entregad dos de ellas a cada jugador.
- b. Cada jugador elige una de las cartas de Asimetría, la coloca al lado de su tablero de jugador y en él coloca el número dado de Pinzas usando las fichas de Pinzas con valor correspondiente. Las cartas restantes de Asimetría, dejadlas en la caja — no van a ser necesarias en el juego.



REGLAS DEL JUEGO

Algunas cartas de Asimetría exigen preparaciones adicionales antes de jugar (marcadas con símbolo ). Empezadlas justo después de elegir la carta de Asimetría.

Las habilidades especiales de los cangrejos, después de ser usadas, pueden cambiar o anular las reglas básicas de juego. Después de usar la habilidad hay que dirigirse principalmente con las cartas de Asimetría.

Cada cangrejo tiene una cantidad fija de usos de la habilidad especial dada en la carta.

Cada uso de habilidad exige usar un símbolo de Pinza. Después de usar la habilidad el jugador debe reducir el número de símbolos de Pinzas indicado por las fichas: por revolver la ficha (de 2 Pinzas a 1 Pinza) o por rechazar la ficha con una Pinza.

Si en el juego hay una situación que permita regenerar la cantidad de usos de habilidad (el número de Pinzas), se la puede restablecer no más que al valor principal indicado en la carta, nunca más que el número indicado.

Ejemplo: si lograste la regeneración de Pinzas pero no usaste tu habilidad ni una vez, la regeneración se pierde.

Algunos cangrejos pueden activar sus habilidades solo durante su turno () , otros solo durante los turnos de otros cangrejos (), a veces en las dos situaciones pero con resultados diferentes (, ), y otros en situaciones especiales que pueden pasar independiente del turno (, ).



INDICACIONES

Mientras escoges las habilidades asimétricas del cangrejo ten en cuenta:

- La dificultad de jugar con el cangrejo marcada con el número de „estrellas de mar” en la carta (desde  hasta ). A los jugadores principiantes les recomendamos elegir un cangrejo más fácil;
- Los módulos de extensión que se exigen para jugar con el cangrejo. Si sorteasteis una carta de Asimetría que exige Módulos no usados por vosotros, sortead otra carta.



JUEGO EN EL MODO DE DOS PERSONAS

En el juego para dos personas cada uno recibe 4 cartas con habilidades asimétricas de cangrejos y escoge dos de ellas asignándolas a los cangrejos concretos. Solo el cangrejo concreto puede usar sus habilidades especiales.

Guiones

Nuestras propuestas de preparación del juego ordenadas según el nivel de dificultad.

Guion 1: „¡Primera huida!”

Tableros: 0A, 1A, 2A, 3A, 9A



Loquetas: Aa, Ba, Ca



Guion 4: „¡Atajo!”

Tableros: 0B, 1B, 4A, 3B, 9B



Loquetas: Ab, Da, Ba



Guion 2: „Juegos en la arena”

Tableros: 0B, 3A, 1A, 4A, 9A



Loquetas: Ab, Bb, Cb



Guion 5: „Playa salvaje”

Tableros: 0A, 2B, 4B, 1A, 9B



Loquetas: Ab, Bb, Db



Guion 3: „Playa de surfistas”

Tableros: 0A, 3A, 1B, 2A, 9A



Loquetas: Aa, Db, Ca



Guion 6: „Isla de piratas”

Tableros: 0 B, 4B, 3B, 2B, 9B



Loquetas: Aa, Da, Cb



Tipos de casillas en el tablero

Casilla estándar



Puedes entrar en las casillas estándares sin límites, no aportan ningunos efectos adicionales.

Casilla inaccesible



Los cangrejos no pueden entrar en las casillas inaccesibles de ninguna forma. Pueden solo saltar encima de ellas si pueden aterrizar en otro lado conforme a las reglas del salto performedo.

Los grupos de las casillas inaccesibles están marcados con una línea de color granate.

Casilla con Obstáculo normal



El efecto de entrar en esa casilla es la obligación de descartar una de las cartas de la Mano.

Si **no tienes** ninguna carta para descartar en la Mano, **no puedes** entrar en esa casilla como resultado de ninguna acción.

Puedes ser empujado a esa casilla por otro jugador. Si tienes cartas en la Mano, el jugador que te empujó sortea de tu Mano una carta para descartar. Si no tienes ninguna carta en la Mano, no sufres ningunas consecuencias.

La casilla con obstáculo normal siempre tiene un icono de descartar carta e ilustración de uno de muchos objetos que se pueden encontrar en la playa.

Casilla con Obstáculo tumbador



El efecto de entrar en esa casilla es tumbarse.

Cuando entras o eres empujado a esta casilla, inmediatamente te tumbas.

La casilla con Obstáculo tumbador tiene un icono de tumbarse e ilustración de uno de muchos objetos que se pueden encontrar en la playa.

Casilla con concha



El efecto de entrar en esa casilla es ganar una concha.

Cuando tu cangrejo entre en la casilla con una concha (no importa de cuya iniciativa se encontró allí), toma una concha. La casilla con concha puede estar conectada con otro tipo de casilla.

Casilla de Cambio de carta



Si **terminas tu turno** en esa casilla, puedes ejecutar la acción de Cambio de carta (mira „Cambio de carta”, p. 10).

Casilla de Atajo



Si **en cualquier momento de tu turno** tu cangrejo se encuentra en la casilla de Atajo, puedes descartar de la Mano el número exigido de cartas con el icono correspondiente de acción principal para ejecutar acción de trasladar a tu cangrejo a la casilla indicada con una flecha. Para usar la acción tienes que tener las cartas adecuadas para descartar de la Mano..



Casilla con Juncos

Los Juncos ocupan solo el borde inferior de la casilla (desde el lado de la tierra). El efecto de funcionamiento de los Juncos: durante el movimiento hacia el mar tienes que tratarlos como la frontera de la casilla inaccesible, no se puede cruzar. Mientras te mueves hacia la tierra (haces retroceder a otros cangrejos, lo que está permitido por algunas acciones especiales) los Juncos no son ninguna barrera, se puede mover por ellos a otros cangrejos. La casilla con los Juncos puede estar conectada con otros tipos de casillas.

Casilla con Corriente de agua



Si **terminas tu turno** en esa casilla, como **efecto** mueve a tu cangrejo a la casilla adyacente indicada por la flecha.

Si eres movido al Área del mar, significa que tu cangrejo se fue nadando y terminó la carrera (mira „Fin del juego”, p. 10).

Si por el efecto de funcionamiento de la casilla te encuentras en otra casilla con Corriente de agua, te quedas en ella (no te mueves más adelante), el efecto de fin de turno funciona solo una vez, en una casilla.

Si por el efecto de funcionamiento de casilla con Corriente de agua debes moverte a una casilla con otro cangrejo, „te apoyas” en él y te quedas en tu casilla. No sucede nada de empujar o tumbar.

Mar (Área del mar)



El mar es un espacio grande que se encuentra en la loseta de meta, detrás de las casillas con costero Corriente de agua. El cangrejo que entre en ese espacio activa el final del juego y ya no puede ser el objetivo de ninguna acción (p.ej. no puede retroceder, no descarta cartas etc.). (Mira „Fin del juego”, p. 10).

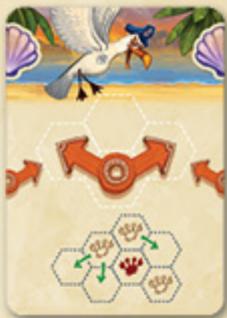
En el Área del mar se puede entrar tanto usando los movimientos estándares como en resultado de la Corriente de agua. Allí puede haber una cantidad ilimitada de cangrejos. Empujado por Corriente de agua te mueves al Área del mar aún cuando otros cangrejos ya estén allí (no „te apoyas”).



Casilla con Sorpresa

Mientras juegas sin extensión **Adventure Pack** la casilla no tiene ningún significado. Durante el juego con la extensión **Adventure Pack**, si no se encuentra aquí ninguna ficha de Sorpresa, el **efecto** de la casilla es encontrar una sorpresa. Comprueba las reglas de Módulo de Sorpresa en la página 15.

Descripción de las acciones especiales



¡Gaviota!

Puedes mover cualquier cantidad de cangrejos que se encuentren en frente de ti, una casilla atrás (hacia la tierra). La casilla de destino no puede estar ocupada. Eliges el orden de movimientos de los cangrejos.



¡Salto lateral!

Salta a cualquier casilla no ocupada que esté a la misma distancia del mar.

Puedes saltar encima de las casillas inaccesibles.

Tienes que ser capaz de cumplir las exigencias de entrar a la casilla de destino (si hay algunas).



¡Llamada del mar!

Mueve a **tu** cangrejo y a **cada** cangrejo que esté **detrás de ti** al principio de realizar la acción, a una casilla adyacente no ocupada hacia el mar en el orden elegido por ti.

Si delante del cangrejo, en el momento cuando le indicas moverse, no hay ninguna casilla no ocupada, no tienes que moverlo.



¡A ciegas!

Hasta el fin de tu turno **puedes** ignorar los efectos de las casillas cuyo funcionamiento pueda ser perjudicial para ti.

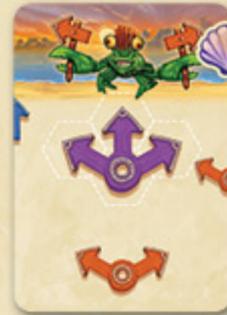
Se trata de las casillas con:

- Obstáculo normal,
- Obstáculo tumbador,
- Juncos,
- Corriente de agua.



¡Con impulso!

Descarta una carta de Mano para usar acción principal de cualquier carta de tu Huella.



¡Diagonal!

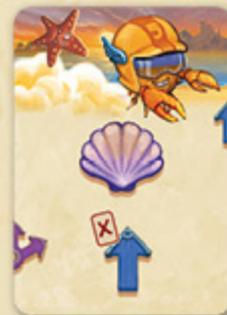
Ejecute una acción básica Movimiento diagonal.



¡Arena en los ojos!

Sortea una carta para descartar de Mano de cada uno de otros jugadores cuyos cangrejos se encuentren delante del tuyo.

Si no tienen cartas, la acción no les afecta.



¡Ánimo!

Descarta una carta de Mano para ejecutar acción básica Movimiento hacia adelante.



¡Reserva!

Descarta una carta de Mano para usar acción principal.



¡Eslalon!

Descarta una carta de Mano para lograr dos veces acción básica de Movimiento diagonal.

La secuencia de ejecutar los movimientos no puede interrumpirse por otra acción excepto las acciones del tablero.

Una de las acciones puede ser usada para levantarse.



¡Muévete!

Mueve al cangrejo de otro jugador a otra casilla adyacente no ocupada.



¡Deslizamiento!

Descarta una carta de Mano para lograr acción de Movimiento diagonal o Movimiento hacia adelante.

Puedes ejecutarlas en cualquier orden pero la secuencia de ejecutar los movimientos no puede interrumpirse por otra acción excepto las acciones del tablero.

Una de las acciones puede ser usada para levantarse.



Descripción de las losetas de acciones adicionales



Loqueta Aa
¡En diagonal!
Ejecute la acción básica Movimiento diagonal.



Loqueta Ab
¡Salto lateral!
Salta a cualquier casilla no ocupada que esté a la misma distancia del mar.

Puedes saltar encima de las casillas inaccesibles.

Tienes que ser capaz de cumplir las exigencias de la casilla de destino (si hay algunas).



Loqueta Ba
¡Quítate de mi camino!
Cambia de lugar a tu cangrejo con otro adyacente. Tienes que ser capaz de cumplir las exigencias de la casilla de destino (si hay algunas).



Loqueta Bb
¡Más rápido!
Ejecuta la acción básica de Movimiento hacia adelante.



Loqueta Ca
¡Salto con impulso!
Mueve a tu cangrejo hacia el mar, a una casilla que esté a dos casillas de distancia en línea recta de su posición actual. Ignoras las propiedades de las casillas encima de las cuales saltas.



Loqueta Cb
¡Ánimo!
Agrega una carta adicional de la Mano a la Huella.

Puedes usar todas las acciones que lograste de las cartas agregadas.



Loqueta Da
¡Todavía sigo andando!
Toma en Mano todas las cartas de tu Pila de descarte.



Loqueta Db
¡Comercio!
Cambia de una carta de Mano.



Acciones selectas de la extensión



Toma una carta de Mano del Mercado
Si es necesario suple el Mercado según las reglas normales.



Regenera las Pinzas
El cangrejo que por lo menos una vez usó las Pinzas recupera 1 Pinza.



Toma en la Mano una carta de tu Huella
Si en la Huella se hizo una pausa, junta las cartas para eliminarla.



Intercambia la casilla estándar con la casilla con Obstáculo
Las propiedades de la casilla estarán cambiadas hasta el fin del juego.



Espía...
Comprueba un elemento/unos elementos indicado/s pero no puedes mostrarlo/s a otros. Puedes hablar sobre él/ellos pero por supuesto puedes engañar.

Autores



Bartosz Szopka

Aficionado a los juegos de mesa desde la infancia, los he explorado de muchas formas: como jugador polifacético y curioso, creador de reglas y variantes caseras, tester riguroso, creador y solucionador de rompecabezas, pintor meticuloso de miniaturas, aspirante a diseñador y desarrollador de juegos, lector de manuales antes de dormir y editor. Considero el trabajo en Oh Crab! una oportunidad para llevar esta afición al siguiente nivel.



Bartłomiej Jacek Zielonka

Soy fan de los eurogames duros, los puntos y las Matemáticas. He participado en numerosos Laboratorios de Juegos de Mesa, en los que he diseñado con éxito varios juegos, algunos ya publicados. Soy el fundador y anfitrión del Club de Juegos de Mesa de Koszalin y del canal de YouTube Planszówki online (Juegos de Mesa Online), donde presento partidas y reseñas de juegos más complejos.



Gracias

Los autores dan gracias cordiales a Krzysztof „Szafa” Szafranski y a Maciej „Jesion” Jesionowski por la organización del Laboratorio de Juegos, mientras se formó el primer prototipo, a Paweł Suski por co-autoría de las versiones originales del juego y a Agnieszka por la custodia de mentor de nuestro equipo.

La apreciación especial la merecen también todos los verificadores gracias a quienes el juego tiene la forma actual, especialmente gracias a los grupos de verificación Pamper, GraDoBicia, y además, los organizadores y participantes Designer Camp.

Autores

Bartosz Szopka, Bartłomiej Zielonka

Autores de la extensión Adventure Pack

**Bartosz Szopka, Bartłomiej Zielonka,
Adam Foland**

Ilustraciones

Radosław Jaszczuk

Coordinador del proyecto

Adam Foland

Gerente de producción

Adam Foland

Proyecto gráfico y DTP

Mateusz Czekala

Corrección (PL)

Ewa Graniak-Wosinek

En caso de preguntas por las reglas o de falta de elementos pedimos contactarse con:

contact@smartflamingo.pl

www.smartflamingo.pl



Adam Foland

Desarrollador y co-autor de la extensión



PATROCINIO MEDIÁTICO



PLANSZOWE NEWSY



PLANSZÓWKI ONLINE

El desarrollo del juego (juego básico)



1. FASE DE PLANEAR (P. 5)



Todos simultáneamente escogen una carta de la Mano y la exponen tapada enfrente de su carta.

Si no tienen carta, declaran en voz alta: „No tengo cartas, voy a descansar”.



2. FASE DE ACCIÓN (P. 5-7)



Empezando desde el jugador con el marcador de la cocinera todos ejecutan las acciones en sus turnos:

AGREGAR CARTA A LA HUELLA

O

DESCANSO



LUEGO

EJECUTAR LA ACCIÓN

Luego, en cualquier orden, aprovechan las acciones disponibles en su turno:

Acción principal de la carta (inaccesible después del Descanso),

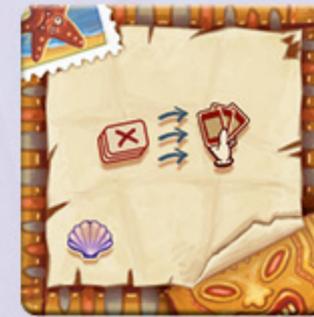
Acción especial de la carta (inaccesible después del Descanso),



Acciones laterales de la carta (inaccesible después del Descanso),



Acción de movimiento del marcador de la cocinera,



Acción de las losetas de acciones adicionales,



Acciones de las casillas del tablero.

3. FASE FINAL DE LA RONDA (P. 9)



Si ningún cangrejo llegó al mar, pasad el marcador de la cocinera a la persona cuyo cangrejo esté más lejos de la meta.

En el caso contrario pasad al fin del juego.

