

Bartosz Szopka

Bartłomiej Zielonka

Oh Crab!

RÈGLES DU JEU



✂ Radosław Jaszczuk



Contenu du jeu

Dans Oh Crab! vous incarnez des crabes qui ont échappé de justesse au couteau de la cheffe cuisinière et s'enfuient de la friterie en traversant une plage semée d'obstacles pour se réfugier dans les vagues protectrices de la mer. Sur leur chemin se dressent des objets abandonnés par les vacanciers, des mouettes affamées... et d'autres crabes maladroits, eux aussi en quête de liberté. Quant à la cuisinière qui les poursuit de près, elle constitue une excellente raison d'accélérer le pas.

Plateau modulaire :



1 tuile Départ recto-verso (numérotée 0, faces A et B)



4 tuiles Plage recto-verso (numérotées de 1 à 4, faces A et B)



1 tuile Arrivée recto-verso (numérotée 9, faces A et B)



20 cartes de départ : 5 ensembles de 4 cartes chacun, illustrées avec les différents crabes



5 tuiles d'aide



2 pions de la cuisinière en carton (un pour désigner le premier joueur, l'autre en réserve).



5 planchettes de joueur illustrées avec les différents crabes



4 tuiles Action supplémentaire recto-verso



36 cartes d'action



4 jetons d'activation de crabe (pour les parties à 2 joueurs)



32 coquillages



5 pions Crabe



Remarque : Les règles suivantes s'appliquent à une partie de 3 à 5 joueurs. Les règles spécifiques au mode 2 joueurs sont décrites dans la section « Mode 2 joueurs », pages 12-13.



Si vous possédez l'extension **Adventure Pack**, vous trouverez les règles qu'elle introduit aux pages 14 à 18.



Mise en place

L'illustration ci-dessous montre la mise en place pour une partie à 3 joueurs.



VARIANTE DE JEU VITE À L'EAU

Si vous n'avez pas le temps pour une course complète, vous pouvez jouer une version raccourcie en utilisant seulement deux tuiles Plage entre le Départ et l'Arrivée.



- 1 **Disposez le Plateau** au centre de la table : la tuile Départ (avec la friterie), 3 tuiles Plage et la tuile Arrivée (avec la Mer). Vous pouvez poser chaque tuile sur la face de votre choix (A ou B). Les tuiles Plage peuvent être placées dans n'importe quel ordre.

Alternativement, vous pouvez suivre l'une des configurations proposées dans les scénarios décrits à la page 19.

Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer le scénario « Première fuite ! ».

La tuile Plage non utilisée pour cette partie doit être remise dans la boîte.

- 2 À côté du Plateau, placez **3 tuiles Action supplémentaire**. Vous pouvez les placer en choisissant librement leur face (a ou b).

Vous pouvez choisir vous-mêmes un ensemble de tuiles ou suivre la disposition indiquée dans l'un des scénarios décrits à la page 19.

Si c'est votre première partie, nous vous conseillons également de sélectionner les tuiles selon le scénario « Première fuite ! ».

La tuile Action supplémentaire non utilisée pour cette partie doit être remise dans la boîte.

- 3 Chaque joueur choisit un crabe, place devant lui sa **planchette de joueur**, son **pion** de la couleur correspondante et prend en Main les **4 cartes de départ** qui lui sont associées. Les cartes de départ, planchettes de joueur et pions Crabes non utilisés doivent être remis dans la boîte — ils ne serviront pas pour cette partie.
- 4 Préparez le **Marché de cartes**. Le Marché comporte 4 emplacements : un pour la pioche de cartes d'action (face cachée) et trois pour des cartes visibles. Mélangez les cartes d'action restantes et remplissez les emplacements des cartes visibles. Si, lors de la mise en place, vous révélez plusieurs cartes avec la même action spéciale (celle en bas de la carte), empilez-les ensemble — de manière à ce que les trois emplacements visibles présentent trois types différents d'actions spéciales. Placez la pioche à côté, face cachée.
- 5 Choisissez aléatoirement le premier joueur. Il place son pion sur la case de départ numérotée 1.
- 6 Les autres joueurs, dans le sens horaire, placent leurs pions sur les cases suivantes : 2, 3 (et ensuite 4, 5 si vous jouez à plus nombreux).
- 7 Le joueur dont le crabe est placé sur la case n°1 reçoit le pion de la cuisinière et commencera la première manche.
- 8 Les joueurs placés sur une case marquée d'un coquillage reçoivent un coquillage.
- 9 Placez les **coquillages**, restants près du Plateau de jeu, en une ou deux piles accessibles à tous les joueurs — ce sera la réserve de coquillages.

Si vous avez intégré à la partie un ou plusieurs modules de l'extension **Adventure Pack**, poursuivez la mise en place en suivant les instructions spécifiques à chaque module.



Objectif et contexte du jeu

Dans *Oh Crab!*, vous n'avez qu'un seul objectif : faire parvenir votre crabe à la mer. Le premier joueur à y parvenir remporte la partie.

En partant de la case de départ, vous avancerez vers la mer au fil des manches. Vous obtiendrez des actions de déplacement par différentes sources : les cartes, le plateau de jeu, les tuiles d'actions supplémentaires, ou encore en ajoutant judicieusement de

nouvelles cartes à votre trace — ce qui vous permettra souvent de créer de puissantes combinaisons.

Votre deck de départ sera enrichi (en gagnant de nouvelles cartes) et amélioré (en échangeant certaines cartes). Vous pousserez ou renverserez les crabes

des autres joueurs, rencontrerez des obstacles, avancerez sur des terrains difficiles et ramasserez des coquillages que vous pourrez dépenser pour activer des actions supplémentaires.

Notions de base essentielles



PILE DE DÉFAUSSE

Au-dessus de votre planchette de joueur, vous placerez les cartes que vous défaussez. Cet emplacement sera appelé Pile de défausse. Lorsque vous rencontrez le terme « défausser une carte » au cours de la partie, placez-la ici — juste au-dessus de votre planchette. Les cartes doivent être posées horizontalement (parallèles à la planchette) avec la face visible vers le haut.

On défausse des cartes en entrant sur des cases Obstacle, en empruntant un Raccourci, ou à cause de certains effets ou coûts d'actions spéciales.

DÉPLACEMENTS SUR LE PLATEAU DE JEU

À une extrémité du Plateau de jeu (du côté de la terre) se trouve la friterie, d'où les crabes se sont échappés. À l'autre extrémité, la mer, où ils cherchent à se réfugier.

Sauf indication contraire explicite dans une action spéciale, tous

les déplacements de crabes doivent se faire en direction de la mer, c'est-à-dire en s'approchant de la ligne d'arrivée.

Il est interdit de déplacer un crabe en dehors du Plateau ou sur une case inaccessible. Lorsqu'un crabe



TRACE

Sous votre planchette de joueur se trouve l'emplacement où vous ajouterez vos cartes au fil des manches, ce qui vous permettra d'effectuer les actions qu'elles présentent. La première carte doit être placée verticalement sous la planchette, puis — à chaque manche suivante — vous en ajoutez une à gauche ou à droite de celle-ci. La rangée de cartes ainsi formée sous votre planchette est appelée la Trace.



MAIN DU JOUEUR

Les cartes qu'un joueur tient en main sont appelées sa Main. Ces cartes peuvent être posées sur la table ou défaussées selon les effets du jeu.



Règles du jeu

Déroulement de la partie

La partie se déroule en manches et peut se terminer à la fin de l'une d'elles. Chaque manche est divisée en 3 phases :

1. PHASE DE PLANIFICATION

2. PHASE D'ACTION

3. PHASE DE FIN DE MANCHE.

Selon les règles de chaque phase, vous agirez parfois simultanément, et parfois à tour de rôle.

1. PHASE DE PLANIFICATION

Dans cette phase, tous les joueurs agissent en même temps. Chaque joueur choisit une carte de sa Main et la **pose face cachée** devant lui, en dessous de sa planchette et sous la Trace.

Si vous n'avez plus de cartes en Main, vous **déclarez un Repos** en annonçant à voix haute : « Je n'ai plus de cartes, je vais me reposer. »



Carte posée pendant la phase de planification



2. PHASE D'ACTION

Pendant cette phase, les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui qui possède le marqueur de la cuisinière.

Remarque : Même si un joueur atteint la mer avec son crabe pendant cette phase, les autres joueurs jouent tout de même leur tour normalement. Les tours sont joués l'un après l'autre, mais pour vérifier les conditions de victoire, on considère que les déplacements ont été effectués « en même temps ».

Au début de ton tour, tu décides **si tu ajoutes** (la carte posée précédemment) **à la Trace**, ou **si tu te reposes**.

Remarque : Si tu as déclaré un Repos pendant la phase précédente, tu n'as pas le choix — tu dois te reposer.

Ensuite, tu **effectues tes actions**. Une fois celles-ci terminées, le joueur suivant commence son tour. Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs actions (c'est-à-dire lorsque le joueur à droite de celui qui a le pion de la cuisinière termine son tour), passez à la phase de fin de manche.

AJOUTER UNE CARTE À LA TRACE

OU

REPOS (P. 6)

Retourne la carte que tu as posée précédemment et ajoute-la à ta Trace. Souviens-toi :

- a** si c'est ton premier tour de jeu, place simplement la carte sous ta planchette — ta Trace est pour l'instant composée de cette seule carte,



- b** si tu as déjà des cartes dans ta Trace, ajoute la nouvelle carte à gauche ou à droite de celle(s) déjà en place.



La carte ajoutée n'a pas besoin de « correspondre » aux autres — les moitiés d'icône d'action secondaire n'ont pas à former une icône complète. Mais essaie de les faire correspondre ! Cela te permettra d'effectuer plus d'actions.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans ta Trace — tant que tu peux poser des cartes pendant la phase de planification, tu peux les ajouter à la Trace pendant la phase d'action. Dans la suite de ton tour, tu pourras effectuer — dans l'ordre de ton choix — les actions obtenues grâce à la carte que tu viens d'ajouter.

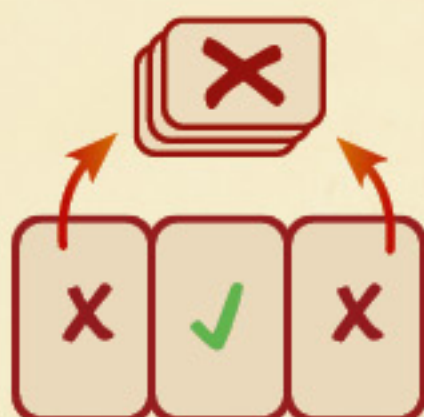
OU REPOS

Pendant le Repos, effectue les démarches suivantes :

- 1 Si tu as une carte face cachée devant toi (posée pendant la phase de planification), défausse-la dans ta Pile de défausse.



- 2 Choisis une carte dans ta Trace à conserver — défausse toutes les autres cartes dans ta Pile de défausse.



- 3 Prends en Main une carte du Marché : soit une carte visible (la carte du dessus, si plusieurs cartes identiques sont empilées), soit la carte du dessus de la pioche. Si tu prends une carte visible et que c'était la dernière ou l'unique carte de cette pile, complète le Marché (voir p. 10).



- 4 Prends en Main toutes les cartes de ta Pile de défausse.



- 5 Si ton crabe est renversé, il se redresse (remets ton pion debout).



ENSUITE

EXÉCUTION DES ACTIONS

Après avoir ajouté une carte à ta Trace ou après un Repos, tu passes à l'exécution des actions. Tu peux, **dans l'ordre de ton choix**, utiliser toutes les actions auxquelles tu as accès pendant ce tour. N'oublie pas de terminer entièrement une action avant d'en commencer une autre. Les actions ne sont pas obligatoires — tu peux en ignorer autant que tu veux. **Les effets des cases du Plateau de jeu sont en revanche obligatoires** : tu dois toujours les résoudre (voir « Types de cases sur le Plateau de jeu », p. 20).

Rappel : Si tu as fait un Repos, tu n'as pas accès aux actions fournies par une carte d'action, car tu n'en as pas ajouté à ta Trace. En revanche, tu peux utiliser tous les autres types d'actions disponibles dans le jeu (par exemple celles de la cuisinière, du Plateau de jeu, etc.).

ACTIONS DE BASE



Prendre un coquillage
Prends un coquillage de la réserve commune.



Déplacement en avant
Déplace ton crabe d'une case en avant, en direction de la mer.



Déplacement en diagonale
Déplace ton crabe d'une case en diagonale (vers la gauche ou vers la droite), en direction de la mer.



Déplacement vers la mer
Déplace ton crabe d'une case, soit en avant, soit en diagonale (vers la gauche ou vers la droite), en direction de la mer.

Tu peux effectuer les types d'actions suivants :

(A) Action principale d'une carte

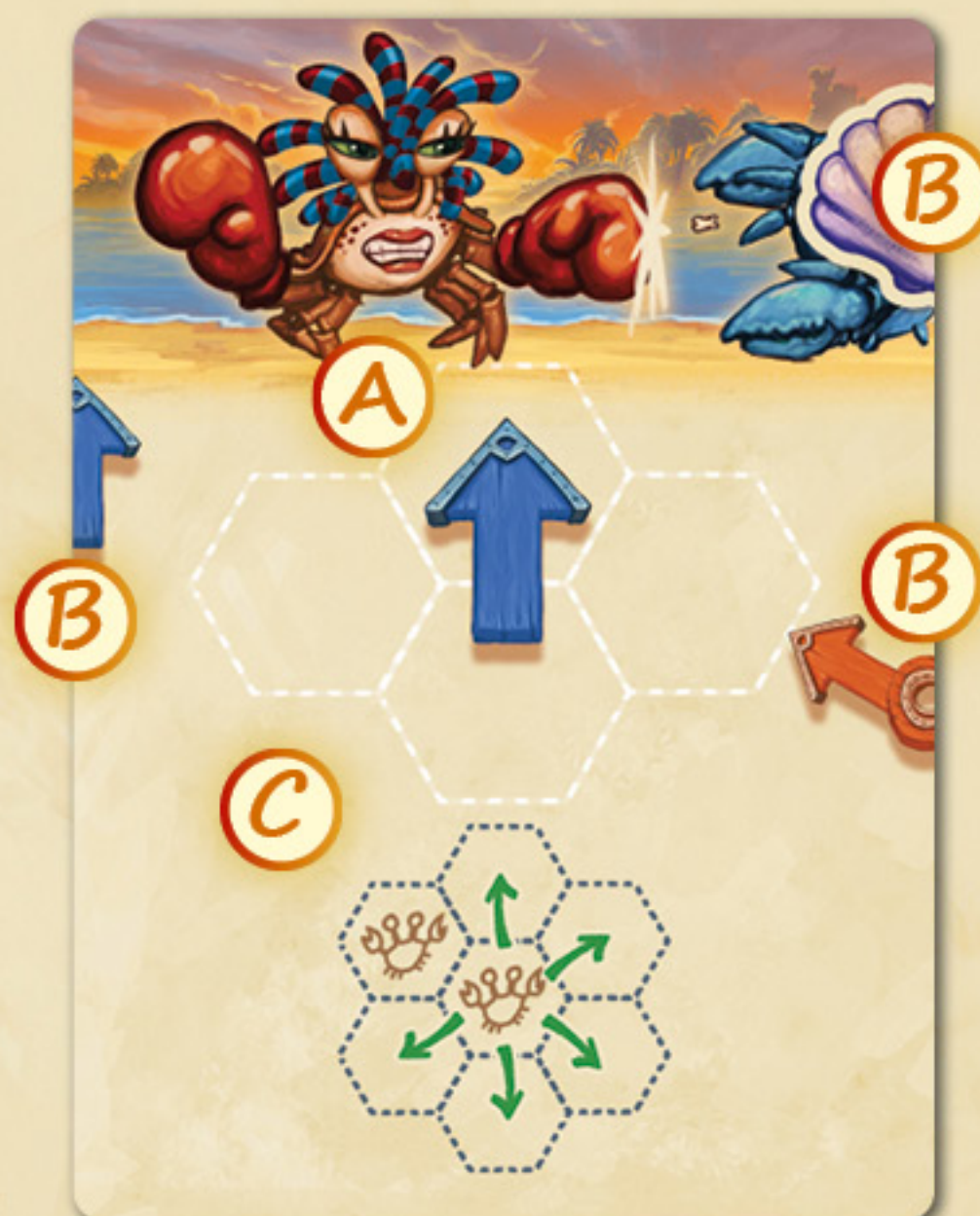
Au centre de chaque carte d'action se trouve une icône d'action principale. Cette action est toujours disponible sans coût supplémentaire. Une action principale correspond toujours à l'une des actions de base. Il en existe quatre types (voir encadré à la page précédente).

(C) Action spéciale d'une carte

Les cartes que tu gagnes depuis le Marché te donnent accès à des actions spéciales. Leur description détaillée se trouve à la page 21, et un résumé — pour certaines d'entre elles — figure sur la carte d'aide.

Rappel : certaines actions spéciales nécessitent de payer un coût.

Remarque : Si une action permet de déplacer les crabes d'autres joueurs, c'est toujours le joueur actif (celui qui est en train de jouer son tour) qui prend toutes les décisions liées à ces déplacements.



(B) Action secondaire d'une carte

Sur les côtés des cartes se trouvent des moitiés d'icône d'actions de base. Si la carte ajoutée ce tour-ci à ta Trace complète une icône, tu obtiens l'action indiquée par cette icône complète. Il s'agit toujours de l'une des quatre actions de base disponibles dans le jeu.

Si un joueur complète deux icônes en même temps, il obtient les deux actions.



(E) Action d'une tuile Action supplémentaire

Une fois par tour, tu peux dépenser des coquillages pour effectuer **une** action supplémentaire. Défausse dans la réserve autant de coquillages que le coût indiqué sur la tuile choisie, puis effectue l'action correspondante. La description complète des actions supplémentaires se trouve à la page 22, et un résumé figure sur la carte d'aide.



(D) Action liée au pion de la cuisinière

Si tu possèdes le pion de la cuisinière, tu disposes d'un déplacement en diagonale supplémentaire (voir l'icône sur le pion de la cuisinière).



(F) Actions du Plateau de jeu

Si tu te trouves sur une case qui permet d'effectuer une action du Plateau de jeu et que tu en remplis les conditions, tu peux l'effectuer. Voir détails dans la section « Types de cases sur le Plateau de jeu », page 20.

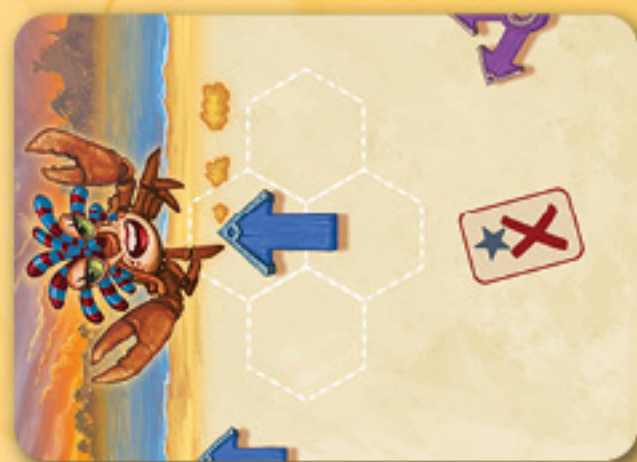
- 1 Lucas (qui joue le crabe rouge) a le pion de la cuisinière, il commence donc la manche. Il retourne la carte qu'il avait posée face cachée pendant la phase de planification et l'ajoute à sa Trace, à droite.
- 2 Grâce à l'action principale de la carte (2a), il prend un coquillage de la réserve (2b).
- 3 Ensuite, pour effectuer une action spéciale (3a), il défausse une carte de sa Main (3b), puis avance sur une case contenant un coquillage (3c), ce qui lui permet d'en prendre encore un de la réserve (3d).
- 4 Lors de son déplacement suivant, il utilise l'action liée au pion de la cuisinière (4a) pour se déplacer en diagonale vers la droite (4b), sur la case occupée par le crabe orange d'Adam. Lucas le pousse en diagonale vers la gauche et le renverse (4c). Comme Adam atterit sur une case avec un Obstacle, Lucas pioche une carte au hasard dans sa Main et la place dans la Pile de Défausse d'Adam.
- 5 Grâce à une action secondaire (5a), Lucas avance ensuite sur une case avec un Raccourci (5b).

Situation sur le Plateau de jeu :



- 6 Pour utiliser le Raccourci, il défausse deux cartes contenant une action principale de Déplacement vers la mer (6a) et avance selon la flèche du Plateau (6b).
- 7 Il possède 2 coquillages et les dépense pour effectuer l'action supplémentaire *Dégage !* (7a), ce qui lui permet d'échanger sa place avec le crabe bleu de Natalie (7b). Malheureusement, à la fin, il se renverse en entrant sur une case avec un Obstacle renversant. Son tour se termine ici.

6a



Situation sur le Plateau de jeu
après le tour de Lucas :



3. PHASE DE FIN DE MANCHE

Pendant cette phase, vous vérifiez si la partie est terminée ou si elle continue.

Si au moins un crabe a atteint la mer, la partie s'arrête — passez à la section « Fin de partie » page 10.

Sinon, choisissez le premier joueur pour la manche suivante : passez le pion de la cuisinière au joueur dont le crabe est le plus éloigné de la mer. Si plusieurs crabs sont à la même distance la plus éloignée, le pion de la cuisinière est transmis au joueur (parmi ceux à égalité) assis le plus à gauche du joueur qui le possédait jusque-là.

Exemple



La mer se trouve en haut du Plateau. Le crabe orange est le plus proche de la mer. Les crabs orange et vert sont à la même distance, mais plus proches que les crabs rouge et bleu. Les crabs rouge et bleu sont également à égalité, et ce sont eux qui sont les plus éloignés. On vérifie lequel des deux joueurs concernés (rouge ou bleu) est assis le plus à gauche du joueur qui possède actuellement le pion de la cuisinière. Si, à la fin de la manche, le joueur bleu avait le pion de la cuisinière, alors celui-ci est transmis au joueur rouge.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un crabe atteint la mer.

Rappel : dans ce cas, la manche en cours est la dernière de la partie — mais tous les autres joueurs terminent normalement leur tour, car ils ont encore une chance de gagner !

Le joueur dont le crabe est le seul à atteindre la mer pendant cette manche remporte la partie.

Si plusieurs crabes atteignent la mer pendant la même manche, le vainqueur est celui qui a **le plus de cartes en Main**.

Si l'égalité persiste, on compare **le nombre de coquillages** parmi les joueurs à égalité.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés sont déclarés vainqueurs ex æquo.

Autres notions importantes

MARCHÉ DE CARTES



Le Marché de cartes (ou simplement le Marché) correspond aux cartes d'action disponibles pour améliorer ou enrichir les decks des joueurs.

Le Marché est composé de trois emplacements pour des cartes d'action visibles (ou des piles de cartes) ainsi que d'une pioche face cachée constituée du reste des cartes d'action. Lors de la mise en place ou du réapprovisionnement du Marché, les cartes présentant la même action spéciale doivent toujours être empilées — de manière à ce qu'il y ait en permanence trois types différents d'actions spéciales visibles sur le Marché.

Quand tu prends une carte du Marché, tu peux toujours choisir de prendre une carte visible ou une carte « à l'aveugle » depuis la pioche. Mais tu ne peux jamais prendre qu'une seule carte, et uniquement celle qui se trouve au sommet de la pile choisie.

Si un des emplacements visibles devient vide après qu'un joueur a pris une carte, il doit être immédiatement réapprovisionné selon les règles ci-dessus.

Si les crabes veulent vraiment rejoindre la mer, le Marché ne devrait jamais être épuisé avant la fin de la partie. Mais si cela devait arriver — parce que vous avez trop traîné sur la plage — alors, pendant un Repos, vous ne piochez plus de cartes, et l'action Echange de carte cesse aussi de fonctionner.

CASE INOCCUPÉE

Certaines actions utilisent le terme « case inoccupée ». Il s'agit d'une case de n'importe quel type (sauf une case inaccessible) sur laquelle **aucun crabe ne se trouve**. D'autres éléments du jeu peuvent être présents. Pour entrer sur une case inoccupée, tu dois respecter ses conditions normales d'accès, si elle en a (voir « Types de cases sur le Plateau de jeu », p. 20).

ÉCHANGE DE CARTE



À plusieurs moments du jeu, tu peux rencontrer l'action Echange de carte.

L'action Echange de carte permet d'améliorer ton deck — par exemple, en remplaçant une carte de départ sans action spéciale par une carte du Marché qui en contient une.

Tu peux **uniquement échanger une carte de ta Main** contre une carte du Marché (si tu n'as pas de carte en Main, tu ne peux pas effectuer d'échange).

Si la carte échangée provient de ton deck de départ, place-la dans la boîte (elle ne sera plus utilisée), puis prends une carte du Marché dans ta Main.

Si la carte échangée ne provient pas du deck de départ, place-la sous la pioche des cartes d'action, puis prends une carte du Marché dans ta Main.

Après l'échange, réapprovisionne le Marché selon les règles habituelles, si nécessaire.

POUSSÉE

Une case du Plateau de jeu ne peut contenir qu'un seul crabe. Si tu entres sur une case occupée par un autre crabe, tu le pousses en dehors de cette case. Il est alors déplacé d'une case vers la mer, comme s'il utilisait une action de Déplacement vers la mer (🐙).

Si le crabe poussé atterrit sur une case déjà occupée par un autre crabe, une réaction en chaîne se produit : ce second crabe est également poussé. Toutes les décisions concernant la direction des déplacements sont prises par le joueur actif, c'est-à-dire celui qui joue actuellement son tour.

Chaque crabe poussé se renverse (voir ci-contre, section « Renversement et redressement »).

RENVERSEMENT ET REDRESSEMENT

Un crabe se renverse lorsqu'il entre sur un Obstacle renversant ou qu'il est poussé. Pour indiquer ce renversement, allonge le pion du crabe concerné.

Lorsqu'un crabe est renversé, il ne peut pas se déplacer de lui-même tant qu'il ne s'est pas redressé. Tu peux toujours utiliser des actions, mais aucune d'elles ne pourra pas déplacer ton crabe (tu ignores ces effets). Une action spéciale de déplacement que tu joues et qui affecte à la fois ton crabe et d'autres crabes n'aura d'effet que sur les autres — pas sur toi. Autrement dit : un crabe renversé ne peut pas se déplacer de sa propre initiative tant qu'il ne s'est pas redressé.



Cependant, un crabe renversé peut être déplacé par une action déclenchée par un autre joueur (comme une poussée, une action spéciale ou l'effet d'une tuile Action supplémentaire). Tenter de renverser un crabe déjà renversé n'a aucun effet supplémentaire.

Pour qu'un crabe se redresse, il doit :

- consacrer une action de Déplacement de base (↑, →, ←, ↓). Cette action peut venir de n'importe quelle source : carte d'action, pion de la cuisinière ou tuile Action supplémentaire ;

ou bien

- faire un Repos au début de la phase d'action. Le crabe se redresse pendant le Repos.

Quand un crabe se redresse, mets son pion debout.

Exemple 1



Le crabe bleu effectue un déplacement en avant. Comme il entre sur une case occupée par le crabe orange, il le pousse. Il peut le déplacer vers l'une des trois cases suivantes : — une case avec un coquillage (le crabe orange le reçoit immédiatement), — une case

avec un Obstacle (le crabe bleu pioche alors au hasard une carte dans la Main du crabe orange et la place dans sa Défausse), — ou une case standard. Le crabe poussé est renversé.

Exemple 2



Le crabe rouge se déplace vers la droite. Comme il entre sur une case occupée par le crabe marron, il le pousse. Il n'y a qu'une seule case vers laquelle le crabe marron peut être déplacé : celle occupée

par le crabe vert (les cases situées à droite ou devant sont inaccessibles). Le crabe marron entre donc sur la case du crabe vert, le pousse et se renverse. Le crabe vert, à son tour, peut être déplacé vers l'une des

deux cases accessibles — c'est le crabe rouge (le joueur actif) qui décide laquelle. Le crabe vert poussé est également renversé.



Mise en place

Une partie à 2 joueurs se déroule comme une partie à plus de joueurs, à l'exception des modifications suivantes :

- 1 Utilisez seulement deux tuiles Plage (au lieu de trois) entre la tuile de départ et celle d'arrivée.
- 2 Préparez les tuiles Action supplémentaire selon les règles standards.
- 3 Chaque joueur choisit **deux** crabes, place **les deux** planchettes côte à côte (formant une double planchette) devant lui, ainsi que les deux pions correspondants. Mais il ne prend en Main qu'**un seul** deck de départ (4 cartes) associé à l'un de ses deux crabes (ne mélangez jamais deux decks de départ). La planchette, le pion et les trois autres decks non utilisés sont remis dans la boîte.
- 4 Préparez le Marché de cartes selon les règles habituelles.
- 5 Le premier joueur place son premier crabe selon les règles standards.

- 6 Le second joueur place ses deux crabes, l'un après l'autre, sur les cases de départ disponibles pour une partie à 2 joueurs (numérotées 2, 3 ou 4). Ensuite, le premier joueur place son second crabe sur la dernière case restante.
- 7 Disposez les bonus du Plateau et les coquillages selon les règles standards.
- 10 Chaque joueur prend **un ensemble de jetons d'activation de crabe** — un portant le chiffre « 1 » et un autre portant le chiffre « 2 ».



Règles du jeu

Equipe de crabes

En mode 2 joueurs, tu contrôles une **équipe de deux crabes**. Même si tu joues deux crabes, tu utilises un seul deck commun. Place les deux planchettes bord à bord pour former une planchette double. En dessous de cette planchette, tu construis une Trace commune pour les deux crabes ; au-dessus, tu formeras une Pile de Défausse commune. Les coquillages gagnés par les deux crabes vont également dans une réserve commune et peuvent être dépensés par l'un ou l'autre crabe.



Déroulement de la manche

En mode 2 joueurs, le déroulement de la manche comporte une modification importante : avant la phase de fin de manche, il y a deux phases de planification et deux phases d'action (une pour chaque crabe de chaque joueur). Déroulement détaillé d'une manche :

1. PREMIÈRE PHASE DE PLANIFICATION

Se déroule comme une phase de planification normale.

2. PREMIÈRE PHASE D'ACTION

Au début de son tour, chaque joueur choisit quel crabe il souhaite activer pendant cette phase, en plaçant le jeton d'activation marqué « 1 » sur l'illustration de ce crabe sur sa planchette. Toutes les actions effectuées pendant ce tour ne concernent que le crabe activé.



3. DEUXIÈME PHASE DE PLANIFICATION

Se déroule comme une phase de planification normale.

4. DEUXIÈME PHASE D'ACTION

Pendant cette phase, chaque joueur doit activer son second crabe (celui qui n'a pas encore été activé) en plaçant le jeton d'activation marqué « 2 » sur sa planchette au début de son tour.



Remarque : Chaque joueur ne peut utiliser la cuisinière qu'une seule fois par manche (pour un seul crabe). Pour ne pas oublier, place le pion de la cuisinière sur ta planchette après l'avoir utilisé.

5. PHASE DE FIN DE MANCHE

Cette phase comporte les modifications suivantes :

- la partie se termine seulement si les deux crabes d'un joueur ont atteint la mer ;
- si la partie continue :
 - retirez tous les jetons d'activation (ainsi que le pion de la cuisinière) de vos planchettes,
 - déterminez le premier joueur comme d'habitude. Si les crabes les plus éloignés de la mer appartiennent aux deux joueurs et sont à égalité, le pion du premier joueur est quand même transmis (peu importe si un joueur a plus de crabes éloignés que l'autre).

Poussée et renversement

Lorsque tu déplaces ton crabe **actif** sur une case occupée par ton autre crabe inactif, cela n'initie pas de poussée ni de renversement — le pion du crabe déjà présent est simplement déplacé en arrière, sur la case que tu viens de quitter (les deux crabes échangent leurs places).

Remarque : Cette règle s'applique aussi aux déplacements résultant de l'utilisation des Raccourcis ou de l'action spéciale Élan.

Un de tes propres crabes peut être poussé et renversé uniquement dans le cadre d'une réaction en chaîne — c'est-à-dire si un crabe adverse, poussé, vient à son tour pousser ton crabe inactif.

Les crabes inactifs se comportent lors des réactions en chaîne comme des crabes indépendants : ils poussent et se renversent selon les règles normales.

Exemple 1

Jojo joue les crabes vert et bleu. Il active maintenant son crabe vert et se déplace en avant. Cela provoque un échange de place avec son crabe bleu (le crabe bleu recule d'une case sans se renverser). Lors de son action suivante, Jojo se déplace en diagonale et pousse normalement le crabe rouge de Mathieu, qui est renversé.



Exemple 2

Mathieu joue les crabes rouge et marron. Il active maintenant le crabe rouge et se déplace en diagonale. Ce déplacement pousse le crabe vert sur la case du crabe bleu, puis le crabe bleu sur la case du crabe marron, et enfin le crabe marron sur une case avec un Raccourci. Le crabe marron est poussé normalement, car il a été poussé par un crabe de l'autre joueur. Les trois crabes poussés (vert, bleu et marron) sont renversés.



Fin de partie

La partie se termine uniquement lorsque les deux crabes d'un même joueur ont atteint la mer. Les égalités sont départagées selon les règles standard.



EXTENSION ADVENTURE PACK



Bartosz Szopka
Bartłomiej Zielonka
Adam Foland

Information

Pour le confort de nos joueurs, les règles de l'extension Adventure Pack sont incluses dans ce livret de règles du jeu de base.

Si tu ne possèdes pas l'extension, tu peux ignorer les pages suivantes (et passer directement à la page 19). Nous t'encourageons toutefois à les lire — tu découvriras comment enrichir et rendre la partie encore plus captivante grâce à cette extension.

Contenu de l'extension :

- 24 jetons, dont :
 - 14 jetons du Module 1: Surprises
 - 10 jetons du Module 4: Asymétrie
- 39 cartes, dont :
 - 14 cartes du Module 2: Événements
 - 11 cartes du Module 3: Défis (3 cartes Récompense et 8 Défis)
 - 14 cartes du Module 4: Asymétrie

Remarque : Selon la version de l'extension Adventure Pack que tu possèdes, il se peut que tu trouves deux exemplaires identiques du paquet de cartes, ne différant que par leur langue. N'utilise qu'un seul paquet pour jouer.

Introduction

L'extension Adventure Pack contient quatre modules indépendants, que tu peux ajouter au jeu de base dans n'importe quelle combinaison. Si tu souhaites les découvrir un par un, nous te recommandons de les introduire dans l'ordre présenté ici. Mais rien ne t'empêche de les explorer dans un autre ordre, ou même de jouer directement avec tous les modules en même temps.

Remarque : Les modules sont conçus pour fonctionner indépendamment, mais certains d'entre eux interagissent entre eux pour enrichir l'expérience de jeu. Les rares cartes qui nécessitent d'autres modules sont marquées avec les icônes correspondantes. Si les cartes d'un module que tu as choisi référencent un autre module que tu n'utilises pas, retire ces cartes avant le début de la partie, ou bien remplace-les si tu les pioches en cours de jeu.

En parcourant la plage, vous tombez sur d'étranges symboles tracés dans le sable ☒. Un trésor de pirates enterré ? Impossible de résister à la curiosité — vous commencez à creuser.

Quelle Surprise allez-vous découvrir ? Va-t-elle vous aider à atteindre la mer plus vite... ou au contraire, vous ralentir en cours de route ?

Si vous aimez le risque et que vous faites confiance à votre bonne étoile, ce module est fait pour vous.

ÉLÉMENTS DU MODULE

- 14 jetons Surprise :
 - 5 jetons marqués du symbole : 
 - appelés Déchets,



- 9 jetons sans ce symbole — appelés Trésors.



MODULE 1 : SURPRISES



MISE EN PLACE

- 11** a. Séparez les Déchets des Trésors.
- b. Retournez les Déchets face cachée (X), mélangez-les, piochez-en 3 sans les regarder et **placez-en un** près de chaque tuile Plage. Remettez les deux Déchets restants dans la boîte sans les révéler.
- c. Retournez les Trésors face cachée (X), mélangez-les, piochez-en 6 sans les regarder et **placez-en deux** près de chaque tuile Plage. Remettez les Trésors restants dans la boîte sans les révéler.

- d. Pour chaque tuile Plage, mélangez les 3 jetons Surprise préparés à l'étape précédente (2 Trésors + 1 Déchet) sans les regarder, et placez-les au hasard sur les cases de la tuile comportant le symbole Surprise. Si la case comporte aussi un symbole de coquillage, positionnez le jeton Surprise de manière à laisser le coquillage visible.

De cette façon, chaque tuile Plage reçoit trois jetons Surprise : deux Trésors et un Déchet.

RÈGLES DU JEU

Lorsqu'un crabe arrive sur une case contenant un jeton Surprise (peu importe comment il y est arrivé), retournez immédiatement le jeton et appliquez son effet.

Le jeton, ses conséquences et les décisions qu'il implique concernent toujours le joueur dont le crabe a atteint la case Surprise. Si le jeton contient le symbole **!!!**, son effet est immédiat, et le jeton est ensuite retiré du jeu (remis dans la boîte).

Un jeton sans ce symbole pourra être utilisé à tout moment du **tour du joueur** qui l'a obtenu.

(Tous les Déchets ont un effet immédiat. Les Trésors peuvent être immédiats ou utilisables plus tard).

L'utilisation d'un jeton Trésor constitue un nouveau type d'action. Le joueur qui possède un Trésor peut l'utiliser à tout moment pendant son tour, sans limite de jetons utilisés par tour. Les jetons utilisés sont retirés du jeu (placés dans la boîte).

Si l'effet d'un Déchet exige de défausser une carte ou un coquillage, mais que le joueur n'en possède pas, aucune conséquence supplémentaire ne s'applique.

VARIANTES DE JEU

Si vous n'aimez pas les mauvaises surprises, vous pouvez utiliser l'une des variantes familiales ci-dessous pour le module Surprises.

VARIANTE FAMILIALE :

TOUT EST BIEN QUI FINIT BIEN...

La mise en place ne change pas, mais tous les Déchets sont considérés comme des jetons vides (sans effet négatif) — la seule « mauvaise surprise » sera donc l'absence de récompense.

VARIANTE FAMILIALE :

RIEN QUE DU BON

Lors de la mise en place, n'utilisez pas les Déchets. Placez aléatoirement (face cachée) les 9 Trésors sur les cases prévues du Plateau.



ASTUCES

Souvenez-vous : chaque tuile Plage contient exactement deux Trésors et un Déchet. Si un joueur a déjà découvert un Déchet sur une tuile, tous les jetons Surprise restants sur cette tuile sont forcément des Trésors — vous pouvez donc les récupérer sans risque !



PARTIE À 2 JOUEURS

Les Trésors obtenus par un joueur peuvent être utilisés au bénéfice de l'un ou l'autre de ses crabes — pas uniquement par celui qui a découvert le jeton Surprise.



MODULE 2 : ÉVÉNEMENTS



Le monde change, et chaque vague marine est différente. Que vous apporte cette nouvelle journée ? Ou plutôt... cette nouvelle tuile :-)

Si vous aimez les retournements de situation ou les changements temporaires de règles, ce module est fait pour vous.

ÉLÉMENTS DU MODULE

- 14 cartes Événement



MISE EN PLACE

- 12 Mélangez les 14 cartes Événement et piochez-en 3 au hasard, sans les regarder. Placez-les face cachée à droite du Plateau — une par tuile Plage, **en bas** de chaque tuile. Remettez les cartes Événement restantes dans la boîte — elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.



ASTUCES

Si un Événement temporaire concerne :

- la cuisinière — placez la carte Événement devant le joueur qui possède le pion de la cuisinière comme rappel, et transmettez-la avec le pion ;
- es tuiles Action supplémentaire — placez la carte à côté de ces tuiles comme rappel.

Dans les autres cas, la carte Événement doit rester visible à côté de la tuile Plage sur laquelle elle s'applique.

RÈGLES DU JEU

Lorsqu'un crabe franchit **pour la première fois** la bordure inférieure d'une tuile Plage à laquelle est associée une carte Événement (peu importe le crabe ou la raison), le joueur actif doit révéler la carte Événement correspondante pendant son tour.

Le joueur peut le faire à n'importe quel moment de son tour, entre deux actions ou à la fin de son tour — mais pas plus tard.

Remarque : Si vous jouez avec les Défis et les Événements, il faut toujours résoudre d'abord le Défi de la tuile quittée, puis immédiatement l'Événement de la nouvelle tuile. Voir Module 3 : Défis.

Il existe deux types d'Événement : Événements immédiats (icône **!!!**, fond orange-brun) et Événements temporaires (icône , fond vert).

Un Événement immédiat introduit un effet unique dans la partie. Appliquez-le immédiatement, puis remettez la carte dans la boîte.

Un Événement temporaire modifie certaines règles jusqu'à ce qu'un nouvel Événement soit révélé, ou jusqu'à la fin de la partie s'il s'agit du dernier Événement.

Les effets de chaque Événement sont décrits directement sur les cartes.

Si les joueurs oublient de révéler une carte Événement au bon moment, elle doit être révélée dès qu'un joueur s'en rend compte.

Remarque : Si vous révélez une carte Événement qui fait référence à un module que vous n'utilisez pas, piochez immédiatement une carte de remplacement parmi celles mises de côté.

VARIANTES DE JEU VARIANTE FAMILIALE : LES CHANCEUX

Si vous n'aimez pas les effets négatifs, retirez de la pioche les cartes « Robin Crab » et « Ça s'est cassé » avant de tirer les événements.

VARIANTE AVANCÉE : BOULE DE CRISTAL

Si vous préférez un style de jeu plus stratégique, lisez le texte des 3 événements tirés au hasard avant de les placer face cachée à côté du Plateau.



Vous savez désormais ce qui vous attend — mais pas quand — ce qui vous permet de vous y préparer.

MODULE 3 : DÉFIS

Une seule course ne vous suffit pas ? Parfait. Si vous aimez la compétition, les Défis vous proposent une mini-course sur chaque tuile Plage. Et à la clé... des récompenses !

ÉLÉMENTS DU MODULE

- 11 cartes du module Défis :
 - 8 cartes Défi,
 - 3 cartes Récompense.



MISE EN PLACE

- 13** a. Mélangez les 8 cartes Défi et piochez-en 3 au hasard, sans les regarder. Placez-les face cachée, à droite du Plateau, **en haut** de chaque tuile Plage. Remettez les cartes Défi restantes dans la boîte — elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- b. Mélangez les 3 cartes Récompense et piochez-en 1 au hasard, sans la regarder. Placez-la face visible, à côté de



la première carte Défi, et révélez immédiatement cette carte Défi. Le premier Défi est donc connu dès le début de la partie. Les deux cartes Récompense restantes sont remises dans la boîte — elles ne seront pas utilisées.

RÈGLES DU JEU

Lorsqu'un crabe franchit **pour la première fois** la bordure **supérieure** d'une tuile Plage à laquelle est associée une carte Défi (peu importe le crabe ou la raison), le joueur actif doit annoncer la résolution de ce Défi pendant son tour.

Le joueur peut le faire à tout moment de son tour, entre deux actions ou à la fin — mais pas plus tard.

Remarque : Si vous jouez avec les Défis et les Événements, vous devez toujours résoudre d'abord le Défi de la tuile quittée, puis immédiatement l'Événement de la nouvelle tuile (voir Module 2 : Événements, p. 16).

Le ou les joueurs qui remplissent les conditions du Défi reçoivent la récompense de première place : un coquillage et un trophée, à échanger contre l'une des récompenses figurant en bas de la carte Récompense. Si plusieurs joueurs remportent le

Défi à égalité, chacun d'eux reçoit la récompense de première place.

Si une seule personne remporte la première place, la deuxième place est attribuée aux joueurs suivants — chacun reçoit un coquillage.

Seuls les joueurs ayant au moins un élément correspondant au Défi sont pris en compte.

Exemple : Le Défi est « avoir le plus de coquillages ». Le crabe vert en a 3, les crabes rouge et bleu n'en ont aucun. Le joueur vert reçoit la récompense de première place, et aucune récompense de deuxième place n'est attribuée.

Une fois les récompenses distribuées, la carte Défi est retirée du jeu (remise dans la boîte).

Ensuite, la carte Récompense est déplacée vers le prochain Défi, qui est alors révélé immédiatement. (S'il n'y a plus de Défi en jeu, la carte Récompense est également retirée du jeu.)

Remarque : Si vous utilisez à la fois les Défis et les Événements, sur les bordures contenant les deux types de cartes, la carte Défi est toujours placée au-dessus de la carte Événement.



ASTUCES



Si tu remplis les conditions d'un Défi, mais que tu n'as aucun moyen de franchir toi-même la bordure de la tuile pour le déclencher, vérifie si tu peux pousser un autre crabe pour qu'il franchisse cette limite à ta place — et que le Défi soit ainsi résolu immédiatement.



MODULE 4 : ASYMÉTRIE



Il n'y a pas deux grains de sable identiques, pas deux feuilles de palmier semblables... et certainement pas deux crabes pareils !

Profitez des compétences uniques de votre crabe pour prendre l'avantage dans la course vers la mer.

ÉLÉMENTS DU MODULE

- 14 cartes Asymétrie, avec des compétences spéciales de crabe,
- 10 jetons Pince recto verso (valeur « 1 » sur une face, valeur « 2 » sur l'autre)



MISE EN PLACE

- 14 a. Mélangez les cartes Asymétrie et distribuez-en deux à chaque joueur.
- b. Chaque joueur choisit une carte Asymétrie, la place à côté de sa planchette, puis place dessus le nombre de Pinces indiqué, en utilisant les jetons Pince avec les bonnes valeurs. Les cartes Asymétrie non utilisées sont remises dans la boîte — elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.



RÈGLES DU JEU

Certaines cartes Asymétrie nécessitent une mise en place spécifique avant la partie (elles sont marquées d'un symbole ). Procédez à cette mise en place immédiatement après avoir choisi votre carte Asymétrie.

Les compétences spéciales des crabes peuvent modifier ou ignorer les règles de base du jeu. Une fois activée, c'est la règle de la carte Asymétrie qui prévaut.

Chaque crabe dispose d'un nombre limité d'utilisations de sa compétence spéciale, indiqué sur la carte.

Chaque activation consomme une Pince. Après avoir utilisé une compétence, le joueur doit ajuster ses jetons Pince : soit en retournant un jeton (de 2 Pinces à 1 Pince) ; soit en retirant un jeton à 1 Pince.

Si un effet du jeu permet de régénérer des Pinces, il n'est jamais possible de dépasser le nombre de départ indiqué sur la carte.

Exemple : Si tu régénères une Pince mais que tu n'as encore rien utilisé, cette régénération est perdue.

Certains crabes ne peuvent activer leurs compétences que pendant leur propre tour () , d'autres seulement pendant le tour d'un autre joueur () , certains dans les deux cas, avec des effets différents (, ) , et d'autres encore dans des situations spéciales, peu importe le tour ().



ASTUCES

Lors du choix de votre crabe asymétrique, tenez compte de :

- a difficulté d'utilisation, indiquée par un nombre d'« étoiles de mer » sur la carte (de  à ). Les joueurs débutants devraient privilégier les crabes plus simples ;
- les modules requis pour jouer ce crabe. Si vous piochez une carte Asymétrie qui fait référence à un module que vous n'utilisez pas, piochez-en une autre.



PARTIE À 2 JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur pioche 4 cartes Asymétrie et en choisit deux, qu'il assigne à ses deux crabes.

Seul le crabe assigné à une carte peut utiliser sa compétence spéciale.

Scénarios

Nos propositions de mise en place, classées par niveau de difficulté.

Scénario 1 : « Première fuite ! »

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



Tuiles : Aa, Ba, Ca



Scénario 4 : « Raccourci ! »

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



Tuiles : Ab, Da, Ba



Scénario 2 : « Jeux de sable »

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



Tuiles : Ab, Bb, Cb

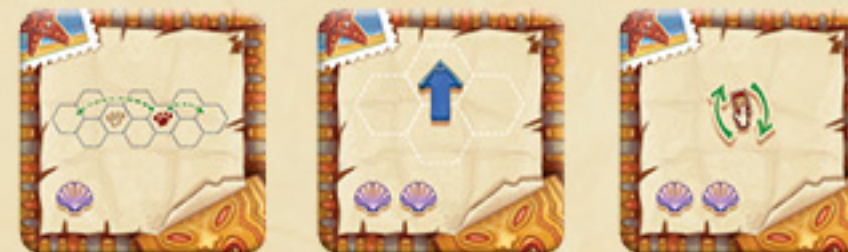


Scénario 5 : « Plage sauvage »

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



Tuiles : Ab, Bb, Db



Scénario 3 : « Plage des surfeurs »

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



Tuiles : Aa, Db, Ca



Scénario 6 : « Île aux pirates »

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



Tuiles : Aa, Da, Cb



Types de cases sur le Plateau de jeu

Case standard



Tu peux entrer sur une case standard librement. Elle n'a aucun effet particulier.

Case inaccessible



Un crabe ne peut jamais entrer sur une case inaccessible, sauf s'il la saute grâce à un effet de saut valide et atterrit légalement de l'autre côté.

Les groupes de cases inaccessibles sont délimités par une bordure en couleur bordeaux.

Case avec Obstacle standard



Effet : lorsque tu entres sur cette case, défausse une carte de ta Main.

Si tu n'as pas de carte en Main, tu ne peux pas y entrer avec l'une de tes propres actions.

Un autre joueur peut te pousser sur cette case. Si tu as des cartes, le joueur qui t'a poussé en défausse une au hasard de ta Main. Si tu n'as pas de carte, aucun effet supplémentaire ne s'applique.

Chaque case avec Obstacle comporte une icône de défausse et une illustration d'un objet de plage.

Case avec Obstacle renversant



Effet : lorsque tu entres (ou es poussé) sur cette case, ton crabe se renverse immédiatement.

Chaque case avec Obstacle renversant comporte une icône de renversement et un objet de plage illustré.

Case Coquillage



Effet : lorsque ton crabe entre sur cette case (peu importe comment), tu prends un coquillage de la réserve. Cette case peut être combinée à d'autres types.

Case Echange de carte



Si tu termines ton tour sur cette case, tu peux effectuer une action Echange de carte (voir p. 10).

Case avec Raccourci



À tout moment pendant ton tour, si ton crabe est sur cette case, tu peux défausser le bon nombre de cartes comportant l'icône de l'action principale indiquée pour te déplacer vers la case indiquée par la flèche. Tu dois avoir les bonnes cartes en Main pour utiliser le Raccourci.

Case avec Roseaux



Les Roseaux n'occupent que le bord inférieur de la case (côté terre). **Effet** : Lors d'un déplacement vers la mer, ils agissent comme une barrière infranchissable : tu ne peux pas traverser cette bordure. En revanche, lors d'un déplacement vers la terre — par exemple lorsqu'un crabe est repoussé par une action spéciale — les roseaux ne bloquent pas le passage. Ce type de case peut être combiné à d'autres effets.

Case avec Courant d'eau



Si ton crabe termine son tour ici, comme effet il est immédiatement déplacé vers la case adjacente indiquée par la flèche.

Si ce déplacement t'amène sur la zone de la mer, ton crabe est considéré comme ayant quitté la plage — la fin de partie est alors déclenchée (voir p. 10).

Si le déplacement t'amène sur une autre case avec Courant, aucun effet supplémentaire ne se produit : l'effet de fin de tour s'applique une seule fois.

Enfin, si la case cible est occupée par un autre crabe, tu ne peux pas t'y rendre : tu t'appuies sur lui et restes sur ta case actuelle. Il n'y a alors ni poussée ni renversement.

Mer (Zone de la mer)

La mer constitue une zone unique située sur la



tuile d'arrivée, au-delà des cases avec Courant d'eau. Lorsqu'un crabe entre dans cette zone, il termine sa course et déclenche la fin de la partie (voir p. 10). À partir de ce moment-là, il ne peut plus être ciblé par aucune action — il ne peut pas être repoussé, ne défausse pas de cartes, etc.

Un crabe peut entrer dans la mer par un déplacement standard ou par un effet de Courant d'eau. La zone peut accueillir un nombre illimité de crabes. Si tu es poussé vers la mer par un Courant d'eau, tu y entres même si d'autres crabes s'y trouvent — aucune opposition ne s'applique, tu ne t'appuies pas dessus.



Case Surprise



Sans le module **Adventure Pack** cette case n'a aucun effet. Avec le module **Adventure Pack**, activé, si un jeton Surprise se trouve sur cette case, l'effet consiste à découvrir la Surprise. Consulte les règles du module Surprise à la page 15.

Effets des actions spéciales



Mouette !

Tu peux déplacer autant de crabes que tu veux devant toi, d'une case vers la terre. La case d'arrivée doit être libre. Tu choisis l'ordre des déplacements..



Petit saut de côté !

Saute vers n'importe quelle case libre située à la même distance de la mer.

Tu peux sauter par-dessus des cases inaccessibles.

Tu dois néanmoins respecter les conditions d'entrée de la case d'arrivée, s'il y en a.



Appel de la mer !

Déplace **ton** crabe, ainsi que **tous** les crabes qui étaient **derrière** toi au début de cette action, vers une case libre en direction de la mer, dans l'ordre que tu choisis.

Si aucun espace libre ne se trouve devant un crabe au moment où tu veux le déplacer, tu n'es pas obligé de le faire.

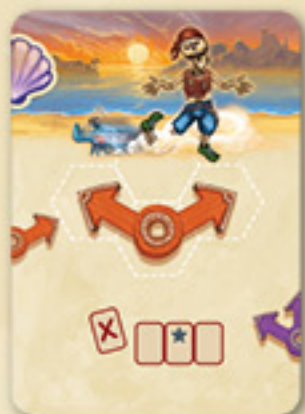


Foncer tête baissée !

Jusqu'à la fin de ton tour, tu **peux** ignorer les effets négatifs des cases sur lesquelles tu entres.

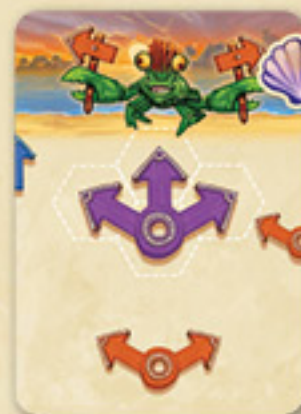
Cela concerne les cases avec :

- Obstacle standard,
- Obstacle renversant,
- Roseaux,
- Courant d'eau.



Saut avec élan !

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



En diagonale !

Effectue une action de base Déplacement en diagonale.



Sable dans les yeux !

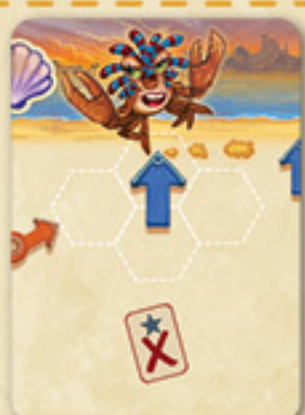
Pioche au hasard une carte de la Main de chaque joueur dont le crabe se trouve devant toi, et défausse-la.

Si un joueur n'a pas de carte, l'action ne s'applique pas à lui.



Plus vite !

Défausse une carte de ta Main pour effectuer un Déplacement en avant.



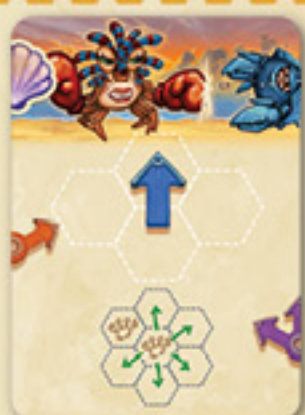
Impulsion !

Défausse une carte de ta Main pour utiliser son action principale.



Slalom !

Défausse une carte de ta Main pour effectuer deux Déplacements en diagonale. L'enchaînement de ces deux déplacements ne peut pas être interrompu par une autre action, sauf une action du Plateau de jeu. L'un de ces déplacements peut être utilisé pour se redresser.



Laisse passer !

Déplace le crabe d'un autre joueur vers une case libre adjacente.



Glissade !

Défausse une carte de ta Main pour effectuer un Déplacement en diagonale puis un Déplacement en avant, dans l'ordre que tu veux. Ces deux déplacements doivent être réalisés à la suite, sans être interrompus, sauf par une action du Plateau de jeu. L'un de ces déplacements peut être utilisé pour se redresser.



Effets des tuiles Action supplémentaire



Tuile Aa

En diagonale !

Effectue une action de base Déplacement en diagonale.



Tuile Ab

Petit saut de côté !

Saute sur n'importe quelle case libre à la même distance de la mer.

Tu peux sauter par-dessus des cases inaccessibles.

Tu dois être en mesure de remplir les conditions d'entrée sur la case d'arrivée, s'il y en a.



Tuile Ba

À ta place !

Echange la position de ton crabe avec un crabe adjacent. Tu dois être en mesure de remplir les conditions d'entrée sur la case de destination, s'il y en a.



Tuile Bb

Plus vite !

Effectue une action de base Déplacement en avant.



Tuile Ca

Saut avec élan !

Déplace ton crabe de deux cases en ligne droite vers la mer, en ignorant les cases survolées.

Tu peux sauter par-dessus des cases inaccessibles.

Tu dois être en mesure de remplir les conditions d'entrée sur la case d'arrivée, s'il y en a.



Tuile Cb

Dopage !

Ajoute une carte supplémentaire de ta Main à ta Trace.

Tu peux utiliser toutes les actions que cette carte te donne.



Tuile Da

C'est pas fini pour moi !

Prends dans ta Main toutes les cartes de ta Défausse.



Tuile Db

Un p'tit échange ?

Echange une carte de ta Main.



Prends une carte du Marché dans ta Main

Si nécessaire, réapprovisionne immédiatement le Marché selon les règles habituelles.



Régénère tes Pinces

Chaque crabe ayant déjà utilisé ses Pinces au moins une fois récupère une Pince.



Prends une carte de ta Trace dans ta Main

Si un vide se forme dans ta Trace, glisse les cartes pour combler l'espace.



Transforme une case standard en case avec Obstacle

Les caractéristiques de la case changent jusqu'à la fin de la partie.



Espionne...

Consulte l'élément indiqué (un ou plusieurs), sans le montrer aux autres joueurs. Tu peux en parler... ou bluffer.

Auteurs

Bartosz Szopka

Passionné de jeux de société depuis l'enfance, j'explore cet univers sous toutes ses facettes : joueur curieux et polyvalent, créateur de variantes et de règles-maison, testeur rigoureux, amateur d'énigmes (aussi bien créateur que résolveur), peintre méticuleux de figurines, concepteur et développeur de jeux en devenir, ainsi que lecteur-correcteur de règles avant le coucher. Le travail sur Oh Crab! représente pour lui une belle occasion de faire passer cette passion du jeu à un niveau supérieur.

Bartłomiej Jacek Zielonka

Amateur de jeux euro exigeants, de points et de calculs. Participant régulier de nombreux Laboratoires de jeux de société, au sein desquels il a conçu avec succès plusieurs jeux — dont certains ont déjà été publiés. Fondateur et animateur du Club de jeux de société de Koszalin, ainsi que de la chaîne YouTube Planszówki online, où il présente des parties et critiques de jeux plus complexes.

Auteurs

Bartosz Szopka, Bartłomiej Zielonka

Auteurs de l'extension Adventure Pack

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

Illustrations

Radosław Jaszczuk

Coordinateur du projet

Adam Foland

Chef du projet

Adam Foland

Projet graphique et PAO

Mateusz Czekala

Traduction (FR)

Anna Chmiel

Si vous avez des questions sur les règles ou s'il manque des éléments, veuillez nous contacter:

contact@smartflamingo.pl

www.smartflamingo.pl



Adam Foland

Développeur
et co-auteur de
l'extension



Remerciements

Les auteurs tiennent à adresser leurs plus sincères remerciements à Krzysztof "Szafa" Szafranski et Maciej "Jesion" Jesionowski pour l'organisation du Laboratoire de jeux, lors duquel le tout premier prototype a vu le jour, à Paweł Suski pour la co-crédation des premières versions du jeu, ainsi qu'à Agnieszka pour son accompagnement bienveillant et son rôle de mentore auprès de notre équipe.

Nous remercions tout particulièrement toutes les personnes ayant participé aux tests du jeu, dont les retours ont permis de lui donner sa forme actuelle — en particulier les groupes Pamper, GraDoBicia, ainsi que les organisateurs et participants du Designer Camp.

PARTENARIAT MÉDIA



PLANSZOWE NEWSY



Déroulement d'une manche (jeu de base)



1. PHASE DE PLANIFICATION (P. 5)



Tous les joueurs choisissent une carte de leur Main et la placent face cachée devant leur planchette.

S'ils n'ont pas de cartes, ils annoncent à voix haute : « Je n'ai plus de cartes, je fais un Repos. »



2. PHASE D'ACTION (P. 5-7)



Dans l'ordre, en commençant par le joueur avec le pion de la cuisinière, chacun joue son tour :



AJOUTE LA CARTE À TA TRACE

OU

FAIS UN REPOS



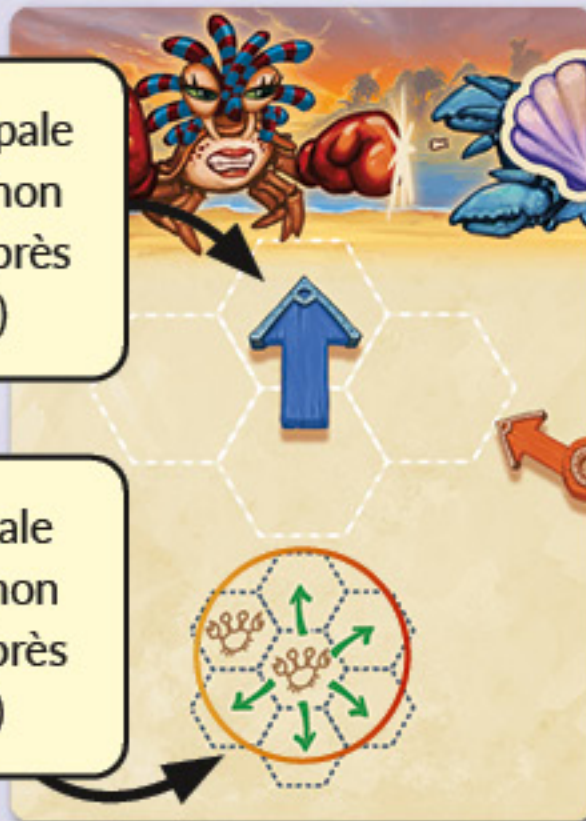
ENSUITE :

EFFECTUE TES ACTIONS

Dans l'ordre de ton choix, tu peux utiliser toutes les actions disponibles pendant ce tour :

action principale de la carte (non disponible après un Repos)

action spéciale de la carte (non disponible après un Repos)



actions secondaires de la carte (non disponibles après un Repos)



action de déplacement du pion de la cuisinière



action d'une tuile Action supplémentaire



actions des cases du Plateau de jeu

3. PHASE DE FIN DE MANCHE (P. 9)



Si aucun crabe n'a atteint la mer, passez le pion de la cuisinière au joueur dont le crabe est le plus éloigné de l'arrivée.

Sinon, passez à la fin de la partie.

