



INHOUD

- 1 zeshoekig speelbord
- 36 krabstenen (3 grote, 3 gewone en 3 kleine krabstenen in de 4 kleuren)

INLEIDING

Als de vloed opkomt, willen de krabben een veilig plekje zoeken. Maar helaas is er niet genoeg plaats voor alle krabben. Dus moeten de krabben slim zijn en op elkaar kruipen, zodat ze niet door een grote golf in zee worden gespoeld.

DOEL VAN HET SPEL

Zet een andere krab 'vast' door op hem te springen, of laat hem wegspoelen met de golf-regel. De laatste speler die nog minstens één van zijn krabben kan laten bewegen, wint het spel.

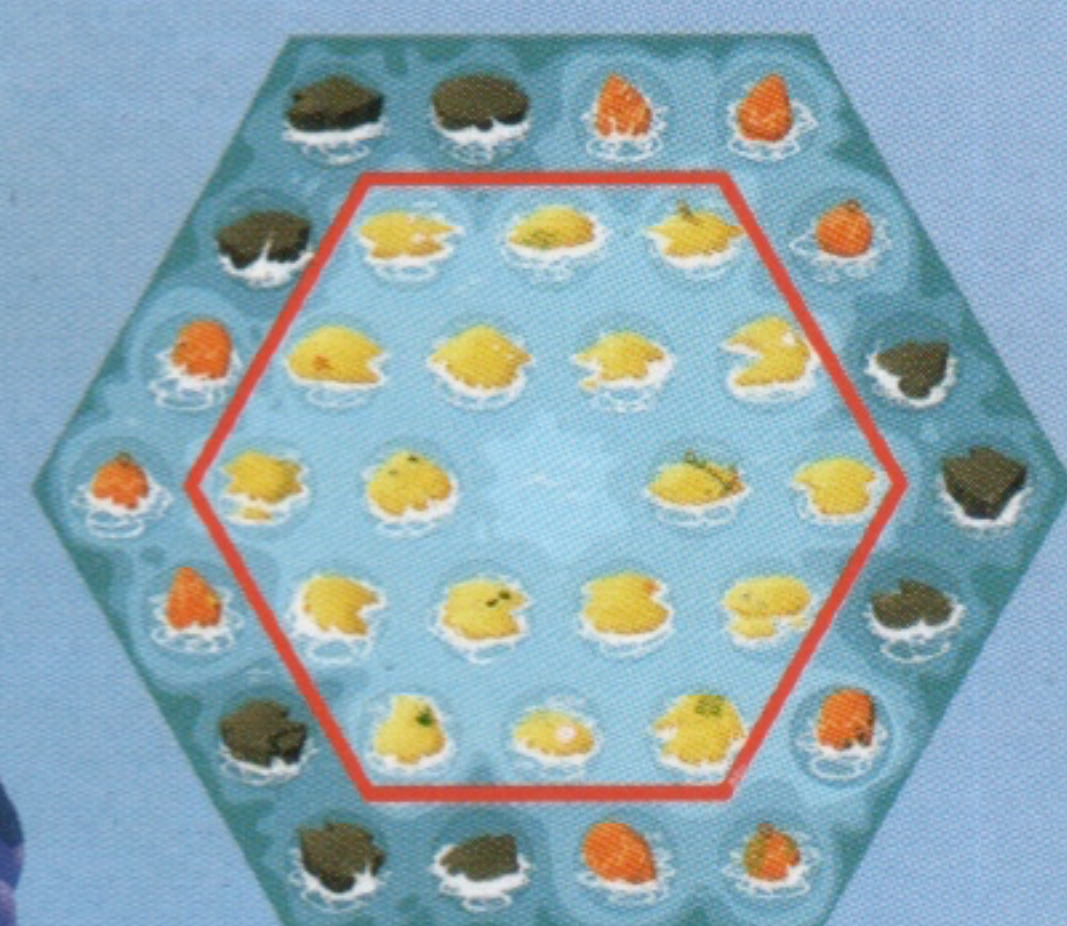
SPELVOORBEREIDING

Elke speler kiest een kleur krabstenen. Neem al die krabstenen, schudt ze en verdeel ze willekeurig over het speelbord (eentje op elke plaats), volgens onderstaande verdeling voor het aantal spelers.

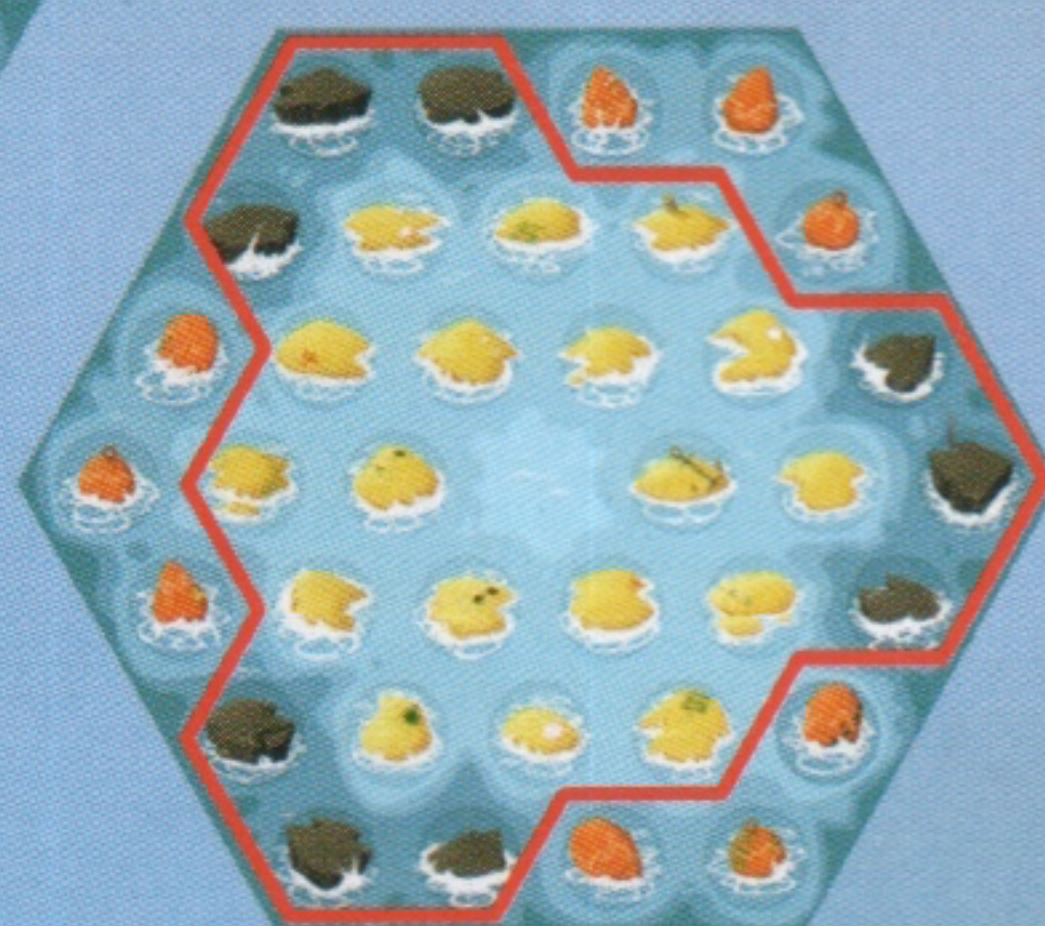
Kies een startspeler. Je speelt met de wijzers van de klok mee.

SPELVERLOOP

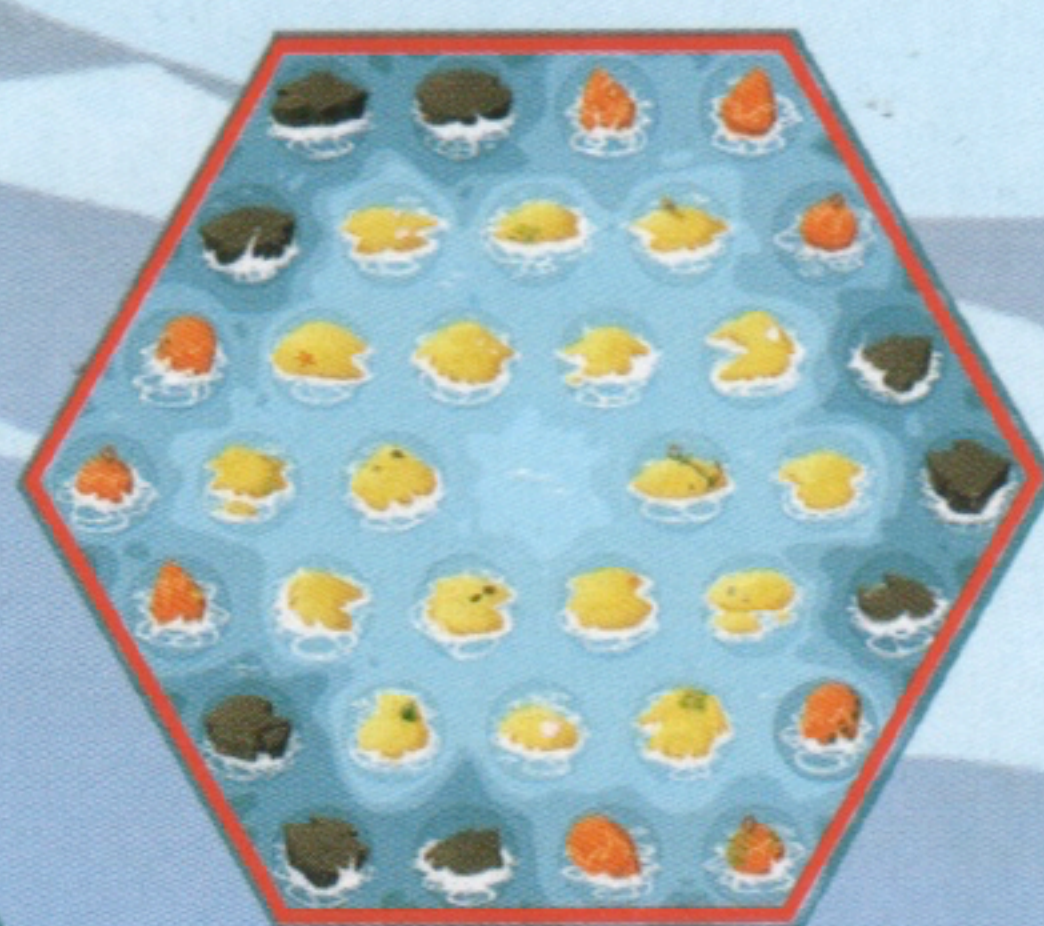
Om de beurt mag je een krab verplaatsen volgens onderstaande regels:



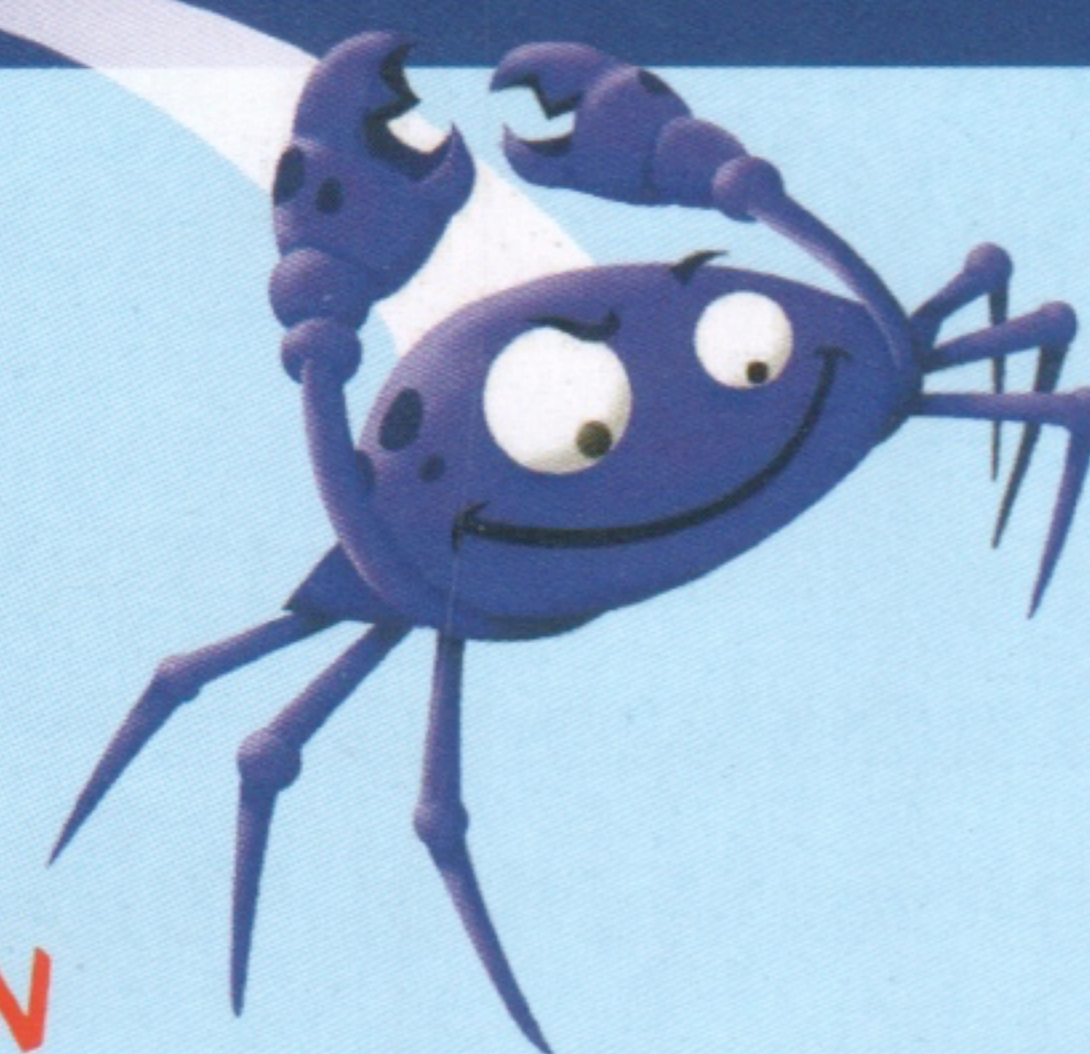
2 SPELERS



3 SPELERS



4 SPELERS



KRABBen VERPLAATSEN

De krabben moeten een verschillend aantal velden verplaatst worden, afhankelijk van hun grootte:

- Grote krabben moeten 1 veld verplaatst worden.
- Gewone krabben moeten 2 velden verplaatst worden.
- Kleine krabben moeten 3 velden verplaatst worden.



Krabben kunnen over elke krab heen kruipen, maar ze moeten eindigen bovenop een krab van hun grootte of kleiner:

- Grote krabben kunnen bovenop elke andere krab eindigen.
- Gewone krabben eindigen op een gewone of een kleine krab.
- Kleine krabben kunnen alleen maar op kleine krabben eindigen.
- Krabben kunnen in één beurt niet tweemaal over hetzelfde veld.
- Krabben kunnen niet over water lopen.
- Krabben moeten altijd hun beurt eindigen bovenop een andere krab, nooit op een leeg veld.
- Alleen de bovenste krab kan bewegen; alle krabben onder hem staan 'vast' totdat ze weer 'zichtbaar' zijn.



DE GOLF-REGEL

Krabben moeten altijd in groep bij elkaar blijven. Als er twee groepen ontstaan, wordt de kleinste van de twee groepen weggespoeld door een grote golf. Ze spelen dit spel niet meer mee.

Om uit te maken welke groep krabben het kleinst is, moet je eerst kijken naar het aantal velden. De groep op het kleinste aantal velden wordt door een golf weggespoeld.

Als er twee groepen, of meer, ontstaan, wordt de kleinste de twee groepen weggespoeld door een grote golf. De groep met de minste krabben wordt weggespoeld. Als er in beide groepen evenveel krabben zijn, bepaalt de speler die aan de beurt is welke groep wordt weggespoeld.

VOORBEELD: Door het verplaatsen van een krab zijn er twee groepen ontstaan. De bovenste groep bezet 23 velden en de onderste groep 5. Dus wordt de onderste groep van het speelbord gehaald.



EINDE VAN HET SPEL

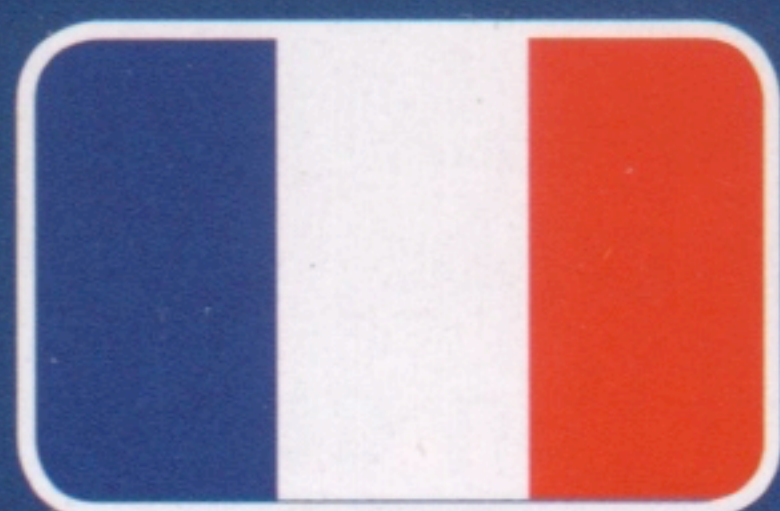
Als een speler geen enkele krab meer kan verplaatsen, speelt hij niet meer mee. Al zijn krabben blijven staan op het speelveld, maar ze mogen niet meer verplaatst worden (ook niet als ze later weer 'zichtbaar' zijn).

Als er nog maar één speler over is die minstens één krab kan verplaatsen, is dat de winnaar.

GELIJKSPEL

Als twee spelers merken dat ze steeds dezelfde zetten doen zonder daarbij de andere 'vast' te kunnen zetten, is er een gelijkspel. Er kan eventueel in een volgend spel worden bepaald, wie er dan wint.





MATÉRIEL

- 36 pions Crabes (chaque joueur possède 3 gros crabes, 3 crabes moyens et 3 petits crabes d'une même couleur).
- Un plateau hexagonal

INTRODUCTION

Alors que la marée monte, les crabes essaient de se faire une petite place en lieu sûr. Mais voilà, il n'y a pas assez de place pour tous et il va falloir être un crabe astucieux et grimper sur les autres pour ne pas retourner à la mer, emporté par une vague.



On désigne au hasard le premier joueur. La partie peut commencer.

BUT DU JEU

Déplacez vos crabes sans vous retrouver bloqué par vos adversaires. Le dernier joueur à pouvoir encore déplacer un crabe gagne la partie.

Les crabes se déplacent les uns sur les autres. Un joueur qui ne peut pas déplacer de crabe à son tour perd la partie : soyez le dernier joueur encore vivant !



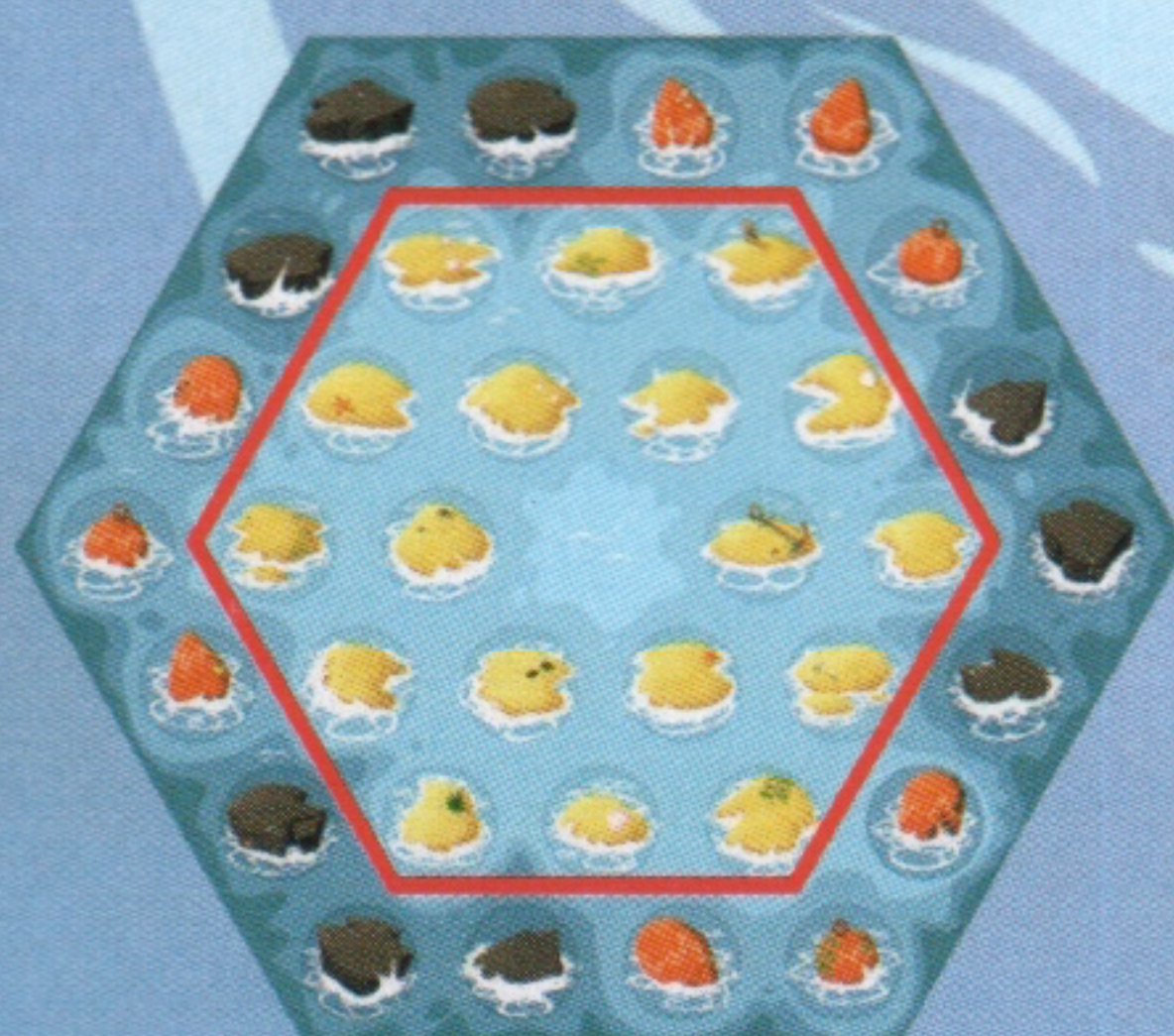
DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

A son tour, on doit déplacer un crabe de sa couleur. Les petits crabes doivent se déplacer de 3 cases, les crabes de taille moyenne de 2 cases, et les gros crabes d'une case. Lorsqu'un crabe se déplace, il doit respecter les règles suivantes :

- Un crabe se déplace toujours sur d'autres crabes (quelque soit la couleur même la sienne), jamais sur une case vide.
- Un crabe ne peut pas passer deux fois sur la même case au cours d'un déplacement.
- Un crabe ne peut jamais finir son mouvement sur un crabe plus gros que lui.
- Si plusieurs crabes sont empilés, seul le crabe visible en haut de la pile peut se déplacer.

PRÉPARATION

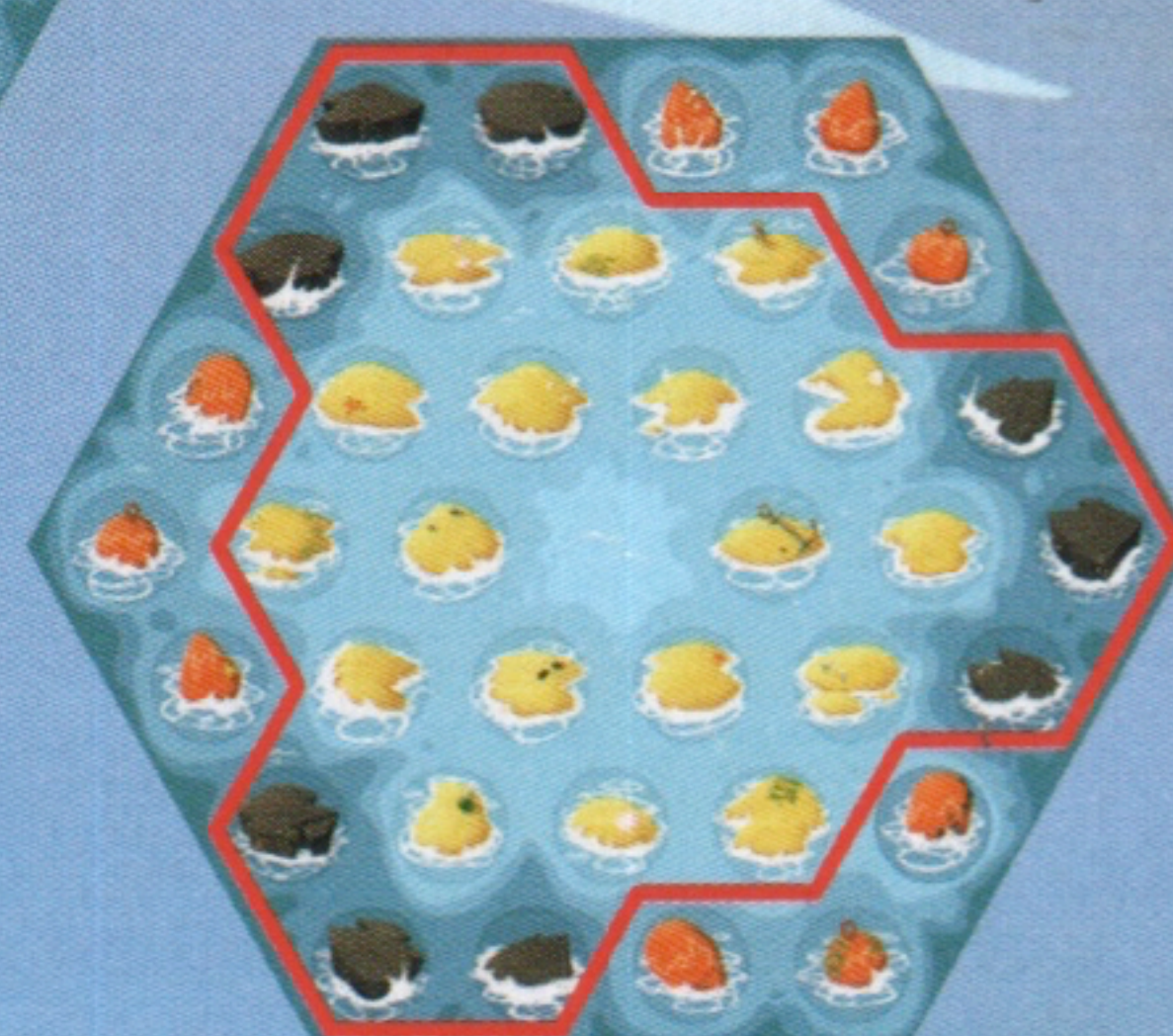
Chaque joueur choisit tous les crabes d'une couleur. On mélange les pions des couleurs choisis; puis on les place aléatoirement sur les zones suivantes selon ces 3 images:



2 JOUEURS



4 JOUEURS



3 JOUEURS

Lorsqu'un joueur a déplacé l'un de ses crabes, c'est au tour du joueur suivant.



LES VAGUES

Si un déplacement sépare plusieurs groupes de crabes (des groupes de pions qui ne sont plus reliés entre eux), alors on ne garde en jeu que le groupe qui occupe le plus de cases - les autres pions ou groupes de pions sont retirés du plateau, emportés par une Vague. S'il y a égalité, on conserve celui qui contient le plus de pions. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur actif qui choisit quel groupe reste en jeu.

EXEMPLE

Le déplacement d'un pion a créé deux groupes de crabes. Le groupe du haut occupe 23 cases, et celui du bas seulement 5 cases. Le groupe du bas est donc retiré du plateau.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur ne peut plus bouger de crabe, il ne peut plus jouer et perd la partie même si l'un de ses crabes réapparaît (ses pions restent sur le plateau). Lorsque tous les joueurs sauf un ont perdu la partie, celui-ci est déclaré vainqueur.

CAS EXCEPTIONNEL

Certains cas de figure extrêmement rares permettent aux crabes de se courir après sans qu'un vainqueur puisse être déclaré - on déclare alors un match nul. On refait une nouvelle partie pour déterminer un vainqueur.

