

4. MISE EN PLACE

Installe la plage entre vous deux en constituant 6 rangées de 6 cartes. Veille bien à ce qu'il y ait exactement 2 Objets par colonne.

Mélange les 12 cartes Objets et donne-en 2 à chacun de vous. Tu regardes tes 2 cartes sans les montrer à ton pote en face ! Et pareil pour lui. Sinon le jeu ne marche plus, et du coup ça sera moins bien. De toute façon vous êtes des crabes, VOUS NE POUVEZ PAS PARLER ! Ces 4 objets interdits sont ceux sous lesquels sont planqués 4 Vilains prêts à vous sauter dessus si vous vous y arrêtez ! Il faudra donc au contraire libérer les frères Crabes planqués sous les 8 autres Objets. D'ailleurs, vire les 8 cartes Objets restantes, elles ne serviront pas pour cette partie.

Fais un tas avec les 5 cartes Crevettes, de la carte 5 Crevettes (sur le dessus) à la carte 1 Crevette (tout en bas).

Pose le jeton Crabes sur la première carte sans objet de la première rangée (sable fin). Prenez chacun vos 12 cartes Vilains, mélangez-les et posez-les en un tas faces cachées.

Chacun pose devant lui la carte de son personnage : durant la partie, Bateau ne se déplacera que VERTICALEMENT et Soleil HORIZONTALEMENT.



5. C'EST PARTI !

C'est toujours Bateau qui commence. C'est lui y a une vraie raison. Vous ne comprendriez pas vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre parce que vous n'êtes que 2 joueurs, mais que dans notre jeu il y ait les mêmes règles les autres jeux; même si on est des crabes on a ton tour, il va se passer successivement un et un truc cool :

- 1. Un Vilain (Tourteau ou Homard) va débarquer (obligatoire) ;
- 2. Les crabes vont se déplacer ensemble (facultatif).

ET TOUJOURS : TU TE TAIS ! TU NE DONNES JAMAIS D'ADVICE ! VOUS NE COMMUNIQUEZ QUE PAR VOS ACTIONS.

1. L'ARRIVÉE D'UN VILAIN (obligatoire)

Tu révèles la première carte de ton tas de Vilains. Tu dois poser sur la carte Plage de sable fin le jeton Crabes respectant simplement la rangée imposée (obligatoire).

- Si les Crabes arrivent sur une carte Objet et :

> Ton copain te dit que cet Objet n'est pas un de ses 2 Objets interdits, et t'as pas été assez stupide pour t'arrêter sur l'un des tiens ? Ben joué les crustacés, z'avez libéré un frère Crabe ! Tu retournes la carte Plage sur laquelle vous êtes assis pour voir apparaître un joli pote, tout vert de joie d'être émancipé !

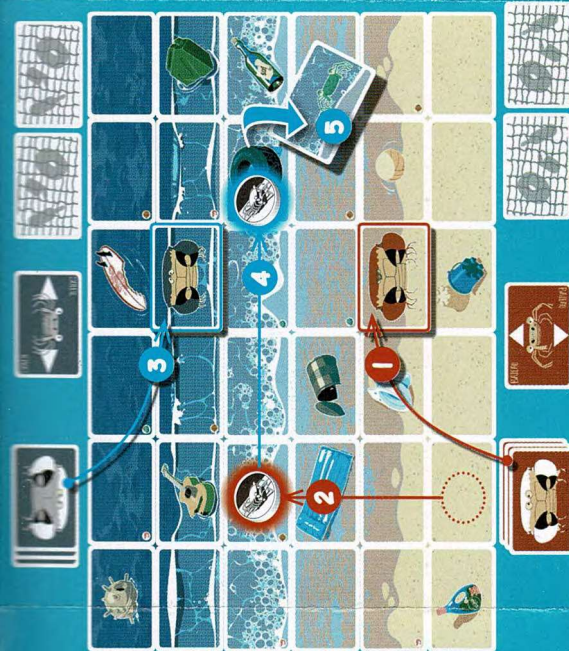
> Ton copain de jeu te dit que t'as cafouillé parce que tu es tombé sur un de ses 2 Objets interdits ? Pre, tu te rends compte que tu es posé sur un de TES 2 Objets interdits ? C'est en fait un Vilain qui était planqué sous l'Objet. Un peu agacé sans doute, tu le vois prendre la première carte de son tas de Vilains qu'il pose (sans la retourner) sur la carte Plage avec l'Objet en question (donc sous le jeton Crabes). Et en plus vous perdez 2 Crevettes ! Tu retournes donc les 2 premières cartes Crevettes du tas pour constituer un tas de Crevettes bouffées par les Vilains.. C'est moche pour les Crevettes, mais c'était elles ou vous ! On est moins altruiste, d'un coup, hein ?!



Exemple de début de partie

Bateau commence la partie. Il retourne sa première carte Vilain qu'il pose sur la 2e rangée. Ensuite il choisit de se déplacer verticalement de 3 cartes vers le haut. C'est au tour de Soleil, qui pose sa première carte Vilain sur la 5e rangée. Il se déplace ensuite sur la carte Plage avec le Pneu. Bateau vérifie sur ses 2 cartes Objets (pour être sûr, quand même) et c'est ok, le Pneu n'est pas un de ses Objets interdits ! La carte Plage avec le Pneu est alors retournée pour voir apparaître un joli petit frère Crabe, qui se retrouve tout libéré délévré et qui ne mentira plus jamais !

Plus que 7 frangins à délévrer !



LES VILAINS TOURTEAUX ET HOMARDS

Tu peux croiser un ou plusieurs Vilains en tu même t'arrêter sur l'un d'eux. Trop easy ? exagérer : parce que quel que soit le non concernés dans ton déplacement, tu perdras Note que si tu ne te déplaces pas, tu ne Crevette. Mais tu ne fais rien. Encore que ne un indice fort pour ton pote. Si si.

6. FIN DU GAME

La partie peut prendre fin de 4 façons :

- Vous devez dépenser des Crevettes m sec ? .. Oups, c'est perdu..
- Un de vous deux ne peut plus poser de n'avez pas affranchi vos 8 camarades du C'est carrément perdu ! Rejoue, ne les lais ils sont si fragiles ! Etre un crabe libéré, tu si facile..
- Vous avez libéré les 8 crabinoux ? Br vaincu les Tourteaux, les Homards et g Votre score correspond au nombre de Cr vivantes en réserve. Le high score est d

les cartes Plages avec les crabes libérés pour qu'il y ait de nouveau les 12 Objets visibles. Et surtout laissez les Crevettes telles qu'elles sont ! Si par exemple vous avez terminé une plage avec 2 Crevettes, vous commencerez la suivante avec 2 Crevettes !

Prenez la carte Aventure suivante (2e plage) et suivez les nouvelles instructions :



Pictos des cartes Plage à retourner (cercle blanc)

Pictos des règles à prendre en compte (hexagone vert)

Certaines règles reviennent sur plusieurs plages. Par exemple, chaque niveau commence avec les Crevettes à retourner.



Position de départ du jeton Crabes : ici la 3e carte libre (sans Objet) de la première rangée (sable).

FIN

Si vous perdez la partie sur une plage... L'aventure prend fin maintenant !

SAUVEGARDE !

Envie de poursuivre plus tard ? Mets sur le dessus des cartes, dans ta boîte, les cartes Aventure et Crevettes en cours !

LIBERTÉÉÉÉÉÉÉÉ !

Faites les Aventures dans l'ordre que vous voulez, mélangez-les, soyez libres !

TOUT BEAU TOUT PROPRE !

Les crabes carrés ne luttent pas pour rien, et pour éviter que leur environnement ne ressemble trop à nos plages une décharge, ce jeu est entièrement conçu, développé et fabriqué en France ! Pour de vrai, à 100% ! Et même éco-fabrique ! Promis, on s'étrille pour ça...

UN PEU DE COPINAGE :

L'éditeur Jeux Opla : www.jeux-opla.fr

L'éditeur Soleil : <https://www.soleilprod.com/>

Le dessinateur Arthur de Pins : <http://www.arthurdepins.com/>

Le distributeur belge : <http://geronimogames.com>

Le distributeur suisse : <http://www.deltiumludensonline.ch/>



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet

www.jeux-opla.fr



REMERCIEMENTS :
L'auteur Julien Prothière J'aimerais en tout premier lieu remercier mon jeu, avec qui j'ai fait mes premières parties aussi au festival Ludix et à son jury pour le prix s m'a permis de finir de convaincre mon ami Florent du coup. Et merci à mes nombreux copains, en voulu jouer et rejouer, encore et encore, avec même pratique de faire un jeu 2 joueurs, tu saoul personne à la fois !!!

L'illustrateur Arthur de Pins Merci à Jérémy et Orlide d'avoir permis aux d'exister sur écran et sur papier. Et merci à d'avoir fait de cette tragédie crabesque un jeu à la collaboration et à la joute. Ainsi, mes crab peu plus intelligents le temps d'une partie.

L'éditeur Florent Toscano Bravo à Julien qui a réussi à sublimer ludiquement dont je suis un éternel fan. Merci justement à permis cette nouvelle aventure en illustrant no de chez Soleil pour l'encadrement ! Merci à tou depuis deux ans nous encourageant autour de o Bony, Alex, Fabienne, Florian, Coralie, Agnès, Cyril A tous les crustacés du monde. A Céline. Et sur cabinou qui grandit.