

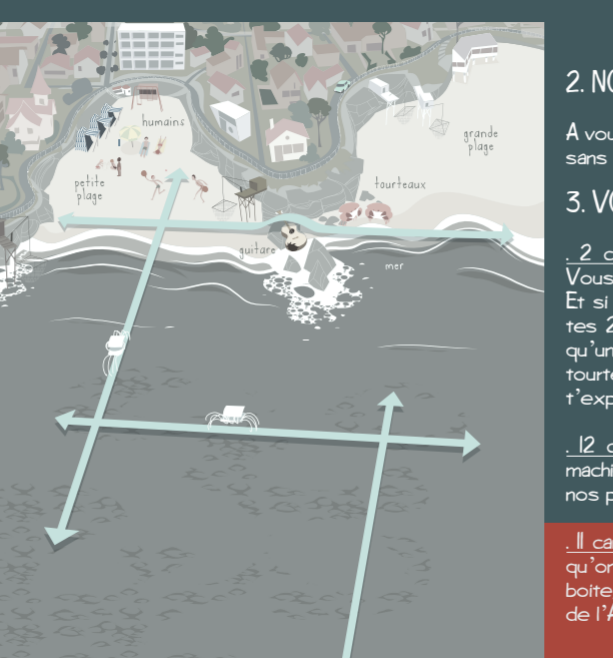


1. SEUL, ON VA PLUS VITE, MAIS ENSEMBLE, ON VA PLUS LOIN !

Nous sommes les derniers représentants d'une espèce particulière de crustacés décapodes : les crabes carrés de l'estuaire de la Gironde. D'un point de vue évolutif, on ne sert pas à grand-chose, notamment parce que... Ben on est physiquement incapables de tourner. Condamnés à marcher en ligne droite toute notre vie... Et même pas de face, mais... En crabe ! Bref, pas une vie de folie... C'est pas de chance pour ceux qui sont nés entre deux rochers.

Mais on n'est quand même pas si nazes que ça, parce qu'après seulement quelques centaines de milliers d'années, on s'est très vite rendu compte qu'à deux, en se grimant l'un sur l'autre alternativement, et sans aucune ambiguïté, on pouvait quadriller tout notre environnement, pour que de nouveaux horizons s'offrent à nous !

Profitons de cette découverte pour aller libérer nos potes coincés sous les cochonneries laissées sur la plage par des humains un peu trop négligents, tout en évitant nos ennemis de toujours : les terribles et idiots tourteaux, et aussi les terrifiants et surnois homards...



2. NOTRE BUT : LA LIBERTÉÉÉÉÉÉÉÉÉ !

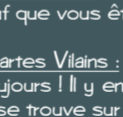
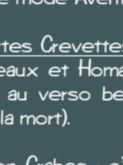
A vous deux, vous devez libérer 8 de vos camarades Crabes sans vous faire gauler par les Vilains Tourteaux et Homards !

3. VOTRE SET DE PLAGE :

2 cartes Crabes : C'est ton pote et toi ! Vous êtes des copains de longue date... Et si tu es Bateau, tu as le droit d'utiliser tes 2 mains pour jouer, même si t'as plus qu'une pince à cause d'une sale histoire de tourteau (tu peux lire une trilogie en bd qui t'explique tout).

12 cartes Objets : on y retrouve les 12 machins dégueux qui nous cradent toutes nos plages...

11 cartes Aventure : c'est pour le mode Aventure (logique...) qu'on t'explique plus loin. Pour le moment, laisse ça dans la boîte, petit, et touches-y quand tu seras entraîné. Les plages de l'Atlantique, c'est pas pour les amateurs.

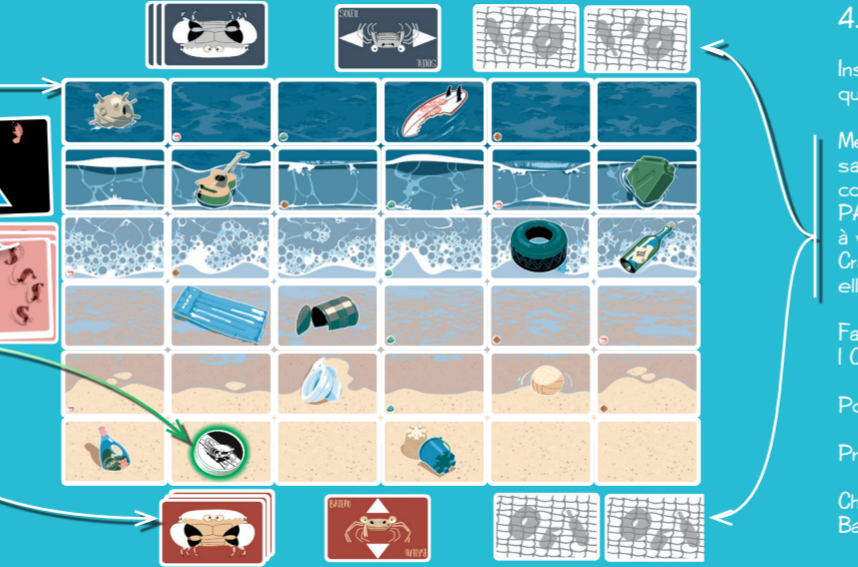


36 cartes Plage : 6 cartes pour chacune des 6 rangées qui vont constituer votre plage. Au recto de 2 cartes de chaque rangée figure un Objet insoucieusement abandonné par des humains pas très attentionnés ! Au verso de chaque carte Objet se trouve un Crabe libéré et vert. Sur certaines cartes on trouve un joli petit picto (☀️ 🌊 🐞) qui ne servira que pour le mode Aventure, expliqué un peu plus loin.

5 cartes Crevettes : vos munitions pour occuper les Vilains Tourteaux et Homards ! Au recto elles sont vivantes (fond rose), au verso beaucoup moins (fond noir, parce que noir c'est la mort).

1 jeton Crabes : c'est vous deux ! On vous reconnaît bien, là (sauf que vous êtes des crabes carrés ronds)...

24 cartes Vilains : Tourteaux et Homards sont vos ennemis de toujours ! Il y en a 12 rouges et 12 bleus. Au verso, chaque Vilain se trouve sur une des 6 rangées de la plage.



4. MISE EN PLAGE

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 comme ça. Il y a une vraie raison. Vous ne comprendriez pas. Ensuite, vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est idiot parce que vous n'êtes que 2 joueurs, mais on voulait que dans notre jeu il y ait les mêmes règles que dans tous les autres jeux, même si on est des crabinsous de pacotille !

A ton tour, il va se passer successivement un truc pas cool et un truc cool :

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

ET TOUJOURS : TU TE TAIS ! TU NE DONNES JAMAIS AUCUN INDICE ORAL ! VOUS NE COMMUNIQUEZ QUE PAR VOS ACTIONS DE JEU !

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

Tu révèles la première carte de ton tas de cartes Vilains, que tu dois poser sur la carte Plage de ton choix, en respectant simplement la rangée imposée (regarde le joli

décor derrière le Tourteau ou le Homard pour te repérer).

GAFFE : interdit de le poser sur un Objet, un autre Vilain ou un crabe libéré (tu verras ça un peu plus loin). Mais tu peux le poser sur n'importe quoi d'autre, comme une Crevette, un Caillou (tu verras ça encore plus loin). Même sur une carte avec le jeton Crabes (pas le choix, parfois), mais ça coûte une Crevette !

2. TU TE BOUGES (facultatif)

Tu déplaces, si tu veux, le jeton Crabes en ligne droite (verticalement si tu es Bateau et horizontalement si tu es Soleil) sur la carte Plage de ton choix.

Selon où tu arrives, plusieurs possibilités :

- Si les Crabes arrivent sur une carte Plage sans Objet et sans rien (éventuellement un pote crabe libéré avant) : qu'ils profitent de la brise, de l'odeur de marée et du clapotis de l'eau, rien ne se passe.

