

us sommes les derniers représentants d'une espèce rticulière 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 . ligne droite toute notre vie... Et même pas de face, mais... En crabe ! Bref, pas une vie de folie... C'est pas de chance

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, se grimpant l'un sur l'autre alternativement, et ans aucune ambiguïté, on pouvait quadriller tout notre environnement, pour que de nouveaux horizons s'offrent

ofitons 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



. 36 cartes Plage : 6 cartes pour chacune des 6 rangées qui l

rangée figure un Objet insoucieusement abandonné par des humains pas très attentionnés! Au verso de chaque carte

pour le mode Aventure, expliqué un peu plus loin...

vont constituer votre plage. Au recto de 2 cartes de chaque

Objet se trouve un Crabe libéré et vert. Sur certaines cartes on trouve un joli petit picto (🤫 🌘 🍘) qui ne servira que

. 5 cartes Crevettes : vos munitions pour occuper les Vilains I ourteaux et Homards! Au recto elles sont vivantes (for rose), au verso beaucoup moins (fond noir, parce que noir c'est la mort). jeton Crabes : c'est vous deux ! On vous reconnaît bien, l

24 cartes Vilains : Tourteaux et Homards sont vos ennemis uiours! Il u en a l2 rouges et l2 bleus. Au verso, chaque

là (sauf que vous êtes des crabes carrés ronds).



elles ne serviront pas pour cette partie.

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 C'est toujours Bateau qui commence. C'est comme ca. qu'il y ait exactement 2 Objets par colonne.

ca 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 prêvous sauter dessus si vous vous y arrêtez ! Il faudra donc au contraire libérer les frère <u>Crabes planqués sous les</u> 8 autres Objets. D'ailleurs, vire les 8 cartes Objets restantes, <u>et un truc cool</u> :

I 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!

Il y a une vraie raison. Vous ne comprendriez pas idiot parce que vous n'êtes que 2 joueurs, mais on voulait Mélange les 12 cartes Objets et donnes-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 que dans notre jeu il u ait les mêmes règles que dans

les autres jeux, même si on est des crabinous de pacotille!

A ton tour, il va se passer successivement un truc pas c

I. Un Vilain (Tourteau ou Homard) va débarquer sur la plage Soleil) sur la carte Plage de ton choix.

Fais un tas avec les 5 cartes Crevettes, de la carte 5 Crevettes (sur le dessus) à la carte 2. Les crabes vont se déplacer ensemble (facultatif).

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

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

GAFFE: interdit de le poser sur un Obiet, un autre Vilain u un crabe libéré (tu verras ca un peu plus loin Mais tu peux le poser sur n'importe quoi d'autre, comme Même sur une carte avec le jeton Crabes (pas le choix. parfois), mais ca 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

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

Selon où tu arrives, plusieurs possibilités :

- Si les Crabes arrivent sur une carte Plage sans Obiet 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.

- Si les Crabes arrivent sur une carte Objet et :

vous! On est moins altruiste, d'un coup, hein

Ton copain te dit que cet Objet n'est pas un de ses 2 Objets interdits, et t'as pas été s stupide pour t'arrêter sur l'un des tiens ? assis pour voir apparaître un joli pote, tout vert de joie d'être émancipé!

Ton copain de ieu te dit que t'as cafouillé parce que tu es tombé sur un de ses 2 Objets Un peu agacé sans doute, tu le vois pr la première carte de son tas de Vilains qu'il un tas de Crevettes bouffées par les Vilains.../ moche pour les Crevettes, mais c'était el'



ivré et qui ne mentira plus jamais!



ateau commence la partie. Il retourne a première carte Vilain qu'il pose de 3 cartes vers le haut (2)

sa première carte Vilain sur la rangée (3). Il se déplace ensu ateau vérifie sur ses 2 cartes ets (pour être sûr, guand mê Objets interdits! La carte Plage vec le Pneu est <u>alors retournée</u> r voir apparaître un joli petit frère e (5) qui se retrouve tout libéré



Ton crábinou de 2 ans a renversé SON bol de lait sur TA les cartes Plages avec les crabes libérés pour qu'il

Et ton jeu, merde!

Maintenant que vous êtes tous les deux les cadors

de la libération de tous les crabes de toutes les plages

plage... Encore un humain qui salope son environnement

de la plage, pourquoi ne pas mettre votre talent au service

de partout ? Mais attendez-vous à ce que les plages se suivent et ne se ressemblent pas!

ur cela, installe le jeu normalement et prends le tas e cartes Aventure. La première carte correspond à la première plage, c'est-à-dire la règle habituelle. Une fois

en compte (hexagone vert). ' la partie terminée (et gagnée, sinon il faut pleurer et tout ommencer), ne changez pas les cartes de place mais :

Vous avez libéré les 8 crabinous ? Bravo, vous avez vaincu les Tourteaux, les Homards et gagné la partie! et mélangez le tout. Reprenez vos Vilains respectifs que vous mélangez vivantes en réserve. Le high score est donc de 5 points.

TOUT BEAU TOUT PROPRE

ici la 3e carte libre (sans Objet) de la première rangée (sab

Promis, on s'étrille pour ça... ous perdez la partie sur une plage...

Les crabes carrés ne luttent pas pour rien, et pour éviter que leur environnement ne ressemble trop à nos plages une décharge, ce leu est entièrement développé et fabriqué en France ! Pour de vrai, à 100%! Et même éco-fabriqué!

UN PEU DE COPINAGE

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

L'illustrateur Arthur de Pins

d'avoir fait de cette tragédie crabesque un jeu qui fasse appe à la collaboration et à la jugeote. Ainsi, mes crabes auront l'air un peu plus intelligents le temps d'une partie.

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

Le distributeur belge : http://geronimogames.com À tous les crustacés du monde. À Céline. Ét surtout à Jean, mon

crabinou aui arandit...



personne à la fois !!!











Découvrez les autres Jeux Opla







(2e plage) et suivez les nouvelle

des cartes, dans ta boite, les cartes Aventure et Crevettes ctos des rèales à prendre 🖊

olusieurs plages. Par e<u>xemple,</u>

les Crevettes à retourner.

