



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

À 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



3 JOUEURS



4 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.

