

Bartosz Szopka

Bartłomiej Zielonka

Oh Crab!

INSTRUKCJA



! Radosław Jaszczuk



Elementy gry

Modularna plansza:



1 dwustronny kafel startu
(oznaczony cyfrą 0,
strony A i B)



4 dwustronne kafle plaży
(oznaczone cyframi od 1 do 4,
strony A i B)



1 dwustronny kafel mety
(oznaczony cyfrą 9,
strony A i B)



20 startowych kart akcji: 5 zestawów po 4 karty
z wizerunkami poszczególnych krabów



5 arkuszy pomocy



2 tekturowe
znaczniki kucharki
(znacznik pierwszego gracza,
druga sztuka na zapas)



5 planszetek gracza
z wizerunkami
poszczególnych
krabów



4 dwustronne
kafelki akcji
dodatkowych



36 kart akcji



32 muszelki



4 żetony aktywacji
krabów (dla gry
2-osobowej)



5 pionków
krabów



Uwaga: Poniższe zasady dotyczą rozgrywki dla 3-5 osób. Zasady gry 2-osobowej opisane są w sekcji „Tryb 2-osobowy” na stronach 12-13.



Jeśli posiadasz rozszerzenie do gry **Adventure Pack**, to zasady przez nie wprowadzane znajdziesz na stronach 14-18.





Przygotowanie gry

Poniższy rysunek przedstawia przygotowanie gry dla 3 graczy.



WARIANTY GRY SZYBKO DO WODY

Jeśli nie macie czasu na pełny wyścig, możecie zagrać w skróconą wersję, używając tylko dwóch kafli plaży pomiędzy startem a metą.



- 1 Rozłóżcie planszę na środku stołu: kafel startu (ze smażalnią), 3 kafle plaży i kafel mety (z morzem). Wszystkie kafle możecie położyć, wybierając dowolną ich stronę (A lub B). Kafle plaży możecie ułożyć w dowolnej kolejności.

Alternatywnie możecie skorzystać z ułożenia wskazanego w jednym ze scenariuszy opisanych na stronie 19.

Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, proponujemy rozegrać scenariusz „Pierwsza ucieczka!”.

Kafel plaży nie biorący udziału w grze odłóżcie do pudełka.

- 2 Obok planszy ułóżcie 3 kafelki akcji dodatkowych. Kafelki możecie ułożyć, wybierając dowolną ich stronę (a lub b).

Możecie sami wybrać jeden zestaw lub skorzystać z ułożenia wskazanego w jednym ze scenariuszy opisanych na stronie 19.

Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, również proponujemy wybrać kafelki według scenariusza „Pierwsza ucieczka!”.

Kafelek akcji dodatkowych nie biorący udziału w grze odłóżcie do pudełka.

- 3 Każdy gracz wybiera jednego kraba, kładzie przed sobą jego planszatkę, pionek w odpowiadającym kolorze i bierze do Ręki przypisane do niego 4 startowe karty akcji. Karty startowe, planszeczki i pionki w kolorach krabów nie biorących udziału w grze odłóżcie do pudełka — nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- 4 Przygotujcie Rynek kart. Rynek ma 4 miejsca: jedno na zakrytą talię kart akcji oraz trzy miejsca na odkryte karty. Potasujcie pozostałe karty akcji i wypełnijcie miejsca na odkryte karty. Jeśli podczas uzupełniania wylosujecie karty z taką samą akcją specjalną (to te akcje na dole karty), to ułóżcie je na sobie — tak, by finalnie miejsca na odkryte karty były zajęte przez karty z trzema różnymi typami akcji specjalnych. Resztę talii ułóżcie obok, zakrytą stroną ku górze.
- 5 Wybierzcie losowo pierwszego gracza. Umieszcza on swój pionek na polu startowym oznaczonym numerem 1.
- 6 Pozostali gracze siedzący zgodnie z kolejnością ruchu wskazówek zegara umieszczają swoje pionki na kolejnych polach: 2, 3, (i dalej 4, 5 — jeśli gracze w więcej osób).
- 7 Gracz, którego krab umieszczony został na polu nr 1, otrzymuje znacznik kucharki i będzie rozpoczynał pierwszą rundę.
- 8 Gracze na polach oznaczonych muszelką dostają po jednej muszelce.
- 9 Pozostałe muszelki umieśćcie w pobliżu planszy w jednym lub dwóch stosach, tak by wszyscy gracze mieli do nich dostęp — to będzie dostępna pula muszelek.

Jeśli dołączyliście do gry któryś z modułów zawartych w rozszerzeniu Adventure Pack, kontynuujcie przygotowania zgodnie z instrukcją dla danego modułu.



Cel i charakter gry

W *Oh Crab!* macie jeden cel: dotrzeć swoim krabem do morza. Kto dokona tego najszybciej, zostanie zwycięzcą.

Zaczynając od pola startowego, będziecie w kolejnych rundach poruszać się w stronę morza. Będziecie pozyskiwać akcje ruchu z różnych źródeł: z kart, z planszy, z kafelków akcji dodatkowych, z odpowiedniego dokładania kolejnych kart itd., tworząc

często potężne kombinacje. Posiadana na początku gry talię kart startowych będziecie w trakcie rozgrywki rozbudowywać (poprzez zdobywanie nowych kart) oraz ulepszać (poprzez wymianę kart). Będziecie przepychać i wywracać kraby innych

graczy, wpadać na przeszkody, poruszać się po trudnym terenie oraz zbierać muszelki, które wykorzystacie do opłacenia akcji dodatkowych.

Najważniejsze pojęcia podstawowe



STOS KART ODRZUCONYCH

Nad swoją planszatką będziecie umieszczać karty odrzucone. To miejsce będziemy nazywać Stosem kart odrzuconych. Gdy podczas gry spotkacie się z terminem „odrzuć kartę”, połóżcie ją właśnie w tym miejscu — nad swoją planszatką. Karty kładziemy tu poziomo (równolegle do planszетки) awersem (odkrytą stroną) ku górze.

Karty odrzuca się w wyniku wejścia na pola z przeszkodami i skorzystania ze Skrótów, jak również w związku z działaniem lub kosztem niektórych akcji specjalnych.



ŚLAD

Poniżej planszетки znajduje się miejsce, gdzie w kolejnych rundach będziecie dokładać swoje karty, co pozwoli wykonywać znajdujące się na nich akcje. Pierwszą kartę położycie pionowo pod planszatką, a kolejne — w kolejnych rundach — będziecie dokładać z lewej lub prawej strony. Powstały w ten sposób rząd kart pod planszatką będziemy nazywać Śladem.



RĘKA GRACZA (RĘKA)

Karty, które gracz trzyma w ręku, nazywamy Ręką gracza. Karty te są dostępne dla Gracza do wyłożenia na stół lub odrzucenia.

RUCHY NA PLANSZY

Na jednym końcu planszy (na lądzie) znajduje się smażalnia, z której uciekły kraby, a na drugim końcu morze, w którym pragną się schronić.

O ile w jakiejś akcji specjalnej nie zostanie wyraźnie dopuszczona lub nakazana

inna możliwość, to **wszystkie** ruchy krabów muszą być wykonywane w kierunku morza, czyli zbliżać kraby do mety.

Nie można przesunąć kraba poza planszę lub na pola niedostępne. Wchodząc na pole, należy sprawdzić efekt, jaki ono wywołuje

oraz akcje, jakie oferuje. Niektóre pola działają natychmiast, niezależnie od woli gracza, inne można wykorzystać w dowolnym momencie tury gracza, a jeszcze inne — tylko na koniec tury gracza. (patrz „Rodzaje pól na planszy”, s. 20).

Na jednym polu zawsze może znajdować się tylko jeden krab. Wchodząc na pole, na którym stoi inny krab, przepychasz go i wywracasz (szczegóły — patrz s. 11).



Przebieg gry

Gra przebiega w rundach i może się zakończyć wraz z końcem jednej z nich. Każda runda jest podzielona na 3 fazy:

1. FAZA PLANOWANIA

2. FAZA AKCJI

3. FAZA ZAKOŃCZENIA RUNDY

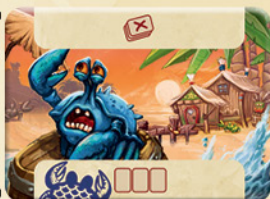
W zależności od zasad danej fazy czasem będziecie działać równocześnie, a czasem po kolei.

1. FAZA PLANOWANIA

W tej fazie wszyscy działacie jednocześnie. Każdy gracz wybiera i **wyklada zakrytą kartę** z Ręki. Umieszcza ją przed sobą, poniżej swojej planszki i poniżej Śladu.

Jeśli nie masz żadnych kart na Rękę, **deklarujesz Odpoczynek** poprzez oświadczenie głośno: „Nie mam kart, będę odpoczywać”.

Stos kart odrzuconych



Ślad

Karta
wyłożona
w Fазie
planowania



2. FAZA AKCJI

W tej fazie rozgrywasz swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, poczynając od gracza ze znacznikiem kucharki.

Uwaga! Nawet jeśli któryś gracz w tej fazie doprowadzi swojego kraba do morza, inni gracze normalnie rozgrywają swoje tury. W tej fazie ruszacie się po kolei, ale z punktu widzenia sprawdzania warunków zwycięstwa uznajemy, że ruchy były przeprowadzane „w tym samym czasie”.

Na początku swojej tury decydujesz, **czy dokładasz** (wcześniej wyłożoną) **kartę do Śladu**, **czy odpoczywasz**.

Uwaga! Jeśli w poprzedniej fazie zadeklarowałeś Odpoczynek, wtedy nie masz wyboru – musisz odpoczywać.

Następnie przystępujesz do **wykonywania akcji**. Gdy zakończysz wykonywanie akcji, swoją turę rozpoczyna kolejny gracz. Po wykonaniu akcji przez wszystkich graczy (gdy swoją turę zakończy gracz na prawo od gracza ze znacznikiem kucharki), przejdźcie do fazy zakończenia rundy.

DOŁOŻENIE KARTY DO Śladu

ALBO

ODPOCZYNEK (S. 6)

Odkryj wyłożoną wcześniej kartę i dołącz ją do Śladu. Pamiętaj:

- a** jeśli to Twoja pierwsza tura w grze, to po prostu połóż kartę pod planszatką – Twój Ślad to w tej chwili tylko ta pierwsza karta,



- b** jeśli już masz karty w Śladzie, dołóż kartę z jego lewej lub prawej strony.



Dokładana karta nie musi „pasować” do już leżących w Śladzie, tzn. połówek ikon bocznych nie muszą tworzyć całości. Ale staraj się je dopasować! Pozwoli Ci to wykonać więcej akcji.

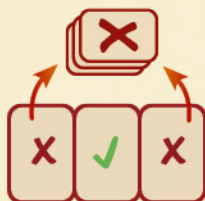
Nie ma ograniczenia liczby kart w twoim Śladzie – dopóki możesz wykładać karty w fazie planowania, dopóty możesz je dołączać do Śladu w fazie akcji. W dalszej części swojej tury będziesz mógł w dowolnej kolejności skorzystać z akcji uzyskanych dzięki dołożonej karcie.

Podczas Odpoczynku wykonaj poniższe kroki:

- ① Jeśli masz przed sobą zakrytą kartę wyłożoną na stół w fazie planowania – odrzuć ją na Stos kart odrzuconych.



- ② Wyznacz jedną kartę z Twojego Śladu, którą zostawisz – wszystkie pozostałe karty odrzuć na Stos kart odrzuconych.



- ③ Weź na Rękę jedną kartę z Rynku: jedną z odkrytych kart (wierzchnią, w przypadku stosu takich samych kart) lub zakrytą (z wierzchu talii). Jeśli wzięłeś jedną z odkrytych kart, a była to ostatnia lub jedyna karta w tym stosie, to uzupełnij Rynek (patrz s. 10).



- ④ Weź na Rękę wszystkie karty ze Stosu kart odrzuconych.



- ⑤ Jeśli Twój krab jest wywrócony – wstaje (postaw wywrócony pionek).



Po dołożeniu karty do Śladu lub po Odpoczynku przystępujesz do wykonywania akcji. **W dowolnej kolejności** możesz skorzystać ze wszystkich akcji, jakie masz dostępne w tej turze. Pamiętaj, żeby dokończyć wykonywanie jednej akcji, zanim rozpoczniesz kolejną. Akcje nie są obowiązkowe, możesz pominąć wykonywanie dowolnej z nich. **Efekty pól na planszy są obowiązkowe** – zawsze musisz je rozpatrzyć (patrz „Rodzaje pól na planszy”, s. 20).

***Pamiętaj:** jeśli odpoczywasz, nie masz dostępu do akcji zapewnianych przez kartę akcji, ponieważ nie dołączyłeś żadnej karty do swojego Śladu. Możesz natomiast korzystać ze wszystkich innych rodzajów akcji dostępnych w grze (np. akcji z kucharki, akcji z planszy itd.).*

AKCJE PODSTAWOWE



Dobranie muszelki
Weź muszelkę z ogólnodostępnej puli.



Ruch na wprost
Wykonaj swoim krabem ruch o jedno pole na wprost w kierunku morza.



Ruch na skos
Wykonaj swoim krabem ruch o jedno pole na skos (w lewo lub w prawo) w kierunku morza.



Ruch w stronę morza
Wykonaj swoim krabem ruch o jedno pole na wprost lub o jedno pole na skos (w lewo lub w prawo) w kierunku morza.

Możesz wykonać następujące rodzaje akcji:

A Akcja główna z karty

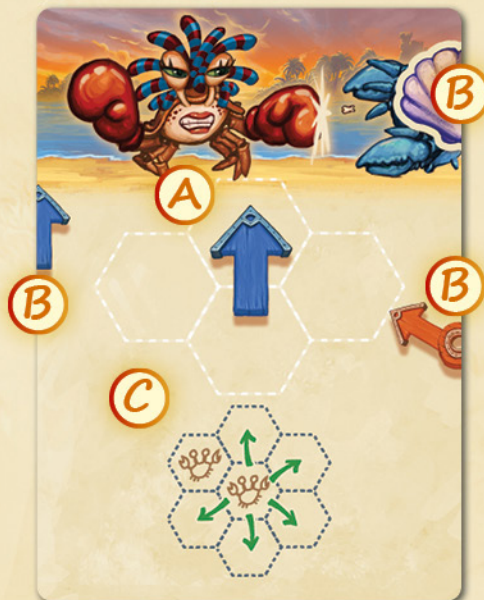
W środkowej części karty akcji znajduje się ikona akcji głównej. Jest ona zawsze dostępna bez dodatkowych kosztów. Akcja główna to zawsze jedna z akcji podstawowych. Występują cztery rodzaje akcji podstawowych (patrz ramka na stronie obok).

C Akcja specjalna z karty

Karty, które zdobędziesz z Rynku, zapewnią dostęp do akcji specjalnych. Szczegółowy ich opis jest na s. 21, a skrócony – wybranych akcji specjalnych – jest na arkuszu pomocy.

Pamiętaj: niektóre akcje specjalne wymagają opłacenia kosztu.

Uwaga! Jeśli akcja pozwala wykonać ruch kramami innych graczy, to wszelkie decyzje dotyczące ruchów podejmuje aktywny gracz (tj. ten, który właśnie rozgrywa swoją turę).



B Akcja boczna z karty

Na bokach kart znajdują się połówki ikon akcji podstawowych. Jeśli karta dołożona w tej turze do Śladu utworzyła pełny obraz ikony, uzyskujesz akcję wskazaną przez ułożoną ikonę. Zawsze jest to jedna z czterech akcji podstawowych dostępnych w grze.

Jeśli gracz jednocześnie ułoży dwie ikony, uzyskuje obie akcje.



D Akcja ze znacznika kucharki

Jeśli posiadasz znacznik kucharki, masz dodatkowy Ruch na skos (patrz ikona na znaczniku kucharki).



E Akcja z kafelka akcji dodatkowych

Raz podczas swojej tury możesz wydać muszelki, by wykonać **jedną** z akcji dodatkowych. Odtóż do puli muszelki w liczbie pokazanej na wybranym kafelku i wykonaj opłaconą akcję. Szczegółowy opis dostępnych akcji dodatkowych jest na s. 22, a skrócony – wybranych akcji dodatkowych – jest na arkuszu pomocy.



F Akcje z planszy

Jeśli znajdujesz się na polu pozwalającym wykonać akcję z planszy i spełniasz wymagania tej akcji, to możesz ją wykonać. Szczegóły w sekcji „Rodzaje pól na planszy” na s. 20.

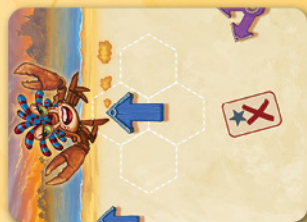
- 1 Łukasz (grający czerwonym krabem) ma znacznik kucharki, więc jako pierwszy rozgrywa swoją turę. Odkrywa kartę, którą wyłożył zakrytą na stół w fazie planowania i dokłada do Śladu po prawej stronie.
- 2 Z akcji głównej z karty (2a) pobiera muszelkę z puli (2b).
- 3 Następnie, by wykonać akcję specjalną (3a), odrzuca kartę z Ręki (3b) i porusza się do przodu na pole z muszelką (3c), dzięki czemu pobiera kolejną muszelkę z puli (3d).
- 4 W kolejnym ruchu akcją ze znacznika kucharki (4a) porusza się na skos w prawo (4b) — na pole, na którym stoi poma- rańczowy krab Adama. Łukasz przepycha go po skosie na lewo i wywraca (4c). Ponieważ Adam został wepchnięty na pole z przeszkodą, to Łukasz losuje z Ręki Adama kartę do odrzucenia.
- 5 Kolejnym ruchem z akcji bocznej (5a) Łukasz wchodzi swoim krabem na pole ze Skrótom (5b).

Sytuacja na planszy:



- 6 By skorzystać ze Skrótu, odrzuca dwie karty z akcją główną Ruchu w stronę morza (6a) i porusza się zgodnie ze strzałką na planszy (6b).
- 7 Ma 2 muszelki, więc wydaje je, by wykonać akcję dodatkową Z drogi (7a) i zamienia się miejscami z niebieskim krabem Natalii (7b). Niestety na koniec wywraca się po wejściu na pole z Przeszkodą wywracającą. Na tym Łukasz kończy swoją turę.

6a



Sytuacja na planszy po turze Łukasza:



3. FAZA ZAKOŃCZENIA RUNDY

W tej fazie sprawdzacie, czy gra się zakończyła, czy gracie dalej.

Jeśli przynajmniej jeden z krabów dotarł do morza, to gra się kończy — przejdźcie do sekcji „Zakończenie gry” na s. 10.

W przeciwnym wypadku wybierzcie pierwszego gracza na kolejną rundę: przekazcie znacznik kucharki graczowi, którego krab jest najdalej od morza. W przypadku gdy kilka krabów jest najdalej, ale w takiej samej odległości od morza, znacznik kucharki przekazywany jest graczowi (spośród remisujących) siedzącemu najbliższej na lewo od gracza aktualnie posiadającego znacznik kucharki.

Przykład



Morze jest na górze. Krab pomarańczowy jest najbliższy morza. Krab brązowy i zielony są w tej samej odległości od morza, ale bliżej niż czerwony i niebieski. Krab czerwony i niebieski też są w tej samej odległości od morza i to właśnie te dwa kraby są najdalej. Sprawdzamy który gracz (czerwony czy niebieski) siedzi najbliższej na lewo od gracza posiadającego znacznik kucharki. Jeśli w zakończonej rundzie niebieski miał znacznik pierwszego gracza, to trafia on do czerwonego gracza.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy któryś z krabów dotarł do morza.

Pamiętajcie: W takiej sytuacji bieżąca runda jest ostatnią w grze, ale pozostali gracze normalnie rozgrywają swoje tury, ponieważ mają jeszcze szansę na zwycięstwo!

Gracz, którego krab jako jedyny w danej rundzie dotarł do morza, wygrywa grę.

Jeśli więcej niż jeden krab dotarł do morza w tej samej rundzie, to wygrywa ten gracz, który ma **więcej kart na ręce**.

Jeśli to nie rozstrzyga remisu, to wygrywa ten spośród remisujących liczbą kart, który ma **więcej muszelek**.

Jeśli dalej nie można w ten sposób rozwiązać remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Pozostałe ważne pojęcia

RYNEK KART



Rynek kart (Rynek) to karty akcji dostępne do rozbudowy lub ulepszania talii graczy.

Rynek składa się z trzech miejsc na odkryte karty akcji (lub stosy kart) oraz zakrytej talii pozostałych kart akcji. Podczas odkrywania kart, przy tworzeniu lub uzupełnianiu Rynku, karty z taką samą akcją specjalną zawsze należy umieszczać na sobie, tworząc stos – tak, by na Rynku zawsze były dostępne odkryte karty z trzema różnymi rodzajami akcji specjalnych.

Gdy bierzesz kartę z Rynku, zawsze możesz wybrać, czy wolisz kartę odkrytą, czy „w ciemno” z zakrytej talii, ale zawsze możesz wziąć tylko jedną, wierzchnią kartę.

Jeśli po zabraniu karty z Rynku jedno z miejsc na odkryte karty stanie się puste, to należy natychmiast je uzupełnić według powyższych zasad.

Jeśli kraby naprawdę chcą wrócić do morza, to Rynek kart nigdy nie wyczerpie się przed końcem gry. Gdyby jednak tak się stało z powodu Waszego zbyt długiego wylegiwania się na plaży, to po prostu podczas Odpoczynku nie dobieracie już nowych kart, a akcja Wymiany karty również przestaje działać.

NIEZAJĘTE POLE

Niektóre akcje używają terminu „niezajęte pole”. Jest to pole dowolnego rodzaju (poza polem niedostępnym), na którym **nie znajduje się żaden krab**. Na takim polu mogą się znajdować inne elementy gry. Aby wejść na niezajęte pole, należy spełniać jego normalne wymogi, jeśli występują (patrz „Rodzaje pól na planszy”, s. 20).

WYMIANA KARTY



W kilku miejscach w grze możesz spotkać się z akcją Wymiany karty.

Akcja Wymiany karty pozwala na ulepszenie swojej talii (np. na wymianę karty startowej nie zawierającej akcji specjalnej na kartę z Rynku, która taką akcję ma).

Gracz może wymieniać **wyłącznie karty z Ręki** na karty z Rynku (jeśli nie masz karty na Ręce, to nie możesz dokonać wymiany).

Jeśli wymieniana karta pochodzi z talii startowej, należy odłożyć ją do pudełka (już nie będzie używana), a na jej miejsce dobrać na Rękę jedną kartę z Rynku.

Jeśli wymieniana karta nie pochodzi z talii startowej, to należy odłożyć ją na spód talii kart akcji, a na jej miejsce dobrać na Rękę jedną kartę z Rynku.

Po wymianie karty należy uzupełnić Rynek według normalnych zasad (jeśli jest taka potrzeba).

PRZEPYCHANIE

Na jednym polu planszy może znajdować się tylko jeden krab. Wchodząc na pole, na którym stoi inny krab, wypychasz go z tego pola. Wykonujesz nim ruch o jedno pole w stronę morza, czyli przesuwasz go na jedno z trzech możliwych pól — jak przy użyciu akcji Ruch w stronę morza (🐙).

Jeśli przepychany krab trafia na pole, na którym znajduje się inny krab, to następuje reakcja łańcuchowa i ten krab też zostaje przepchnięty. Wszystkie decyzje o kierunku wykonywanych ruchów podejmuje aktywny gracz, tj. ten rozgrywający swoją turę.

Każdy krab, który został popchnięty, wywraca się (patrz obok, sekcja „Wywracanie się i wstawianie”).

WYWRACANIE SIĘ I WSTAWIANIE

Krab wywraca się, gdy wejdzie na Przeszkodę wywracającą lub gdy zostanie przepchnięty. Aby zaznaczyć fakt wywrócenia, należy przewrócić pionek danego kraba.

Gdy krab jest wywrócony, nie może sam się poruszyć, dopóki nie wstanie. Możesz używać akcji, ale żadna akcja nie poruszy Twojego kraba (ignorujesz takie efekty). Akcja specjalna ruchu (zagrana przez Ciebie) oddziałująca na inne kraby oraz Ciebie, zadziała tylko na inne kraby, ale nie na Ciebie. Innymi słowy: gdy krab jest wywrócony, nie może się przemieścić z własnej inicjatywy, dopóki nie wstanie.

Ale gdy krab jest wywrócony, może być przesuwany przez akcje wywołane przez innego gracza (np. przepchnięcie, wynik



akcji specjalnej, wynik użycia kafla akcji dodatkowych).

Próba wywrócenia kraba, który już jest wywrócony, nie ma żadnego dodatkowego skutku.

Aby krab wstał, musi:

- poświęcić dowolną podstawową akcję ruchu (🐙, 🐙, 🐙). Akcja ta może pochodzić z dowolnego źródła, np.: z karty akcji, znacznika kucharki czy z kafelków akcji dodatkowych;

albo

- wykonać Odpoczynek na początku fazy akcji. Krab wstaje podczas Odpoczynku.

Gdy krab wstaje — postaw wywrócony pionek.

Przykład 1



Krab niebieski wykonuje ruch do przodu. Ponieważ wchodzi na pole zajmowane przez pomarańczowego kraba, przepycha go. Może wykonać nim ruch na jedno z trzech pól: albo na pole z muszelką (wtedy pomarańczowy natychmiast

dostanie muszelkę), albo na pole z przeszkodą (wtedy niebieski losuje pomarańczowemu z Ręki jedną kartę do odrzucenia), albo na zwykłe pole. Przepchnięty krab zostaje wywrócony.

Przykład 2



Krab czerwony wykonuje ruch w prawo. Ponieważ wchodzi na pole zajmowane przez kraba brązowego, przepycha go. Jest tylko jedno pole, na które może przepchnąć brązowego kraba — to zajmowane przez zielonego kraba (przepchnięcie kraba

brązowego na pole po prawej lub na wprost nie jest możliwe, ponieważ są to pola niedostępne). Brązowy krab wchodzi na pole zajmowane przez zielonego kraba, przepycha go i wywraca się. Popchnięty zielony krab może zostać

przemieszczony na jedno z dwóch dostępnych pól — decyzję na które, podejmuje czerwony, ponieważ jest to jego tura. Przepchnięty zielony również zostaje wywrócony.



Przygotowanie do gry

Rozgrywka
2-osobowa przebiega
tak, jak rozgrywka
dla większej liczby
graczy z wyjątkiem
poniższych zmian:

- 1 Do gry użyjcie tylko dwóch (zamiast trzech) kafli plaży pomiędzy startem a metą.
- 2 Kafelki akcji dodatkowych przygotujcie według standardowych zasad.
- 3 Każdy z graczy wybiera **dwa** kraby oraz kładzie przed sobą **obie** planszетки (łącząc je w jedną podwójną) i **oba** pionki w odpowiadających kolorach. Ale na Rękę bierze tylko **jedną** talię startową (tj. 4 karty) jednego z wybranych krabów (nie należy mieszać talii startowych dwóch krabów). Planszетkę i pionek kraba w niewybranym kolorze oraz 3 niepotrzebne talie startowe odłóżcie do pudełka, nie będą używane w tej rozgrywce.
- 4 Rynek kart przygotujcie według standardowych zasad.
- 5 Pierwszy pionek pierwszego gracza jest rozstawiany według standardowych zasad.
- 6 Drugi gracz stawia oba swoje kraby – jeden po drugim – na wybranych przez siebie polach (z dostępnych w grze dwuosobowej pól startowych o numerach 2, 3 lub 4), a następnie pierwszy gracz umieszcza swojego drugiego kraba na ostatnim pozostałym wolnym miejscu.
- 7 Bonusy z planszy oraz muszelki rozmieście według standardowych zasad.
- 8
- 9
- 10 Każdy z graczy bierze **komplet żetonów aktywacji krabów** – po jednym z cyfrą „1” i „2”.

Zasady gry

Zespół krabów

W grze dla dwóch graczy kierujesz zespołem krabów. Mimo gry dwoma krabami, będziesz używać jednej wspólnej talii. Planszетки krabów połóż tak, by się stykały, tworząc jedną podwójną, połączoną planszетkę. Poniżej niej będziesz tworzyć dla swoich krabów wspólny Ślad, a nad planszетką wspólny Stos kart odrzuconych. Zdobyte przez oba kraby muszle również trafią do wspólnej puli i mogą być wydawane na akcje dowolnego z krabów.



Przebieg rundy

W grze dla dwóch graczy runda zawiera następujące zmiany: przed fazą zakończenia rundy, następują dwie fazy planowania i dwie fazy akcji (po jednej dla każdego kraba u każdego z graczy).

Szczegółowy przebieg rundy wygląda następująco:

1. PIERWSZA FAZA PLANOWANIA

Przebiega jak normalna faza planowania.

2. PIERWSZA FAZA AKCJI

Na początku swojej tury gracz wybiera, który krab będzie aktywny podczas tej fazy, przez położenie żetonu aktywacji z cyfrą „1” na wizerunku kraba na planszeczce gracza. Wszystkie aktywne działania gracza w danej turze mogą dotyczyć tylko tego wybranego kraba.



3. DRUGA FAZA PLANOWANIA

Przebiega jak normalna faza planowania.

4. DRUGA FAZA AKCJI

W drugiej fazie akcji gracz nie ma wyboru, w swojej turze musi aktywować drugiego ze swoich krabów i na początku tury kładzie żeton aktywacji z cyfrą „2” na planszeczce.



Uwaga: Gracz może użyć kucharki tylko raz na rundę (tylko dla jednego kraba). Aby o tym nie zapomnieć, znacznik kucharki po użyciu należy postawić na planszeczce gracza.

5. FAZA ZAKOŃCZENIA RUNDY

Zawiera następujące zmiany:

- gra kończy się dopiero, gdy oba kraby któregoś z graczy znajdą się w morzu;
- jeśli nie nastąpił koniec gry, to:
 - zdejmujecie żetony aktywacji (oraz kucharkę) ze swoich planszetek,
 - wyznaczacie pierwszego gracza, przy czym jeśli najdalej od morza, a w tej samej odległości, znajdują kraby obu graczy, to znacznik pierwszego gracza jest zawsze przekazywany (nie ma znaczenia, że ktoś ma więcej krabów najdalej od morza).

Przepychanie i wywracanie się

W sytuacji, w której gracz rusza swojego **aktywnego** kraba na pole zajęte przez swojego nieaktywnego kraba, nie inicjuje przepychania i wywracania — pionek kraba znajdujący się pierwotnie z przodu jest cofany na miejsce kraba, który wszedł na jego miejsce (**kraby zamieniają się miejscami**).

Uwaga: Ta zasada dotyczy również ruchu wynikającego z użycia Skróótów oraz Skoku z rozpędu!

Swojego kraba można popchnąć (i wywrócić) jedynie podczas reakcji łańcuchowej przepychania — gdy popchnięty krab przeciwnika popchnie nieaktywnego kraba gracza.

Kraby nieaktywnego gracza podczas reakcji łańcuchowej przepychania zachowują się jak niezależne kraby — przepychają i wywracają się według normalnych zasad.

Przykład 1

Józek gra zielonym i niebieskim krabem. Teraz aktywował zielonego kraba i najpierw rusza się nim na wprost. W wyniku tego ruchu zamienia miejscami swoje pionki (niebieski krab cofa się na pole, na którym stał zielony i pozostaje niewywrócony). W kolejnej akcji Józek rusza się na skos i standardowo przepycha i wywraca pionek czerwonego kraba należącego do Mateusza.



Przykład 2

Mateusz gra czerwonym i brązowym krabem. Teraz aktywował czerwonego kraba i rusza się nim na skos. W wyniku tego ruchu przepycha zielonego kraba na pole niebieskiego, niebieskiego na pole brązowego, a swojego brązowego na pole z skrótem. Brązowy jest normalnie przepychany, ponieważ przepchnął go pionek innego gracza. Wszystkie trzy przepchnięte kraby (zielony, niebieski i brązowy) wywracają się.



Zakończenie gry

Gra kończy się dopiero, gdy oba kraby któregoś z graczy znajdą się w morzu. Remisy rozstrzyga się standardowo.



ROZSZERZENIE ADVENTURE PACK



Informacja

Dla wygody naszych graczy, zasady do rozszerzenia Adventure Pack zamieszczamy w instrukcji do gry podstawowej.

Jeśli nie masz rozszerzenia, możesz pominąć najbliższe strony (przejdź do strony 19). Zachęcamy jednak do ich lektury — dowiesz się, jak możesz rozbudować i uatrakcyjnić grę dzięki rozszerzeniu.

Elementy gry

- 24 żetony, w tym:
 - 14 żetonów z Modułu 1: Niespodzianki
 - 10 żetonów z Modułu 4: Asymetria
- 39 kart, w tym:
 - 14 kart z Modułu 2: Wydarzenia
 - 11 kart z Modułu 3: Wyzwania (3 karty Nagród i 8 Wyzwań)
 - 14 kart z Modułu 4: Asymetria

Uwaga: W pudełku z rozszerzeniem Adventure Pack (w zależności od wariantu) możesz znaleźć dwie takie same talie kart różniące się tylko wersją językową. Do gry użyj tylko jednej talii.

Wprowadzenie

Rozszerzenie Adventure Pack zawiera cztery niezależne moduły, które możesz dodawać do gry podstawowej w dowolnej kombinacji. Jeśli chcesz je wprowadzać pojedynczo, polecamy robić to w kolejności, w jakiej je opisaliśmy. Nie ma jednak przeszkód, by wprowadzać je w innej kolejności lub zagrać od razu ze wszystkimi modułami.

Uwaga: Moduły rozszerzenia zasadniczo są od siebie niezależne, ale w kilku przypadkach łączą się dla uatrakcyjnienia gry. Nieliczne karty wymagające innych modułów oznaczone są ich ikonami. Jeśli karty jakiegoś modułu wprowadzonego do gry odwołują się do modułu, którego nie używasz, to albo odłóżcie te karty do pudełka przed rozpoczęciem gry, albo jeśli traficie na nie podczas gry, wymieńcie je na inne.

Podczas przemierzania plaży znajdujecie narysowane na piasku znaki ☹️. Czyżby był tu zakopany piracki skarb!? Nie dajecie rady powstrzymać ciekawości i zaczynacie kopać. Jaką tam znajdziecie Niespodziankę? Czy pomoże Wam w szybszym dotarciu do morza, czy też wykopiecie coś, co tylko Wam przeszkodzi?

Jeśli lubicie ryzyko i ufacie swojemu szczęściu — ten moduł jest dla Was.

ELEMENTY MODUŁU

- 14 żetonów Niespodzianek:

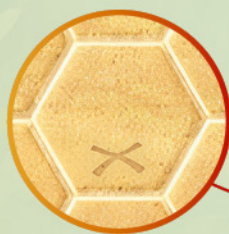
- 5 oznaczonych symbolem  — będziemy je nazywać Śmieciami:



- 9 bez powyższego symbolu — będziemy je nazywać Skarbami.



MODUŁ 1: NIESPODZIANKI



PRZYGOTOWANIE GRY

- 11 a.** Oddzielcie Śmieci od Skarbów.
- b.** Odwróćcie Śmieci rewersem do góry (☒), pomieszczone, wylosujcie 3 i bez podglądania potóżcie **po jednym** przy każdym kflu plaży. Pozostałe dwa Śmieci odłóżcie bez podglądania do pudełka.
- c.** Odwróćcie Skarby rewersem do góry (☒), pomieszczone, wylosujcie 6 i bez podglądania potóżcie **po dwa** przy każdym kflu plaży. Pozostałe Skarby odłóżcie bez podglądania do pudełka.

- d.** Trzy żetony Niespodzianek przygotowane przy każdym kflu (2 Skarby i 1 Śmieć) pomieszczone ze sobą i bez podglądania potóżcie na odpowiednich polach kfla, oznaczonych symbolem Niespodzianki. Jeśli to pole zawiera też symbol muszli, potóżcie żeton tak, by symbol muszli pozostał widoczny.

Tym sposobem na każdym kflu plaży umieścicie trzy żetony Niespodzianek: po 2 Skarby i po 1 Śmieciu.

ZASADY GRY

Gdy krab znajdzie się na polu z żetonem Niespodzianki (niezależnie od tego, jak się tam znalazł) należy natychmiast odwrócić i sprawdzić ten żeton.

Żeton, jego konsekwencje lub decyzje jakie należy podjąć, zawsze należą do gracza, którego krab znalazł się na polu z Niespodzianką. Jeśli żeton zawiera symbol **!!!**, jego efekt działa natychmiast, a żeton jest odkładany do pudełka.

Żeton bez powyższego symbolu będzie mógł zostać wykorzystany przez gracza, który go pozyskał, w dowolnym momencie **jego tury**.

(Wszystkie Śmieci działają natychmiast. Skarby występują w obu rodzajach).

Użycie żetonu Skarbu jest nowym rodzajem akcji. Gracz, który posiada żeton ze Skarbem, może go użyć w dowolnym momencie swojej tury, bez limitu żetonów na turę.

Wykorzystane żetony odkłada się do pudełka.

Jeśli w wyniku efektu Śmiecia należy odrzucić karty lub muszlę, a gracz ich nie posiada, to nie ponosi żadnych dodatkowych konsekwencji.

WARIANTY GRY

Jeśli nie lubicie „przykrych” niespodzianek, możecie użyć jednego z poniższych wariantów rodzinnych dla modułu Niespodzianki.

WARIANT RODZINNY: NIE MA TEGO ZŁEGO...

Przygotowanie gry się nie zmienia, ale wszystkie Śmieci traktujcie jak puste żetony (bez negatywnego działania) — jedyną „przykrą niespodzianką” będzie brak nagrody.

WARIANT RODZINNY: SAMO DOBRO

Podczas przygotowania gry nie używajcie Śmieci, na planszy rozłóżcie losowo (zakryte) wszystkie 9 Skarbów.

WSKAZÓWKI



Pamiętajcie, że na każdym kflu plaży znajdują się dokładnie dwa Skarby i jeden Śmieć. Jeśli ktoś odkopał Śmiecia, wszystkie pozostałe Niespodzianki na tym kflu to Skarby — można je zbierać bez ryzyka!

ROZGRYWKA W TRYBIE 2-OSOBOWYM



Skarby, które trafiają do gracza, mogą być wykorzystane na potrzeby dowolnego z krabów — nie tylko tego, którym gracz zdobył dany żeton Niespodzianki.



MODUŁ 2: WYDARZENIA



Świat się zmienia, każda morska fala jest inna. A co tym razem przyniesie nowy dzień? A w zasadzie nowy kafelek :-)

Jeśli lubicie niespodziewane zwroty akcji lub okresową zmienność zasad gry, to ten moduł jest dla Was.

ELEMENTY MODUŁU

- 14 kart Wydarzeń.



PRZYGOTOWANIE GRY

- 12 Potasujcie talię 14 kart Wydarzeń i wylosujcie z niej bez podglądania 3 karty. Umieśćcie je rewersem do góry (tak, by pozostały tajne) z prawej strony planszy — po jednej przy **dolnej** krawędzi każdego kafla plaży. Pozostałe karty Wydarzeń odłóżcie do pudełka — nie będą brały udziału w grze.



WSKAZÓWKI

- Jeśli Wydarzenie okresowe dotyczy:
- kucharki, to karta tego Wydarzenia powinna dla przypomnienia leżeć przed graczem posiadającym kucharkę i być przekazywana wraz z tym znacznikiem,
 - kafelków akcji dodatkowych, to karta tego Wydarzenia powinna dla przypomnienia leżeć przy tych kafelkach.
- W pozostałych przypadkach karta powinna dla przypomnienia leżeć obok kafla plaży, na którym to Wydarzenie działa.

ZASADY GRY

Jeśli **dolna** granica kafla plaży, przy którym leży karta Wydarzenia, zostanie **po raz pierwszy** przekroczona (przez dowolnego kraba, z dowolnego powodu), to aktywny gracz w swojej bieżącej turze musi odstąpić kartę Wydarzenia leżącą przy tej granicy.

Gracz może to zrobić pomiędzy akcjami, w dowolnym momencie swojej tury, najpóźniej na jej koniec.

Uwaga! Jeśli do gry zostały dodane zarówno Wyzwania, jak i Wydarzenia, to zawsze **najpierw należy rozpatrzyć Wyzwanie** z „zakończanego” kafla, a następnie należy od razu rozpatrzyć Wydarzenie z „nowego” kafla. Patrz Moduł 3: Wyzwania.

W grze występują dwa rodzaje Wydarzeń: Wydarzenia natychmiastowe (oznaczone ikoną **!!!** i tłem w kolorze brązowopomarańczowym) oraz Wydarzenia okresowe (oznaczone ikoną **🕒** i tłem w kolorze zielonym).

Wydarzenie natychmiastowe wprowadza jednorazową zmianę w grze. Należy wprowadzić ją w życie natychmiast po ujawnieniu, a następnie kartę Wydarzenia odłożyć do pudełka.

Wydarzenie okresowe zmienia pewne zasady w grze na czas jego trwania. Wydarzenie okresowe trwa do wystąpienia kolejnego Wydarzenia dowolnego rodzaju

lub do końca gry, gdy było to ostatnie wprowadzone Wydarzenie.

Szczegóły działania Wydarzeń znajdziecie na kartach.

Jeśli gracze zapomną o odstąpieniu karty Wydarzenia w odpowiedniej turze, należy to zrobić natychmiast, gdy tylko którykolwiek gracz to spostrzeże.

Uwaga! Jeśli zdarzy się, że Wydarzenie, które odkryliście, odwołuje się do modułu, którego nie używacie w grze (w talii są dwa Wydarzenia odwołujące się do innych modułów), to w tym momencie wylosujcie nowe Wydarzenie z puli odłożonej do pudełka.

WARIANTY GRY

RODZINNY: SZCZĘŚCIARZE

Jeśli nie lubicie negatywnych wydarzeń, przed losowaniem odłóżcie z talii karty „Robin Crab” oraz „Ułamało się”.



ZAAWANSOWANY: SZKLANA KULA

Jeśli wolicie zagrać bardziej strategicznie, to po wylosowaniu 3 Wydarzeń z talii zapoznajcie się z ich treścią, a potem losowo

połóżcie w wyznaczonych miejscach. Wiecie teraz, co Was czeka, jednak nie wiecie kiedy — ale możecie się przygotować.

MODUŁ 3: WYZWANIA

Jeden wyścig to za mało? Proszę bardzo. Jeśli macie ochotę na więcej rywalizacji, to Wyzwania oferują Wam mini wyścig na każdym kaflu plaży. Będą nagrody!

ELEMENTY MODUŁU

- 11 kart modułu Wyzwania:
 - 8 kart Wyzwań,
 - 3 karty Nagród.



PRZYGOTOWANIE GRY

- 13 a. Potasujcie talię 8 kart Wyzwań i wylosujcie z niej (bez podglądania) 3 karty. Umieście je rewersem do góry (tak, by pozostały tajne) z prawej strony planszy, po jednej przy **górnej** krawędzi każdego kafla plaży. Pozostałe karty Wyzwań odłóżcie do pudełka — nie będą brały udziału w grze.
- b. Potasujcie talię 3 kart Nagród za wyzwania i wylosujcie z niej (bez podglądania) 1 kartę. Umieście ją



awersem do góry (tak, by było widać nagrody) obok pierwszej karty Wyzwania, równocześnie ją odsłaniając (pierwsze wyzwanie będzie znane już od początku gry). Pozostałe karty Nagród odłóżcie do pudełka — nie będą brały udziału w grze.

ZASADY GRY

Jeśli **górną** granicę kafla plaży, przy którym leży karta wyzwania, zostanie **po raz pierwszy** przekroczona (przez dowolnego kraba, z dowolnego powodu), to aktywny gracz w swojej bieżącej turze musi ogłosić rozpatrzenie karty Wyzwania leżącej przy tej granicy.

Gracz może to zrobić pomiędzy akcjami, w dowolnym momencie swojej tury, najpóźniej na jej koniec.

Uwaga! Jeśli do gry zostały dodane zarówno Wyzwania i Wydarzenia, zawsze najpierw należy rozpatrzyć Wyzwanie z „zakończonego” kafla, a następnie należy od razu rozpatrzyć Wydarzenie z „nowego” kafla (patrz „Moduł 2: Wydarzenia”, s. 16).

Osoba, która spełnia warunek Wyzwania dostaje nagrody za pierwsze miejsce: muszelkę oraz puchar, który zamienia na jedną z nagród pokazaną na dole karty Nagród. Jeśli więcej niż jedna osoba wygrała

Wyzwanie, to każda z nich otrzymuje nagrody za pierwsze miejsce.

Jeśli tylko jedna osoba zajęła pierwsze miejsce, przyznawana jest nagroda dla osoby lub osób za drugie miejsce: muszelka.

Przy sprawdzaniu warunków Wyzwania pod uwagę brani są wyłącznie gracze, którzy mają co najmniej jeden element pożądany w Wyzwaniu.

Przykład: jeśli wyzwanie mówi „posiadaj najwięcej muszli”, przy czym zielony krab ma 3 muszle, a czerwony i niebieski nie mają ani jednej, to zielony dostaje nagrody za pierwsze miejsce, a nagroda za drugie miejsce nie jest przyznawana.



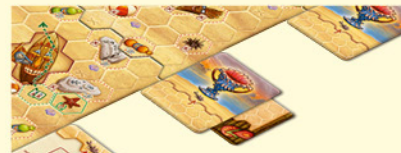
WSKAZÓWKI

Jeśli właśnie spełniasz wymagania postawione w Wyzwaniu, a nie masz szans samemu przekroczyć granicy kafla, to sprawdź, czy nie możesz kogoś popchnąć tak, by przekroczył granicę i umożliwił rozpatrzenie Wyzwania teraz.

Po przyznaniu nagród, karta Wyzwania jest odkładana do pudełka, nie będzie już potrzebna.

Natomiast kartę Nagród należy położyć obok kolejnego wyzwania, jednocześnie je ujawniając (chyba, że w grze nie ma już więcej wyzwań, wtedy ją również należy odłożyć do pudełka).

Uwaga! Jeśli do gry zostały dodane zarówno Wyzwania i Wydarzenia, to na krawędziach, gdzie występują jednocześnie oba rodzaje kart, karty Wyzwania kładzie się na kartach Wydarzeń.





MODUŁ 4: ASYMETRIA



Nie ma dwóch takich samych ziaren piasku, nie ma dwóch takich samych liści palmy, nie ma również dwóch takich samych krabów!

Wykorzystajcie unikalne umiejętności swojego kraba, by jeszcze sprytniej wyprzedzić konkurentów w wyścigu do morza.

ELEMENTY MODUŁU

- 14 kart ze specjalnymi umiejętnościami krabów – karty Asymetrii,
- 10 dwustronnych żetonów Szczypiec (o wartości „1” na jednej stronie i wartości „2” na drugiej).



PRZYGOTOWANIE GRY

- 14 a. Potasujcie karty Asymetrii i rozdajcie każdemu graczowi po dwie z nich.
- b. Każdy gracz wybiera jedną z kart Asymetrii, umieszcza ją obok swojej planszетки gracza i kładzie na niej podaną liczbę Szczypiec, używając w tym celu żetonów Szczypiec o odpowiednich nominałach. Pozostałe karty Asymetrii odłóżcie do pudełka – nie będą brały udziału w grze.



ZASADY GRY

Niektóre karty Asymetrii wymagają dodatkowych przygotowań przed grą (oznaczone są symbolem). Przystąpcie do nich zaraz po wybraniu danej karty Asymetrii.

Specjalne zdolności krabów, gdy zostaną użyte, mogą zmieniać lub unieważniać podstawowe zasady gry. Po użyciu zdolności należy kierować się w pierwszej kolejności zasadami z karty Asymetrii.

Każdy krab ma ściśle określoną liczbę użyć swojej specjalnej zdolności podaną na karcie.

Każde użycie zdolności wymaga zużycia jednego symbolu Szczypiec. Po wykorzystaniu zdolności gracz powinien zmniejszyć liczbę symboli Szczypiec wskazywaną przez żetony: albo poprzez odwrócenie żetonu (z 2 Szczypiec na 1 Szczypce), albo poprzez odrzucenie żetonu z jednym Szczypcami.

Jeśli w grze wystąpi sytuacja pozwalająca zregenerować liczbę użyć zdolności (liczbę Szczypiec), to można ją przywrócić maksymalnie do początkowej wartości wyrażonej na karcie, nigdy ponad wskazaną liczbę.

Przykład: jeśli zdobyłeś regenerację Szczypiec, a nie użyłeś jeszcze ani razu swojej zdolności, to ta regeneracja Ci przepada.

Niektóre kraby mogą aktywować swoje zdolności tylko podczas własnej tury (), inne tylko podczas tury innych krabów (), czasem w obu sytuacjach lecz z różnym działaniem (), a niektóre w specjalnych sytuacjach mogących wystąpić niezależnie od tego, czyja tura trwa ().

WSKAZÓWKI

Podczas wybierania asymetrycznych zdolności kraba zwróćcie uwagę na:

- trudność grania tym krabem wyrażoną liczbą „rozwiązdek” na karcie (od do).
 - moduły rozszerzenia, jakie są wymagane do grania tym krabem.
- Jeśli wylosowaliście kartę Asymetrii, która wymaga nieużywanych przez Was Modułów, to wylosujcie nową kartę.



ROZGRYWKA W TRYBIE 2-OSOBOWYM

Przy grze na dwóch graczy, każdy dostaje 4 karty z asymetrycznymi umiejętnościami krabów i wybiera z nich dwie, przypisując je do konkretnych krabów.

Tylko konkretny krab może korzystać ze swoich specjalnych umiejętności.

Scenariusze

Scenariusz 1: „Pierwsza ucieczka!”

Plansze: 0A, 1A, 2A, 3A, 9A



Kafelki: Aa, Ba, Ca



Scenariusz 2: „Zabawy w piasku”

Plansze: 0B, 3A, 1A, 4A, 9A



Kafelki: Ab, Bb, Cb



Scenariusz 3: „Plaża surferów”

Plansze: 0A, 3A, 1B, 2A, 9A



Kafelki: Aa, Db, Ca



Scenariusz 4: „Na skróty”

Plansze: 0B, 1B, 4A, 3B, 9B



Kafelki: Ab, Da, Ba

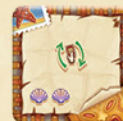


Scenariusz 5: „Dzika plaża”

Plansze: 0A, 2B, 4B, 1A, 9B



Kafelki: Ab, Bb, Db

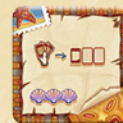


Scenariusz 6: „Wyspa piratów”

Plansze: 0 B, 4B, 3B, 2B, 9B



Kafelki: Aa, Da, Cb



Nasze propozycje przygotowania gry, uszeregowane według poziomu trudności.

Rodzaje pól na planszy

Pole standardowe

Na pola standardowe możesz wchodzić bez ograniczeń, nie powodują one żadnych dodatkowych efektów.

Pole niedostępne

Kraby nie mogą w żaden sposób wchodzić na pola niedostępne. Mogą jedynie nad nimi przeskoczyć, o ile będą mogły wylądować po drugiej stronie zgodnie z zasadami wykonywanego skoku.

Grupy pól niedostępnych obwiedzione są wspólną granicą w kolorze bordowym.

Pole z Przeszkodą zwykłą

Efektem wejścia na to pole jest konieczność odrzucenia jednej karty z Ręki.

Jeśli **nie masz** na Ręce karty do odrzucenia, **nie możesz** wejść na to pole w wyniku żadnej własnej akcji.

Możesz zostać przesunięty na to pole przez innego gracza. Jeśli masz na Ręce karty — gracz, który Cię przesunął, losuje z Twojej Ręki jedną kartę do odrzucenia. Jeśli nie masz na Ręce kart — nie ponosisz żadnych dodatkowych konsekwencji.

Pole z Przeszkodą zwykłą zawsze ma na sobie ikonę odrzucenia karty i ilustrację jednego z wielu przedmiotów, jakie można znaleźć na plaży.

Pole z Przeszkodą wywracającą

Efektem wejścia na to pole jest wywrócenie się.

Gdy wejdiesz lub zostaniesz przesunięty na to pole, natychmiast się wywracasz.

Pole z Przeszkodą wywracającą ma na sobie ikonę wywrócenia się i ilustrację jednego z wielu przedmiotów, jakie można znaleźć na plaży.

Pole z muszelką

Efektem wejścia na to pole jest zdobycie muszelki.

Gdy Twój krab wchodzi na pole z muszelką (nieważne z czyjej inicjatywy został tam przesunięty), pobierz muszelkę z puli. Pole z muszelką może być połączone z innymi rodzajami pól.

Pole Wymiany karty

Jeśli **zakończysz swoją turę** na tym polu, możesz wykonać akcję Wymiany karty (patrz „Wymiana karty”, s. 10).

Pole ze Skrótem

Jeśli w **dowolnym momencie Twojej tury** Twój krab znajdzie się na polu ze Skrótem, możesz odrzucić z Ręki wymaganą liczbę kart z odpowiednią ikoną akcji głównej, by wykonać akcję przeniesienia swojego kraba na pole wskazane strzałką. By móc skorzystać z tej akcji, musisz mieć odpowiednie karty do odrzucenia z Ręki.

Pole z Szuwarami

Szuwary zajmują tylko dolną krawędź pola (od strony lądu). **Efekt** działania Szuwarów: podczas poruszania się w stronę morza należy je traktować jak granicę pola niedostępnego — nie można jej przekroczyć. Podczas poruszania się w stronę lądu (cofania innych krabów, na które pozwalają niektóre akcje specjalne) Szuwary nie stanowią żadnej bariery, można swobodnie przesuwać przez nie kraby. Pole z Szuwarami może być połączone z innymi rodzajami pól.

Pole z Prądem wodnym

Jeśli **zakończysz swoją turę** na tym polu, to jako **efekt** przesunij swojego kraba na sąsiednie pole wskazane przez strzałkę.

Jeśli zostaniesz przesunięty na Obszar morza, oznacza to, że Twój krab odpłynął i zakończył wyścig (patrz „Zakończenie gry”, s. 10).

Jeśli w wyniku działania efektu tego pola znajdziesz się na kolejnym polu z Prądem wodnym, to na nim pozostajesz (nie przesuwasz się dalej) — efekt końca tury działa tylko raz, na jednym polu.

Jeśli efekt działania pola z Prądem wodnym miałby przesunąć Cię na pole z innym krabem, to „podpieraś się” na nim i pozostajesz na swoim polu. Nie zachodzi w tym wypadku przepychanie ani wywracanie.

Morze (Obszar morza)

Morze to jeden duży obszar znajdujący się na kaflu mety, za polami z przybrzeżnym Prądem wodnym. Krab, który wejdzie na ten obszar, aktywuje koniec gry i nie może być już celem żadnych akcji (np. nie da się go cofnąć, nie odrzuca kart itp.). (Patrz „Zakończenie gry”, s. 10).

Na Obszar morza można wejść, zarówno używając standardowych ruchów, jak i w wyniku działania Prądu wodnego. Może się na nim znajdować nieograniczona liczba krabów. Przy przepchnięciu przez Prąd wodny przesuwasz się na Obszar morza nawet, gdy znajdują się tam inne kraby (nie „podpieraś się”).

Pole z Niespodzianką

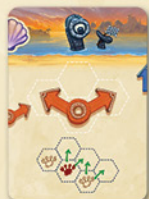
Podczas gry bez rozszerzenia **Adventure Pack** to pole nie ma żadnego znaczenia. Podczas gry z rozszerzeniem **Adventure Pack**, jeśli znajduje się tu żeton niespodzianki, to **efekt**em tego pola jest znalezienie niespodzianki. Sprawdź zasady modułu Niespodzianki na stronie 15.

Opis akcji specjalnych



Mewa!

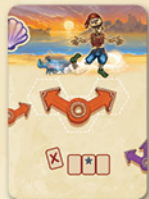
Możesz przesunąć dowolną liczbę krabów znajdujących się przed Tobą, o jedno pole do tyłu (w stronę lądu). Pole docelowe musi być niezajęte. Wybierasz kolejność ruchów krabów.



Zew morza!

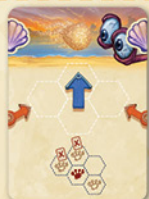
Przesuń **swojego** kraba i **każdego** kraba, który był **za Tobą** na początku realizowania tej akcji, na sąsiednie, Niezajęte pole w stronę morza, w wybranej przez Ciebie kolejności.

Jeśli przed danym krabem — w momencie, gdy go wskażesz do ruchu — nie ma wolnego pola, nie musisz go poruszać.



Z rozpędu!

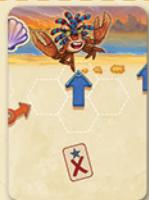
Odrzuć kartę z Ręki, by użyć akcji głównej z dowolnej karty ze swojego Śladu.



Płach w oczy!

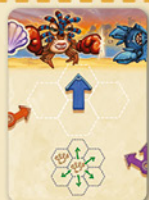
Wylosuj z Ręki każdego z pozostałych graczy, których kraby znajdują się przed Twoim krabem, po jednej karcie do odrzucenia.

Jeśli nie mają karty, to ta akcja na nich nie działa.



Rezerwa!

Odrzuć kartę z Ręki, by użyć jej akcji głównej.



Posuń się!

Przesuń kraba innego gracza na sąsiednie, niezajęte pole.



Skok w bok!

Przeskocz na dowolne, niezajęte pole w tej samej odległości od morza.

Możesz przeskoczyć nad polami niedostępnymi.

Musisz móc być w stanie spełnić wymagania wejścia na pole docelowe (jeśli występują).

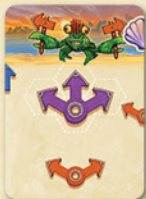


Na oślep!

Do końca swojej tury **możesz** ignorować efekty pól, których działanie mogłoby być dla Ciebie niekorzystne.

Dotyczy pól z:

- Przeszkodą zwykłą,
- Przeszkodą wywracającą,
- Szuwarami,
- Prądem wodnym.



Skosem!

Wykonaj akcję podstawową Ruch na skos.



Szybciej!

Odrzuć kartę z Ręki, by wykonać akcję podstawową Ruch na wprost.



Ślalom!

Odrzuć kartę z Ręki, by zyskać dwa razy akcję podstawową Ruch na skos.

Sekwencja wykonywania tych ruchów nie może być przerywana żadną inną akcją z wyjątkiem akcji z planszy.

Jedna z tych akcji może zostać zużyta na to, by wstać.



Wślizg!

Odrzuć kartę z Ręki, by zyskać akcję Ruch na skos i Ruch na wprost.

Możesz je wykonać w dowolnej kolejności, ale sekwencja wykonywania tych ruchów nie może być przerywana żadną inną akcją z wyjątkiem akcji z planszy.

Jedna z tych akcji może zostać zużyta na to, by wstać.



Opis kafelków akcji dodatkowych



Kafelek Aa

Skosem!

Wykonaj akcje podstawową Ruch na skos.



Kafelek Ab

Skok w bok!

Przeskocz na dowolne niezajęte pole w tej samej odległości od morza.

Możesz przeskoczyć nad polami niedostępnymi.

Musisz móc być w stanie spełnić wymagania wejścia na pole docelowe (jeśli występują).



Kafelek Ba

Z drogi!

Zamień miejscami swojego kraba z sąsiadującym krabem. Musisz móc być w stanie spełnić wymagania wejścia na pole docelowe (jeśli występują).



Kafelek Bb

Szybciej!

Wykonaj akcje podstawową Ruch na wprost.



Kafelek Ca

Skok z rozpędu

Przenieś swojego kraba w stronę morza, na pole w odległości 2 pól w linii prostej od jego obecnej pozycji. Ignorujesz właściwości pól, nad którymi przeskakujesz.

Możesz przeskoczyć nad polami niedostępnymi.

Musisz móc być w stanie spełnić wymagania wejścia na pole docelowe (jeśli występują).



Kafelek Cb

Doping!

Dołóż dodatkową kartę z Ręki do Śladu.

Możesz użyć wszystkich akcji, jakie uzyskałeś z dołożonej karty.



Kafelek Da

Jeszcze idę!

Weź na Rękę wszystkie karty ze swojego Stosu kart odrzuconych.



Kafelek Db

Handelek?

Wymień jedną kartę z Ręki.



Wybrane akcje z rozszerzenia

Weź na Rękę kartę z Ryneku

W razie potrzeby uzupełnij Rynek według normalnych zasad.

Zregeneruj szczypce

Krab, który co najmniej raz użył już Szczypiec, odzyskuje 1 Szczypce.

Weź na Rękę jedną kartę ze swojego Śladu

Jeśli w Śladzie powstała przerwa, to zsuń karty tak, by ją zlikwidować.



Zamień pole standardowe na pole z Przeszkodą
Właściwości pola zostają zmienione do końca gry.



Podejrzyj...

Sprawdź wskazany element/elementy, ale nie możesz pokazać go innym. Możesz o nim mówić, ale oczywiście możesz blefować.

Autorzy

Bartosz Szopka

Board game geek since childhood in a variety of ways: versatile and curious player, house rules and variants creator, rigorous playtester, puzzle solver and maker, meticulous miniature painter, aspiring game designer and developer, bedtime rulebook reader and editor. Using the work on Oh Crab! as an opportunity to take this board game hobby to the next level.

Bartłomiej Jacek Zielonka

Fan of heavy-weight eurogames, points and math. Participant of many Board Game Laboratories, in which he has successfully designed several games — some of them are already published.

Founder and host of the Koszalin's Board Game Club and youtube channel Planszówki online where he shows gameplays and reviews more difficult games.

Autorzy

Bartosz Szopka, Bartłomiej Zielonka

Autorzy rozszerzenia Adventure Pack
**Bartosz Szopka, Bartłomiej Zielonka,
Adam Foland**

Ilustracje

Radosław Jaszczyk

Koordynator projektu

Adam Foland

Menedżer produkcji

Adam Foland

Projekt graficzny i DTP

Mateusz Czekala

Korekta (PL)

Ewa Graniak-Wosinek

W razie pytań do zasad
lub braku elementów prosimy o kontakt:
contact@smartflamingo.pl
www.smartflamingo.pl



Podziękowania

Autorzy serdecznie dziękują Krzysztofowi „Szafe” Szafrzańskiemu i Maciejowi „Jesionowi” Jesionowskiemu za organizację Laboratorium Gier, podczas którego powstał pierwszy prototyp, Pawłowi Suskiemu za współtworzenie pierwotnych wersji gry oraz Agnieszce za opiekę mentorską nad naszym zespołem.

Szczególne podziękowania należą się również wszystkim testerom, dzięki którym gra nabrała obecnych kształtów, w szczególności grupom testerskim Pamper, GraDoBicia oraz organizatorom i uczestnikom Designer Camp.



Adam Foland

Deweloper
i współautor dodatku

PATRONAT MEDIALNY



PLANSZOWE NEWSY



PLANSZÓWKI ONLINE

Przebieg rundy (gra podstawowa)



1. FAZA PLANOWANIA (S. 5)



Wszyscy jednocześnie wybierają jedną kartę z Ręki i wykładają zasłoniętą przed sobą.

Jeśli nie mają kart, oświadczają głośno: „Nie mam kart, będę odpoczywać”.



2. FAZA AKCJI (S. 5-7)



W kolejności od gracza ze znacznikiem kucharki wszyscy wykonują akcje w swoich turach:

DOŁOŻENIE
KARTY DO ŚLADU

ALBO

ODPOCZYNEK



NASTĘPNIE

WYKONYWANIE AKCJI

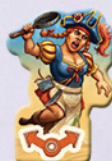
Następnie — w dowolnej kolejności — korzystają z dostępnych dla nich w tej turze akcji:

akcja główna z karty
(niedostępna po Odpoczynku),

akcja specjalna z karty
(niedostępna po Odpoczynku),



akcje boczne z karty
(niedostępne po Odpoczynku),



akcja ruchu ze znacznika kucharki,



akcja z kafelków akcji dodatkowych,



akcje z pól planszy.

3. FAZA ZAKOŃCZENIA RUNDY (S. 9)



Jeśli żaden krab nie dotarł do morza, przekażcie znacznik kucharki osobie, której krab znajduje się najdalej od mety.

W przeciwnym wypadku przejdźcie do zakończenia gry.

