

La marche du crabe

« *L'union... mais la force !?* »

Un jeu coopératif

2-4 joueurs / 15 min. / à partir de 7 ans

1. L'histoire

Depuis 400 millions d'années, toutes les espèces évoluent dans la joie et l'allégresse. Toutes sauf une : le Cancer Simplicimus Vulgaris, ou crabe carré. Cette sous-espèce de crustacés peuplant les rivages de l'Estuaire de la Gironde est frappée, depuis des millénaires, d'une étrange tare : elle ne peut changer de direction, et est condamnée à marcher selon une même ligne droite ! Mais durant un été comme les autres, des petits crabes carrés vont se rebeller et s'unir pour tenter de bouleverser l'équilibre naturel !

2. Matériel

- 36 cartes plages - 12 cartes "objet" - 6 cartes "apparition de tourteaux"
- 4 cartes crabes - 1 carte bernard l'ermite - 1 jeton crabes - 5 jetons crevettes

3. But du jeu

« La marche du crabe » est un jeu coopératif, c'est à dire un jeu où les joueurs tentent d'atteindre un objectif commun. Ainsi vous gagnerez ou perdrez ensemble.

Pour gagner, les joueurs vont devoir délivrer leurs frères crabes coincés méchamment sous les objets de la plage par vos ennemis de toujours : les tourteaux.

4. Mise en place

- Placez vos cartes plage par rangée de 6 cartes sur leurs faces sans tourteaux : en haut la ligne 1 jusqu'en bas la ligne 6. Dans chaque ligne, les cartes sont mises aléatoirement. Mais si une colonne n'a pas d'objet ou plus de 3 objets, ajustez les cartes de sorte à avoir 1, 2 ou 3 objets pour chaque colonne sans pour autant les changer de lignes.
- Chaque joueur choisit une carte crabe et la place devant lui : les deux crabes "soleil" et "bateau" à 2 joueurs, le bernard l'ermite en plus à 3 joueurs, les 4 crabes à 4 joueurs.
- Placez le jeton crabes sur la première carte sans objet de la 3ème ligne.
- Placez à proximité de la plage, les 5 jetons « crevette ».
- Mélanger puis placez à proximité de la plage et face cachée les 6 cartes "apparition de tourteau".
- Mélangez les cartes objets :
 - Chaque joueur jouant le crabe "Soleil" ou "Bateau" en pioche 2, les regarde et les garde secret. Attention, ce sont les objets piégés, ceux où des tourteaux se sont planqués !
 - Chaque éventuel autre joueur en pioche 4, les regarde et les garde secret. Ces cartes sont des objets où sont coincés des crabes carrés. Mais attention il n'a pas le droit d'y aller par lui-même... trop timide. Il devra faire comprendre à ses partenaires crabes qu'il faut y aller.
 - Dans la partie, à aucun moment les joueurs ne pourront indiquer les cartes qu'ils ont en main. *De toute façon, dans le speed de la bataille, vous n'aurez pas le temps. Les tourteaux vous sauteraient à la gorge !*
- Le dernier joueur à être allé sur une plage de l'Estuaire de la Gironde commence la partie.

5. Déroulement du jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur a 2 actions à faire dans cet ordre :

1. Il pioche une carte "apparition de tourteau" et la place sur la ligne correspondante. *S'il pioche la carte 3, il place cette carte en face de la ligne 3.* Puis, **il retourne une carte vierge de son choix** (vierge = sans objet, sans crabe, sans tourteau) de la ligne correspondante. Celle-ci laisse désormais apparaître un tourteau.

Lorsqu'à votre tour de piocher, il n'y a plus de cartes "apparition de tourteau" à piocher, reprenez les toutes et disposez les comme en début de partie pour en piocher une à nouveau.

2. Il déplace le jeton crabes **selon son mode de déplacement**. S'il est horizontal, il s'arrête sur une case de son choix de la ligne où il se trouve initialement. S'il est vertical, il s'arrête sur une case de son choix de la colonne où il se trouve initialement. Idem pour les déplacements en diagonale. S'il est un bernard l'ermite, il déplace le jeton crabes en diagonale mais seulement d'une ou deux cases.

Plusieurs précisions à propos de ce déplacement :

- L'action de déplacement peut être de rester sur place
- Si son déplacement le fait passer et/ou arrêter sur une carte plage où se trouve un tourteau, le joueur doit dépenser un jeton "crevette" pour passer. En d'autres termes, un jeton "crevette" permet d'être immunisé aux tourteaux sur un déplacement (quelque soit le nombre de tourteaux traversés).
- Lorsqu'un joueur s'arrête sur une carte plage avec un objet, deux possibilités.
 1. Si l'objet n'est pas un des objets en main de l'un des joueurs jouant les crabes 1 et 2, la carte plage est retiré : un frère crabe a été sauvé !
 2. Si l'objet est un des objets en main de l'un des joueur jouant les crabes 1 et 2, la carte plage est retourné : un tourteau vous a piégé et vous perdez 2 jetons crevettes pour éviter qu'il ne vous attrape. En d'autres termes, si vous vous faites surprendre par un tourteau, perdez 2 jetons crevettes. Si vous y allez volontairement n'en dépenser qu'1.

À 3 et 4 joueurs, si un joueur s'arrête sur un des quatre objets qu'il a en main vous devez perdre deux jetons crevette.

- Il est possible de s'arrêter ou de passer sur un emplacement sans carte.
- Il est possible de passer par un objet sans s'y arrêter.

6. Fin de partie et comptage des points

La partie prend fin de 3 façons :

- Vous devez dépenser des jetons crevette mais vous n'en avez plus assez. La partie est perdue : les tourteaux vous attrapent et vous devenez leurs esclaves.
- Vous ne pouvez plus faire apparaître de tourteaux lors de votre pioche de carte "apparition de tourteau". La partie est perdue.
- Vous réussissez à libérer vos 8 camarades crabes. Dans ce cas, comptez un point par jeton "crevette" encore en votre possession.

0, 1 ou 2 points : statu quo sur la plage : vous êtes libres mais toujours sur le qui vive d'une attaque de tourteaux...

3 ou 4 points : les crabes carrés remportent la victoire ! Les tourteaux sont chassés de cette plage, c'est votre plage dorénavant !

5 points : victoire totale ! Les crabes carrés sont dorénavant prêts à reprendre la marche de l'évolution des espèces !!!

7. Mode avancé

Si vous trouvez que les tourteaux sont vraiment trop faibles pour vous et que vous avez du coup grandement envie de les narguer 1 mode de jeu avancé est possible : "la pêche à la crevette"

Dans la mise en place, placez 2 jetons crevette sur la plage. L'un sur la dernière carte vierge de la ligne 2, l'autre sur la 3ème carte vierge de la ligne 4. Pour les récupérer, vous devez vous arrêter dessus.

Vous pouvez même aller jusqu'à disposer un 3ème jeton crevette sur la 2ème carte vierge de la ligne 5.