7 - 99 | 2 - 4 | ca. 20 min

**INHALT**
- 1 sechseckiges Spielbrett
- 36 Krabbensteine (je 3 große, 3 mittlere und 3 kleine in 4 Farben)

# CRABZ



## EINLEITUNG
Die Flut kommt! Um nicht von den wuchtigen Wellen weggespült zu werden, suchen sich alle Krabben einen sicheren Platz. Je höher, desto besser. Ein wuseliges Krabbeln und Klettern beginnt. Denn nur wer am Ende obenauf ist, ist auch sicher.

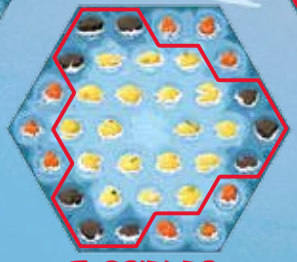
## SPIELZIEL
Mache die gegnerischen Krabben bewegungsunfähig, indem du auf ihnen landest, oder lasse sie einfach von den Wellen wegspülen. Wer als Letzter in der Lage ist, mindestens eine seiner Krabben zu bewegen, gewinnt das Spiel.



## SPIELVORBEREITUNG
Die Krabbensteine werden gemischt und beliebig auf dem Spielplan verteilt – immer eine Krabbe pro Feld. Die Größe der Spielfläche ist abhängig von der Spieleranzahl (siehe Abb.: die rote Linie rahmt ein, welche Felder bei welcher Spieleranzahl verwendet werden dürfen).



2 SPIELER



3 SPIELER



4 SPIELER

## SPIELVERLAUF
Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Wer am Zug ist, bewegt eine seiner Krabben gemäß der folgenden Regeln:

### KRABBEN BEWEGEN
Alle Krabben können über alle anderen Krabben hinwegkrabbeln. Je nach Größe ziehen die Krabben unterschiedlich viele Felder weit:
- Große Krabben bewegen sich genau 1 Feld weit.
- Mittlere Krabben bewegen sich genau 2 Felder weit.
- Kleine Krabben bewegen sich genau 3 Felder weit.

Weitere Zugregeln:
- Krabben können nicht in einem Zug zweimal über dasselbe Feld ziehen.
- Krabben können nicht über offenes Wasser oder leere Felder laufen.
- Krabben müssen ihren Zug immer auf anderen Krabben beenden, niemals auf einem leeren Feld.
- Nur die oberste Krabbe kann sich bewegen; alle anderen Krabben darunter sitzen fest. Erst wenn eine oberste Krabbe weggezogen wird, kann die darunterliegende Krabbe anschließend wieder bewegt werden.



Ein Zug kann auf eigenen oder gegnerischen Krabben enden. Weitere wichtige Regeln für das Ende eines Zugs:

- Große Krabben können ihren Zug auf jeder beliebigen Krabbe beenden (groß, mittel, klein).
- Mittlere Krabben können ihren Zug nur auf mittleren oder kleinen Krabben beenden.
- Kleine Krabben können ihren Zug nur auf kleinen Krabben beenden.

Nachdem ein Spieler eine seiner Krabben gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

## DAS GESETZ DER WUCHTIGEN WELLEN

Alle Krabben müssen in einer Gruppe miteinander verbunden bleiben. Wann immer sie in zwei oder mehr separate Gruppen aufgespaltet werden, wird die kleinere Gruppe von der hereinbrechenden Flut fortgeschwemmt und für den Rest des Spiels vom Spielbrett entfernt.

Um zu ermitteln, welche Gruppe kleiner ist, müsst ihr zunächst die Anzahl der besetzten Felder betrachten. Die Gruppe, die weniger Felder belegt, wird weggeschwemmt und vom Brett genommen.
Wenn gleich viele Felder besetzt sind, dann entscheidet die Anzahl der Krabbensteine über die Größe der Gruppen. Die Gruppe, die weniger Krabben beinhaltet, wird weggeschwemmt. Wenn bei der Anzahl der Steine immer noch Gleichstand herrscht, entscheidet der Spieler, der gerade am Zug ist, welche Gruppe von Krabben weggeschwemmt wird.



*BEISPIEL:* Durch den Zug einer Krabbe sind zwei Gruppen von Krabben entstanden. Die obere Gruppe belegt 23 Felder und die untere Gruppe nur 5 Felder. Daher wird die untere Gruppe vom Brett genommen.



## SPIELENDE

Wenn ein Spieler keine seiner Krabben mehr bewegen kann, scheidet er aus dem Spiel aus. Alle Krabben, die sich von ihm noch auf dem Spielbrett befinden, bleiben dort stehen, können aber bis zum Spielende nicht mehr bewegt werden (selbst wenn sie im weiteren Verlauf der Partie wieder freigelegt werden).

Sobald alle bis auf einen Spieler ausgeschieden sind, gewinnt der verbleibende Spieler die Partie.

Unentschieden: Wenn zwei oder mehr Spieler merken, dass sie immer wieder dieselben Züge ausführen, ohne dem Spielziel wirklich näherzukommen, sollten sie das Spiel für unentschieden erklären und eine weitere Partie spielen, um den Gewinner zu ermitteln.

© 2015 HUCH! & friends
© 2015 Blue Orange
Autor: Henri Kermarrec
Illustration:
Stéphane Escapa
Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Design: Blue Orange,
HUCH! & friends
Deutsche Redaktion:
Simon Hopp

Crabz ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
**Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

7 - 99

2 - 4

ca. 20 min

## CONTENTS

- 1 hexagonal gameboard
- 36 Crab tokens (3 large, 3 medium and 3 small tokens in each of 4 colors)

# CRABZ

## INTRODUCTION

While the tide is rising, the crabs look for a safe place to settle in. But then, there is not enough space for all of them, so every crab needs to be smart and climb on top of one another in order not to be swept away by a wave and be returned to the sea.



## OBJECT OF THE GAME

Immobilize your opponents' crabs by landing on top of them, or wash them away using the Wave Rule. The last player still to be able to move at least one of his crabs wins the game.

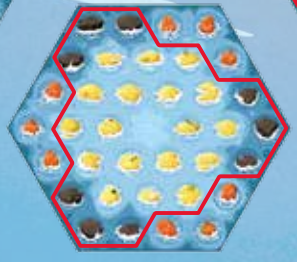


## SET-UP

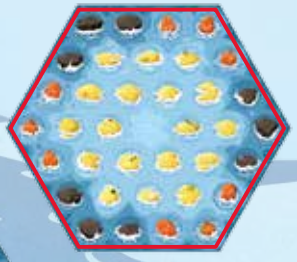
Each player chooses a color of crab tokens to play with. Take all players' crab tokens, shuffle them and distribute them randomly on the gameboard—one crab per space. The amount of players determines the size of the board (see below). The youngest starts the game. Play proceeds in clockwise order.



2 PLAYERS



3 PLAYERS



4 PLAYERS



## PLAYING THE GAME

On your turn, you have to move one of your crabs according to the rules for Moving Crabs.

## MOVING CRABS

Crabs move a different number of adjacent spaces depending on their size:

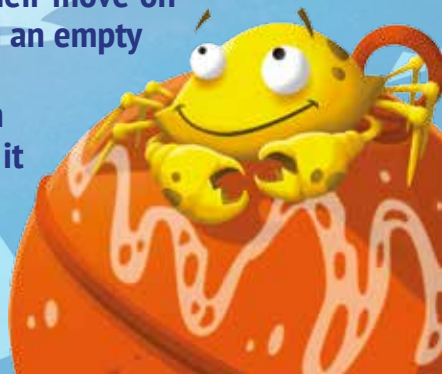
- Large crabs must move 1 space.
- Medium crabs must move 2 spaces.
- Small crabs must move 3 spaces.

Crabs can crawl over any other crab, but have to end their move on top of a crab that is their size or smaller:

- Large crabs can end their turn on any crab.
- Medium crabs can end their turn only on medium or small crabs.
- Small crabs can end their turn only on small crabs.

IMPORTANT: Crabs cannot backtrack over the same spot in one turn.

- Crabs cannot move over open water or empty spaces.
- Crabs must always end their move on top of other crabs, never on an empty space.
- Only the topmost crab can move; any crabs beneath it are trapped until they are uncovered.



After the current player moves one of his crabs, the next player takes his turn.

### THE WAVE RULE

Crabs must remain connected to each other in one group of crabs. If the crabs are ever divided into two or more groups of crabs, then the smaller groups are washed away and removed.

To determine which group of crabs is smaller, first look at the number of spaces occupied. The group with the fewer spaces is washed away.

If there is a tie for number of spaces occupied, then count how many individual crabs are in each group; the group with fewer crabs is washed away. If there is still a tie, then the player whose turn it is chooses which group of crabs is washed away.



### EXAMPLE

The movement of one of the crabs has created two groups of crabs. The upper group occupies 23 spaces and the group at the bottom only 5 spaces. Consequently, the group at the bottom is removed from the board.

### WINNING THE GAME

When a player can no longer move any of his crabs, he is eliminated from the game. Any of his crabs still left on the gameboard remain where they are, but can no longer be moved for the rest of the game (even if they are uncovered on later turns).

Once all players except for one have been eliminated, the remaining player wins the game.

### STALEMATE

If players find themselves repeating the same moves without getting any closer to finishing the game, you should declare a draw and start a new game to determine a winner.



© 2015 HUCH! & friends
© 2015 Blue Orange
Inventor: Henri Kermarrec
Illustration:
Stéphane Escapa

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Design: Blue Orange,
HUCH! & friends

All rights reserved for all countries. Crabz is a trademark of Blue Orange.

**Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



7 - 99 | 2 - 4 | ca. 20 min

## MATÉRIEL

- Un plateau hexagonal
- 36 pions Crabes (chaque joueur possède 3 gros crabes, 3 crabes moyens et 3 petits crabes d'une même couleur).

# CRABZ



## 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.

## 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 !

## 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



4 JOUEURS



3 JOUEURS



## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

On désigne au hasard le premier joueur. La partie peut commencer.

A 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. Lors-qu'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.

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.



© 2015 HUCH! & friends
© 2015 Blue Orange
Auteur : Henri Kermarrec
Illustration :
Stéphane Escapa

Manufacturer :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Design : Blue Orange,
HUCH! & friends

Tous droits réservés pour tous pays. Crabz est une marque déposée de la société Blue Orange.

**Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

7 - 99 | 2 - 4 | ca. 20 min

**INHOUD**
- 1 zeshoekig speelbord
- 36 krabstenen (3 grote, 3 gewone en 3 kleine krabstenen in de 4 kleuren)

# CRABZ

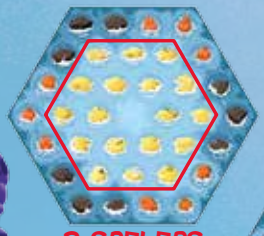
## INLEIDING
Als de vloed opkomt, willen de krabben een veilig plekje zoeken. Maar helaas is er niet genoeg plaats voor alle krabben. Dus moeten de krabben slim zijn en op elkaar kruipen, zodat ze niet door een grote golf in zee worden gespoeld.

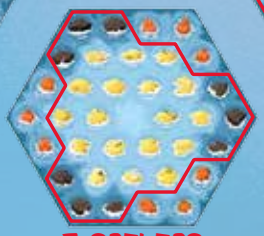
## DOEL VAN HET SPEL
Zet een andere krab 'vast' door op hem te springen, of laat hem wegspoelen met de golf-regel. De laatste speler die nog minstens één van zijn krabben kan laten bewegen, wint het spel.



## SPELVOORBEREIDING
Elke speler kiest een kleur krabstenen. Neem al die krabstenen, schudt ze en verdeel ze willekeurig over het speelbord (eentje op elke plaats), volgens onderstaande verdeling voor het aantal spelers.
Kies een startspeler. Je speelt met de wijzers van de klok mee.

## SPELVERLOOP
Om de beurt mag je een krab verplaatsen volgens onderstaande regels:


2 SPELERS


3 SPELERS


4 SPELERS

## KRABBEN VERPLAATSEN
De krabben moeten een verschillend aantal velden verplaatst worden, afhankelijk van hun grootte:
- Grote krabben moeten 1 veld verplaatst worden.
- Gewone krabben moeten 2 velden verplaatst worden.
- Kleine krabben moeten 3 velden verplaatst worden.

Krabben kunnen over elke krab heen kruipen, maar ze moeten eindigen bovenop een krab van hun grootte of kleiner:
- Grote krabben kunnen bovenop elke andere krab eindigen.
- Gewone krabben eindigen op een gewone of een kleine krab.
- Kleine krabben kunnen alleen maar op kleine krabben eindigen.
- Krabben kunnen in één beurt niet tweemaal over hetzelfde veld.
- Krabben kunnen niet over water lopen.
- Krabben moeten altijd hun beurt eindigen bovenop een andere krab, nooit op een leeg veld.
- Alleen de bovenste krab kan bewegen; alle krabben onder hem staan 'vast' totdat ze weer 'zichtbaar' zijn.

## DE GOLF-REGEL

Krabben moeten altijd in groep bij elkaar blijven. Als er twee groepen ontstaan, wordt de kleinste van de twee groepen weggespoeld door een grote golf. Ze spelen dit spel niet meer mee.

Om uit te maken welke groep krabben het kleinst is, moet je eerst kijken naar het aantal velden. De groep op het kleinste aantal velden wordt door een golf weggespoeld.
Als er twee groepen, of meer, ontstaan, wordt de kleinste de twee gropen weggespoeld door een grote golf. De groep met de minste krabben wordt weggespoeld. Als er in beide groepen evenveel krabben zijn, bepaalt de speler die aan de beurt is welke groep wordt weggespoeld.



VOORBEELD: Door het verplaatsen van een krab zijn er twee groepen ontstaan. De bovenste groep bezet 23 velden en de onderste groep 5. Dus wordt de onderste groep van het speelbord gehaald.

## EINDE VAN HET SPEL

Als een speler geen enkele krab meer kan verplaatsen, speelt hij niet meer mee. Al zijn krabben blijven staan op het speelveld, maar ze mogen niet meer verplaatst worden (ook niet als ze later weer 'zichtbaar' zijn).

Als er nog maar één speler over is die minstens één krab kan verplaatsen, is dat de winnaar.

## GELIJKSPEL

Als twee spelers merken dat ze steeds dezelfde zetten doen zonder daarbij de andere 'vast' te kunnen zetten, is er een gelijkspel. Er kan eventueel in een volgend spel worden bepaald, wie er dan wint.



© 2015 HUCH! & friends
© 2015 Blue Orange
Auteur: Henri Kermarrec
Illustraties:
Stéphane Escapa

Productie:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Vormgeving:
Blue Orange,
HUCH! & friends

Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Crabz is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.

**Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.