



LA  
DU

MARCHE

ORABE

UNE AVENTURE DES JEUX OPLA



Un jeu de Julien Prothière  
Illustré par Arthur de Pins

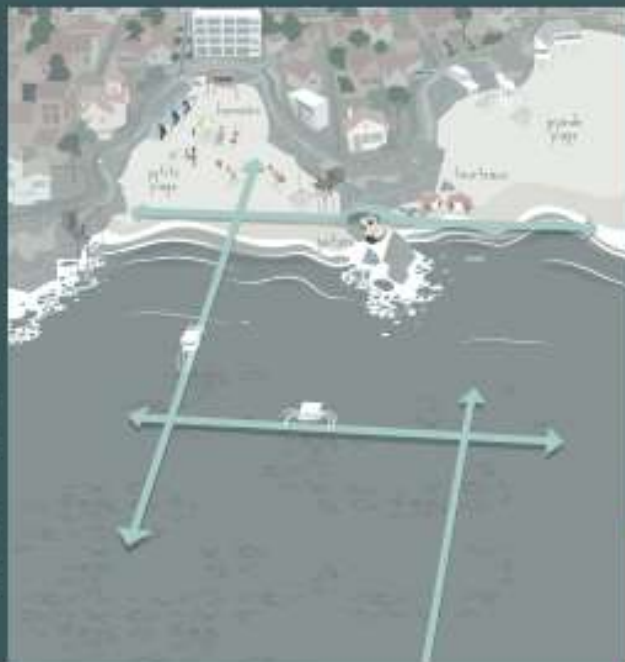


## 1. LE SEUL, ON VA PLUS VITE, MAIS ENSEMBLE, ON VA PLUS LOIN !

Nous sommes les derniers représentants d'une espèce particulière 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 en ligne droite toute notre vie. Et même pas de face, mais... En crabe ! Bref, pas une vie de folie... C'est pas de chance pour ceux qui sont nés entre deux rochers.

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, en se grimant l'un sur l'autre alternativement, et sans aucune ambiguïté, on pouvait quadriller tout notre environnement, pour que de nouveaux horizons s'offrent à nous !

Profitions de cette découverte pour aller libérer nos potes coincés sous les cochenillettes laissées sur la plage par des humains un peu trop négligents, tout en évitant nos ennemis de toujours : les terribles et idiots tourteaux, et aussi les terrifiants et sournois homards...



## 2. NOTRE BUT : LA LIBERTÉEEEEEEEEEE !

A vous deux, vous devez libérer 8 de vos camarades Crabes sans vous faire gâler par les Vilains Tourteaux et Homards !

### 3. VOTRE SET DE PLAGE :

2 cartes Crabes : C'est ton pote et toi ! Vous êtes des copains de longue date... Et si tu es Bateau, tu es le droit d'utiliser tes 2 mains pour jouer, même si t'as plus qu'une pince à cause d'une sale histoire de tourteau (tu peux lire une trilogie en bd qui t'explique tout).



12 cartes Objets : on y retrouve les 12 méchins dégueux qui nous croient toutes nos plages...



12 cartes Aventure : c'est pour le mode Aventure (logique...) qu'on t'explique plus loin. Pour le moment, laisse ça dans la boîte, petit, et touches-y quand tu seras entriché. Les plages de l'Atlantique, c'est pas pour les amateurs.



## 5. C'EST PARTI !

C'est toujours Bateau qui commence. C'est comme ça. Il y a une vraie raison. Vous ne comprendriez pas. Ensuite, vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est idiot parce que vous n'êtes que 2 joueurs, mais on voulait que dans notre jeu il y ait les mêmes règles que dans tous les autres jeux, même si on est des crabes ou de pacotille !

À ton tour, il va se passer successivement un truc pas cool et un truc cool :

1. Un Vilain (Tourteau ou Homard) va débarquer sur la plage (obligatoire) ;

2. Les crabes vont se déplacer ensemble (facultatif).

**ET TOUJOURS - TU TE TAIS ! TU NE DONNES JAMAIS AUCUN INDICE ORAL ! VOUS NE COMMUNIQUEZ QUE PAR VOS ACTIONS DE JEU !**

### 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 jeu

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

**GAFFE** : interdit de le poser sur un Objet, un autre Vilain ou un crabe libéré (tu verras ça un peu plus loin). Mais tu peux le poser sur n'importe quoi d'autre, comme une Crevette, un Caillou (tu verras ça encore plus loin). Même sur une carte avec le jeton Crabes (pas le choix, parfois), mais ça 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 Soleil) sur la carte Plage de ton choix.

Selon où tu arrives, plusieurs possibilités :

- Si les Crabes arrivent sur une carte Plage sans Objet 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 :

> Ton copain te dit que cet Objet n'est pas un de ses 2 Objets Interdits et t'as pas été assez stupide pour t'arrêter sur l'un des tiens ? Bien joué les crustacés, z'avez libéré un frère Crabe ! Tu retournes la carte Plage sur laquelle vous êtes assis pour voir apparaître un joli pote, tout vert de joie d'être émancipé !

> Ton copain de jeu te dit que t'as cafouillé parce que tu es tombé sur un de ses 2 Objets Interdits ? Pire, tu te rends compte que tu es posé sur un de TES 2 Objets Interdits ? C'est en fait un Vilain qui était planqué sous l'Objet. Un peu agacé sans doute, tu le vois prendre la première carte de son tas de Vilains qu'il pose (sans la retourner) sur la carte Plage avec l'Objet en question (donc sous le jeton Crabes). Et en plus vous perdez 2 Crevettes ! Tu retournes donc les 2 premières cartes Crevettes de ton tas pour constituer un tas de Crevettes bouffées par les Vilains. C'est moche pour les Crevettes, mais c'était elles ou vous ! On est moins déçu, d'un coup, hein ?



## Exemple de début de partie

Bateau commence la partie. Il retourne sa première carte Vilain qu'il pose sur la 2e rangée ①. Ensuite il choisit de se déplacer verticalement de 3 cartes vers le haut ②. C'est au tour de Soleil, qui pose sa première carte Vilain sur la 5e rangée ③. Il se déplace ensuite sur la carte Plage avec le Pneu ④. Bateau vérifie sur ses 2 cartes Objets (pour être sûr, quand même) et c'est ok, le Pneu n'est pas un de ses Objets Interdits ! La carte Plage avec le Pneu est alors retournée pour voir apparaître un joli petit frère Crabe ⑤ qui se retrouve tout libéré d'être délivré et qui ne mentira plus jamais !

Plus que 7 fringins à délivrer !



## LES VILAINS TOURTEAUX ET HOMARDS

Tu peux croiser un ou plusieurs Vilains en te déplaçant, et même t'arrêter sur l'un d'eux. Trop easy ? Non, faut pas exagérer : parce que quel que soit le nombre de Vilains concernés dans ton déplacement, tu perdis 1 Crevette !  
Note que si tu ne te déplaces pas, tu ne perds pas de Crevette. Mais tu ne fais rien. Encore que ne pas bouger est un indice fort pour ton pote... Si si.

## 6. FIN DU GAME

La partie peut prendre fin de 4 façons :

- Vous devez dépenser des Crevettes mais vous êtes à sec ?... Oups, c'est perdu.
- Un de vous deux ne peut plus poser de Vilain et vous n'avez pas affranchi vos 8 camarades du joug ennemi ? C'est carrément perdu ! Rejoue, ne les laisse pas tomber, ils sont si fragiles ! Être un crabe libéré, tu sais, c'est pas si facile.
- Vous avez libéré les 8 crabineux ? Bravo, vous avez vaincu les Tourteaux, les Homards et gagné la partie ! Votre score correspond au nombre de Crevettes encore vivantes en réserve. Le high score est donc de 5 points.

- Ton crabineux de 2 ans a renversé SON bol de lait sur TA plage... Encore un humain qui salope son environnement... Et ton jeu, merde !

## 7. MODE AVENTURE : de l'émancipation d'une espèce persécutée !

Maintenant que vous êtes tous les deux les cadors de la plage, pourquoi ne pas mettre votre talent au service de la libération de tous les crabes de toutes les plages de partout ? Mais attendez-vous à ce que les plages se suivent et ne se ressemblent pas !

Pour cela installe le jeu normalement et prends le tas de cartes Aventure. La première carte correspond à la première plage, c'est-à-dire la règle habituelle. Une fois la partie terminée (et gagnée, sinon il faut pleurer et tout recommencer), ne changez pas les cartes de place mais :

- Remettez vos 4 cartes Objets dans le tas inutilisé et mélangez le tout.
- Reprenez vos Vilains respectifs que vous mélangez pour constituer un nouveau tas chacun. Retournez

les cartes Plages avec les crabes libérés pour qu'il y ait de nouveau les 12 Objets visibles. Et surtout laissez les Crevettes telles qu'elles sont ! Si par exemple vous avez terminé une plage avec 2 Crevettes, vous commencerez la suivante avec 2 Crevettes !

Prenez la carte Aventure suivante (2e plage) et suivez les nouvelles instructions :



Pictos des cartes Plage à retourner (cerce blanc)



Pictos des règles à prendre en compte (hexagone vert)



Certaines règles reviennent sur plusieurs plages. Par exemple, chaque niveau commence avec les Crevettes à retourner.



Position de départ du jeton Crabes : ici la 3e carte libre (sans Objet) de la première rangée (sable).

**FIN**

Si vous perdez la partie sur une plage... L'aventure prend fin maintenant !

**SAUVEGARDE !**

Envie de poursuivre plus tard ? Mets sur le dessus des cartes, dans ta boîte, les cartes Aventure et Crevettes en cours !

**LIBERTÉEEEEEEEEÉÉÉÉÉ !**

Faites les Aventures dans l'ordre que vous voulez, mélangez-les, soyez libres !