

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Flotte Krabbe, Sid Sackson

un jeu de course et de crabes, pour deux joueurs



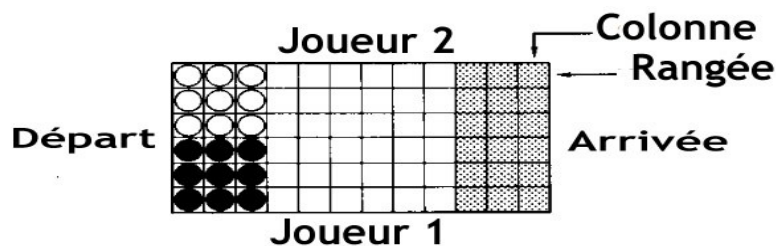
Sur la plage abandonnée, coquillages et crustacés s'amuse. Tandis que les palourdes improvisent un match de badminton, les crabes font une course. **Flotte Krabbe** s'intéresse à eux. Que la meilleure équipe gagne !

Matériel :

- 1 tablier de jeu de 6 × 12 cases
- 9 pions clairs + 9 pions foncés

Mise en place :

Chacun choisit sa couleur. Les pions sont installés comme ci-dessous :



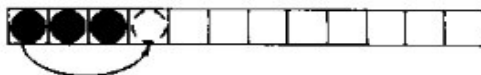
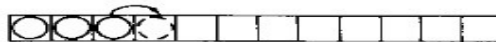
But du jeu :

Être le premier à amener tous ses crabes sur les cases d'arrivée.

Marche du jeu :

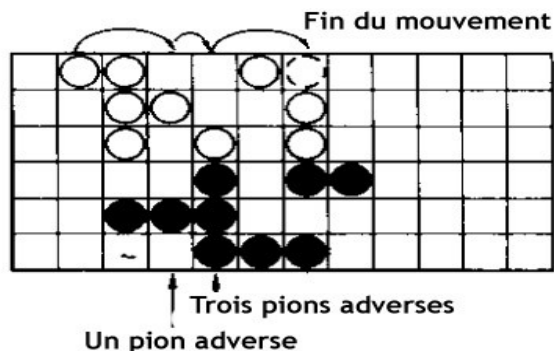
À son tour, un joueur déplace l'un de ses pions, en direction de l'arrivée, en restant toujours sur sa ligne. Il peut :

- avancer d'une case, si celle-ci est libre.
- ou sauter par-dessus un ou deux pions pour atterrir sur une case libre.



Si le pion finit son mouvement dans une colonne qui possède un ou trois pions adverses, il bénéficie d'un déplacement supplémentaire. Ce déplacement n'est pas obligatoire. Il peut se répéter si les conditions s'y prêtent.

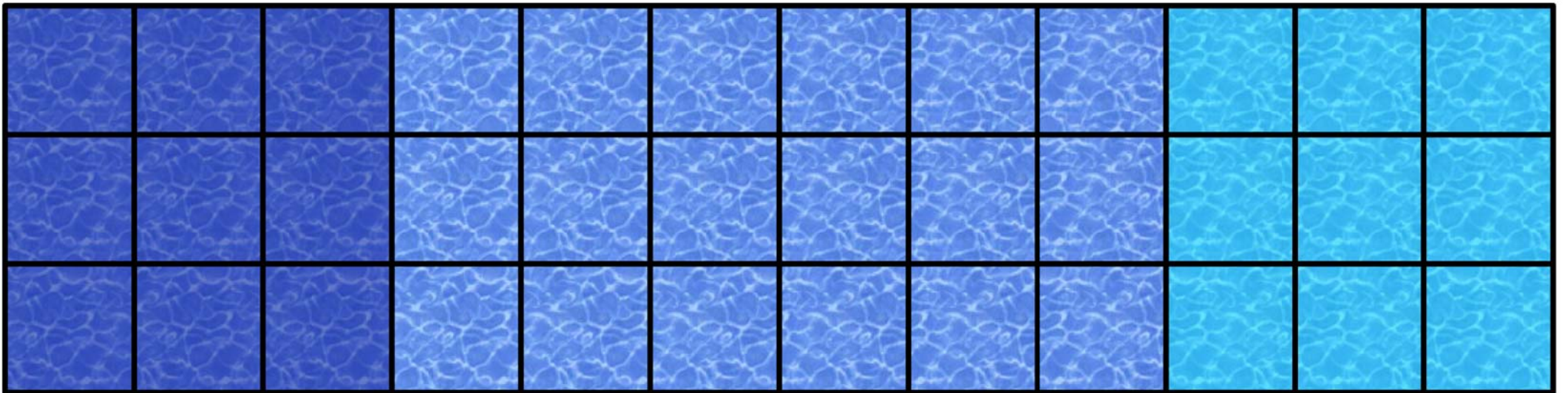
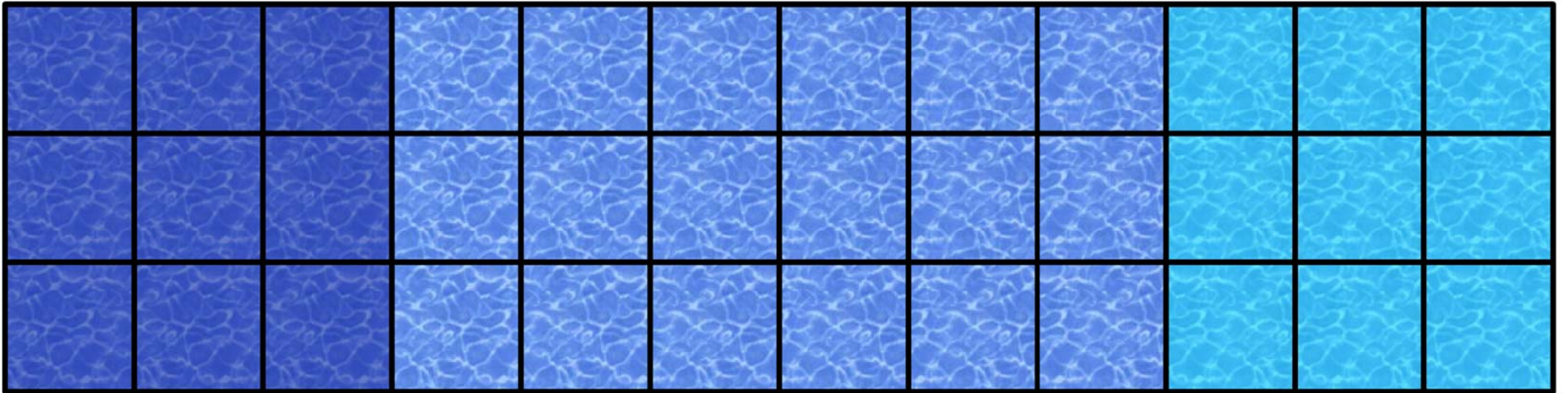
Si le pion finit son mouvement dans une colonne où il n'y a aucun ou deux pions adverses, le tour du joueur est terminé (pas de mouvement supplémentaire).



Fin de partie :

Le premier joueur à amener ses neuf pions sur ses cases d'arrivée gagne la partie.

**FLOTTE
KRABBE**



**FLOTTE
KRABBE**