

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Flotte Krabbe, Sid Sackson

un jeu de course et de crabes, pour deux joueurs



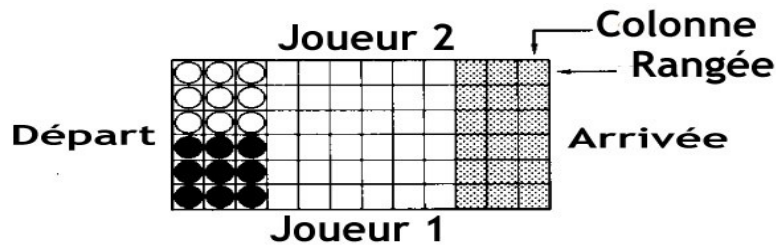
Sur la plage abandonnée, coquillages et crustacés s'amuse. Tandis que les palourdes improvisent un match de badminton, les crabes font une course. **Flotte Krabbe** s'intéresse à eux. Que la meilleure équipe gagne !

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 :



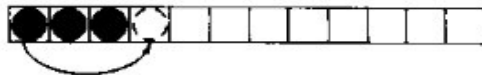
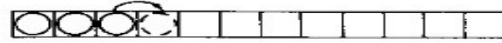
But du jeu :

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

Marche du jeu :

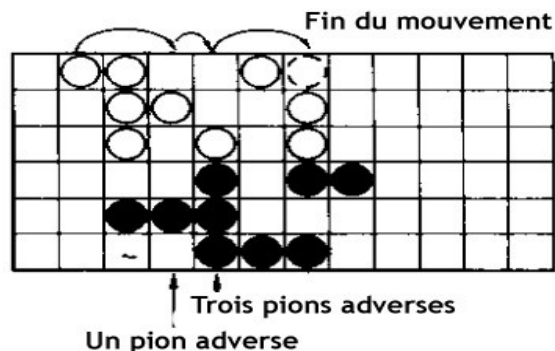
À son tour, un joueur déplace l'un de ses pions, en direction de l'arrivée, en restant toujours sur sa ligne. Il peut :

- 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.

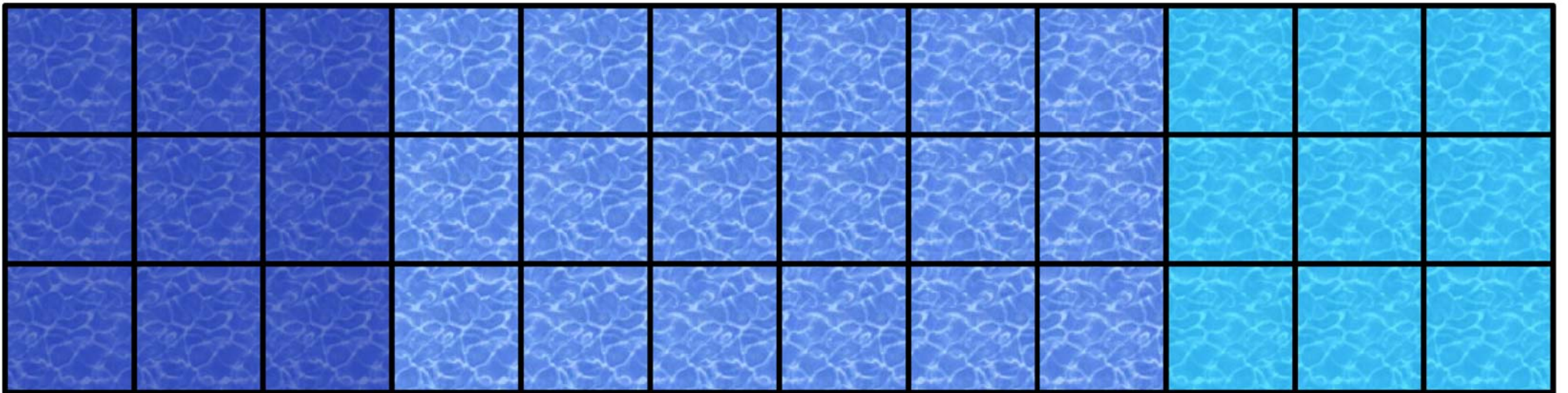
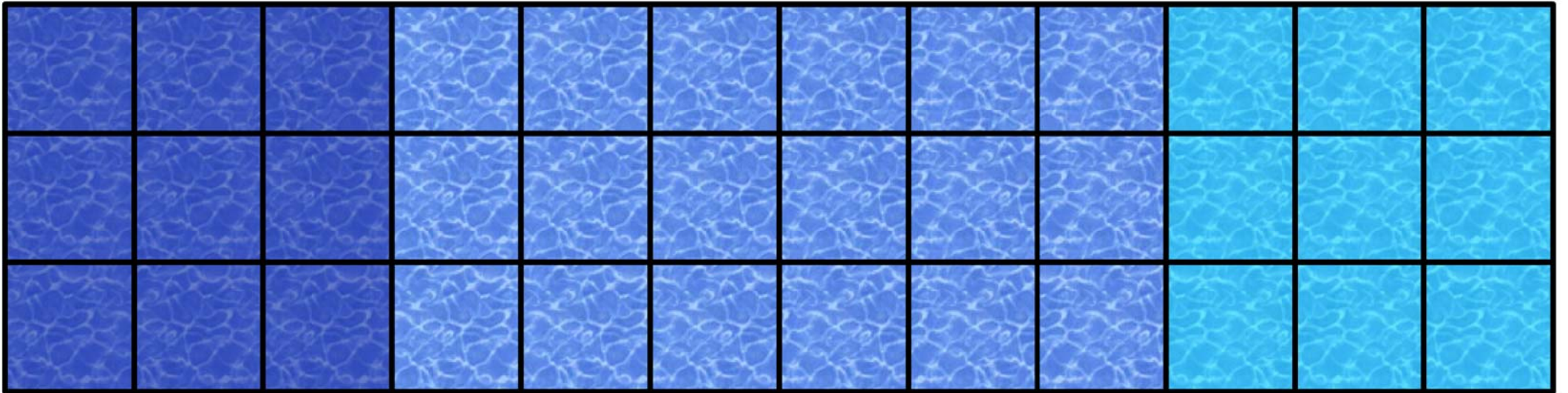
Si le pion finit son mouvement dans une colonne où il n'y a aucun ou deux pions adverses, le tour du joueur est terminé (pas de mouvement supplémentaire).



Fin de partie :

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

**FLOTTE
KRABBE**



**FLOTTE
KRABBE**