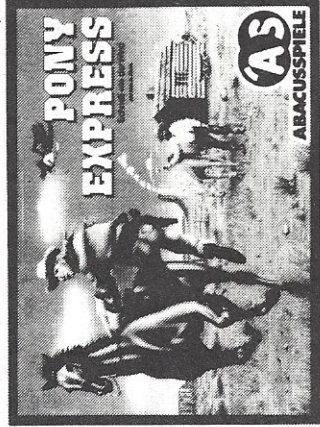
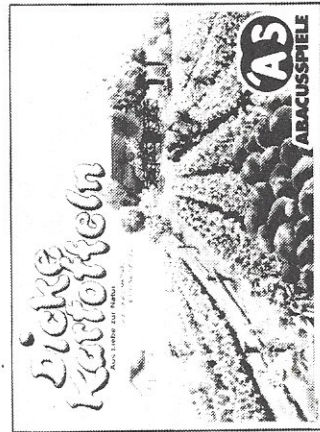
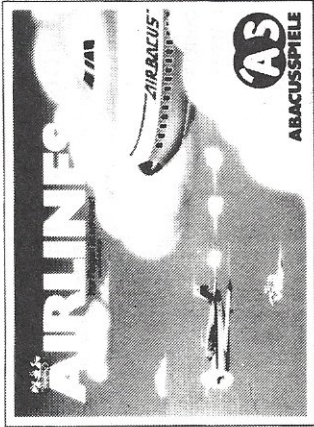


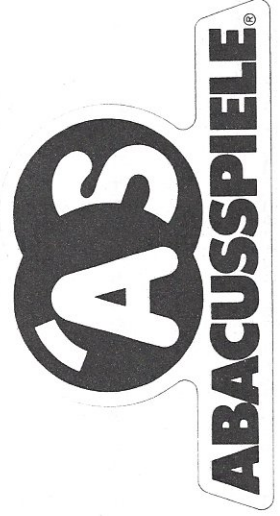
NOCH MEHR  
SPIELSPASS VON  
ABACUS.



# FLOTTE KRABBE

von  
Sid Sackson

## SPIELREGEL



ABACUS SPIELE Verlags KG  
Schopenhauerstraße 41 · 6072 Dreieich

# FLOTTE KRABBE

von Sid Sackson

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 9 helle Spielsteine aus Holz
- 9 dunkle Spielsteine aus Holz
- 1 Spielanleitung

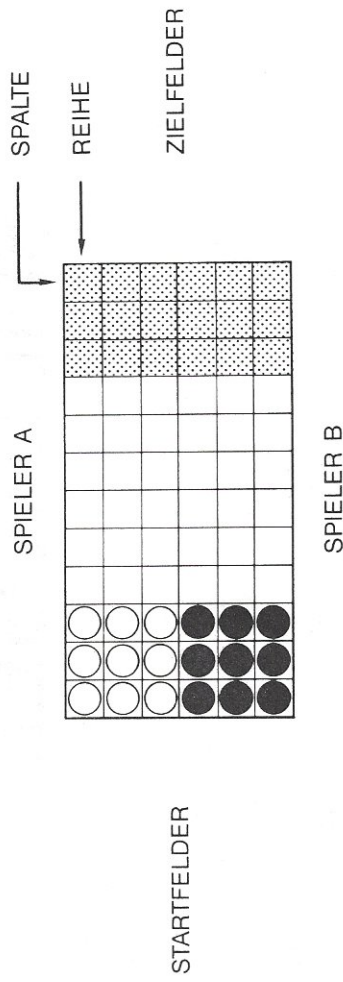


## EINLEITUNG

Der Strand wimmelt vor lauter Krabben. Fast sieht es so aus als wollten sie einen Wettlauf machen. Nutzen wir diese interessante Vorstellung zu einem Spielchen. Aber „Fair geht vor“, besonders bei diesen Strandbewohnern. Sie halten sich strikt an ein paar Regeln.

## SPIELVORBEREITUNG

Der Plan wird auf dem Tisch ausgebreitet, und jeder Spieler setzt sich vor eine lange Seite. Die Spieler lösen aus, wer welche Farbe bekommt. Die Spielsteine werden entsprechend der Abbildung aufgestellt. Weiß beginnt das Spiel.



Eine Reihe besteht aus 12 Feldern. Eine Spalte besteht aus 6 Feldern.

## SPIELZEIT

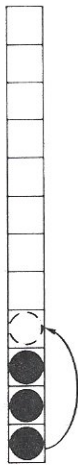
Ziel des Spieles ist es, mit seinen Figuren auf die gegenüberliegenden Zielfelder zu gelangen.

## SPIELVERLAUF

Ist ein Spieler an der Reihe, dann muß er eine seiner Figuren bewegen (Zugzwang). Die Zugrichtung ist immer von den Startfeldern zu den Zielfeldern. Jede Figur muß immer in ihrer Reihe bleiben.

## ZUGMÖGLICHKEITEN

1. Eine Figur kann um ein Feld weiter auf ein freies Feld bewegt werden.
2. Eine Figur kann über ein oder zwei besetzte Felder direkt vor ihr, auf das nächste unbesetzte Feld springen.

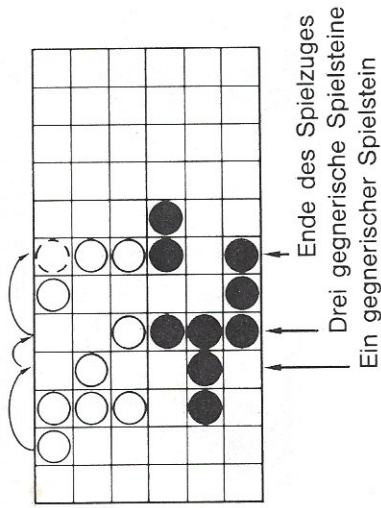


## FOLGEZÜGE

Befindet sich eine Figur nach ihrem Zug in derselben Spalte wie eine oder drei gegnerische Figuren, so darf diese – und zwar nur diese – Figur nochmals gemäß den Zugmöglichkeiten bewegt werden. Dies wiederholt sich, solange die Bedingung zutrifft.

Achtung: Der Zugzwang erstreckt sich nicht auf Folgezüge. Ein Spieler hat jederzeit das Recht auf einen Folgezug zu verzichten.

Befindet sich eine Figur nach ihrem Zug in derselben Spalte wie null oder zwei gegnerische Figuren, so endet der Spielzug eines Spielsteines sofort und der Mitspieler ist an der Reihe.



## SPIELENDE

Das Spiel endet sobald ein Spieler alle seine neun Figuren auf die Zielfelder gebracht hat. Es gewinnt der Spieler, der zuerst seine 9 Spielsteine auf die neun Zielfelder gezogen hat.