



ŚLIMAKI

WPROWADZENIE

Brzuchonogi, łączcie się... a potem pokażcie, kto tu rządzi!

Na wyspie Gastropodii nigdy nie jest spokojnie – a już na pewno nie wtedy, gdy ślimaki wszystkich ras łapią za broń i stają przeciwko sobie. Każdy oddział jest gotów pokazać mięczakom wroga, kto tu rządzi, aby postawić na swoim, nie cofną się przed niczym!

W ruch (i to bynajmniej nie w ślimaczym tempie) pójdą rakietnice, granaty, miny, beczki z ropą, a nawet wiertarki i młoty.

A gdzie będziesz ty? To akurat jasne – w samej ślimaczej awangardzie, dowodząc swoją drużyną!

Ślimaki to dynamiczna gra dla 2-4 osób gotowych poprowadzić do boju oddziały nabuzowanych mięczaków. Każdą grupą pokieruje dowódca, który obdarza podkomendnych specjalnymi zdolnościami frakcyjnymi i zwiększa szanse na zwycięstwo – eliminację przeciwników z gry za pomocą arsenału zabawnej broni.

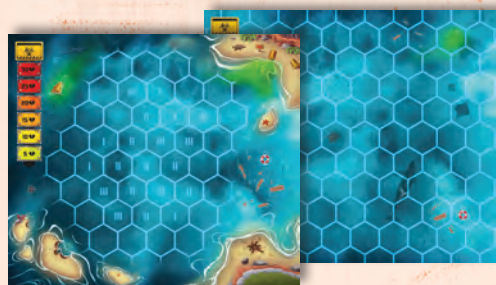
Walka toczy się na kilkunastu wysepkach, które w miarę postępu bitwy ulegają zniszczeniu. W kilka chwil ślimak może znaleźć się w wodzie i boleśnie odczuć skutki zanieczyszczenia mórz! Odślaniając kolejne poziomy wysp można trafić na liczne niespodzianki – od nowego ekwipunku po wredne pułapki lub niebezpieczne beczki.

Upewnijcie się, że to właśnie wasza frakcja będzie ostatnią na planszy i zasłuży na niewyczerpaną ilość sera na pierogi!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



Instrukcja



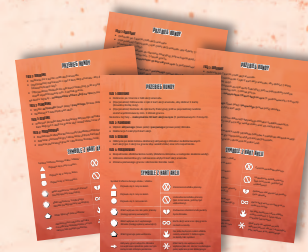
1 dwustronna plansza



2 kości ataku



1 licznik rund / znacznik 1. gracza



4 arkusze pomocy



4 planszeczki graczy
(w 4 kolorach)



6 kafelków frakcji



41 dwustronnych kafelków terenu
(20 plaż, 15 łąk, 6 gór)



18 znaczników ślimaków:
6 dowódców i 12 żołnierzy
(szturmowiec, zwiadowca i medyk)



16 plastikowych podstawek
(w kolorach graczy)



- 110 kart akcji:
- 20 kart akcji podstawowych (4 zestawy po 5 kart w kolorach graczy)
 - 84 karty akcji arsenału (50 czerwonych kart ataku, 34 fioletowe karty specjalne)
 - 6 kart akcji frakcyjnych (po 1 na frakcję)



18 żetonów życia: 6 dowódców
i 12 żołnierzy (szturmowiec, zwiadowca
i medyk w kolorach graczy)



18 żetonów deklaracji: 6 dowódców
i 12 żołnierzy (szturmowiec, zwiadowca
i medyk w kolorach graczy)



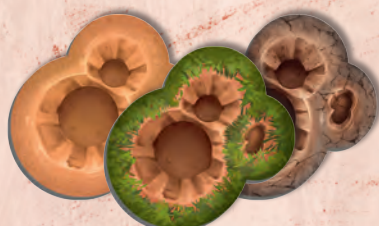
3 żetony dynamitu



8 żetonów ognia



2 żetony min



10 żetonów uszkodzenia terenu



1 znacznik skażenia

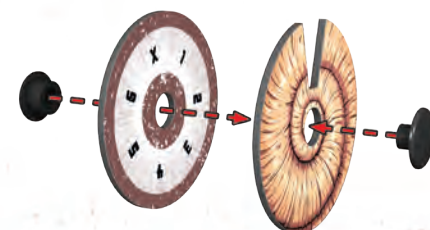


3 znaczniki
użycia specjalnej
zdolności frakcji



8 muszli
(nakładki
na podstawki)

INSTRUKCJA SKŁADANIA LICZNIKA RUND



PRZYGOTOWANIE GRY

Wspólnie przygotujcie grę w opisany poniżej sposób, wykonując kolejne kroki.

Ważne: W pierwszych rozgrywkach używa się planszy z ilustracją wysp. Jej drugą stronę możecie wykorzystać, aby rozłożyć kafelki terenu według własnego pomysłu. Będzie ona też wykorzystywana w innych wariantach gry, które znajdziecie skanując kod QR znajdujący się obok i na końcu tej instrukcji.



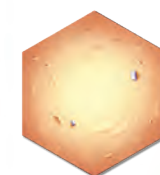
PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1. Ułóżcie **planszę** na środku stołu, stroną z ilustracją wysp do góry.
2. Ułóżcie **znacznik skażenia** na najniższym polu **toru skażenia**.
3. Weźcie wszystkie **kafelki terenu**, odwróćcie je awersem (stroną z żywymi kolorami) do góry i podzielcie według typu na 3 zestawy: **20 plaż** (żółte), **15 łąk** (zielone) i **6 gór** (szare). Osobno pomieszajcie każdy zestaw kafelków. Następnie ułóżcie kafelki na polach planszy awersami do góry w następujący sposób:
 - **pola z symbolem I** – ułóżcie na każdym takim polu 1 kafelek plaży
 - **pola z symbolem II** – ułóżcie na każdym takim polu stos złożony z 1 kafelek plaży (na dole) i 1 kafelek łąki (na górze)
 - **pola z symbolem III** – ułóżcie na każdym takim polu stos złożony z 1 kafelek plaży (na dole), 1 kafelek łąki (pośrodku) i 1 kafelek góry (na górze)
4. Weźcie wszystkie **karty akcji** i podzielcie w następujący sposób:
 - **karty akcji podstawowych** – podzielcie je według kolorów graczy na 4 osobne zestawy po 5 kart. Ułóżcie je odkryte obok planszy.
 - **karty akcji frakcyjnych** – te 6 kart oznaczono symbolem frakcji. Ułóżcie je odkryte obok planszy.
 - **karty akcji arsenału** – potasujcie pozostałe 84 karty akcji i ułóżcie w postaci zakrytej talii akcji obok planszy, w miejscu dostępnym dla każdego gracza. Zostawcie obok miejsce na stos odrzuconych kart akcji.
5. Ułóżcie wszystkie **żetony min, dynamitu, ognia i uszkodzenia terenu**, a także **kości ataku** oraz **znaczniki użycia specjalnej zdolności frakcji** w miejscu dostępnym dla każdego gracza. Tworzą one **pulę**.

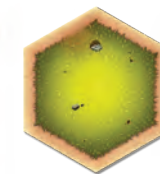
PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY NA 2 GRACZY



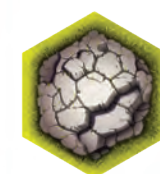
Pole wody



Pole (kafelek) plaży



Pole (kafelek) łąki



Pole (kafelek) góry

PRZYGOTOWANIE GRACZY

1. Wybierzcie lub wylosujcie **pierwszego gracza** w dowolny sposób. Jeśli nie możecie się zdecydować, zostaje nim osoba, która jako ostatnia widziała ślimaka (lub najmłodszy gracz). Bierze ona złożony **licznik rund / znacznik 1. gracza**, ustawia go, aby wskazywał „1” (1. rundę) i kładzie obok siebie.
2. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera **kolor gracza**. W tym celu bierze **1 planszетkę gracza** w danym kolorze. Następnie bierze **4 podstawki**, **3 żetony deklaracji** i **3 żetony życia** (przedstawiają 3 różnych żołnierzy: szturmowca, zwiadowcę i medyka) w swoim kolorze oraz **3 kartonowe znaczniki żołnierzy**. Znaczniki żołnierzy wsuwa w podstawki w swoim kolorze, tworząc **pionki ślimaków**. Ponadto każdy gracz bierze **2 muszle**.
3. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera frakcję ślimaków, na której czele stanie (możecie też wylosować frakcje w dowolny sposób). W tym celu bierze **1 kafelek frakcji** przedstawiający jej dowódcę oraz symbol specjalnej zdolności (zdolności frakcji opisano na s. 12) i dołącza go do swojej planszетki gracza. Następnie bierze odpowiadający mu **żeton deklaracji**, **żeton życia** oraz **kartonowy znacznik**, który wsuwa w swoją podstawkę, aby stworzyć **pionek**.



4. Każdy gracz umieszcza wszystkie swoje żetony deklaracji, muszle i pionki ślimaków obok swojej planszетki gracza oraz wszystkie swoje żetony życia na **torze życia** na polu z 30 ♥, stroną bez muszli do góry.
5. Każdy gracz bierze **1 zestaw 5 kart akcji podstawowych** w swoim kolorze oraz **1 kartę swojej frakcji** (oznaczoną symbolem specjalnej zdolności frakcji). Kartę frakcji układa odkrytą obok swojej planszетki gracza, a karty akcji podstawowych bierze na rękę.

Ważne: Jeśli gracie w mniej niż 4 osoby, wszystkie pozostałe elementy (nadwyżkowe żetony, podstawki, karty akcji podstawowych i frakcyjnych itd.) odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.



6. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz dobiera z talii **początkowe karty akcji arsenału** w następujący sposób:

1. gracz: 3 karty akcji pozostali gracze: 4 karty akcji

Ważne: Jeśli gracz nie dobierze żadnej czerwonej karty akcji, może pokazać dobrane karty pozostałym graczom, odłożyć je na bok, dobrać nowe karty, a odłożone wstawić z powrotem do talii akcji.

Porada taktyczna: Zaawansowane otwarcie

Jeśli chcecie lepiej przygotować się do pierwszej rundy gry, możecie wybrać alternatywny sposób dobierania początkowych kart akcji arsenału. W takim wypadku każdy gracz dobiera 5 kart, a następnie wybiera zależnie od kolejności 3 lub 4 karty, odrzucając pozostałe.

7. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz stawia na planszy po 1 pionku ślimaka, dopóki nie zostaną na niej ustawione wszystkie pionki. Podczas stawiania pionków obowiązują następujące zasady:

- nie można stawiać pionków na polach wody;
- dany gracz może postawić maksymalnie 1 pionek na kafelku góry;
- na 1 kafelku mogą się znajdować maksymalnie 3 pionki.

Porada taktyczna: Początkowe rozstawienie

Ustawiając ślimaki, weźcie pod uwagę posiadane karty akcji, a zwłaszcza zasięgi czerwonych kart ataków. Ponadto dobrym pomysłem może być ustawienie swoich ślimaków na różnych polach, aby utrudnić przeciwnikom eliminację kilku ślimaków z oddziału jednym atakiem. Wreszcie pamiętajcie, że przewaga wysokości daje więcej opcji użycia broni, dlatego ślimak zaczynający na kafelku góry jest szczególnie ważny.

JESTEŚCIE GOTOWI DO ROZPOCZĘCIA BITWY!

OBSZAR GRACZA



- | | | |
|---|---------------------------|--|
| 1. Kafelek frakcji. | 5. Tor życia. | 9. Karta akcji frakcyjnej (odłożona na bok). |
| 2. Symbol zdolności specjalnej frakcji. | 6. Żetony życia ślimaków. | 10. Niewykorzystane karty akcji gracza. |
| 3. Pole aktywnego ślimaka (wraz z żetonem). | 7. Pola akcji. | 11. Niewykorzystane żetony deklaracji. |
| 4. Pole pasywnego ślimaka (wraz z żetonem). | 8. Zagrane karty akcji. | 12. Pionki ślimaków. |

ZŁOTE ZASADY

W przypadku konfliktu pierwszeństwo wobec zasad opisanych w tej instrukcji mają zawsze efekty opisane na kartach i zdolności specjalne frakcji.

Wszystkie decyzje dotyczące efektów karty akcji (np. kierunku odpychania ślimaków) podejmuje aktywny gracz (ten, który rozpatruje daną akcję).

Wszystkie konflikty i decyzje dotyczące neutralnych efektów (np. działania kafelków planszy lub żetonów) rozstrzyga pierwszy gracz.

Słowa „pole” i „kafelek” są stosowane w tej instrukcji zamiennie. Wyjątek stanowią pola wody, które są nadrukowane na planszę, nigdy nie reprezentują ich kafelki, a efekty uszkodzenia i zniszczenia kafelka nie mają wobec nich zastosowania.

Żetony efektów kart i uszkodzenia terenu nie są limitowane – jeśli skończą się w puli, można zamiast nich użyć dowolnych zamienników.

CEL GRY

Celem gry jest **eliminacja ślimaków rywali**. Jeśli po rozpatrzeniu akcji przez dowolnego gracza lub na końcu fazy porządkowania dowolnej rundy na planszy znajdują się ślimaki tylko 1 gracza, dany gracz zwycięża.

Jeśli nie dojdzie do tego do zakończenia **6 rundy gry**, należy sprawdzić, który gracz posiada najwięcej ślimaków na planszy – wówczas on jest zwycięzcą. Jeśli gracze remisują liczbą ślimaków, liczy się ich łączne życie. Strona, której jednostki mają najwięcej punktów życia, zwycięża.

Jeśli nie udało się wyłonić zwycięzcy żadnym z powyższych sposobów lub w dowolnym momencie rozgrywki na planszy nie ma żadnych ślimaków (wszystkie zostały wyeliminowane), gra kończy się remisem.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w **Ślimaki** dzieli się na 6 rund, a one – na 4 opisane poniżej fazy. Gracza, który w danym momencie wykonuje jakąś czynność (szczególnie rozpatrującego kartę akcji w fazie działania) nazywa się **aktywnym graczem**.

Ważne: W pierwszej rundzie fazę dobierania należy pominąć i od razu przejść do fazy planowania.

FAZA 1: DOBIERANIE

Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz dobiera **1 kartę akcji z talii arsenału**. Po dobraniu każdy może zdecydować, że odrzuca z ręki 2 karty akcji arsenału, aby dobrać 1 dodatkową kartę (gracz może to zrobić więcej niż raz).

Jeśli w poprzedniej rundzie min. 1 ślimak gracza został wyeliminowany, dany gracz może wziąć swoją kartę akcji frakcyjnej i dodać ją do ręki. Na końcu tej fazy gracz może mieć na ręce **maksymalnie 10 kart akcji** (5 podstawowych i 5 innego typu).

FAZA 2: PLANOWANIE

Każdy gracz jednocześnie bierze wszystkie swoje **żetony deklaracji**, wybiera **2**, którymi chce wykonywać akcje w tej rundzie i umieszcza je zakryte na **polach ślimaków** na swojej planszeczce gracza – na **polu aktywnego ślimaka** (lewym) i na **polu pasywnego ślimaka** (prawym). Jako pierwszy akcje będzie rozpatrywać ślimak z lewego pola. Pozostałe żetony deklaracji gracz odkłada zakryte obok swoich planszetek graczy.

Ważne: O ile to możliwe, należy zawsze użyć 2 żetonów deklaracji nawet jeśli gracz planuje rozparzyć wszystkie akcje 1 ślimakiem.

Następnie każdy gracz jednocześnie wybiera w tajemnicy **5 kart akcji** i umieszcza je zakryte na **polach akcji** pod swoją planszatką gracza. Akcje będą rozpatrywane od lewej do prawej strony, zgodnie z numerami. Rozpatrywać je będzie **aktywny ślimak** (użycie akcji podstawowej *Zmiana* pozwala zmienić aktywnego ślimaka).

FAZA 3: DZIAŁANIE

Pierwszy gracz **odkrywa żeton deklaracji aktywnego ślimaka** (na lewym polu swojej planszeczki) i **pierwszą kartę akcji** (poniżej planszeczki na polu z numerem „1”). Akcję rozpatruje aktywny ślimak.

Potem to samo robi gracz po lewej stronie od pierwszego gracza i tak rozgrywka toczy się wokół stołu, aż zostaną rozpatrzone wszystkie zaplanowane karty akcji. Dostępne akcje i sposoby ich rozpatrywania opisano w dalszej części instrukcji.

FAZA 4: PORZĄDKOWANIE

a) **Efekty końca rundy:** opisane poniżej efekty należy kolejno rozpatrzyć.

- **Działanie żetonów:** należy rozpatrzyć działanie żetonów ognia, dynamitu i innych efektów oznaczonych jako działające na końcu rundy. O kolejności ich rozpatrywania decyduje liczba zadawanych ♥, zaczynając od efektów wywołujących największe straty. W razie niejasności ostateczną decyzję podejmuje pierwszy gracz. Po rozpatrzeniu żetonów należy odrzucić je z planszy.
- **Skażenie wody:** każdy ślimak na polu wody dostaje liczbę ♥ równą aktualnemu **skażeniu**, wskazanemu na **torze skażenia** za pomocą znacznika.

b) **Zebrań elementów gry:** każdy gracz zabiera na rękę zagrane karty akcji – podstawowe i te z symbolem ∞. Jeśli zagrał kartę akcji frakcyjnej, umieszcza ją odkrytą obok swojej planszeczki gracza. Pozostałe karty akcji odrzuca odkryte na **stos odrzuconych kart** obok talii akcji arsenału. Następnie zabiera żeton deklaracji z planszeczki i kładzie je zakryte razem z pozostałymi.

c) **Zmiana pierwszego gracza:** licznik rund / znacznik 1. gracza przekazuje się osobie siedzącej po lewej stronie.

Nowy pierwszy gracz obraca licznik o 1 w górę. Jeśli licznik wskaże symbol „X”, należy rozpatrzyć koniec gry. W innym razie, należy rozpocząć nową rundę.

AKCJE

W fazie działania gracze rozpatrują swoimi ślimakami akcje ułożone pod planszeczkami graczy. Gracze rozpatrują po 1 akcji, zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej pierwszej akcji gracz odkrywa żeton deklaracji leżący na polu aktywnego ślimaka i kartę akcji leżącą na polu oznaczonym „1”. Od tej chwili to **aktywny ślimak**, który będzie rozpatrywać tę i wszystkie kolejne akcje, o ile gracz nie zamieni go na innego. Kiedy ponownie nadejdzie kolej gracza, musi on tylko odkrywać karty akcji.

W grze występują trzy typy kart akcji – podstawowe, arsenału i frakcyjne.

Karty akcji podstawowych: Każdy gracz rozpoczyna z 5 kartami akcji podstawowych, które można rozpoznać po tym, że dzielą się na pół i dają wybór 2 różnych akcji. Te karty są zawsze dostępne, nie można ich odrzucić ani stracić w żaden sposób.

Karty akcji arsenału: Te karty reprezentują broń i ekwipunek służący do walki. Dobiera się je z talii w trakcie gry i mają jedno zastosowanie. Dzielą się na karty ataku z czerwonym tłem i karty specjalne z fioletowym tłem. Zwykle po rozpatrzeniu są odrzucane.

Karty akcji frakcyjnych: Każdy gracz rozpoczyna z 1 kartą akcji frakcyjnej oznaczoną symbolem jego frakcji, umieszczoną obok planszeczki gracza. Pozostaje ona niedostępna dopóki nie zostanie wyeliminowany jego ślimak. Po użyciu kartę umieszcza się ponownie obok planszeczki, a nie na stosie odrzuconych kart akcji.

Ważne: Przykłady rozpatrywania akcji opisano na s. 13-15.



AKCJE PODSTAWOWE

Kiedy odkryjesz kartę akcji podstawowej, wybierasz jedną z dwóch pokazanych na niej akcji, obracasz ją odpowiednią stroną do góry tak, aby była widoczna wykorzystywana akcja i rozpatrujesz ją aktywnym ślimakiem. Poniżej opisano wszystkie akcje dostępne na tych kartach.

PEŁZANIE

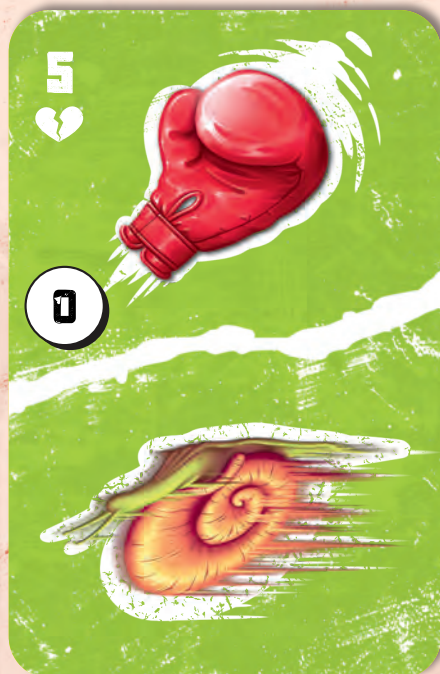
Ta akcja pozwala aktywnemu graczowi poruszać się aktywnym ślimakiem po planszy. Aktywny ślimak może wykorzystać **maksymalnie 2 ruchy** w następujący sposób:



- za 1 ruch porusza się na sąsiednie pole (kafelki) na tym samym lub niższym poziomie; może się w ten sposób przemieścić 2 razy;
- za 2 ruchy porusza się na sąsiednie pole (kafelki) na poziomie wyższym o 1 (czyli np. z wody na plażę lub z łąki na górę); nie można poruszyć się na sąsiednie pole, jeśli różnica poziomów wynosi 2 lub więcej.

Na jednym polu mogą znajdować się maksymalnie 3 ślimaki, dlatego w momencie wejścia ślimaka na pole z 3 innymi **odpycha** on 1 dowolnego ślimaka na wybrane sąsiednie pole na tym samym lub niższym poziomie (tak jak w przypadku efektu ➔ z kart arsenału). Ślimaki w muszlach są odporne na odpychanie, dlatego nie można wejść na pole, na którym znajdują się 3 ślimaki w muszlach.

Ważne: Nowy ślimak może wejść na pole z 3 innymi ślimakami w wyniku wielu efektów, np. odepchnięcia z innego pola. W takim wypadku o kierunku odepchnięcia nadwyżkowego ślimaka decyduje aktywny gracz. Takie działanie może wywołać „łańcuch” odepchnięć powiązanych z różnymi efektami.



Przykład karty akcji podstawowej

KOPANIE

Ta akcja pozwala aktywnemu graczowi zdobywać nowe karty akcji. Kiedy aktywny ślimak ją rozpatrzy, gracz dobiera 1 kartę z talii arsenału. Następnie umieszcza na kafelku ślimaka żeton uszkodzenia terenu. Jeśli teren już był uszkodzony, zostaje zniszczony – należy rozpatrzyć działanie rewersu kafelka (patrz *Pola i kafelki terenu* na s. 9). W przypadku niszczonego kafelka łąki, jeśli na jego rewersie widnieje ilustracja kart akcji, aktywny gracz dodatkowo dobiera odpowiednią liczbę kart z talii arsenału.



Ważne: Tej akcji nie można wykonać na polu wody.

Porada taktyczna: Idealna ręka

Pamiętajcie, że w trakcie rundy można mieć na ręce dowolną liczbę kart akcji. Limit 10 kart na ręce obowiązuje dopiero w fazie dobierania kolejnej rundy, dlatego warto zdobywać nowe karty akcji, aby w kolejnej rundzie zostawić te, które będą najskuteczniejsze w walce.

USZKADZANIE I NISZCZENIE KAFELKÓW TERENU

W odróżnieniu od pól wody nadrukowanych na planszy, pola plaż, łąk i gór są reprezentowane za pomocą kafelków. Mogą one zostać uszkodzone lub zniszczone w wyniku różnych efektów, najczęściej czerwonych kart akcji.

USZKODZENIE



Kiedy kafelek terenu zostaje uszkodzony, należy umieścić na nim żeton uszkodzenia terenu. Uszkodzenie nie wpływa w żaden sposób na pole, ale od tej chwili kolejne uszkodzenie będzie oznaczać zniszczenie kafelka. Kiedy uszkodzony kafelek ulega zniszczeniu, leżący na nim żeton uszkodzenia terenu należy odłożyć do puli.



Żeton uszkodzenia terenu

ZNISZCZENIE



Kiedy kafelek terenu zostaje zniszczony, należy najpierw rozpatrzyć efekty leżących na nim żetonów aktywujących się w momencie zniszczenia kafelka (np. mina), odrzucić z kafelka wszystkie żetony do puli (np. żeton uszkodzenia kafelka lub ogień), odłożyć stojące na nim pionki ślimaków na bok i odwrócić kafelek. Zależnie od typu terenu rewers kafelka może być pusty lub zawierać jakiś efekt. Jeśli kafelek jest pusty lub po rozpatrzeniu efektu, pionki ślimaków trafiają na pole znajdujące się pod zniszczonym kafelkiem (należy pamiętać, że trafienie na pole wody wiąże się z dodatkowymi konsekwencjami). Efekty rewersów kafelków opisano na s. 9. Sam zniszczony kafelek odkłada się do pudełka.

Ważne: Wszystkie żetony na niszczonym kafelku terenu (ogień, miny, dynamit, uszkodzenia terenu) trafiają z powrotem do puli. Ponadto dla kafelka poniżej nie ma znaczenia, czy ten znajdujący się wyżej był uszkodzony.

MUSZLA

Ta akcja pozwala graczowi chronić swoich żołnierzy przed atakami wrogów. Kiedy aktywny ślimak ją rozpatrzy, wchodzi do muszli – gracz bierze jedną ze swoich muszli i nakłada ją na podstawkę pionka aktywnego ślimaka oraz odwraca reprezentujący go żeton życia na stronę z muszlą. Od tej chwili do momentu opuszczenia muszli dany ślimak dostaje o 5 ♥ mniej, niezależnie od źródła ♥. Ponadto ślimaka w muszli nie można odepchnąć ➡, poruszyć ani przesunąć z jego pola, chyba że zostanie użyty specjalny efekt.

Ważne: Tej akcji nie można wykonać na polu wody.

Ślimak może pozostać w muszli dowolną ilość czasu, jednak musi natychmiast opuścić muszlę, jeśli dojdzie do jednej z opisanych poniżej sytuacji:

- Pionek ślimaka znajdzie się na polu wody,
- Ślimak wykona akcję inną niż akcje podstawowe *Celowanie*, *Muszla* lub *Zmiana*,
- Ślimaka zmusi do tego działanie karty akcji.

Kiedy ślimak opuści muszlę, jego gracz umieszcza reprezentującą ją nakładkę obok swojej planszетки i odwraca jego żeton życia na stronę bez muszli.

Ważne: Każdy gracz dysponuje 2 muszlami, zatem maksymalnie 2 z jego ślimaków mogą przebywać w tym samym czasie w muszlach. Gdyby do muszli miał wejść trzeci ślimak, gracz może zdjąć muszlę z innego ślimaka i umieścić ją na podstawie nowego ślimaka.

ZMIANA

Ta akcja pozwala graczowi zmienić ślimaka rozpatrującego akcję. Kiedy aktywny ślimak ją rozpatrzy, należy zamienić miejscami żeton deklaracji aktywnego i pasywnego ślimaka. Żetonu deklaracji nowego aktywnego ślimaka nie odkrywa się do momentu rozpatrzenia następnej akcji. Od tej chwili wszystkie kolejne akcje zaplanowane do końca rundy będzie rozpatrywać nowy aktywny ślimak.

Ważne: Jeśli aktywny ślimak gracza zostanie wyeliminowany, a gracz ma jeszcze żeton deklaracji na polu pasywnego ślimaka, natychmiast przesuwa go na pole aktywnego ślimaka, tak jakby rozpatrzył akcję podstawową *Zmiana*.



Silikonowa muszla

CELOWANIE

Ta akcja pozwala graczowi zwiększyć skuteczność następnego ataku aktywnego ślimaka. Kiedy aktywny ślimak ją rozpatrzy, a jego kolejną, zagraną bezpośrednio na prawo akcją będzie atak (z czerwonej karty) wykorzystujący kości ataku, gracz może przerzucić 1 kość w rzucie na trafienie (niezależnie od liczby rzucanych kości i ataków wykonywanych w ramach działania danej karty).

Ważne: Tej akcji nie można wykonać na polu wody.



Porada taktyczna: Szanuj swojego dowódcę

W odróżnieniu od innych ślimaków dowódca frakcji jest szczególnie wyrośnięty i doświadczony. Oznacza to, że za każdym razem, kiedy rozpatruje czerwoną kartę akcji wykorzystującą kości ataku, może przerzucić 1 kość, jakby wcześniej rozpatrzył podstawową kartę akcji *Celowanie*.

Ta zdolność kumuluje się z innymi efektami zapewniającymi przerzuty, więc np. zagranie *Celowania* przed atakiem dowódcy oznacza, że będzie dysponować dwoma przerzutami.

PIĄCHA

Ta akcja pozwala graczowi ranić wrogie ślimaki. Kiedy aktywny ślimak ją rozpatrzy, zadaje 5 ♥ wybranemu wrogiemu ślimakowi na swoim polu. Ta akcja jest traktowana jak czerwona akcja ataku, ma zasięg 0 i automatycznie trafia (patrz *Akcje ataku* na s. 10).

Ważne: Tej akcji nie można wykonać na polu wody.



POLA I KAFELKI TERENU

Plansza składa się z heksagonalnych pól i kafelków. Na każdym z nich widnieje jeden z 4 typów terenu: **woda**, **plaża**, **łąka** lub **góra**. Pierwszy jest przedstawiony bezpośrednio na planszy, pozostałe 3 mają formę kafelków, ale zarówno pole wody na planszy, jak i kafelek terenu dowolnego typu, na potrzeby zasad są traktowane jak pola. Do każdego typu terenu jest przypisana wysokość wyrażona numerem **poziomu od 0 do 3**. Ma to znaczenie przy ruchu i wykonywaniu ataków dystansowych.

WODA

Pola wody znajdują się na **poziomie 0**. Można się po nich normalnie poruszać, ale poza tym obowiązują na nich specjalne zasady.

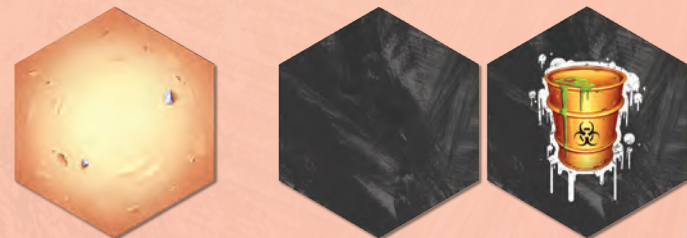
- **Akcje i efekty:** Ślimak, który znajdzie się na polu wody, natychmiast opuszcza muszlę (jeśli w niej był), a jego akcja podstawowa *Celowanie* traci efekt. Ponadto na takim polu **nie może** rozpatrywać akcji podstawowych *Muszla*, *Piącha*, *Kopanie* i *Celowanie*, ani czerwonych kart akcji. Akcje podstawowe *Pełzanie* i *Zmiana* oraz fioletowe karty akcji działają normalnie, przy czym żetonów powiązanych z ich efektami (np. dynamitu) nie można umieszczać na polach wody.
- **Skażenie:** Na końcu rundy każdy ślimak na polu wody dostaje ♥ za skażenie, zgodnie ze wskazaniem na torze skażenia.



Pole wody

PLAŻA

Kafelki plaży znajdują się na **poziomie 1**. W grze jest ich 20, a na rewersach 10 z nich pojawia się **beczka**. Jeśli kafelek plaży ulega zniszczeniu, a na jego rewersie znajduje się beczka, należy natychmiast przesunąć znacznik skażenia na torze skażenia o 1 pole w górę.



Awers plaży i możliwe rewersy: pusty oraz beczka

ŁĄKA

Kafelki łąki znajdują się na **poziomie 2**. W grze jest ich 15, a na rewersach pojawiają się odpowiednio 4 **pułapki**, 6 razy **1 karta akcji** i 5 razy **2 karty akcji**.

Jeśli kafelek łąki ulega zniszczeniu w wyniku użycia akcji podstawowej *Kopanie* lub akcji specjalnej *Złoty szpadel*, a na jego rewersie znajduje się ilustracja kart, aktywny gracz dobiera odpowiednio 1 lub 2 dodatkowe karty akcji z talii arsenału. Jeśli pole łąki ulega zniszczeniu w inny sposób, nie dobiera się kart akcji. W przypadku odkrycia pułapki każdy ślimak na niszczonej kafelku dostaje 5 ♥.



Awers łąki i możliwe rewersy: pułapka oraz 1 lub 2 karty akcji

GÓRA

Kafelki gór znajdują się na **poziomie 3**. W grze jest ich 6, a na rewersach 3 z nich pojawia się ilustracja **miny**. Jeśli kafelek góry ulega zniszczeniu, a na jego rewersie znajduje się mina, każdy ślimak na niszczonej kafelku dostaje 10 ♥, a ponadto zniszczeniu ulega też kafelek łąki poniżej (należy sprawdzić, czy na jego rewersie znajduje się pułapka, co może zadać kolejne 5 ♥).



Awers góry i możliwe rewersy: pusty oraz mina

Porada taktyczna: Znajomość terenu

Od wody po góry, każde pole ma swoje plusy i minusy (choć niektóre mają tylko minusy). Na górach warto być, bo stamtąd strzelicie do każdego, ale wystrzegajcie się min, bo szybko mogą Was sprowadzić do parteru. Na łąkach czekają Was bogate łupy w postaci kart akcji, jednak pułapki nie są szczególnie przyjemne. Plaże oznaczają bezpieczeństwo, lecz tylko krok dzieli Was od wody, która ulega skażeniu szybciej niż zdołacie wymówić „Winniczek”.

AKCJE ATAKU

Karty akcji z talii arsenału z czerwonym tłem reprezentują uzbrojenie. Służą do wykonywania ataków przeciwko wrogim ślimakom, a ich celem jest zadanie maksymalnej liczby ♥. Poniżej opisano kolejne kroki wymagane do wykonania skutecznego ataku. Karty ataku są jednorazowe (należy je odrzucić na końcu rundy), chyba że oznaczono je symbolem ∞.

Ważne: Ślimaki na polach wody nie mogą wykonywać akcji ataku.

1. Cel: Określ cel dla wykonywanego ataku – pojedynczego ślimaka ○ lub pole planszy ◡. Jeśli celem jest całe pole (kafelek), efekt skutecznego ataku będzie miał zastosowanie wobec wszystkich ślimaków (także przyjaznych graczowi).

2. Pole widzenia: Sprawdź, czy atakujący ślimak widzi pole celu. Jeśli na karcie akcji widnieje ◡, celem może być każde pole albo ślimak w zasięgu. W przeciwnym razie można wybrać tylko pole albo ślimaka na tym samym lub niższym poziomie. Nie mają znaczenia pola o wyższym poziomie znajdujące się między atakującym a celem – liczy się tylko stosunek poziomów atakującego i celu.

3. Zasięg: Sprawdź, czy cel jest w zasięgu ataku – zasięg 0 oznacza pole aktywnego ślimaka, zasięg 1 sąsiednie pole, itd.

4. Trafienie: Rzuć kością (lub kośćmi) ataku i sprawdź efekt dla uzyskanego wyniku opisany przy symbolu z kości. Jeśli rzucałeś 2 kośćmi ataku, karta akcji może wymagać 2 określonych wyników lub dawać wybór efektu. Jeśli na karcie akcji nie widnieją symbole z kości, atak jest automatycznie udany (zwykle w przypadku broni do walki wręcz).

Jeśli musiałeś rzucać kośćmi i nie trafiłeś (wyniku rzutu nie ma na karcie akcji), atak się nie udał. W przeciwnym razie rozpatrujesz efekty ataku.

Porada taktyczna: Szczęście, szczęście i jeszcze raz Celowanie

Jeśli rozpatrujecie akcję wykorzystującą kości ataku, lepiej miejcie świadomość, jakie macie szanse na sukces.

▲ pojawia się 3 razy na kości.

◻ pojawia się 2 razy na kości.

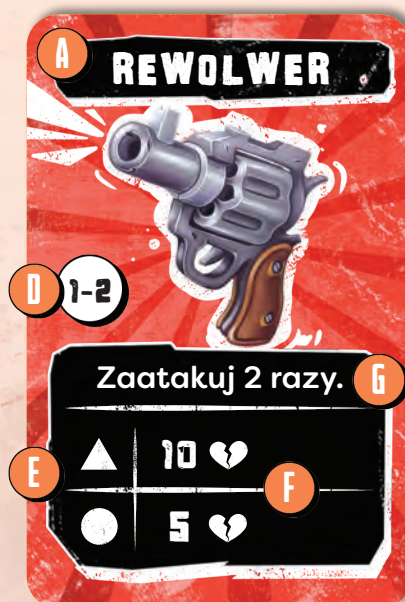
● pojawia się 1 raz na kości.

Akcja podstawowa *Celowanie*, umiejętność każdego dowódcy oraz zdolność specjalna frakcji Amazonek pozwala na przerzut 1 wybranej kości ataku, dlatego zawsze warto zwiększać szanse na skuteczną rozwalkę.

5. Efekty ataku: Rozpatrz efekty z karty przypisane uzyskanemu symbolowi z kości (efekty są podzielone liniami) lub cały efekt karty w przypadku broni do walki wręcz. Musisz rozpatrzeć wszystkie efekty opisane na karcie ataku. Jeśli w wyniku ataku aktywowały się efekty żetonów, rozpatrz je. Następnie jeśli został zniszczony kafelek planszy, rozpatrz jego efekt (patrz s. 9).

Jeśli w wyniku akcji ataku ślimak dostaje ♥, gracz musi przesunąć żeton życia danego ślimaka o odpowiednią liczbę pól w lewą stronę toru życia na swojej planszeczce (pamiętając o tym, że ślimaki w muszlach dostają o 5 ♥ mniej oraz że straty ♥ zawsze postępują o wielokrotność 5).

Kiedy żeton życia ślimaka opuści tor, zostaje on **wyeliminowany** z gry. Należy natychmiast usunąć z gry jego pionek, żeton życia i żeton deklaracji. Jeśli był to aktywny ślimak danego gracza, następuje darmowa *Zmiana* ślimaków na jego planszeczce (o ile to możliwe). Jeśli był to pasywny ślimak, gracz musi ujawnić tę informację i odrzucić jego żeton deklaracji z planszeczki. W ramach rekompensaty w przyszłej rundzie gracz, który stracił ślimaka, będzie mógł wziąć na rękę swoją kartę akcji frakcyjnej.



A. Nazwa.

B. Atak ignoruje pole widzenia.

C. Atak wpływający na całe pole i zasięg tego ataku.

D. Atak wpływający na ślimaka wybranego przez atakującego i zasięg tego ataku.

E. Symbole trafienia.

F. Efekty trafienia.

G. Specjalna zdolność karty.

Przykłady kart akcji ataku

AKCJE SPECJALNE

Karty akcji z talii arsenału z fioletowym tłem reprezentują specjalistyczny ekwipunek służący ślimakom na polu bitwy do wykonywania wyjątkowych zadań. Część z nich może zadawać ♥, inne pozwalają na wykorzystanie pola walki. Karty specjalne są jednorazowe (należy je odrzucić na końcu rundy) i można ich używać nawet na polach wody. Opisy kart informują o sposobie ich użycia, a jeśli pojawiają się na nich symbole efektów, należy je rozpatrywać tak, jak w przypadku czerwonych kart akcji.

Porada taktyczna: Ruch kontra umieszczanie

Niektóre karty zapewniają ślimakowi ruch o wartości 1 lub więcej. Rozpatrujcie je tak, jak akcję podstawową *Pełzanie*, czyli podczas ruchu musicie uwzględniać różnicę poziomów między polami.

Z kolei karty pozwalające **umieścić** ślimaka na polu w zasięgu 1 lub większym ignorują poziomy pól. Ślimak „przelatuje” na odpowiednie pole, a jeśli efekt pozwala na umieszczenie go np. 2 lub 3 pola dalej, ignoruje wszystkie pola znajdujące się między jego obecnym polem a docelowym. Pamiętajcie, że wciąż obowiązuje ograniczenie 3 ślimaków na pole, zasady odpychania ➡ oraz ślimaków w muszlach blokujących pole, jak w przypadku normalnego ruchu.

AKCJE FRAKCYJNE

Karty akcji frakcyjnych oznaczono w prawym górnym rogu symbolem frakcji. Odpowiednio do koloru tła mogą one być kartami ataku lub specjalnymi. W odróżnieniu od innych kart akcji, gracz uzyskuje dostęp do swojej karty akcji frakcyjnej, dopiero gdy zostanie wyeliminowany jeden z jego ślimaków – dodaje ją do ręki w fazie dobierania kolejnej rundy. Ponadto kiedy gracz rozpatrzy taką kartę, umieszcza ją odkrytą obok swojej planszeczki gracza, a nie na stosie odrzuconych kart akcji.

Porada taktyczna: Nierozpatrywanie kart akcji

Kiedy odkryjecie kartę akcji, musicie ją rozpatrzeć, o ile jest to możliwe, nawet jeśli jej efekt nie będzie Wam do końca na rękę. Akcji można nie rozpatrywać jedynie w następujących sytuacjach:

- Kiedy musicie rozpatrzeć czerwoną kartę akcji, ale jej jedynym dozwolonym celem jest przyjazny ślimak.
- Kiedy rozpatrzenie karty akcji wiąże się z eliminacją aktywnego ślimaka.
- Kiedy gracz miałby rozpatrzeć akcję podstawową *Zmiana*, ale nie ma żetonu deklaracji na polu pasywnego ślimaka.
- Kiedy ślimak znajduje się na polu wody, a akcja nie pozwala na jej rozpatrzenie w tych warunkach.
- Kiedy jakiś efekt (np. *Odkurzacz*) spowodował, że gracz musiał zabrać lub odrzucić zagrana kartę akcji i pole akcji jest puste.



Przykłady kart akcji specjalnych

- A. Nazwa.
B. Efekt ignoruje pole widzenia.
C. Efekt wpływający na ślimaka wybranego przez aktywnego gracza i zasięg tego efektu.

- D. Efekt wpływający na całe pole i zasięg tego efektu.
E. Specjalna zdolność karty.



Przykłady kart akcji frakcyjnych

- A. Nazwa.
B. Symbol frakcji
C. Efekt ignoruje pole widzenia.

- D. Efekt wpływający na ślimaka wybranego przez aktywnego gracza i zasięg tego efektu.
E. Specjalna zdolność karty.

INNE ZASADY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI FRAKCJI

Możecie stać na czele jednej z sześciu frakcji ślimaków reprezentowanych przez różnych dowódców. Każda frakcja posiada unikatową zdolność specjalną oznaczoną symbolem na jej kafelku oraz na kartach akcji frakcyjnych. Użycie zdolności specjalnych działających raz na rundę należy oznaczyć zasłaniając znacznikiem z puli symbol zdolności na kafelku frakcji (znacznik należy odłożyć z powrotem do puli w fazie porządkowania).

Ważne: Eliminacja dowódcy nie powoduje, że oddział gracza traci specjalną zdolność frakcji.



AMAZONKI

SOKOLE OKO: Kiedy rozpatrujesz czerwoną kartę akcji, możesz zdecydować, że przerucasz 1 kość tak, jakby przed tą akcją była zagrana akcja podstawowa *Celowanie*. Tego efektu możesz użyć raz na rundę.



BARBARZYŃCY

SZAŁ BERSERKERA: Kiedy rozpatrujesz czerwoną kartę akcji z symbolem ∞, akcję podstawową *Piącha* lub akcję frakcyjną *Ostrza zguby*, zadajesz +5 ♥. Tego efektu możesz użyć raz na rundę.



KOWBOJE

ZAKAPIORY: Jeśli twój ślimak zadał min. 5 ♥ wrogiemu ślimakowi czerwoną kartą akcji, która wymagała rzutu min. 1 kością ataku, możesz dobrać 1 kartę akcji z talii arsenału. Tego efektu możesz użyć raz na rundę.



PIRACI

OKRĘTY: Na polach wody możesz normalnie rozpatrywać czerwone karty akcji z poziomu 0 i akcję podstawową *Celowanie* oraz nie dostajesz ♥ za skażenie w fazie 4 rundy. Pozostałe ograniczenia związane z polami wody działają normalnie.



NINJA

WSPINACZKA: Poruszasz się po planszy, ignorując różnicę poziomów (nawet jeżeli jest większa niż 1). Ruch na sąsiednie pole zawsze kosztuje cię 1.



ZOMBIE

CHMURA ZGNILIZNY: Na końcu rundy, w pierwszym kroku fazy porządkowania, każdy ślimak niebędący Zombie, dostaje 5 ♥, jeśli na jego polu jest min. 1 ślimak Zombie.

DZIAŁANIE ŻETONÓW

W grze pojawia się kilka różnych rodzajów żetonów, których opisy nie zmieściłyby się na kartach. Omówiono je poniżej i na arkuszach pomocy.



MINA

Ten żeton pojawia się na planszy po zagraniu karty akcji *Mina*. Aktywny gracz umieszcza żeton na kafelku ślimaka rozpatrującego tę akcję. Nie można umieścić żetonu miny na polu wody.

Mina wybucha:

- kiedy jej kafelek zostanie uszkodzony lub zniszczony
- kiedy dowolny ślimak poruszy się, zostanie umieszczony lub odepchnięty ➡ na jej kafelek

W chwili wybuchu miny każdy ślimak na jej kafelku dostaje 10 ♥ i ten kafelek zostaje zniszczony ☒. Następnie należy odrzucić żeton miny z planszy.



DYNAMIT

Ten żeton pojawia się na planszy po zagraniu karty akcji *Dynamit*. Aktywny gracz umieszcza żeton dynamitu na kafelku ślimaka rozpatrującego tę akcję. Nie można umieścić żetonu dynamitu na polu wody.

Dynamit wybucha:

- kiedy jego kafelek zostanie uszkodzony lub zniszczony
- w pierwszym kroku fazy porządkowania

W chwili wybuchu dynamitu każdy ślimak na jego kafelku dostaje 15 ♥, a następnie zostaje odepchnięty ➡. O kierunku odepchnięcia decyduje pierwszy gracz. Następnie należy odrzucić żeton dynamitu z planszy.



OGIEŃ

Ten żeton pojawia się na planszy po zagraniu karty akcji zawierającej symbol 🔥, np. *Koktajl* lub *Spopielacz*. Należy umieścić żeton(y) ognia na kafelku będącym celem ataku karty. Od tej chwili dowolny ślimak, który

poruszy się (kończąc ruch lub przechodząc przez), zostanie umieszczony lub odepchnięty (➡) na kafelek z żetonem ognia, dostaje 5 ♥ za każdy żeton ognia na danym kafelku. Nie można umieścić żetonu ognia na polu wody.

W pierwszym kroku fazy porządkowania należy uszkodzić każdy kafelek z min. 1 żetonem ognia (niezależnie od liczby żetonów na danym polu) i odrzucić wszystkie żetony ognia z planszy.



PRZYKŁADY

W tej części instrukcji znajdziecie praktyczne przykłady ilustrujące wykonywanie różnych akcji i stosowanie kart, których efekty mogą być złożone.

Ważne: Dla czytelności na ilustracjach przykładów ślimaki przedstawiono za pomocą okrągłych żetonów, ale w grze są one reprezentowane przez odpowiednie pionki.

PRZYKŁADY RUCHU I UMIESZCZANIA

Użycie akcji podstawowej *Pełzanie*

1. **Ślimak A** wykorzystuje 2 ruchy, pełzając na tym samym poziomie.
2. **Ślimak B** wykorzystuje 1 ruch, spełzając z góry na wodę (z poziomu 3 na poziom 0).
3. **Ślimak C** wykorzystuje 2 ruchy, aby wpełznąć na wyższy kafelek (maksymalnie o 1 poziom wyżej). Jednocześnie odpycha (➡) nadwyżkowego ślimaka na wybrane pole.
4. **Ślimak D (Ninja)** wykorzystuje zdolność specjalną swojej frakcji, aby za 1 ruch wpełznąć bezpośrednio z wody na łąkę i przejść dalej.



Użycie akcji specjalnej *Plecak odrzutowy*

1. **Ślimak A** wykorzystuje akcję, aby bezpiecznie „przelecieć” nad polem z żetonem ognia.
2. **Ślimak B** „przelatuje” na pole z 3 ślimakami i odpycha (➡) 1 z nich. Musi wybrać **Ślimaka C**, gdyż pozostałe 2 są w muszlach i nie można ich w żaden sposób przesuwać.



PRZYKŁADY ATAKÓW

Użycie akcji ataku *Rakieta*

Ślimak A na polu plaży atakuje cały kafelek góry (może to zrobić dzięki symbolowi 🏠 na karcie), wyrzucając 🎲. Każdy ślimak na kafelku dostaje 15 ❤️ i kafelek zostaje zniszczony. Dopiero po rozpatrzeniu zniszczenia wszystkie ślimaki, które nie zostały jeszcze wyeliminowane, zostaną odepchnięte (➡) na sąsiednie pole wybrane przez gracza kontrolującego **Ślimaka A**.

Ślimak B w wyniku tego ataku dostaje 10 ❤️, gdyż jest w muszli. Ponadto jest odporny na ➡ i zostanie na nowo odsłoniętym polu łąki.



Użycie akcji ataku *Granat*

Ślimak A na polu łąki atakuje cały kafelek góry, jednak wyrzuca ▲. To oznacza, że jego atak nie trafia w wybrany kafelek. Gracz kontrolujący ślimaka rozpatruje efekt ✂ i wybiera sąsiedni kafelek łąki, który ulega zniszczeniu. Po odwróceniu okazuje się, że widnieje na nim ilustracja 2 dodatkowych kart akcji, jednak nikt ich nie dobiera – tylko zniszczenie kafelka za sprawą *Kopania* lub karty akcji o podobnym efekcie (np. *Złoty szpadeł*) zapewnia dodatkowe karty akcji.



Użycie akcji ataku *Gatling*

Ślimak A na polu łąki atakuje *Gatlingiem* wszystkie ślimaki w zasięgu 1. Ponieważ wyrzucił ■, dostają one po 10 ♥. Trafia w **Ślimaka B** i **Ślimaka C** na kafełku łąki, mimo że **Ślimak C** należy do jego frakcji. Trafia też w **Ślimaka D** na kafełku plaży, jednak **Ślimak E** na kafełku góry jest bezpieczny, chociaż znajduje się w zasięgu 1, gdyż na karcie *Gatlinga* nie ma symbolu ▲.



Użycie akcji ataku *Piłkomiot*

Ślimak A (Pirat) wykorzystuje zdolność specjalną swojej frakcji, aby zaatakować z pola wody, i obiera za cel cały kafelek góry. Wyrzuca ▲ i ●, co oznacza, że może wybrać efekt z karty. Ponieważ na atakowanym polu znajduje się ślimak z tej samej frakcji, wybiera ▲ i efekt ➡. Odpycha **Ślimaka B** (z tej samej frakcji) na pole wody, a **Ślimaka C** na kafelek łąki, na którym znajduje się żeton ognia. Oznacza to, że **Ślimak C** dostaje 5 ♥. **Ślimak D** zostaje na kafełku góry, gdyż dzięki muszli jest odporny na efekt ➡.



Użycie akcji ataku *Koktajl*

Ślimak A na polu plaży atakuje kafelek góry, uzyskując ▲. **Ślimak B** znajduje się w muszli, więc jest zabezpieczony przed ♥ z karty, a **Ślimak C** dostaje 5 ♥. Ponadto aktywny gracz kładzie na kafełku góry 1 żeton ognia. Ponieważ na tym kafełku leży już żeton uszkodzenia terenu, gracz liczy, że działanie żetonu ognia na końcu rundy wywoła drugie uszkodzenie, kafelek ulegnie zniszczeniu i być może na jego rewersie będzie widnieć mina, która zada kolejne ♥ wszystkim stojącym tam ślimakom.



PRZYKŁADY USZKADZANIA I NISZCZENIA KAFELKÓW TERENU

Użycie akcji podstawowej *Kopanie*

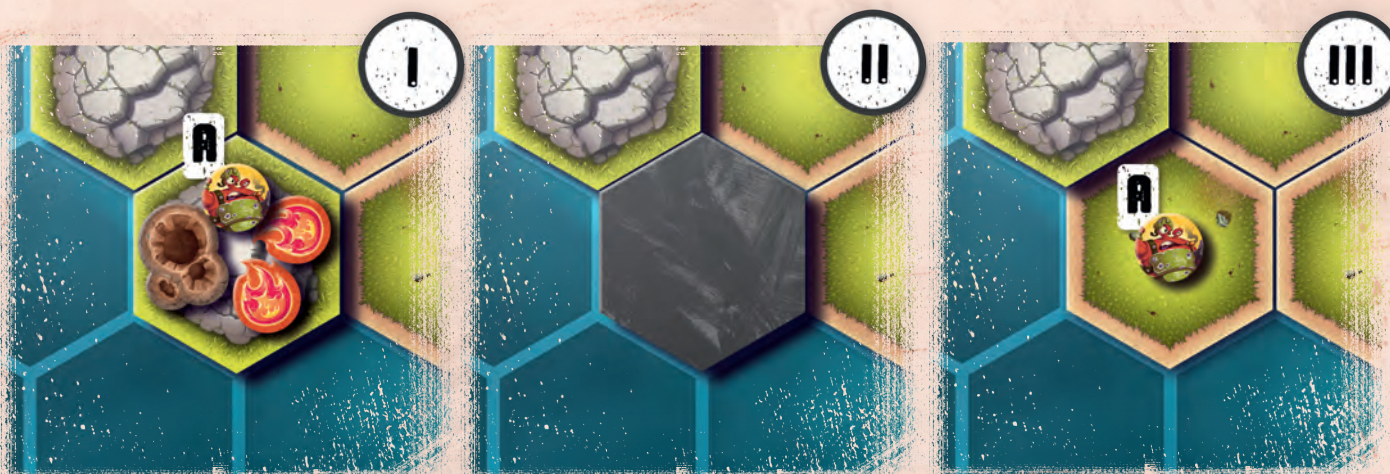
1. **Ślimak A** kopie na kafelku plaży. Najpierw dobiera 1 kartę akcji z talii arsenału, a następnie umieszcza żeton uszkodzenia terenu na swoim kafelku.
2. **Ślimak B** kopie na uszkodzonym kafelku łąki. Najpierw dobiera 1 kartę akcji z talii arsenału, a następnie rozpatruje zniszczenie kafelka, odrzucając żeton uszkodzenia terenu i odwracając swój kafelek na drugą stronę. Okazuje się, że na rewersie widnieją 2 karty akcji. Kafelek trafia do pudełka, a gracz kontrolujący **Ślimaka B** dobiera 2 dodatkowe karty akcji z talii arsenału.
3. **Ślimak C** kopie na uszkodzonym kafelku góry. Najpierw dobiera 1 kartę akcji z talii arsenału, a następnie rozpatruje zniszczenie kafelka, odrzucając żeton uszkodzenia terenu i odwracając swój kafelek na drugą stronę. Okazuje się, że na rewersie widnieje mina. Kafelek trafia do pudełka, wszystkie znajdujące się na nim ślimaki dostają 10 ♥, a ponadto zniszczeniu ulega też kolejny kafelek, czyli łąka.

Na jej rewersie widnieje 1 karta akcji, jednak nikt jej nie dobiera, gdyż efekt zniszczenia był związany z działaniem miny, a nie kartą akcji pozwalającą na pozyskiwanie nowych kart.



Działanie żetonu ognia

Na kafelku góry znajdują się 2 żetony ognia umieszczone w wyniku działania karty akcji *Spopielacz*. W fazie porządkowania rozpatruje się ich efekt powodujący uszkodzenie kafelka (tylko jedno, mimo że żetony ognia są 2). Na kafelku góry leży już jednak żeton uszkodzenia terenu, więc ogień powoduje, że dany kafelek ulega zniszczeniu. Żetony ognia i uszkodzenia terenu trafiają do puli, kafelek odwraca się na drugą stronę i... na szczęście dla **Ślimaka A** rewers jest pusty. Kafelek trafia do pudełka, a pionek **Ślimaka A** na kafelek łąki poniżej.



SYMBOLE Z KART AKCJI



Symbol trafienia danego ataku / efektu. Jeśli na karcie pojawiają się obok siebie 2 symbole, gracz musi wyrzucić na kościach oba wskazane wyniki, by uzyskać sukces. Jeśli na karcie pojawiają się 2 różne symbole osobno, a gracz rzucił 2 kośćmi i uzyskał wskazane wyniki, wybiera 1 efekt, który chce rozpatrzyć.



Zadawane obrażenia lub punkty życia ślimaka.



Efekt karty wpływa na całe pole planszy (zasięg opisany wewnątrz).



Efekt karty wpływa na 1 wybranego ślimaka (zasięg opisany wewnątrz).



Efekt karty ignoruje pole widzenia.



Zniszczenie kafelka planszy.



Uszkodzenie kafelka planszy (lub zniszczenie, jeśli był już uszkodzony).



Aktywny gracz odpycha ślimaka będącego celem na wybrane sąsiednie pole na tym samym lub niższym poziomie.



Efekt karty nie wpływa na pole wybrane jako cel, ale na 1 pole wybrane przez atakującego, które z nim sąsiaduje.



Karta akcji wraca na rękę gracza na końcu rundy.



Na polu będącym celem efektu należy umieścić 1 żeton ognia za każdy taki symbol.

OPRACOWANIE GRY

Projekt gry: Damian Stankowski

Ilustracja okładki: DJIB Reynaud

Pozostałe ilustracje: DJIB Reynaud, Agnieszka Sikora

Skład: Aleksandra Miszta-Mars i Krzysztof Bernacki

Korekta: Łukasz Chelmecki, Katarzyna Tkaczyk, Łukasz Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Aleksandra Miszta-Mars, Agnieszka Sikora i Krzysztof Bernacki

Kierownictwo graficzne: Aleksandra Miszta-Mars

Rozwój projektu: Marek Mydel, Jan Jewuła

Kierownik projektu: Marek Mydel

Wydawca: Galakta



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

www.galakta.pl

***Od autora:** Pragnę szczególnie podziękować mojej siostrze, Annie „Imi” Stankowskiej, za ogrom wkładu, który włożyła w powstawanie prototypu tej gry, masę cennych sugestii czy uwag, pomysły, rady, konsultacje oraz niezliczoną ilość testów. Podziękowania należą się też mojej paczce „nakama”, wśród której zawsze znalazłem osoby chętne do testów.*

Pragnę też serdecznie podziękować całemu zespołowi wydawnictwa Galakta, dzięki któremu wszyscy możemy cieszyć się tą grą.

Testerzy: Krzysztof Bernacki, Stanisław Błaszkievicz, Łukasz Chelmecki, Aleksandra „Nami” Derecka, Krystian Dobrowolski, Kamil Drozd, Tomek Irzyk, Jan Jewuła, Wiktoria „Hotarubi” Jureczko, Dawid Kędzia, Jakub „Kokos” Kokowski, Jakub Kutyla, Wojtek „PaxRimi” Lewandowski, Dawid „Eikiczi” Lipka, Dominika Magnowska, Aleksandra Miszta-Mars, Radosław „Caelion” Munczewski, Grzegorz Musiał, Marek Mydel, Kuba Nowak, Justyna „Biri” Orzechowska, Michał „Orzi” Orzechowski, Artur „Raikage” Pacholski, Sławek Robak, Agnieszka Sikora, Jakub Skopowski, Dominik Stachowiak, Michał „Szczerzy” Szczerkowski, Bartosz „Golbat” Szewczyk, Wiktoria „Kasztan” Sztompka, Monika Szymkowiak, Łukasz Tkaczyk, Dawid „Dark” Tomczak, Marcin Tomyślak, Sebastian „Ryuuga” Wełna, Filip Woch, Sławomir Krystian „Wochu” Woch, Natalia „Tal” Wojciechowska, „Xaton”, Marta Zygmunt-Kowalska i Grupa TNT - Trochę Nałogowi Testerzy

Więcej materiałów
do gry znajdziecie tutaj:

