

ŚLIMAKI

WARIANTY ZASAD, TRYBY I SCENARIUSZE TAKTYCZNE

W niniejszym dokumencie znajdziecie dodatkowe materiały do gry *Ślimaki*. Wzbogacą one wasze rozgrywki, oferując nowe warianty przygotowania gry, alternatywne tryby, opcjonalne zasady i scenariusze rozgrywek.

Ważne: Niektóre materiały w tym dokumencie wykorzystują drugą stronę planszy, zawierającą wyłącznie siatkę pól oraz tor skażenia. Na potrzeby tego dokumentu stronę z ilustracją wysp (awers planszy) określamy jako **stronę podstawową**, a stronę z samą siatką pól (rewers planszy) jako **stronę zaawansowaną**.

OPCJONALNE PRZYGOTOWANIE PLANSZY NA 2 I 3 GRACZY

Jeśli gracze na mniej niż 4 osoby, możecie chcieć zmniejszyć obszar archipelagu wysp, aby ślimaki od początku gry znalazły się bliżej i szybko rozpoczęły bezpardonową walkę. W tym celu przygotujcie grę w normalny sposób z jednym wyjątkiem – zmodyfikujcie **krok 3. Przygotowanie planszy** w opisany poniżej sposób. W przygotowaniu powinny wam również pomóc poniższe ilustracje.

Ważne: Opisane poniżej układy kafelków terenu nie wykorzystują wszystkich kafelków dostępnych w grze. Niewykorzystane kafelki należy odłożyć z powrotem do pudełka bez oglądania. Ponadto wszystkie opisane poniżej układy wykorzystują **stronę zaawansowaną** planszy.

Zależnie od preferencji poniżej znajdziecie różne sposoby rozstawienia kafelków terenów oraz uwagi taktyczne, związane z powstałymi układami. Wybierzcie jeden z nich, a następnie weźcie wszystkie kafelki terenu, pomieszczajcie je, jak to opisano w kroku 3. w instrukcji, i rozłóżcie zgodnie z ilustracjami:

- jeśli na ilustracji widnieje **kafelek plaży**, ułóżcie na danym polu tylko kafelek plaży (tak, jakby pole oznaczono symbolem I ze **strony podstawowej**)
- jeśli na ilustracji widnieje **kafelek łąki**, ułóżcie na danym polu kafelek plaży, a na nim kafelek łąki (tak, jakby pole oznaczono symbolem II ze **strony podstawowej**)
- jeśli na ilustracji widnieje **kafelek góry**, ułóżcie na danym polu kafelek plaży, na nim kafelek łąki, a na wierzchu kafelek góry (tak, jakby pole oznaczono symbolem III ze **strony podstawowej**).

UKŁADY KAFELKÓW DLA 2 GRACZY

WARIANT 1: Niemal jak dwie krople wody



Uwagi taktyczne: górna część planszy ma o jedną łukę więcej, zatem umiejscawiając tam ślimaki możecie liczyć na cenne karty. Z kolei plaże w dolnej części oznaczają większe ryzyko znalezienia się w wodzie.

WARIANT 2: Zdradliwa zatoka



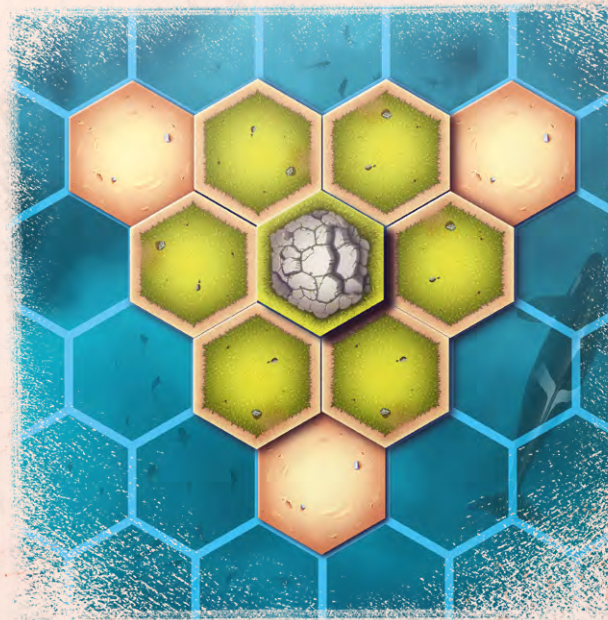
Uwagi taktyczne: linia brzegowa w tym układzie może być zdradliwa. Wystarczy na początku zniszczyć górną plażę, aby diametralnie wydłużyć czas potrzebny do wyjścia z wody. Pozostawienie na ręce *Kija golfowego* lub odpychającej akcji może okazać się dobrym pomysłem.

WARIANT 3: Kamienny mur



Uwagi taktyczne: ponieważ górna część planszy składa się z kafelka więcej i większej ilości łuk, to właśnie ta część może stanowić główne pole walki. Warto jednak zastanowić się nad mniej atrakcyjną dolną częścią – pozostawiona przeciwnikowi stanowi dogodną kryjówkę.

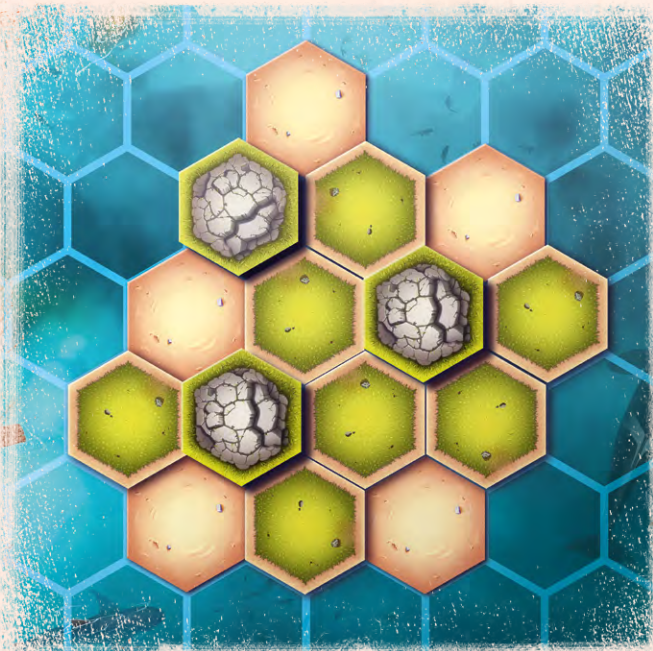
WARIANT 4: Król wzgórza



Uwagi taktyczne: ten układ zawiera tylko jedną górę. Należy pilnować, żeby to nasz ślimak się tam znajdował. Będzie go trudniej trafić, gdyż wiele broni dystansowych nie atakuje na wyższy poziom.

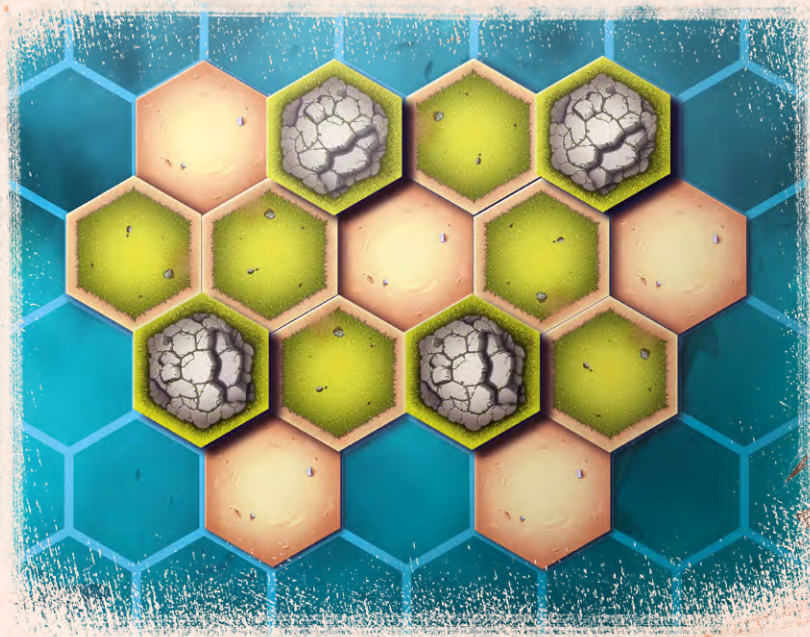
UKŁADY KAFELKÓW DLA 3 GRACZY

WARIANT 1: Trójkąt Bermudzki



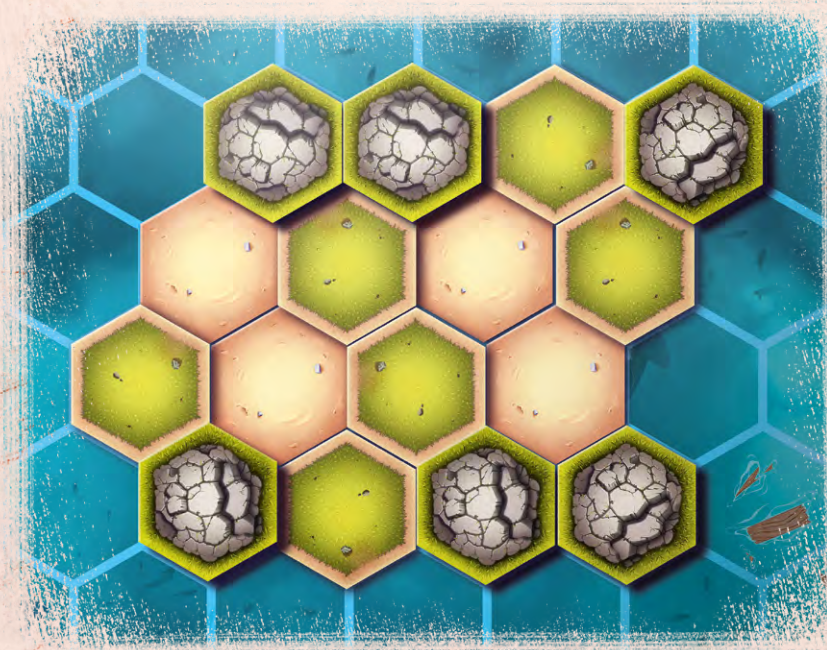
Uwagi taktyczne: główna oś walki rozegra się na górach tworzących trójkąt i u ich podnóży. Warto zwrócić uwagę na kafelek góry położony w górnej części planszy – sąsiaduje tylko z dwoma łąkami. Reszta kafelków to plaże albo woda. Umieszczenie tam ślimaka i odcięcie drogi wejścia może pozwolić na zbudowanie przewagi nad pozostałymi graczami.

WARIANT 2: Morskie Oko



Uwagi taktyczne: na środku obszaru znajduje się plaża otoczona górami i łąkami. Gracze muszą za wszelką cenę tam nie trafić, a w razie czego jak najszybciej ją opuścić, inaczej ich ślimaki mogą znaleźć się w pułapce bez wyjścia. Ponadto ten układ – choć przeznaczony dla trzech graczy – charakteryzują cztery góry. Dwie z nich leżą w ścisłym centrum, gdzie skupi się cała uwaga, więc warto zająć którąś z bocznych gór i pozostać „poza radarem” rywali.

WARIANT 3: Dolina Śmierci



Uwagi taktyczne: układ kafelków wymusza toczenie walk głównie w centrum, gdzie dominują plaże. Jeśli gracz nie chce trafić w sam środek wydarzeń, powinien ich unikać. Groźniejsze są jednak równoległe łańcuchy klifów, z których spadnięcie może kosztować ślimaka życie. Mina położona na jednej z dwóch plaż stanowiących linię brzegową obszaru może okazać się szczególnie skuteczna. Warto też trzymać na ręce *Plecak odrzutowy*, *Bombowca* lub *Spawmaskę* – nigdy nie wiadomo, kiedy uratuje to ślimaka.

TWORZENIE WŁASNYCH UKŁADÓW KAFELKÓW

Jeśli chcecie, możecie wspólnie stworzyć zupełnie nowy układ kafelków planszy i wypróbować inne taktyki gry. W tym celu wykorzystajcie **stronę zaawansowaną** planszy i opisane poniżej zasady. Pamiętajcie, aby zawsze zachowywać kolejność układania kafelków opartą o typ terenu: plaże na spodzie, łąki wyżej i góry najwyżej.

Liczba kafelków: plansza powinna składać się z liczby kafelków co najmniej równej liczbie ślimaków powiększonej o liczbę graczy:

- **2 graczy** – min. 10 kafelków
- **3 graczy** – min. 15 kafelków
- **4 graczy** – min. 20 kafelków

Kafelki gór: każdy kafelek góry powinien sąsiadować z min. 1 kafelkiem łąki, aby było możliwe wspięcie się na daną górę za pomocą podstawowej akcji (z tą samą łąką może sąsiadować kilka gór).



TRYB GRY ZESPOŁOWEJ DLA 4 OSÓB

Ten tryb pozwala rozegrać partię 4-osobową w parach. Rozgrywka jest niezwykle dynamiczna, a specjalne zasady pozwalają łączyć zdolności różnych frakcji i eksperymentować z najmocniejszymi kombinacjami.

Przygotowanie gry: przygotowanie planszy przeprowadźcie według normalnych zasad. Następnie podzielcie się na pary i zdecydujcie, kto będzie pierwszym graczem. Ta osoba oraz jej partner tworzą **Drużynę A**. Pozostałe dwie osoby **Drużynę B**.

Członkowie drużyn siadają wokół stołu w taki sposób, aby po członku **Drużyny A** siedział członek **Drużyny B**. Dzięki temu gracze z różnych drużyn będą wykonywać akcje naprzemiennie – pierwszy gracz z **Drużyny A**, pierwszy gracz z **Drużyny B**, drugi gracz z **Drużyny A**, drugi gracz z **Drużyny B**, i tak dalej.

Przygotowanie graczy przeprowadźcie w normalny sposób poza jednym wyjątkiem – kiedy wybieracie frakcje, najpierw wybiera pierwszy gracz z **Drużyny A**, potem kolejno gracze z **Drużyny B**, a na końcu drugi gracz z **Drużyny A**. Dzieje się tak, ponieważ zdolności frakcji należących do jednej drużyny się łączą (patrz niżej). Ta zmiana kolejności wyboru frakcji nie ma wpływu na kolejność rozpatrywania akcji przez graczy.

Kiedy będziecie gotowi, możecie rozpocząć bitwę. Licznik rund / znacznik 1. gracza pozostaje przy pierwszym graczem z **Drużyny A**.

Cel gry

Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza **wyeliminuje 4 dowolne ślimaki należące do przeciwnej drużyny**, jednak nie mogą to być ślimaki należące do jednej frakcji. Przykładowo **Drużyna A**, grająca Kowbojami i Ninja, mogłaby wyeliminować ślimaki **Drużyny B**, grającej Piratami oraz Zombie, jednak do zwycięstwa **Drużynie A** potrzebne byłyby np. 3 ślimaki-Piraci i 1 ślimak-Zombie, a nie 4 ślimaki-Piraci.


Gra dobiega końca natychmiast po eliminacji 4 wrogiego ślimaka.

Specjalne zasady

Komunikacja: wszelka komunikacja między członkami drużyn odbywa się nad stołem w sposób słyszalny dla wszystkich – nie można szeptać, czy pokazywać sobie w tajemnicy kart. Można komunikować zawartość ręki i planowane ruchy albo uzgadniać taktyki, o ile wszystko odbywa się w jawny sposób. Należy również zwracać uwagę, by narady i planowanie nie zajmowały zbyt dużo czasu.

Zdolności specjalne frakcji: gracze w obrębie drużyny dzielą zdolności specjalne swoich frakcji. Oznacza to, że – przykładowo – gracze z **Drużyny A**, którzy wybrali Amazonki i Ninja, będą dysponować zarówno zdolnością *Sokole Oko*, jak i zdolnością *Wspinaczka*. Gracze nie tracą zdolności partnera z drużyny, nawet jeśli jego wszystkie ślimaki zostały wyeliminowane z gry.

Wymiana kart akcji: w fazie dobierania każdej rundy poza pierwszą, kiedy odrzuca się 2 karty arsenału, aby dobrać 1 kartę, partnerzy z jednej drużyny mogą wymienić się 1 kartą z ręki. Wymiana musi być równa – każdy gracz musi oddać partnerowi 1 kartę i otrzymać od niego 1 kartę. Nie mogą to być karty akcji podstawowych, ani karty akcji frakcyjnych.

Bratobójczy ogień: wszystkie ataki i efekty zadające  działają normalnie na partnerów z tej samej drużyny. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja opisana w ramce *Porada taktyczna: Nierozpatrywanie kart akcji* na s. 11 instrukcji do gry podstawowej – jeśli gracz z tej samej drużyny miałby rozpatrzyć czerwoną kartę akcji, ale jej jedynym dozwolonym celem byłby ślimak jego partnera, może tej akcji nie rozpatrywać.

