



SLIMAKI

MUSZLE W OGNIU

WPROWADZENIE

Brzuchonogi, przygotujcie się, nadchodzi czas naprawdę ognistej rozwałki!

Z toksycznych wód wokół Gastropodii wynurzają się nowe, wulkaniczne wyspy, a do zaciętej walki dołączają potężni dowódcy. Sięgają po nieznaną dotąd broń o niszczącej sile rażenia, by pokazać rywalom, że to ich frakcja zatriumfuje. U ich boku stają wyszkoleni żołnierze, a morska bryza niesie wystrzelone pociski i granaty dalej niż kiedykolwiek wcześniej.

Zatem zarzucaj muszlę na plecy (nogę?), ładuj broń i pełzaj do boju!

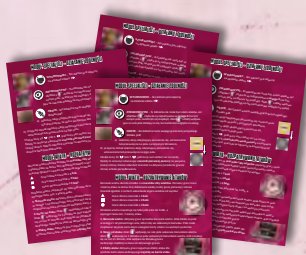
Musze w ogniu to rozszerzenie do **Ślimaków** – dynamicznej gry o walkach oddziałów nabuzowanych mięczaków. Pozwala ono rozbudować grę podstawową o wyjątkowe elementy: zupełnie nowe frakcje, charakteryzujące się unikatowymi zdolnościami specjalnymi oraz kartami akcji, nowe kafelki terenu, umożliwiające rozgrywanie jeszcze większych bitew, dodatkowe zasady opisujące działanie wiatru i specjalizacji żołnierzy w drużynach ślimaków, i wiele więcej.

Jeśli do tej pory myśleliście, że gra w Ślimaki to ostra jazda bez trzymanki, czas, żebyście poczuli prawdziwy ogień!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



Instrukcja



4 arkusze pomocy



4 znaczniki dowódców



1 znacznik róży wiatrów



4 kafelki frakcji



4 żetony życia dowódców



12 dwustronnych kafelków terenu
(6 plaż, 4 łąki, 2 góry)



35 kart akcji:

- 31 kart akcji arsenału (18 czerwonych kart ataku, 13 fioletowych kart specjalnych)
- 4 karty akcji frakcyjnych (po 1 na frakcję)



4 żetony deklaracji dowódców



4 znaczniki pierwszej pomocy



18 żetonów ognia



1 znacznik
użycia specjalnej
zdolności frakcji



6 żetonów uszkodzenia terenu



2 żetony zabójczego ciężaru

PRZYGOTOWANIE NOWYCH ELEMENTÓW GRY

Rozszerzenie **Musze w ogniu** wprowadza nowe elementy do gry **Ślimaki**. W tej części instrukcji opisano, jak należy przygotować je do gry.

- **Nowe kafelki terenu** pomieszczone z odpowiadającymi im kafelkami terenu z gry podstawowej, zwracając uwagę na awersy (plaże, łąki i góry). Od tej pory zwiększa się pula dostępnych kafelków, co wpływa na różnorodność rozgrywki i daje możliwość tworzenia większych układów na planszy.
Ważne: W przypadku normalnego przygotowania planszy po rozłożeniu kafelków terenu zostaną niewykorzystane kafelki każdego typu. Należy odłożyć je z powrotem do pudełka bez oglądania.
- **Nowe karty akcji frakcyjnych** oddzielcie od pozostałych **nowych kart akcji** i dołóżcie je do kart akcji frakcyjnych z gry podstawowej. Pozostałe karty akcji wtasujcie do talii akcji.
- **Nowe kafelki frakcji, znaczniki dowódców, żetony życia dowódców i żetony deklaracji dowódców** dołóżcie do odpowiadających im elementów z gry podstawowej. Zwiększają one liczbę frakcji do wyboru w trzecim kroku przygotowania graczy.
- Rozdajcie każdemu graczowi po **1 nowym arkuszu pomocy** – zawiera on podsumowanie zasad i skrócony opis elementów gry z rozszerzenia.
- Dodatkowe **żetony ognia, żetony uszkodzenia terenu, żetony zabójczego ciężaru i znacznik użycia specjalnej zdolności frakcji** odłóżcie do puli.
- **Znacznik róży wiatrów i znaczniki pierwszej pomocy** odłóżcie na bok. Są one potrzebne tylko, jeśli wykorzystujecie w grze moduł **Specjaliści** i/lub **Wiatr** (patrz s. 5 i 6).

OMÓWIENIE NOWYCH ELEMENTÓW GRY

W rozszerzeniu pojawiają się dodatkowe elementy gry, nawiązujące zawartością i zasadami do gry podstawowej, m.in. karty akcji, czy kafelki terenu. Ponadto część elementów jest powiązana z dwoma opcjonalnymi modułami, opisanymi w dalszej części instrukcji.

NOWE KAFELKI TERENU

PLAŻA

W grze jest 6 nowych kafelków plaży. Na rewersach pojawiają się odpowiednio 3 **podwójne beczki** i 3 **nawozy sztuczne**.

Jeśli kafelek plaży ulega zniszczeniu, a na jego rewersie znajduje się **podwójna beczka**, należy natychmiast przesunąć znacznik skażenia na torze skażenia o 2 pola w górę. Z kolei jeśli na jego rewersie znajdują się **nawozy sztuczne**, wszystkie ślimaki w wodzie natychmiast dostają 5 ♥ (ten efekt działa również na ślimaki z frakcji Piratów).

ŁĄKA

W grze są 4 nowe kafelki łąki. Na rewersach pojawiają się odpowiednio 1 **rzepa**, 1 **rzepa i karta akcji** oraz 2 **skorupki jajka**. Jeśli kafelek łąki ulega zniszczeniu w wyniku użycia akcji podstawowej **Kopanie** lub akcji specjalnej **Złoty szpadeł**, a na jego rewersie znajduje się **rzepa**, aktywny ślimak leczy 5 ♥. Jeśli dodatkowo znajduje się tam ilustracja karty, aktywny gracz dobiera 1 dodatkową kartę akcji z talii arsenału. W sytuacji, gdy pole łąki ulega zniszczeniu w inny sposób, nie dobiera się kart akcji, ani nie leczy aktywnego ślimaka. Jeśli kafelek łąki ulega zniszczeniu, a na jego rewersie znajdują się **skorupki jajka**, każdy ślimak na niszczonej kafelku zostaje odepchnięty ➡. O kierunku ➡ decyduje pierwszy gracz.

GÓRA

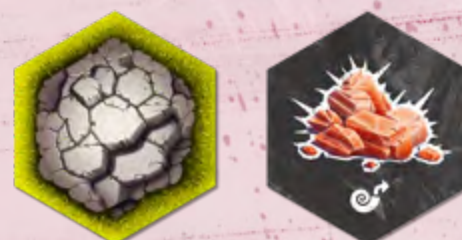
W grze są 2 nowe kafelki gór. Na ich rewersach pojawia się ilustracja **złoża soli**. Jeśli kafelek góry ulega zniszczeniu, a na jego rewersie znajduje się **złożo soli**, każdy ślimak na niszczonej kafelku natychmiast opuszcza muszlę.



Awers plaży i możliwe rewersy:
nawozy sztuczne oraz podwójna beczka



Awers łąki i możliwe rewersy: rzepa,
rzepa z 1 kartą akcji oraz skorupki jajka



Awers góry i możliwy rewers: złożo soli

NOWE SPECJALNE ZDOLNOŚCI FRAKCJI

Możecie stać na czele jednej z czterech nowych frakcji ślimaków, reprezentowanych przez różnych dowódców. Podobnie jak w grze podstawowej, unikatowe specjalne zdolności frakcji oznaczono na kafelkach i kartach akcji frakcyjnych. Ponadto w rozszerzeniu dodano 1 znacznik użycia specjalnej zdolności frakcji ze względu na nowe frakcje, jakie go wykorzystują.



CYBORGI

NAMIERZANIE: Kiedy rozpatrujesz czerwoną kartę akcji, która wymaga rzutu min. 1 kością ataku, możesz traktować ją tak, jakby widniał na niej symbol .



DRUIDZI

JEDNOŚĆ Z ZIEMIĄ: Kiedy wywołany przez ciebie efekt powoduje uszkodzenie lub zniszczenie kafelka terenu, możesz dodatkowo uszkodzić kafelek, który z nim sąsiaduje. Tego efektu możesz użyć raz na rundę.



GANGSTERZY

AS W RĘKAWIE: Kiedy dobierasz karty akcji w fazie dobierania, dobierasz 2 dodatkowe karty i odrzucasz 2 karty, zachowując 1 z 3 dobranych kart. Ponadto podczas przygotowania graczy przed rozpoczęciem gry dobierasz 1 dodatkową kartę akcji.



RYCERZE

POSTAWA OBRONNA: Kiedy rozpatrujesz akcję ślimakiem w muszli, możesz zdecydować, że nie opuszcza on muszli bez względu na rodzaj właśnie wykonywanej akcji. Tego efektu możesz użyć raz na rundę.

NOWE ŻETONY

W tym rozszerzeniu pojawia się nowy rodzaj żetonu, którego opis nie mieści się na karcie. Omówiono go poniżej i na nowym arkuszu pomocy.



ZABÓJCZY CIĘŻAR

Ten żeton pojawia się na planszy po zagraniu karty akcji *Zabójczy ciężar*. Aktywny gracz umieszcza żeton na kafelku ślimaka rozpatrującego tę akcję. Nie można umieścić żetonu zabójczego ciężaru na polu wody. W pierwszym kroku fazy porządkowania kafelek, na którym znajduje się zabójczy ciężar, zostaje zniszczony . Następnie należy umieścić żeton zabójczego ciężaru na kafelku znajdującym się pod właśnie zniszczonym kafelkiem. Jeśli ten żeton miałby zostać umieszczony na polu wody, należy go odrzucić.

NOWE ZASADY

W tej części instrukcji znajduje się objaśnienie i rozszerzenie zasad gry podstawowej. Obowiązuje ono we wszystkich rozgrywkach zarówno przy wykorzystaniu elementów z gry podstawowej, jak i z dodatkowymi elementami z tego i przyszłych rozszerzeń, modułów i trybów rozgrywki.

STOS ODRZUCONYCH KART AKCJI

Za każdym razem, kiedy jakiś efekt pozwala dobrać karty ze stosu odrzuconych kart akcji lub przeszukiwać go – przykładowo karta akcji frakcyjnej *Łapka* z gry podstawowej lub *Śmieciomiot* z tego rozszerzenia – aktywny gracz najpierw tasuje stos odrzuconych kart akcji, a następnie dobiera z jego wierzchu odpowiednią liczbę kart i rozpatruje dany efekt. Po rozpatrzeniu efektu należy odłożyć odkryty stos odrzuconych kart obok talii akcji arsenału.

KARTY AKCJI ARSENAŁU ROZSZERZAJĄCE DZIAŁANIE AKCJI PODSTAWOWYCH

W rozszerzeniach do *Ślimaków* pojawiają się karty akcji arsenału, które pozwalają na wykonanie jednej z akcji podstawowych, np. *Kopanie* lub *Celowanie*, i posiadają też inne efekty. Należą do nich między innymi karta akcji *Muszla medyczna*, *Krótkofalówka*, czy *Ważkodron* (z rozszerzenia *Zrzut zaopatrzenia*). Na takich kartach nazwę akcji podstawowej oznaczono kursywą. Kiedy aktywny gracz rozpatruje taką kartę akcji, bierze pod uwagę wszystkie możliwości i ograniczenia akcji podstawowej wymienionej na danej karcie, tzn. karta pozwala mu wykonać wskazaną akcję podstawową, a ponadto rozpatrzyć dodatkowy efekt, bezpośrednio powiązany z daną akcją. Przykładowo karty *Kret bojowy* nie może rozpatrzyć ślimak znajdujący się w wodzie, ponieważ akcji podstawowej *Kopanie* nie można rozpatrywać w wodzie, a karta *Ważkodron* straci efekt w chwili, gdy używający jej ślimak znajdzie się na polu wody (bo tak dzieje się w przypadku podstawowego *Celowania*).



MODUŁY GRY

Opisane poniżej moduły są przeznaczone dla graczy dobrze zaznajomionych z podstawowymi zasadami **Ślimaków**. Oferują one zestawy opcjonalnych zasad uatrakcyjnających rozgrywkę. Gracze ustalają przed rozpoczęciem, które moduły chcą wykorzystać. Należy pamiętać, że im więcej modułów, tym bardziej złożona staje się rozgrywka.

SPECJALIŚCI

Ten moduł stworzono dla graczy, którzy oczekują więcej strategii. Wprowadza on zasady **specjalistów**, obdarzając szeregowych żołnierzy wyjątkowymi zdolnościami. Jeśli gracze użyją tego modułu, w drugim kroku przygotowania graczy każdy z nich – w dodatku do innych elementów w wybranym kolorze – bierze również odpowiedni **znacznik pierwszej pomocy**. Układa go na swoim kafelku frakcji **aktywną (w kolorze gracza)** stroną do góry.

Poniżej opisano specjalne zdolności poszczególnych żołnierzy. Działają one niezależnie i w dodatku do zdolności frakcji, jaką prowadzi gracz.



SZTURMOWIEC

Szturmowiec to oddziałowy twardziel.

Jego zdolność działa stale i sprawia, że jest odporny na odepchnięcie ➡. Oznacza to, że

– przykładowo – nie można go zestrzelić z kafelka terenu kartą akcji *Piłkomiot*, wpłynąć na niego *Żukiem rozpychaczem*, czy zepchnąć z kafelka, jeśli poruszyłby się na niego czwarty ślimak.

Na szturmowca nadal mają wpływ inne efekty wymuszające poruszenie lub zmianę miejsca umieszczenia ślimaka, takie jak karta akcji *Kij golfowy*, *Wędką* lub *Teleporter* (z rozszerzenia *Zrzut zaopatrzenia*).



ZWIADOWCZYNI

Zwiadowczyni to ekspertka od kamuflażu.

Jej zdolność działa stale i powoduje, że nie można jej wskazać jako celu ataku, jeśli na używanej karcie akcji widnieje symbol  (czyli celem jest ślimak), a atak jest wykonywany z innego pola niż pole zwiadowczyny (tzn. z zasięgu 1 lub dalszego). Oznacza to, że – przykładowo – nie można jej zaatakować kartą akcji *Karabin* albo *Snajperka*, nie zadziała też na nią *Gatling* (nawet, jeśli inne ślimaki dostaną ♥ w wyniku tego samego ataku), ani *Kiścień* (działa w zasięgu 1).

Na zwiadowczynię mają wpływ wszystkie ataki z symbolem  – na przykład *Granat* – i inne efekty działające na całe pole planszy, jak karta akcji *Bombowiec*. Ponadto wpływają na nią wszystkie ataki wykonywane z tego samego pola, co pole zwiadowczyny. Przykładowo dostałaby ona ♥ w wyniku działania karty akcji *Prezent* (ma ona zasięg 0), od *Łuku*, jeśli atakujący ślimak dzieliłby z nią pole albo od kart *Młot* czy *Wiertło*.

Ważne: Jeśli w grze jest wykorzystywany moduł **Wiatru**, zwiadowczynie nie może zostać trafiona nieudanym atakiem, na który wpłynął wiatr zakładając, że na karcie danego ataku widnieje .



MEDYK

Medyk opatruje swoich towarzyszy.

Jego zdolności można użyć raz na rundę, o czym przypomina **znacznik pierwszej pomocy**.

Gracz może użyć zdolności swojego medyka **tylko w swojej turze** na jeden z opisanych poniżej sposobów:

- po rozpatrzeniu akcji medyka, w wyniku której poruszył się on, został umieszczony lub przesunięty w dowolny inny sposób na pole z przyjaznym ślimakiem,

LUB

- po rozpatrzeniu akcji innego przyjaznego ślimaka, w wyniku której dany ślimak poruszył się, został umieszczony lub przesunięty w dowolny inny sposób na pole z medykem.

Kiedy do tego dojdzie, medyk **leczy 10 ♥** przyjaznego ślimaka (lub 5 ♥, jeśli leczy sam siebie), a aktywny gracz **odwraca znacznik pierwszej pomocy na pasywną (szarą) stronę**.



Aktywna (w kolorze gracza)
strona znacznika pierwszej pomocy



Pasywna (szara) strona
znacznika pierwszej pomocy

Ważne: Aby leczenie doszło do skutku, leczony ślimak musi zakończyć swoją akcję na polu z medykem – nie wystarczy, że przejdzie przez takie pole. W pierwszym kroku fazy porządkowania wszyscy gracze, którzy użyli zdolności swoich medyków, **odwracają znaczniki pierwszej pomocy na aktywną stronę**. Medycy będą mogli udzielać pomocy w kolejnej rundzie.

WIATR

Ten moduł opracowano z myślą o graczach, którzy z jednej strony nie lubią marnować żadnego strzału, a z drugiej nie boją się jeszcze większej demolk niż w przypadku „normalnych” bitew ślimaków. Wprowadza on zasady **wiatru**, powodując, że chybione ataki strzeleckie nadal mają szansę poczynić szkody.

Jeśli gracze użyją tego modułu, w trzecim kroku przygotowania planszy, po tym, jak zostaną ułożone kafelki terenu, należy umieścić na jednym z brzegowych pól planszy **zakryty znacznik róży wiatrów**.



Awers róży wiatrów
ze strzałką kierunku wiatru



Rewers róży wiatrów

Następnie należy nim zakręcić, ułożyć tak, aby jego boki pasowały do pola, na którym leży, a na koniec odkryć. Widoczna na nim strzałka wskazuje jeden z sześciu boków pola – to kierunek wiatru w pierwszej rundzie gry.

Opcjonalnie po wyborze pierwszego gracza w pierwszym kroku przygotowania graczy może on umieścić znacznik róży wiatrów na planszy odkryty i wskazujący wybrany przez niego kierunek.



Przykład umieszczenia znacznika róży wiatrów na planszy

ZMIANA KIERUNKU WIATRU

Co rundę, na końcu fazy dobierania, pierwszy gracz rzuca 1 kością ataku i obraca znacznik róży wiatrów zgodnie z ruchem wskazówek zegara odpowiednio do uzyskanego wyniku tak, aby strzałka na znaczniku wskazywała nowy bok pola:

- ▲ Gracz obraca znacznik o **1 bok**.
- Gracz obraca znacznik o **2 boki**.
- Gracz obraca znacznik o **3 boki**.

Ważne: W pierwszej rundzie zmianę kierunku wiatru należy pominąć.



DZIAŁANIE WIATRU

Wiatr bierze się pod uwagę podczas wykonywania akcji ataku, jeśli **atak nie trafia**. Gracz, który rzucał co najmniej 1 kością ataku, lecz nie uzyskał żadnego symbolu widocznego na karcie ataku, rozpatruje opisane poniżej kroki.

1. Kierunek wiatru: Aktywny gracz sprawdza kierunek wiatru – nowym celem dla nieudanego ataku jest pole w zasięgu 1 od pierwotnego celu, wskazane zgodnie z kierunkiem wiatru.

Ważne: Wiatr może spowodować, że atak wpłynie na pole znajdujące się poza jego normalnym zasięgiem. Przykładowo strzał z łuku na zasięg 3 mógłby zostać zniesiony na pole w zasięgu 4.

Ważne: Wiatr może spowodować, że atak wpłynie na pole na wyższym poziomie, nawet jeśli na karcie ataku nie widnieje symbol . Przykładowo atak kartą akcji Rewolwer wykonany z łuki może pod wpływem wiatru trafić ślimaka na górze.



2. Nowy cel ataku: Jeśli atak wpływa na pole planszy , nowym celem ataku również staje się pole, wskazane zgodnie z kierunkiem wiatru. Jeśli atak wpływa na ślimaka , nowym celem staje się ślimak na polu wskazanym zgodnie z kierunkiem wiatru. Jeśli na danym polu jest kilka ślimaków, atak wpływa na ślimaka gracza siedzącego najbliżej po lewej stronie od aktywnego gracza. Jeśli na danym polu jest kilka ślimaków tego samego gracza, atak wpływa na ślimaka wybranego przez pierwszego gracza.

Ważne: Wiatr może spowodować, że aktywny gracz trafi własnego ślimaka.

3. Efekty ataku: Aktywny gracz rozpatruje efekty ataku dla symbolu kości ataku widniejącego **najniżej na karcie ataku**. Jeśli dla rozpatrzenia ataku miałoby znaczenie określenie dodatkowych efektów, np. wybrania sąsiedniego pola, za pole będące celem ataku uważa się nowe pole, wskazane kierunkiem wiatru.



Aktywny gracz rozpatruje najniższy efekt karty ataku

UKŁADY KAFELKÓW Z UŻYCIEM ELEMENTÓW ROZSZERZENIA

Zaprezentowane poniżej warianty rozłożenia planszy wykorzystują wszystkie kafelki terenu z gry podstawowej i tego rozszerzenia. Przygotowując planszę należy kierować się zasadami z gry podstawowej i wykorzystać stronę zaawansowaną planszy. Więcej informacji na temat opcjonalnego przygotowywania planszy i alternatywnych układów kafelków można znaleźć w darmowych materiałach elektronicznych na stronie www.galakta.pl.

WARIANT 1: SKORUPIAK



Uwagi taktyczne: W tym układzie jest aż 8 gór czekających, aż ktoś szybko je zajmie. Lecz czy to na pewno dobry pomysł? Przejęcie górnej części planszy wydaje się kuszące, jednak nie należy zapominać, że jeden celny atak obszarowy może oznaczać koniec dla ślimaka. Siedzenie w muszli również nie daje bezpieczeństwa – złoża soli skutecznie wywabią każdego na zewnątrz. Dobrze też szybko kopać na łąkach, gdyż nie ma ich za wiele, a powiększona linia brzegowa ułatwi wydostanie się z toksycznej wody.

WARIANT 2: ROBOT



Uwagi taktyczne: Ten układ przecinają wąskie obszary wody, dzielące poszczególne sekcje wyspy. „Stopy” robota złożone z plaż mają tendencję do szybkiego znikania, a wdrapać się na „korpus” nie jest łatwo, więc doświadczony żołnierz powinien szanować fioletowe karty, takie jak *Beczka*, *Mina*, czy *Zabójczy ciężar*, które pozwalają mu bez trudu wydostać się z wody. Warto też rozstawić żołnierzy na obu „rękach”, bo w przeciwnym razie nawet broń z zasięgiem 4 okaże się mało użyteczna.



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 UŻYCIA NOWYCH KART I ZDOLNOŚCI

Działanie żetonów ognia i zdolność frakcji Rycerz

Ślimak A wykonuje *Pełzanie* wykorzystując 2 ruchy i wchodzi na pole z 3 żetonami ognia, więc dostaje 15 ♥. Ślimak B (Rycerz) w muszli wykonuje *Pełzanie* zużywając 1 ruch i wchodzi na to samo pole. W normalnej sytuacji opuściłby muszlę, jednak wykorzystuje zdolność specjalną swojej frakcji, aby w niej pozostać. Dlatego dzięki muszli dostaje 5 ♥ mniej (10 ♥ zamiast 15 ♥).



Użycie akcji ataku Grona gniewu

1. Ślimak A atakuje pole ze Ślimakiem B i Ślimakiem C, wyrzucając . Oznacza to, że oba ślimaki dostają po 5 ♥, a ich pole zostaje zniszczone. Ponieważ atak Gronami gniewu wpływa też na wybrane sąsiednie pole, Ślimak A może wybrać pole ze Ślimakiem D – on również dostaje 5 ♥, a jego pole zostaje zniszczone. Należy pamiętać, że te efekty rozpatruje się jednocześnie.



2. Ślimak A atakuje pole ze Ślimakiem B i Ślimakiem C, wyrzucając . Oznacza to, że atak trafia, jednak ma negatywne skutki. Po pierwsze oba ślimaki dostają po 5 ♥, a ich pole zostaje zniszczone. Po drugie atak Gronami gniewu wpływa również na wybrane sąsiednie pole, więc Ślimak A może wybrać pole ze Ślimakiem D – dostaje on 5 ♥, a jego pole zostaje zniszczone. Po trzecie wynik  oznacza, że atak wpływa również na pole Ślimaka A. Dostaje on zatem 5 ♥, a jego pole ulega zniszczeniu.



Użycie akcji ataku Gatling i zdolność frakcji Cyborgi

Ślimak A (Cyborg) niebieskiego gracza na polu łąki atakuje Gatlingiem wszystkie ślimaki w zasięgu 1. Ponieważ wyrzucił , dostają one po 10 ♥. Trafia w Ślimaka B i Ślimaka C na kafelku łąki, mimo że Ślimak C należy do jego frakcji. Trafia też w Ślimaka D na kafelku plaży. Wreszcie dzięki zdolności swojej frakcji trafia Ślimaka E na kafelku góry. Co prawda na karcie Gatlinga nie ma symbolu , ale Cyborgi mogą dodać ten symbol do swojego ataku strzeleckiego.



PRZYKŁADY UŻYCIA ZDOLNOŚCI ŻOŁNIERZY (MODUŁ SPECJALISCI)

Użycie zdolności specjalnej szturmowca

Ślimak A (Pirat) atakuje z pola wody dzięki zdolności specjalnej swojej frakcji *Piłkomiotem*, wyrzucając ▲ i ●. Decyduje się na efekt ● zadający 5 ♥ i powodujący ➡. Trafia pole ze Ślimakiem B (szturmowcem), Ślimakiem C (w muszli) i Ślimakiem D. W wyniku tego ataku Ślimak B dostaje 5 ♥, lecz nie zostaje ➡, gdyż chroni go zdolność, Ślimak C ignoruje atak (muszla sprawia, że jest odporny na 5 ♥ i ➡), natomiast Ślimak D dostaje 5 ♥, po czym zostaje ➡ do wody.



Użycie zdolności specjalnej medyka

1. Ślimak A porusza się za pomocą akcji podstawowej *Pełzanie* w kierunku pola ze Ślimakiem B (medykiem) z jego frakcji. Mógłby wykorzystać 2 ruchy, jednak chce, aby medyk go wyleczył, co oznacza, że musi skończyć akcję na jego polu. Kiedy to się dzieje, przyjazny medyk leczy 10 ♥ Ślimaka A, co oznacza przez odwrócenie znacznika pierwszej pomocy na szarą stronę.



2. Ślimak A (medyk) „przelatuje” za pomocą akcji *Plecak odrzutowy* na pole z przyjaznym Ślimakiem B. Następnie wykorzystuje swoją zdolność specjalną, aby wyleczyć go o 10 ♥. Odwraca też znacznik pierwszej pomocy.



3. Ślimak A (medyk) rozpatruje akcję ataku *Śmiercioślizgacz*. Umieszcza się na polu ze Ślimakiem B i Ślimakiem C, zadaje wszystkim na tym polu (także sobie) po 15 ♥ i niszczy ☒ pole. Na zakończenie tej akcji, ponieważ wiązała się z umieszczeniem medyka, lecz on sam siebie o 5 ♥, pamiętając o odwróceniu znacznika pierwszej pomocy.

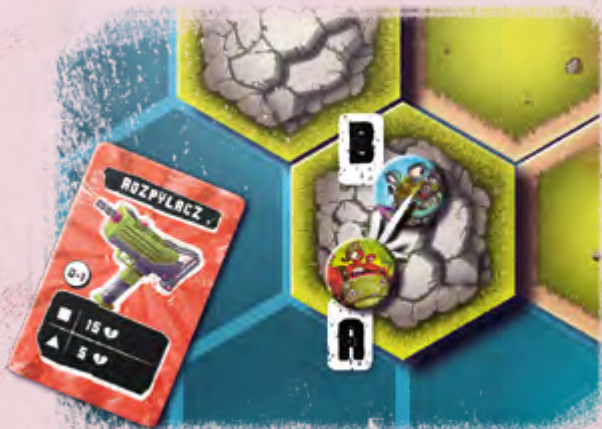


Użycie zdolności specjalnej zwiadowczyny

1. Ślimak A atakuje *Sztucerem* w zasięgu 3. Na wybranym przez niego polu znajdują się dwa wrogi ślimaki. Ślimak B (zwiadowczyna) nie może być wskazany jako cel tego ataku, gdyż dzięki zdolności jest odporny na ataki z ○ na takim zasięgu. Zatem celem ataku musi być Ślimak C.



2. **Ślimak A** atakuje *Rozpylaczem*. Chociaż to atak z , może wskazać jako cel **Ślimaka B** (*zwiadowczynię*), gdyż stoi na tym samym polu, co on, a *Rozpylacz* może wpływać na cele w zasięgu 0.



3. **Ślimak A** atakuje za pomocą *Ognistej kuli*. Jego celem są wszystkie ślimaki w zasięgu 1 na poziomie łąki lub niższym (gdyż **Ślimak A** stoi na łące, a na karcie brak symbolu ). **Ślimak B** dostaje 5♥ i na jego polu umieszcza się żeton ognia. **Ślimak C** (w muszli) nie dostaje 5♥ dzięki muszli, jednak na jego pole trafia żeton ognia. **Ślimak D** stoi na górze, zatem atak na niego nie wpływa. **Ślimak E** (*zwiadowczyń*) dzięki swojej zdolności nie może być celem ataków z , wykonywanych w zasięgu 1 lub dalszym, zatem całkowicie ignoruje efekt *Ognistej kuli*. **Ślimak F** stoi na polu wody – dostaje 5♥, lecz na jego polu nie można położyć żetonu ognia. Jeśli chodzi o puste pole łąki, brak ślimaka oznacza, że *Ognista kula* nie działa (to atak , zatem brakuje mu celu).



PRZYKŁADY DZIAŁANIA WIATRU (MODUŁ WIATR)

Użycie akcji ataku *Rewolwer*

Ślimak A atakuje **Ślimaka B** za pomocą karty akcji *Rewolwer*. Wyrzuca . Atak jest nieudany i akcja podlega działaniu wiatru. Zgodnie z obecnym kierunkiem wiatru, wskazanym znacznikiem róży wiatrów, *Rewolwer* trafia w sąsiednie pole ze **Ślimakiem C** i **Ślimakiem D** (*zwiadowczynią*), mimo że znajduje się ono w zasięgu 3, czyli poza normalnym zasięgiem *Rewolweru*. Na tej karcie ataku widnieje  – *zwiadowczyń* nie może być celem ataku (nawet przypadkowo w wyniku działania wiatru). Oznacza to, że atak trafia **Ślimaka C**. Dolny efekt karty *Rewolwer* wskazuje, że **Ślimak C** dostaje 5♥.



Użycie akcji ataku *Bazooka*

Ślimak A atakuje *Bazooką* pole z dwoma wrogimi ślimakami. Wyrzuca  , zatem atak pudłuje i podlega działaniu wiatru. Kierunek wiatru wskazuje sąsiednie pole ze **Ślimakiem B** i **Ślimakiem C**, który jest z tej samej frakcji, co **Ślimak A**. *Bazooka* wpływa na całe pole, a jej dolny efekt oznacza, że **Ślimak B** i **Ślimak C** dostają po 5♥. Dodatkowo ich pole zostaje . Tym samym gracz przypadkiem zaszkodził własnemu ślimakowi!



Użycie akcji ataku *Karabin*

Ślimak A atakuje *Karabinem* **Ślimaka B**. Wyrzuca , zadając mu 10♥ według normalnych zasad. Zdolność *Karabinu* pozwala ponownie zaatakować tego samego ślimaka. Tym razem **Ślimak A** uzyskuje , czyli pudło! Jednak działanie wiatru powoduje, że nieudany atak trafia **Ślimaka C** pole dalej, choć znajduje się on w zasięgu 3 – poza normalnym zasięgiem *Karabinu* i na wyższym poziomie niż łąka. **Ślimak C** dostaje 5♥ zgodnie z dolnym efektem tej karty akcji. Niemniej atak z *Karabinu* nie trafił w swój pierwotny cel, więc **Ślimak A** nie może wykonać żadnych więcej ataków – ani w **Ślimaka B**, ani w **Ślimaka C**.



Użycie akcji ataku *Gatling*

Ślimak A wykonuje atak za pomocą karty *Gatling*. Liczy na trafienie **Ślimaka B**, **Ślimaka C** i **Ślimaka E**. Na kości ataku wypada , czyli brak sukcesu. Wiatr znosi pociski zgodnie ze wskazaniem znacznika róży wiatrów, ale w przypadku *Gatlinga* oznacza to przeniesienie całego „pierścienia” trafień o jedno pole. W efekcie atak trafia **Ślimaka D** (choć jest o poziom wyżej na górze), **Ślimaka E**, **Ślimaka F** i wreszcie samego **Ślimaka A**, atakującego *Gatlingiem*. Wszystkie wymienione ślimaki dostają po 5♥ zgodnie z dolnym efektem tej karty akcji.



OPRACOWANIE GRY

Projekt gry: Damian Stankowski

Projekt rozszerzenia: Damian Stankowski

Ilustracja okładki: DJIB Reynaud

Pozostałe ilustracje: DJIB Reynaud, Agnieszka Sikora

Skład: Krzysztof Bernacki

Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Agnieszka Sikora i Krzysztof Bernacki

Kierownictwo graficzne: Marek Mydel

Rozwój projektu: Marek Mydel

Kierownik projektu: Marek Mydel

Wydawca: Galakta



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

www.galakta.pl

Od autora: Dziękuję wszystkim testerom z Anią „Imi” Stankowską na czele, wydawnictwu za niezłomną wiarę w projekt i jego dowiezienie, ale przede wszystkim z całego serca dziękuję Wam – graczom – że tak pokochaliście **Ślimaki**! Wsłuchując się w Wasz głos starałem się zadbać o to, by ten dodatek mógł Wam zaoferować większą elastyczność na placu boju, jeszcze ostrzejszą rozwałkę, zwiększyć możliwości strategiczne, czy nawet dać możliwość zranienia własnego żołnierza (czego się nie robi dla zwycięstwa?). I to nie tylko poprzez nowe karty akcji, kafelki terenu czy moduły takie jak **Wiatr** i **Specjaliści**, ale i frakcje. Jestem głęboko przekonany, że ten dodatek również Wam się spodoba i da okazję do rozegrania wielu emocjonujących partii!

Testerzy: Anna „Imi” Stankowska, Paweł „Wolv” Awdejuk, Krzysztof Bernacki, Stanisław Błaszkievicz, Łukasz Chelmecki, Aleksandra „Nami” Derecka, Krystian Dobrowolski, Kamil Drozd, Michał Guzik, Tomek Irzyk, Jan Jewuła, Wiktoria „Hotarubi” Jureczko, Dawid Kędzia, Jakub „Kokos” Kokowski, Jakub Kutyła, 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 „Szczery” 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 Zygmont-Kowalska i Grupa TNT – Trochę Nałogowi Testerzy

Więcej materiałów
do gry znajdziecie tutaj:





www.galakta.pl