

The background of the page is a vibrant, cartoonish illustration of a battle scene from the game Snails. In the center, a large red snail with a green shell and a yellow visor is firing a large, multi-barreled weapon. To its left, a green snail with a red visor is also firing a weapon. To the right, a yellow snail with a green visor is firing a weapon. In the background, other snails are visible, some on rocky islands and others in the air. The sky is blue with white clouds, and the water is blue with white waves. The title 'Snails' is written in a large, stylized font at the top, with 'DEUTSCHE AUSGABE' written below it in a smaller font.

Snails

DEUTSCHE AUSGABE

EINLEITUNG

Antreten, Kriech-Krawallos ... und beweist euren Mut!

Auf den Gastropodia-Inseln gibt es keinen Frieden. Schon gar nicht, wenn Schnecken zu ihren Waffen greifen und einen tödlichen Kampf beginnen. Jeder Trupp ist bereit, den anderen Mollusken zu zeigen, wer hier der Boss ist, und die Schneckensoldaten werden vor nichts Halt machen, um zu gewinnen! Bazookas, Flammenwerfer, Minen, Fässer voller Giftmüll, Hämmer und Bohrer ...

Das sind die Handwerkszeuge eurer Schnecken. Sie setzen sie blitzschnell ein, was für solch langsame Lebewesen schon unglaublich ist. Und wo wirst du sein? Na, das ist doch klar – direkt an vorderster Front, als Kommandant deiner Truppe!

Snails ist ein dynamisches Spiel für 2-4 Spieler, die bereit sind, Truppen von aufgepumpten Mollusken in einer Schlacht zu befehligen. Jeder Trupp wird von einem einzigartigen Anführer kommandiert, der seinen Soldaten besondere Fraktionsfähigkeiten verleiht und ihre Siegchancen erhöht, indem er die Gegner mit einer Auswahl verrückter Waffen eliminiert.

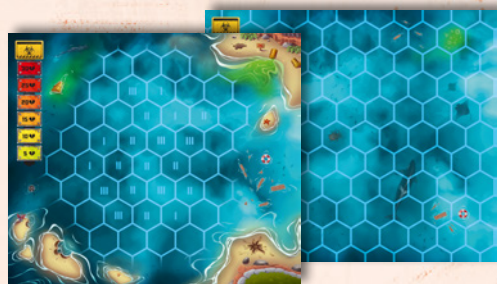
Jeder Kampf findet auf einem Dutzend kleiner Inselchen statt, die im Laufe des Spiels zerstört werden. Deine Schnecke könnte schneller, als du gucken kannst, im Wasser landen und am eigenen Leib erfahren, dass die Verschmutzung der Weltmeere keine Verschwörungstheorie ist! Beim Graben auf den Inseln triffst du möglicherweise auf neue Überraschungen – von neuer Ausrüstung bis hin zu tödlichen Fallen!

Sorge dafür, dass deine Fraktion als Letzte auf dem Spielplan steht und ihren Anteil an wohlverdienten Salatblättern erhält!

SPIELINHALT



Spielregel



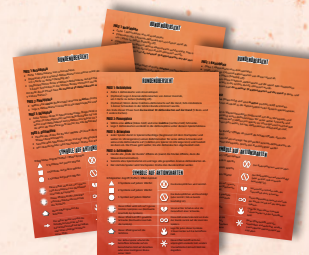
1 doppelseitiger Spielplan



2 Angriffswürfel



1 Rundenzähler /
Startspielermarker



4 Übersichtsbögen



4 Spielertableaus
(in den 4 Spielerfarben)



6 Fraktionsmarker



41 doppelseitige Bodenplättchen
(20 Strände, 15 Wiesen, 6 Berge)



18 Schneckenmarker:
6 Anführer und 12 Soldaten
(Infanteristen, Späher, Sanitäter)



16 Basen aus Kunststoff
(in den 4 Spielerfarben)



110 Aktionskarten:
- 20 Basis-Aktionskarten (4 Sätze von 5 Karten in 4 Spielerfarben)
- 84 Arsenal-Aktionskarten (50 rote Angriffskarten,
34 lila Spezialkarten)
- 6 Fraktions-Aktionskarten (1 pro Fraktion)



18 Gesundheitsmarker: 6 Anführer
und 12 Soldaten (Infanterist, Späher
und Sanitäter in den 4 Spielerfarben)



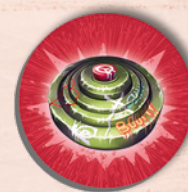
18 Befehlsmarker: 6 Anführer
und 12 Soldaten (Infanterist, Späher
und Sanitäter in den 4 Spielerfarben)



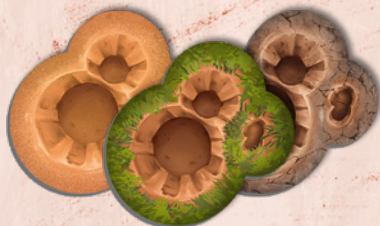
3 Dynamitmarker



8 Feuermarker



2 Minenmarker



10 Beschädigter-Boden-Marker



1 Kontaminati-
onmarker

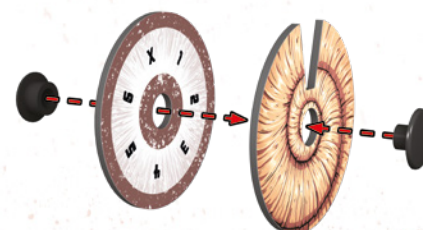


3 Marker für ver-
wendete Fraktions-
fähigkeiten



8 Schnecken-
häuser
(Basisringe)

SO BAUST DU DEN RUNDENZÄHLER ZUSAMMEN



SPIELAUFBAU

Baut das Spiel gemeinsam wie unten beschrieben auf, indem ihr die nachstehenden Schritte durchführt.

Wichtig: Bei euren ersten Partien solltet ihr die Seite des Spielplans verwenden, auf der in den Ecken die Inseln abgebildet sind. In späteren Partien könnt ihr auch die andere Seite des Spielplans verwenden, um die Bodenplättchen nach euren eigenen Vorstellungen zu platzieren. Diese Seite wird auch in anderen Spielvarianten verwendet. Die Spielvarianten findet ihr auf unserer Website www.elznir-games.de (QR-Code scannen).



AUFBAU DES SPIELPLANS

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte der Spielfläche. Die Seite, auf der in den Ecken die Inseln abgebildet sind, sollte oben liegen.
2. Legt den **Kontaminationmarker** auf das unterste Feld der **Kontaminationsleiste**.
3. Nehmt alle **Bodenplättchen**, dreht sie auf die Seite mit den bunten Farben und sortiert sie in 3 Stapel: **20 Strände** (gelb), **15 Wiesen** (grün) und **6 Berge** (grau). Mischt jeden Stapel separat. Dann legt ihr die Plättchen wie folgt aufgedeckt auf den Spielplan:
 - **Felder mit I-Symbolen:** Legt 1 Strandplättchen auf jedes dieser Felder.
 - **Felder mit II-Symbolen:** Legt einen Stapel aus 1 Strandplättchen (unten) und 1 Wiesenplättchen (oben) auf jedes dieser Felder.
 - **Felder mit III-Symbolen:** Legt einen Stapel aus 1 Strandplättchen (unten), 1 Wiesenplättchen (in der Mitte) und 1 Bergplättchen (oben) auf jedes dieser Felder.
4. Nehmt alle **Aktionskarten** und trennt sie auf folgende Weise:
 - **Basis-Aktionskarten:** Trennt sie nach Spielerfarben in 4 Sets mit je 5 Karten. Legt sie aufgedeckt neben den Spielplan.
 - **Fraktions-Aktionskarten:** Diese 6 Karten sind mit Fraktionssymbolen gekennzeichnet. Legt sie aufgedeckt neben den Spielplan.
 - **Arsenal-Aktionskarten:** Mischt die verbleibenden 84 Aktionskarten und legt sie als separaten verdeckten Stapel neben den Spielplan, sodass alle Spieler ihn leicht erreichen können. Lasst etwas Platz daneben für den **Ablagestapel** der Arsenal-Aktionskarten frei.
5. Legt alle **Minen-, Dynamit-, Feuer- und Beschädigter-Boden-Marker** sowie die **Angriffswürfel** und die **Marker für verwendete Fraktionsfähigkeiten** in Reichweite aller Spieler. Sie bilden den **Vorrat**.

BEISPIEL: SPIELAUFBAU FÜR 2 SPIELER



SPIELERAUFBAU

1. Bestimmt (zufällig oder wie ihr wollt) einen **Startspieler**. Falls ihr euch nicht einigen könnt, wird die Person, die zuletzt eine Schnecke gesehen hat (oder der jüngste Spieler), der Startspieler. Der Startspieler nimmt sich den **Rundenzähler / Startspielermarker**, stellt ihn so ein, dass er „1“ (1. Runde) anzeigt und legt ihn neben sich.
2. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler seine **Spielerfarbe** und nimmt sich **1 Spielertableau** in der gewählten Farbe. Dann nimmt sich jeder Spieler die **4 Basen**, **3 Befehlsmarker** und **3 Gesundheitsmarker** (sie zeigen 3 verschiedene Soldaten: einen Infanteristen, einen Späher und einen Sanitäter) in seiner Farbe sowie die **3 entsprechenden Soldatenmarker aus Pappe**. Steckt die Soldatenmarker in die Plastikbasen eurer Farbe. Soldatenmarker und Plastikbasen bilden zusammen eure **Schnekenaufsteller**. Außerdem nimmt sich jeder Spieler **2 Schneckenhäuser**.
3. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler eine Schneckenfraktion (ihr könnt die Fraktionen auch zufällig bestimmen). Dazu nimmt sich jeder Spieler **1 Fraktionsplättchen**. Auf diesem ist der **Anführer** und das Symbol für die Spezialfähigkeit der Fraktion abgebildet (Fraktionsfähigkeiten siehe Seite 12) und legt es an sein Spielertableau an. Dann nimmt sich jeder Spieler die entsprechenden **Befehlsmarker**, **Gesundheitsmarker** und den **Anführer-Schneckenmarker**. Der Anführer-Schneckenmarker wird in die verbleibende Basis seiner Farbe gesteckt, um so den **Anführer-Schnekenaufsteller** zu bilden.



4. Jeder Spieler legt alle seine Befehlsmarker, Schneckenhäuser und Schnekenaufsteller neben sein Spielertableau und alle seine Gesundheitsmarker auf seine **Gesundheitsleiste** auf das Feld mit 30 ♥, wobei die Seite ohne Schneckenhaus nach oben zeigt.
5. Jeder Spieler nimmt sich die **5 Basis-Aktionskarten** seiner Farbe und die **Fraktions-Aktionskarte**, die zu seiner Fraktion gehört (auf ihr ist das Symbol der Fraktions-Spezialfähigkeit abgebildet). Legt eure Fraktions-Aktionskarte offen neben euer Spielertableau und nehmt eure Basis-Aktionskarten auf die Hand.

Wichtig: Falls ihr mit weniger als 4 Spielern spielt, legt alle verbleibenden Spielelemente (unnötige Marker, Basen, Basis- und Fraktions-Aktionskarten usw.) in die Schachtel zurück - sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.



6. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, zieht jeder Spieler seine **Arsenal-Aktionskarten** wie folgt vom Nachziehstapel:

Startspieler: 3 Aktionskarten

alle anderen Spieler: 4 Aktionskarten

Wichtig: Spieler, die keine roten Aktionskarten ziehen, dürfen ihre gezogenen Karten den anderen Spielern zeigen, sie beiseite legen, neue Karten ziehen und ihre ursprünglichen Karten zurück in den Stapel mischen.

Achtung! Fortgeschrittenes Ziehen der Starthand

Falls ihr euch besser auf eure erste Runde vorbereiten wollt, dürft ihr die Arsenal-Aktionskarten zu Beginn des Spiels auf andere Weise ziehen. In diesem Fall zieht jeder Spieler 5 Karten, wählt dann 3 oder 4 Karten (je nach Spielerreihenfolge) aus und legt den Rest ab.

7. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler 1 seiner Schnekenaufsteller auf dem Spielplan, bis alle Aufsteller dort platziert sind. Beim Platzieren der Schnecken auf dem Spielplan gelten die folgenden Regeln:
 - Schnekenaufsteller können nicht auf Wasserfelder gelegt werden.
 - Jeder Spieler darf nur 1 seiner Schnekenaufsteller auf einem Bergplättchen platzieren.
 - Auf jedem Plättchen dürfen sich maximal 3 Aufsteller befinden.

Achtung! Erste Aufstellung

Sobald ihr eure Schnecken zu Beginn des Spiels platziert, achtet auf eure Aktionskarten – vor allem auf die Reichweiten der roten Angriffskarten. Es ist auch gut, eure Schnecken auf verschiedenen Felder zu platzieren, um zu vermeiden, dass ihr durch einen einzigen gezielten Angriff mehrere Schnecken aus eurem Trupp verliert. Schließlich solltet ihr bedenken, dass ihr bessere Möglichkeiten habt, eure Waffen einzusetzen, wenn ihr euch auf höher gelegenem Gelände befindet. Daher ist jede Schnecke, die auf einem Bergplättchen beginnt, besonders wertvoll.

JETZT SEID IHR BEREIT FÜR DEN KAMPF!

SPIELERBEREICH



- | | | |
|---|----------------------------|---|
| 1. Fraktionsmarker | 5. Gesundheitsleiste | 9. Fraktions-Aktionskarte (beiseite gelegt) |
| 2. Symbol für die Fraktionsfähigkeit | 6. Gesundheitsmarker | 10. Nicht verwendete Aktionskarten |
| 3. Feld der aktiven Schnecke (mit Marker) | 7. Aktionsplätze | 11. Nicht verwendete Befehlsmarker |
| 4. Feld der inaktiven Schnecke (mit Marker) | 8. Gespielte Aktionskarten | 12. Schneckenaufrichter. |

GOLDENE REGELN

Sollten sich Regeln widersprechen, haben die Effekte von Karten und Fraktionsfähigkeiten immer Vorrang vor diesem Regelheft.

Alle Entscheidungen bezüglich der Effekte von Aktionskarten (z. B. wie man Schnecken schubst ➡) werden vom aktiven Spieler getroffen (derjenige, der die Aktion abhandelt).

Alle Konflikte und Entscheidungen in Bezug auf neutrale Effekte (z. B. Effekte von Bodenplättchen oder von Markern, die auf den Spielplan gelegt werden) werden vom Startspieler abgehandelt.

Die Begriffe „Feld“ und „Plättchen“ werden in dieser Spielregel gleichbedeutend verwendet. Die einzige Ausnahme sind Wasserfelder. Sie sind auf dem Spielplan aufgedruckt. Wasserfelder werden nie durch Plättchen dargestellt und bleiben von der Beschädigung oder Zerstörung von Plättchen unberührt.

Karteneffekt-Marker (Dynamit, Feuer, Minen) und Beschädigter-Boden-Marker sind nicht limitiert – falls sich keine mehr im Vorrat befinden, könnt ihr beliebigen Ersatz verwenden.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, **alle gegnerische Schnecken zu eliminieren**. Falls nach dem Abhandeln einer beliebigen Aktion eines Spielers oder am Ende der Aufräumphase einer Runde nur noch Schnecken eines einzigen Spielers auf dem Spielplan vorhanden sind, gewinnt dieser Spieler das Spiel.

Falls dies bis zum Ende der **6. Runde** nicht geschieht, gewinnt der Spieler mit den meisten verbliebenen Schnecken auf dem Spielplan. Bei einem Unentschieden addiert ihr die Gesundheit der Schnecken der Spieler, die gleichauf liegen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtgesundheit gewinnt das Spiel.

Falls ihr den Gewinner nicht mit den oben beschriebenen Methoden ermitteln könnt oder sich zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels gar keine Schnecken auf dem Spielplan befinden (weil alle eliminiert wurden), endet das Spiel unentschieden.



SPIELÜBERSICHT

Jede Partie **Snails** ist in **6 Runden** und jede Runde in **4 Phasen** unterteilt, die im Folgenden beschrieben werden. Der Spieler, der gerade irgendetwas tut (vor allem eine Aktion in der Aktionsphase abhandeln), wird **aktiver Spieler** genannt.

Wichtig: Überspringt die Nachziehphase in der ersten Runde des Spiels und geht direkt zur Planungsphase über.

1.) NACHZIEHPHASE

Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, zieht jeder Spieler **1 Aktionskarte vom Arsenalstapel**. Nach dem Ziehen darf jeder Spieler 2 Arsenal-Aktionskarten aus seiner Hand ablegen, um 1 zusätzliche Karte zu ziehen (dies ist auch mehrfach pro Spieler möglich).

Falls mindestens eine Schnecke eines Spielers in der letzten Runde eliminiert wurde, dürfen die Spieler der eliminierten Schnecken ihre Fraktions-Aktionskarte auf die Hand nehmen.

Am Ende dieser Phase darf jeder Spieler **bis zu 10 Aktionskarten** auf der Hand haben (5 Basis-Aktionskarten und 5 andere). Überzählige Karten werden abgelegt.

2.) PLANUNGSPHASE

Alle Spieler nehmen gleichzeitig alle ihre **Befehlsmarker** in die Hand, wählen 2 Schnecken aus, mit denen sie in dieser Runde Aktionen durchführen wollen, und legen deren Befehlsmarker verdeckt auf die **Schneckenfelder** auf ihrem Spielertableau – 1 auf das **aktive Schneckenfeld** (links) und 1 auf das **inaktive Schneckenfeld** (rechts). Die Schnecke auf dem linken Feld wird als Erste Aktionen abhandeln. Die übrigen Befehlsmarker werden verdeckt neben das Spielertableau ihrer Besitzer gelegt.

Wichtig: Falls möglich, solltet ihr immer 2 Befehlsmarker verwenden, auch wenn ihr vorhabt, alle eure Aktionen mit nur einer Schnecke abzuhandeln.

Dann wählen die Spieler gleichzeitig **5 Aktionskarten** aus ihrer Hand und legen sie in die **Aktionsplätze** unter ihrem Spielertableau.

Die Aktionen werden von links nach rechts abgehandelt, entsprechend der Platz-Nummern. Sie werden immer von der **aktiven Schnecke** eines Spielers abgehandelt (mit der Basis-Aktion *Tauschen*, könnt ihr eure inaktive Schnecke zur aktiven Schnecke machen).

3.) AKTIONSPHASE

Der Startspieler **dreht den Befehlsmarker seiner aktiven Schnecke** (der Marker auf dem linken Feld seines Spielertableaus) und **seine erste Aktionskarte** (die Karte auf dem Aktionsplatz mit der Beschriftung „I“ unter seinem Spielertableau) **auf die offene Seite**. Die Aktion wird von der aktiven Schnecke abgehandelt.

Dann macht der Spieler links vom Startspieler das Gleiche und das Spiel geht so weiter, bis alle geplanten Aktionskarten abgehandelt sind. Welche Aktionen es gibt und wie sie abgehandelt werden, wird später erklärt.

4.) AUFRÄUMPHASE

a) **Effekte am Ende der Runde:** Alle im Folgenden beschriebenen Effekte werden der Reihe nach abgehandelt:

- **Marker-Effekte:** Handelt die Effekte von Feuer- und Dynamitmarkern sowie andere Effekte ab, die das Spiel am Ende der Runde beeinflussen. Die Reihenfolge, in der diese Effekte abgehandelt werden, richtet sich nach der Menge des ausgeteilten Schadens ♥ der Effekte, beginnend mit den Effekten, die den meisten Schaden verursachen. Sollte es zu Unklarheiten kommen oder gleiche Effekte abgehandelt werden, entscheidet der Startspieler. Legt alle abgehandelten Marker vom Spielplan ab.

- **Wasser-Kontamination:** Jede Schnecke auf einem Wasserfeld erhält ♥ in Höhe der aktuellen **Kontamination**, die auf der **Kontaminationsleiste** durch den **Kontaminationmarker** angezeigt wird.
- b) **Spielmaterial einsammeln:** Jeder Spieler nimmt seine gespielten Basis-Aktionskarten und die Aktionskarten mit dem ∞-Symbol zurück auf die Hand. Falls ein Spieler seine Fraktions-Aktionskarte verwendet hat, legt er sie offen neben sein Spielertableau. Alle verbleibenden Aktionskarten werden offen auf den **Ablagestapel** neben dem Arsenalstapel abgelegt. Dann nimmt jeder Spieler seine Befehlsmarker von seinem Spielertableau und legt sie verdeckt zu seinen anderen Befehlsmarkern.
- c) **Startspielerwechsel:** Der aktuelle Startspieler gibt den Rundenzähler / Startspielermarker an die Person weiter, die links von ihm sitzt. Der neue Startspieler rückt den Zähler um 1 vor. Falls der Zähler das Symbol „X“ anzeigt, handelt ihr das Spielende ab. Ansonsten beginnt eine neue Runde.

AKTIONEN

In der Aktionsphase verwenden die Spieler ihre Schnecken, um Aktionen abzuhandeln, die sie in der Planungsphase auf die Aktionsplätze unter ihrem Spielertableau gelegt haben. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn handelt jeder Spieler 1 Aktion ab. In seiner ersten Aktion deckt der aktive Spieler den Befehlsmarker auf dem Feld der aktiven Schnecke und die Karte auf Aktionsplatz „1“ auf. Die **aktive Schnecke** des Spielers handelt diese und alle folgenden Aktionen ab, es sei denn, der Spieler tauscht seine aktive und inaktive Schnecke, indem er die Basis-Aktion *Tauschen* verwendet. In den folgenden Zügen deckt der Spieler nur noch seine jeweils nächste Aktionskarte auf und handelt sie ab.

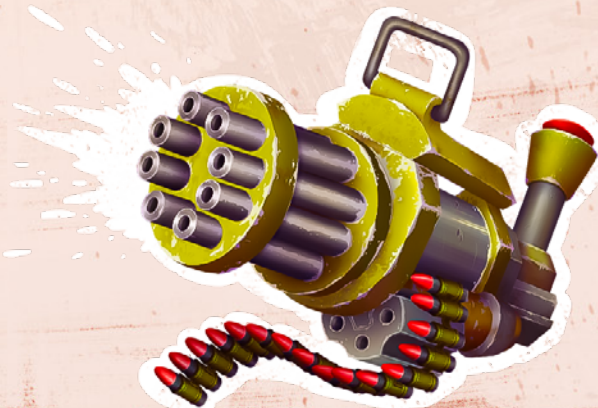
Es gibt 3 Arten von Aktionskarten im Spiel: Basis-, Arsenal- und Fraktions-Aktionskarten.

Basis-Aktionskarten: Jeder Spieler beginnt mit 5 Basis-Aktionskarten. Sie sind an ihrer Aufteilung zu erkennen. Basis-Aktionskarten sind in zwei Hälften geteilt und bieten 2 Optionen zur Auswahl. Diese Karten sind immer verfügbar. Sie können nicht abgelegt werden oder auf irgendeine Weise verloren gehen.

Arsenal-Aktionskarten: Diese Karten stellen Waffen und Ausrüstung dar, die im Kampf verwendet werden. Sie werden während des Spiels aus dem Arsenalstapel gezogen und können in der Regel nur ein Mal verwendet werden. Sie sind unterteilt in **Angriffskarten** mit rotem Hintergrund und **Spezialkarten** mit lilafarbenem Hintergrund. Sobald sie abgehandelt sind, werden sie in der Regel abgelegt (außer sie haben das ∞-Symbol).

Fraktions-Aktionskarten: Jeder Spieler beginnt mit 1 Fraktions-Aktionskarte, die mit dem Symbol seiner Fraktion markiert ist und neben sein Spielertableau gelegt wird. Sie ist erst dann für einen Spieler verfügbar, sobald eine seiner Schnecken eliminiert wird. Sobald die Fraktions-Aktionskarte verwendet wurde, wird die Karte wieder neben das Spielertableau ihres Besitzers gelegt, nicht auf den Ablagestapel.

Wichtig: Beispiele, wie Aktionen abgehandelt werden, findet ihr auf Seite 13–15.



BASIS-AKTIONEN

Sobald eine Basis-Aktionskarte aufgedeckt wird, wählt der aktive Spieler eine von zwei Aktionen auf der Karte aus, dreht die Karte so, dass die gewählte Aktion oben ist und handelt sie mit seiner aktiven Schnecke ab. Die Übersicht über alle Aktionen auf diesen Karten findest ihr weiter unten.

KRIECHEN

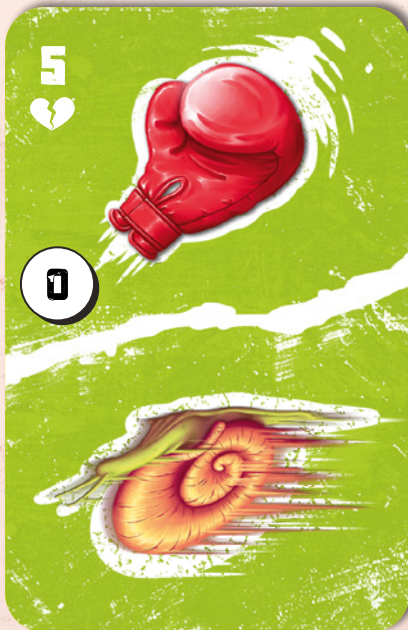
Mit dieser Aktion kann der aktive Spieler seine aktive Schnecke auf dem Spielplan bewegen. Die aktive Schnecke kann **bis zu 2 Bewegungspunkte** auf folgende Weise einsetzen:



- Für 1 Bewegungspunkt darf sich die Schnecke auf ein benachbartes Feld (Plättchen) auf der gleichen oder einer niedrigeren Ebene bewegen. Auf diese Weise kann sie sich 2 Mal bewegen.
- Für 2 Bewegungspunkte darf sich die Schnecke auf ein benachbartes Feld (Plättchen), das 1 Ebene höher liegt als ihr aktuelles Feld bewegen (z. B. von einem Wasserfeld auf ein Strandfeld oder von einem Wiesenfeld auf ein Bergfeld). Falls der Höhenunterschied 2 oder mehr beträgt, ist eine Bewegung nicht möglich.

Auf jedem Feld dürfen sich maximal 3 Schnecken befinden. Sobald sich eine neue Schnecke auf ein Feld bewegt, auf dem sich bereits 3 anderen Schnecken befinden, darf sie 1 Schnecke wählen, die sie auf ein beliebiges benachbartes Feld ihrer Wahl **schubst** →, das sich auf derselben oder einer niedrigeren Ebene befindet (wie beim Effekt → von Arsenalkarten). Schnecken in Schneckenhäusern sind immun gegen Schubsen →, weshalb sich die aktive Schnecke auch nicht auf ein Feld bewegen kann, auf dem sich 3 Schnecken befinden, die sich alle im Schneckenhaus befinden.

Wichtig: Eine neue Schnecke kann durch verschiedene Effekte auf ein Feld gelangen, auf dem sich bereits 3 andere Schnecken befinden. Dies kann z. B. dadurch geschehen, dass sie von einem anderen Feld dorthin geschubst → wird. In diesem Fall wählt der aktive Spieler, wohin die überzählige Schnecke geschubst → wird. Eine solche Situation kann zu einer Kettenreaktion von Schubsen führen, die mit verschiedenen Effekten verbunden sind.



Beispiel für eine Basis-Aktionskarte

GRABEN

Durch diese Aktion kann der aktive Spieler neue Aktionskarten erhalten. Sobald die aktive Schnecke die Aktion abhandelt, zieht ihr Spieler 1 Karte vom Arsenalstapel. Dann legt er einen Beschädigter-Boden-Marker auf das Plättchen, auf dem er die Aktion abgehandelt hat. Falls das Plättchen bereits beschädigt war, wird es sofort zerstört. Handelt dann den Effekt ab, der auf der Rückseite des Plättchens angegeben ist (siehe *Felder und Bodenplättchen* auf Seite 9). Falls auf der Rückseite eines zerstörten Wiesenplättchens Aktionskarten abgebildet sind, zieht der aktive Spieler die auf dem zerstörten Plättchen angezeigte Anzahl zusätzlicher Karten vom Arsenalstapel.



Wichtig: Diese Aktion kann nicht auf einem Wasserfeld durchgeführt werden.

Achtung! Perfekte Hand

Denkt daran, dass ihr während einer Runde beliebig viele Aktionskarten auf der Hand haben könnt. Das 10-Karten-Limit gilt erst am Ende der Nachziehphase der nächsten Runde. Daher ist es immer gut, neue Aktionskarten zu bekommen, um nur die effizientesten in der nächsten Runde zu behalten.

BODENPLÄTTCHEN BESCHÄDIGEN UND ZERSTÖREN

Im Gegensatz zu den auf dem Spielplan aufgedruckten Wasserfeldern werden die Felder Strand, Wiese und Berg durch Plättchen dargestellt. Sie können durch verschiedene Effekte beschädigt oder zerstört werden, meist durch den Einsatz roter Aktionskarten.

BESCHÄDIGTE PLÄTTCHEN



Sobald ein Plättchen beschädigt ist, legt ihr einen Beschädigter-Boden-Marker darauf. Dieser Marker hat keinerlei Auswirkungen auf das Feld. Wird das Feld allerdings noch einmal beschädigt, wird es zerstört. Sobald ein beschädigtes Plättchen zerstört wird, kommt der Beschädigter-Boden-Marker zurück in den Vorrat.



Beschädigter-Boden-Marker

PLÄTTCHEN ZERSTÖREN



Sobald ein Bodenplättchen zerstört wird, handelt ihr zunächst die Effekte aller darauf befindlichen Marker ab, die bei der Zerstörung des Plättchens ausgelöst werden (z. B. eine Mine), legt alle Marker, die sich auf dem Plättchen befinden, zurück in den Vorrat (z. B. Beschädigter-Boden-Marker oder Feuermarker), legt alle auf dem Plättchen befindlichen Schnecken beiseite und dreht das Plättchen um. Je nach Geländeart kann die Rückseite des Plättchens leer sein oder einen Effekt zeigen. Falls das Plättchen leer ist oder nachdem ihr seinen Effekt abhandeln konntet, kommen alle Schneckenaufsteller auf das Feld unter dem zerstörten Plättchen (denkt daran, dass es zusätzliche Konsequenzen hat, auf einem Wasserfeld zu landen). Die Effekte auf der Rückseite des Plättchens werden auf Seite 9. näher beschrieben. Legt das zerstörte Plättchen zurück in die Spielschachtel.

Wichtig: Alle Marker auf dem zerstörten Bodenplättchen (Feuer, Minen, Dynamit, Beschädigter-Boden) kommen zurück in den Vorrat. Außerdem spielt es für das Plättchen unter dem zerstörten Plättchen keine Rolle, ob das zerstörte Plättchen bei seiner Zerstörung bereits beschädigt war.

SCHNECKENHAUS

Mit dieser Aktion kann ein Spieler seine Schneckensoldaten vor feindlichen Angriffen schützen. Sobald der aktive Spieler diese Aktion abhandelt, versteckt sich die Schnecke in einem Schneckenhaus – ihr Spieler nimmt eines seiner Schneckenhäuser (Basisringe) und befestigt es am Aufsteller seiner aktiven Schnecke. Dann dreht er den entsprechenden Gesundheitsmarker auf die Seite mit dem Schneckenhaus. Von nun an, bis die Schnecke ihr Schneckenhaus verlässt, erhält sie immer 5 ♥ weniger, unabhängig von der Quelle des ♥. Außerdem kann eine Schnecke in einem Schneckenhaus nicht geschubst ➡, platziert oder aus ihrem Feld bewegt werden, es sei denn, ein Spezialeffekt ermöglicht dies.

Wichtig: Diese Aktion kann nicht auf einem Wasserfeld durchgeführt werden. Eine Schnecke kann so lange sie will in ihrem Schneckenhaus bleiben, aber sie muss es sofort verlassen, sobald eine der folgenden Situationen eintritt:

- Ihr Aufsteller befindet sich auf einem Wasserfeld.
- Die Schnecke führt eine andere Aktion durch als die Basis-Aktionen *Zielen*, *Schneckenhaus* oder *Tauschen*.
- Die Schnecke wird durch den Effekt einer Aktionskarte gezwungen das Schneckenhaus zu verlassen.

Sobald eine Schnecke das Schneckenhaus verlässt, nimmt ihr Spieler den Basisring, durch den das Schneckenhaus dargestellt wird, wieder ab, legt ihn zurück neben sein Spielertableau und dreht den Gesundheitsmarker der entsprechenden Schnecke zurück auf die Seite ohne Schneckenhaus.

Wichtig: Jeder Spieler hat genau 2 Schneckenhäuser, also können sich bis zu 2 seiner Schnecken gleichzeitig in Schneckenhäusern befinden. Falls ein Spieler eine dritte Schnecke in einem Schneckenhaus verstecken wollen würde, muss er ein Schneckenhaus von einer seiner anderen Schnecken entfernen und es an der Basis der neuen Schnecke befestigen.

TAUSCHEN

Mit dieser Aktion kann ein Spieler die Schnecke ändern, die seine gespielten Aktionen abhandelt. Sobald die aktive Schnecke diese Aktion abhandelt, tauscht ihr Spieler die Positionen seiner Befehlsmarker, indem er den Befehlsmarker des aktiven Feldes auf das inaktive Feld verschiebt und umgekehrt. Der Befehlsmarker, der die neue aktive Schnecke darstellt, wird erst bei der nächsten Aktion aufgedeckt. Von nun an werden alle Aktionen, die bis zum Ende der Runde geplant sind, von der neuen aktiven Schnecke abgehandelt.

Wichtig: Falls die aktive Schnecke eines Spielers eliminiert wird und er noch einen Befehlsmarker auf dem Feld für die inaktive Schnecke hat, schiebt er ihn sofort auf das Feld für die aktive Schnecke, so als ob er die Basis-Aktion *Tauschen* abhandeln würde.



Schneckenhaus-Basisring

ZIELEN

Mit dieser Aktion kann ein Spieler die Effizienz des nächsten Angriffs seiner aktiven Schnecke erhöhen. Sobald die aktive Schnecke die *Zielen*-Aktion abhandelt und ihre nächste Aktion (die Karte direkt rechts von der aktuellen Karte) ein Angriff (eine rote Karte) ist, der das Würfeln von Angriffswürfeln erfordert, darf der aktive Spieler 1 Würfel neu werfen, wenn er die Treffer auswürfelt (unabhängig von der Anzahl der geworfenen Angriffswürfel oder der Anzahl der durch die Karte durchgeführten Angriffe).

Wichtig: Diese Aktion kann nicht auf einem Wasserfeld durchgeführt werden.

Achtung! Schützt eure Anführer

Im Gegensatz zu anderen Schnecken sind die Anführer besonders groß und kampferprobt. Das bedeutet, dass sie immer, wenn sie eine rote Aktionskarte abhandeln, durch die Angriffswürfel genutzt werden, sie 1 Würfel neu würfeln dürfen, genauso als ob sie zuvor die *Zielen*-Aktion durchgeführt hätten.

Diese Fähigkeit ist mit anderen Effekten, die Wiederholungswürfe gewähren, kumulierbar, sodass einem Anführer, der vor seinem Angriff die *Zielen*-Aktion durchgeführt hat, 2 Wiederholungswürfe zur Verfügung stehen.

SCHLAGEN

Mit dieser Aktion kann ein Spieler gegnerische Schnecken verletzen. Sobald die aktive Schnecke die *Schlagen*-Aktion abhandelt, fügt sie einer gewählten gegnerischen Schnecke auf ihrem Feld 5 ♥ zu. Diese Aktion wird wie eine rote Angriffsaktion mit einer Reichweite von 0 behandelt und trifft automatisch (siehe *Angriffsaktionen* auf Seite 10).

Wichtig: Diese Aktion kann nicht auf einem Wasserfeld durchgeführt werden.



FELDER UND BODENPLÄTTCHEN

Der Spielplan besteht aus sechseckigen Feldern und Plättchen. Jedes Plättchen/Feld ist einem von 4 verschiedenen Geländearten zugeordnet: **Wasser**, **Strand**, **Wiese** oder **Berg**. Wasserfelder sind direkt auf dem Spielplan aufgedruckt, die anderen 3 Geländearten werden durch Pappplättchen dargestellt. Alle auf dem Spielplan aufgedruckten Wasserfelder und alle darauf gelegte Bodenplättchen jeder Art gelten im Sinne der Spielregeln als Felder. Jede Geländeart wird durch ihre Höhe definiert, die mit einer Zahl **von Ebene 0 bis Ebene 3** gekennzeichnet ist. Die Ebene eines Feldes ist für die Bewegung und den Fernkampf relevant.

WASSER

Wasserfelder befinden sich auf **Ebene 0**. Schnecken können sich normal auf ihnen bewegen, aber abgesehen davon gelten für alle Schnecken auf Wasserfeldern besondere Regeln.

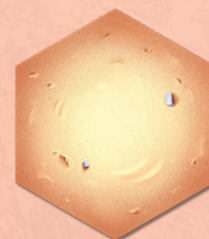
- **Aktionen und Effekte:** Jede Schnecke auf einem Wasserfeld verlässt sofort ihr Schneckenhaus (falls sie in einem solchen versteckt ist) und ihre Basis-Aktion *Zielen* wird abgebrochen. Außerdem **kann** die Schnecke **weder** die Basis-Aktionen *Schneckenhaus*, *Schlagen*, *Graben* und *Zielen* noch irgendwelche roten Aktionskarten abhandeln. Die Basis-Aktionskarten *Kriechen* und *Tauschen* sowie die violetten Aktionskarten funktionieren normal, allerdings können keine Marker, die mit ihren Effekten verbunden sind (z. B. Dynamit), auf Wasserfelder gelegt werden.
- Am Ende jeder Runde erhält jede Schnecke auf einem Wasserfeld ♥ entsprechend der Kontaminationsleiste.



Wasserfeld

STRAND

Die Strandplättchen befinden sich auf **Ebene 1**. Es gibt insgesamt 20 Strandplättchen im Spiel, von denen 10 ein Fass auf ihrer Rückseite zeigen. Falls ein Strandplättchen zerstört wird und seine Rückseite ein Fass zeigt, wird der Kontaminationsmarker sofort um 1 Feld auf der Kontaminationsleiste nach oben geschoben.

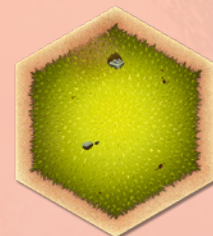


Strand: Vorderseite und mögliche Rückseiten: leer oder Fass

WIESE

Die Wiesenplättchen befinden sich auf **Ebene 2**. Es gibt insgesamt 15 Wiesenplättchen im Spiel. Auf ihren Rückseiten befinden sich 4x **Fallen**, 6x **1 Aktionskarte** und 5x **2 Aktionskarten**.

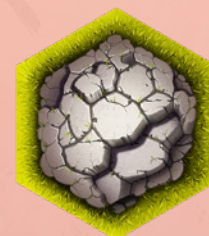
Falls ein Wiesenplättchen mit der Basis-Aktionskarte *Graben* oder der Spezial-Aktionskarte *Goldene Schaufel* zerstört wird und auf seiner Rückseite Aktionskarten abgebildet sind, zieht der aktive Spieler 1 oder 2 zusätzliche Karten vom Arsenalstapel, wie auf dem Plättchen angegeben. Falls ein Wiesenplättchen auf eine andere Weise zerstört wird, werden keine zusätzlichen Aktionskarten gezogen. Wenn eine Falle aufgedeckt wird, wird jeder Schnecke auf dem zerstörten Plättchen 5 ♥ zugefügt.



Wiese: Vorderseite und mögliche Rückseiten: Falle, eine oder zwei zusätzliche Aktionskarten

BERG

Die Bergplättchen befinden sich auf **Ebene 3**. Es gibt insgesamt 6 Bergplättchen im Spiel, von denen 3 eine **Mine** auf ihrer Rückseite zeigen. Falls ein Bergplättchen zerstört wird und auf seiner Rückseite eine Mine abgebildet ist, wird jeder Schnecke auf dem zerstörten Plättchen 10 ♥ zugefügt und zusätzlich wird das darunter liegende Wiesenplättchen zerstört (vergisst nicht zu prüfen, ob sich auf seiner Rückseite eine Falle befindet, in diesem Fall werden 5 zusätzliche ♥ zugefügt).



Berg: Vorderseite und mögliche Rückseiten: leer oder Mine

Achtung! Die Lage des Landes

Vom Wasser bis zu den Bergen haben alle Felder ihre Vor- und Nachteile (okay, einige haben nur Nachteile). Es ist gut, hoch oben in den Bergen zu sein, denn von dort aus könnt ihr auf jede Schnecke schießen, aber hütet euch vor Minen, denn durch sie werdet ihr schneller zu Fall gebracht, als ihr gucken könnt. Wiesen sind reich an Beute, mit zusätzlichen Aktionskarten, die nur darauf warten, dass ihr sie ausgrabt, aber die Fallen sind nicht so angenehm. Strände sind sicher, aber nur einen Schritt vom Wasser entfernt, das schneller kontaminiert wird als ihr „Helix pomatia“ buchstabieren könnt.

ANGRIFFSAKTIONEN

Aktionskarten aus dem Arsenalstapel mit rotem Hintergrund stellen Waffen dar. Sie werden verwendet, um Angriffe gegen gegnerische Schnecken durchzuführen und ihre Hauptaufgabe ist es, so viel ♥ wie möglich zuzufügen. Für einen erfolgreichen Angriff, müsst ihr die untenstehenden Schritte durchführen. Angriffskarten können nur ein Mal verwendet werden (d. h. nachdem sie abgehandelt worden sind, kommen sie am Ende der Runde auf den Ablagestapel), es sei denn, sie sind mit dem ∞-Symbol gekennzeichnet.

Wichtig: Schnecken auf Wasserfeldern können keine Angriffsaktionen durchführen.

1. Ziel bestimmen: Bestimmt das Ziel für euren Angriff. Dies kann eine einzelne Schnecke ○ oder ein Feld des Spielplans □ sein. Falls das gesamte Feld (Plättchen) als Ziel bestimmt wird, wirken sich alle Effekte eines erfolgreichen Angriffs auf alle Schnecken aus, die sich auf dem Ziel-Feld befinden (einschließlich aller befreundeten Schnecken).

2. Sichtlinie: Überprüft, ob die angreifende Schnecke das Feld mit dem Ziel sieht. Falls die verwendete Angriffskarte das Merkmal ▲ hat, kann jedes Feld oder jede Schnecke in Reichweite als Ziel gewählt werden. Ansonsten kann nur ein Feld oder eine Schnecke auf der gleichen oder einer niedrigeren Ebene als Ziel gewählt werden. Felder auf einer höheren Ebene zwischen Angreifer und Ziel werden ignoriert – es zählt nur der Ebenenunterschied zwischen Angreifer und Ziel.

3. Reichweite: Überprüft, ob sich das Ziel in der Angriffsreichweite befindet – Reichweite 0 betrifft das Feld auf dem sich die aktive (angreifende) Schnecke befindet, Reichweite 1 das benachbarte Feld, usw.

4. Treffer bestimmen: Werft 1 Angriffswürfel (bei einigen Waffen 2 Angriffswürfel) und überprüft den Effekt, der dem Würfelergebnis entspricht. Falls durch eine Karte 2 Würfel geworfen werden, kann es sein, dass für das Auslösen eines Effekts 2 verschiedene Symbole erforderlich sind oder man die Wahl zwischen verschiedenen Effekten hat. Falls eine Aktionskarte keine Symbole für das Ergebnis enthält, ist der Angriff automatisch erfolgreich (Treffer). Das ist typisch für die meisten Nahkampfwaffen.

Falls mit dem Angriffswürfel kein Treffer erzielt wurde (das gewürfelte Ergebnis steht nicht auf der verwendeten Karte), schlägt der Angriff fehl. Andernfalls werden die Angriffseffekte abgehandelt.

Achtung! Glück, Glück und ein kleines bisschen Zielen

Falls eine Aktion abgehandelt wird, bei der Angriffswürfel geworfen werden, solltet ihr eure Erfolgchancen kennen:

▲ 3 Symbole auf jedem Würfel

□ 2 Symbole auf jedem Würfel

○ 1 Symbol auf jedem Würfel

Die Basis-Aktion Zielen, die Fertigkeit jedes Anführers und die Spezialaktion der Amazonen ermöglichen es, einen Angriffswürfel neu zu würfeln. So könnt ihr eure Chancen auf totale Verwüstung stets erhöhen.

5. Angriffseffekte abhandeln: Handelt alle Effekte ab, die den Symbolen auf den Würfeln entsprechen (verschiedene Effekte sind durch Linien getrennt), oder den gesamten Karteneffekt bei Nahkampfwaffen. Ihr müsst stets alle auf der Angriffskarte beschriebenen Effekte abhandeln. Falls durch den Angriff Marker ausgelöst werden, handelt auch ihre Effekte ab. Falls ein Plättchen durch den Angriff zerstört wird, müsst ihr ebenfalls den Effekt des Plättchens abhandeln (siehe Seite 9).

Falls der angegriffenen Schnecke ♥ zugefügt wird, schiebt ihr Spieler den Gesundheitsmarker der angegriffenen Schnecke auf der Gesundheitsleiste seines Spielertableaus um die angegebene Anzahl von Feldern nach links, (denkt daran, dass Schnecken in Schneckenhäusern 5 ♥ weniger erhalten und dass alle ♥-Verluste oder -Gewinne immer in 5er-Schritten gezählt werden).

Sobald der Gesundheitsmarker einer Schnecke die Gesundheitsleiste verlässt, ist diese Schnecke **eliminiert**. Ihr Aufsteller, ihr Gesundheitsmarker und ihr Befehlsmarker werden sofort aus dem Spiel entfernt. Falls es sich dabei um die aktive Schnecke eines Spielers handelt, handelt er eine „freie“ Tauschen-Aktion auf seinem Spielertableau ab (falls möglich). Falls es sich um die inaktive Schnecke eines Spielers handelt, muss er diese Information seinen Gegnern mitteilen und den entsprechenden Befehlsmarker von seinem Spielertableau ablegen. Als Wiedergutmachung erhält jeder Spieler, der eine Schnecke verliert, in der nächsten Runde Zugang zu seiner Fraktions-Aktionskarte.



A. Name.

B. Dieser Angriff ignoriert die Sichtlinie.

C. Dieser Angriff betrifft 1 ganzes Feld des Spielplans (und hat diese Reichweite).

D. Dieser Angriff betrifft 1 vom Angreifer gewählte Schnecke (und hat diese Reichweite).

E. Treffer-Symbole (Erfolg).

F. Treffer-Effekte.

G. Besondere Fähigkeit der Karte.

Beispiele: Angriffs-Aktionskarten

SPEZIALAKTIONEN

Aktionskarten aus dem Arsenalstapel mit lilafarbenem Hintergrund stellen Spezialausrüstungen dar, welche die Schnecken auf dem Schlachtfeld verwenden, um verschiedene Aufgaben durchführen zu können. Einige von ihnen verursachen ♥, andere ermöglichen es Schnecken, sich einen Vorteil auf dem Spielplan zu verschaffen. Spezialkarten können nur ein Mal verwendet werden (d. h. nachdem sie abgehandelt worden sind, kommen sie auf den Ablagestapel) und sie können auch auf Wasserfeldern verwendet werden. Die Beschreibungen der Karten geben Auskunft darüber, wie sie zu verwenden sind. Falls sie mit Effektsymbolen versehen sind, handelt ihr sie genauso ab wie die roten Aktionskarten.

Achtung! Bewegen oder Platzieren?

Manche Karten ermöglichen es einer Schnecke, 1 oder mehr Bewegungspunkte auszugeben. Handelt diese Karten genauso ab wie die Basis-Aktion *Kriechen*. Ihr müsst also den Höhenunterschied zwischen verschiedenen Feldern berücksichtigen.

Bei allen Karten, die euch anweisen, eine Schnecke innerhalb Reichweite 1 oder mehr zu platzieren, ignoriert ihr allerdings die Höhenunterschiede zwischen den Feldern. Die Schnecke „teleportiert“ sich sozusagen zu ihrem Zielfeld. Falls ein Effekt es ermöglicht, eine Schnecke innerhalb von 2 oder 3 Feldern zu platzieren, werden alle Felder zwischen ihrem Feld und dem Zielfeld ignoriert. Denkt jedoch daran, dass ihr das Limit von 3 Schnecken pro Feld sowie die Regeln zum Schubsen ➡ und Schnecken in Schneckenhäusern, weiterhin wie in jedem normalen Zug beachtet.

FRAKTIONSAKTIONEN

Fraktions-Aktionskarten sind mit dem Symbol ihrer Fraktion in der oberen rechten Ecke gekennzeichnet. Je nach der Farbe ihres Hintergrunds können sie Angriffskarten oder Spezialkarten sein. Im Gegensatz zu anderen Aktionskarten stehen sie ihren Spielern erst dann zur Verfügung, sobald mindestens 1 Schnecke ihrer Fraktion eliminiert wurde – ihr Spieler nimmt die entsprechende Fraktions-Aktionskarte in der Nachziehphase der nächsten Runde auf die Hand. Außerdem legt ein Spieler, nachdem er seine Fraktionsaktion abgehandelt hat, die Karte offen neben sein Spielertableau, anstatt sie mit anderen Arsenal-Aktionskarten auf dem Ablagestapel abzulegen.

Achtung! Aktionskarten, die nicht abgehandelt werden können

Sobald ihr eine Aktionskarte aufdeckt, müsst ihr sie abhandeln, falls möglich, auch wenn ihr Effekt nicht sehr vorteilhaft ist. In den folgenden Situationen kann das Abhandeln der Aktionskarte übersprungen werden:

- Eine rote Aktionskarte soll abgehandelt werden, aber ihr einziges gültiges Ziel ist eine befreundete Schnecke.
- Das Abhandeln der Aktionskarte würde dazu führen, dass man selbst seine aktive Schnecke eliminiert.
- Die *Tauschen*-Aktion müsste abgehandelt werden, es befindet sich aber kein Befehlsmarker auf dem inaktiven Feld.
- Die Schnecke befindet sich auf einem Wasserfeld und die Aktion darf dort nicht abgehandelt werden.
- Man wird durch einen Effekt (z. B. durch die Karte *Sauger*) gezwungen, eine ausgespielte Aktionskarte zurückzugeben oder abzulegen und der aktuelle Aktionsplatz ist leer.



Beispiele: Spezial-Aktionskarten

A. Name.

B. Dieser Effekt ignoriert die Sichtlinie.

C. Dieser Effekt betrifft 1 vom aktiven Spieler gewählte Schnecke (und hat diese Reichweite)

D. Dieser Effekt betrifft

1 ganzes Feld des Spielplans (und hat diese Reichweite).

E. Besondere Fähigkeit der Karte.



Beispiele: Fraktions-Aktionskarten

A. Name.

B. Fraktionssymbol.

C. Dieser Effekt ignoriert die Sichtlinie.

D. Dieser Effekt betrifft 1

vom aktiven Spieler gewählte Schnecke (und hat diese Reichweite)

E. Besondere Fähigkeit der Karte.

ANDERE REGELN

SPEZIAL-FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

Jeder Spieler befiehlt eine von 6 verschiedenen Schneckenfraktionen, die jeweils von einem eigenen Anführer angeführt werden. Jede Fraktion hat eine einzigartige Spezialaktion, die mit einem Symbol auf ihrem Plättchen und ihrer Fraktions-Aktionskarte gekennzeichnet ist. Sobald ihr eure Fraktions-Spezialfähigkeit ein Mal in einer Runde eingesetzt habt, legt ihr einen **Marker für verwendete Fraktionsfähigkeiten** aus dem Vorrat auf das Symbol der Fraktionsfähigkeit als Erinnerung auf euer Spielertableau (legt den Marker in der Aufräumphase in den Vorrat zurück).

Wichtig: Das Eliminieren eines Anführers hat keine Auswirkungen auf den Trupp eines Spielers – seine Fraktionsfähigkeit wird allen Schnecken einer bestimmten Fraktion bis zum Ende des Spiels gewährt.

AMAZONEN



ADLERAugen: Sobald du eine rote Aktionskarte abhandelst, darfst du 1 Angriffswürfel neu werfen, genauso als ob du die Basis-Aktion *Zielen* vor dieser Aktion gespielt hättest. Dieser Effekt kann ein Mal pro Runde verwendet werden.

BARBAREN



BERSERKERWUT: Sobald du eine rote Aktionskarte mit dem ∞-Symbol, die Basis-Aktionskarte *Schlagen* oder deine Fraktions-Aktionskarte *Klingen des Verderbens* abhandelst, darfst du +5 ♥ zufügen. Dieser Effekt kann ein Mal pro Runde verwendet werden.

COWBOYS



REVOLVERHELDEN: Falls deine Schnecke einer gegnerischen Schnecke mit einer roten Aktionskarte, für die du mindestens 1 Angriffswürfel würfeln musst, mindestens 5 ♥ zufügt, darfst du 1 Aktionskarte vom Arsenalstapel ziehen. Dieser Effekt kann ein Mal pro Runde verwendet werden.

PIRATEN



SCHIFFE: Deine Schnecken können rote Aktionskarten und die Basis-Aktionskarte *Zielen* auf Wasserfeldern abhandeln (die Angriffe gelten als Angriffe auf Ebene 0) und du erhältst in Phase 4 jeder Runde keinen ♥ für die Wasser-Kontamination. Andere Einschränkungen für Wasserfelder gelten wie üblich.

NINJAS



KLETTERER: Bei der Bewegung auf dem Spielplan ignorierst du alle Ebenenunterschiede (auch größer als 1). Jede Bewegung auf ein benachbartes Feld kostet dich immer 1 Bewegungspunkt.

ZOMBIES



VERWESUNGSGERUCH: Am Ende der Runde, im ersten Schritt der Aufräumphase, wird jeder Nicht-Zombie-Schnecke 5 ♥ zugefügt, falls sich mindestens 1 Zombie-Schnecke auf ihrem Feld befindet.

MARKER-EFFEKTE

Es gibt verschiedene Marker im Spiel, deren Beschreibungen nicht auf Aktionskarten passen würden. Sie werden im Folgenden und auf den Übersichts-bögen detailliert beschrieben.



MINE

Dieser Marker erscheint auf dem Spielplan, nachdem eine Aktionskarte *Mine* gespielt wurde. Der aktive Spieler legt den Marker auf das Feld der Schnecke, die diese Aktion abhandelt. Ein Minenmarker kann nicht auf ein Wasserfeld gelegt werden.

Eine Mine explodiert:

- Sobald das Plättchen mit dem Minenmarker beschädigt oder zerstört wird.
- Sobald sich eine Schnecke auf das Plättchen mit dem Minenmarker bewegt, darauf platziert oder geschubst ➔ wird.

Sobald eine Mine explodiert, wird jeder Schnecke auf ihrem Plättchen 10 ♥ zugefügt und das Plättchen mit dem Minenmarker wird zerstört ☒. Dann wird der Minenmarker vom Spielplan abgelegt.



DYNAMIT

Dieser Marker erscheint auf dem Spielplan, nachdem eine Aktionskarte *Dynamit* gespielt wurde. Der aktive Spieler legt den Marker auf das Feld der Schnecke, die diese Aktion abhandelt. Ein Dynamitmarker kann nicht auf ein Wasserfeld gelegt werden.

Ein Dynamit explodiert:

- Sobald das Plättchen mit dem Dynamitmarker beschädigt oder zerstört wird.
- Im ersten Schritt der Aufräumphase, falls er sich dann noch auf dem Spielplan befinden sollte.

Sobald Dynamit explodiert, wird jeder Schnecke auf dem Plättchen mit dem Dynamit 15 ♥ zugefügt und dann geschubst ➔. Der Startspieler wählt, wohin die betroffenen Schnecken geschubst ➔ werden. Dann wird der Dynamitmarker vom Spielplan abgelegt.



FEUER

Dieser Marker erscheint auf dem Spielplan, nachdem eine Aktionskarte mit einem ☹-Symbol gespielt wurde, z. B. *Cocktail* oder *Flammenwerfer*.

Legt einen oder mehrere Feuermarker auf das Plättchen, welches das Ziel der Aktionskarte ist. Von nun an wird jeder Schnecke, die sich auf ein Plättchen mit einem Feuermarker

bewegt (egal, ob sie ihre Bewegung dort beendet oder das Feld nur durchquert), darauf platziert oder geschubst ➔ wird, 5 ♥ für jeden Feuermarker auf dem Plättchen zugefügt. Ein Feuermarker kann nicht auf ein Wasserfeld gelegt werden.

Im ersten Schritt der Aufräumphase wird jedes Plättchen mit mindestens einem Feuermarker beschädigt (unabhängig von der Anzahl der Feuermarker), dann werden alle Feuermarker vom Spielplan abgelegt.



BEISPIELE

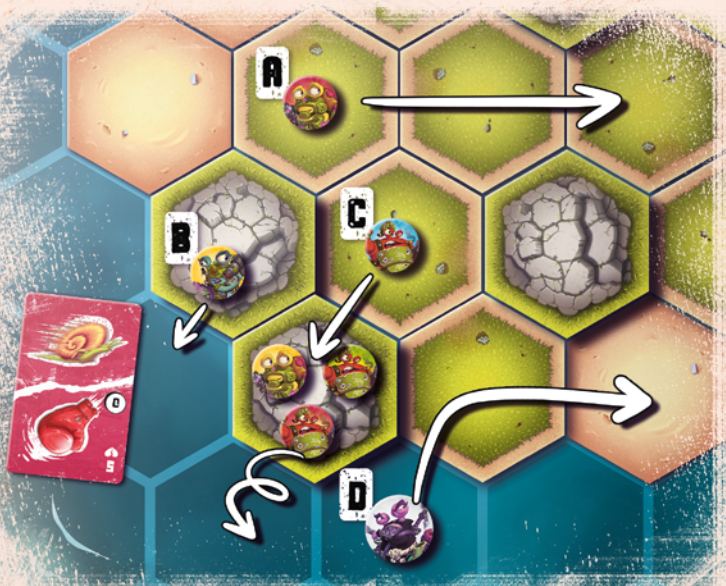
Dieser Teil der Spielregeln enthält praktische Beispiele, die zeigen, wie verschiedene Aktionen abgehandelt und Karten verwendet werden, deren Effekte auf den ersten Blick komplex erscheinen mögen.

Wichtig: Der Übersichtlichkeit halber werden Schnecken in den Beispielen als runde Marker dargestellt, im eigentlichen Spiel werden sie jedoch durch Aufsteller repräsentiert.

BEISPIELE: BEWEGEN UND PLATZIEREN

Verwendung der Basis-Aktion *Kriechen*

1. **Schnecke A** verwendet ihre 2 Bewegungspunkte, um auf derselben Ebene zu kriechen.
2. **Schnecke B** verwendet 1 Bewegungspunkt, um von einem Berg ins Wasser hinunterzukriechen (von Ebene 3 auf Ebene 0).
3. **Schnecke C** verwendet 2 Bewegungspunkte, um auf ein höheres Plättchen zu kriechen (maximal 1 Ebene höher). Gleichzeitig schubst ➡ sie eine überzählige Schnecke auf ein Feld ihrer Wahl.
4. **Schnecke D** (Ninja) verwendet ihre Fraktions-Spezialfähigkeit und verwendet 1 Bewegungspunkt (statt wie üblich 2 Bewegungspunkte), um direkt aus dem Wasser auf die höher gelegene Wiese zu krabbeln. Dann fährt sie mit ihrem letzten verfügbaren Bewegungspunkt fort.



Verwendung der Spezialaktion *Jetpack*

1. **Schnecke A** verwendet diese Aktion, um sicher über den Feuermarker zu „fliegen“.
2. **Schnecke B** „fliegt“ zu dem Feld mit den 3 Schnecken und schubst ➡ 1 von ihnen. Sie muss sich für **Schnecke C** entscheiden, denn die anderen beiden Schnecken befinden sich in den Schneckenhäusern und können daher nicht bewegt werden.



BEISPIELE: ANGRIFFE

Verwenden der Angriffsaktion *Rakete*

Schnecke A auf einem Strandfeld greift das gesamte Bergplättchen an (das 🏠-Symbol auf der Karte erlaubt ihr dies) und würfelt 15. Jeder Schnecke auf dem Bergplättchen wird 15 ♥ zugefügt und das Plättchen wird zerstört. Nachdem die Zerstörung abgehandelt ist, werden alle Schnecken, die nicht eliminiert wurden, auf ein benachbartes Feld geschubst ➡, das vom Spieler, der **Schnecke A** kontrolliert, bestimmt wird.

Schnecke B wird durch diesen Angriff nur 10 ♥ zugefügt, weil sie in ihrem Schneckenhaus versteckt ist. Außerdem ist sie resistent gegen Schubsen ➡ und wird auf dem neu fregelegten Wiesenplättchen bleiben.



Verwenden der Angriffsaktion *Granate*

Schnecke A auf einem Wiesenplättchen greift das gesamte Bergfeld an, würfelt aber ▲. Das bedeutet, dass ihr Angriff das Ziel-Plättchen verfehlt. Der Spieler, der die Schnecke kontrolliert, handelt den ✕-Effekt ab und wählt das benachbarte Plättchen, das zerstört wird. Sobald das Plättchen umgedreht wird, stellt sich heraus, dass auf seiner Rückseite 2 zusätzliche Aktionskarten abgebildet sind, die aber kein Spieler zieht – nur die Zerstörung des Plättchens mit der Basis-Aktion *Graben* oder anderen Aktionen mit ähnlichen Effekten (z. B. *Goldene Schaufel*) bringt zusätzliche Aktionskarten.



Verwenden der Angriffsaktion *Gatling*

Schnecke A auf einem Wiesenplättchen greift mit einer *Gatling* alle Schnecken in Reichweite 1 an. Da sie ■ würfelt, verursacht die *Gatling* 10 ♥. Sie trifft **Schnecke B** und **Schnecke C** auf dem Wiesenplättchen, ungeachtet der Tatsache, dass Schnecke C zu ihrer eigenen Fraktion gehört. Sie trifft auch **Schnecke D** auf einem Strandplättchen. **Schnecke E** auf dem Bergplättchen ist allerdings sicher – sie befindet sich zwar in Reichweite, aber die *Gatling* hat nicht das ▲-Symbol, durch das Ebenenunterschiede ignoriert werden könnten.



Verwenden der Angriffsaktion *Ballwerfer*

Schnecke A (Pirat) verwendet ihre Fraktions-Spezialfähigkeit, um von einem Wasserfeld aus anzugreifen und wählt das gesamte Bergplättchen zum Ziel. Sie würfelt ▲ und ●, was bedeutet, sie darf einen beliebigen Effekt von der Karte wählen. Da sich auf dem angegriffenen Feld auch eine befreundete Schnecke der gleichen Fraktion befindet, wählt sie ▲ und den Effekt ➔. Die aktive Schnecke schubst ➔ **Schnecke B** (von ihrer eigenen Fraktion) auf ein Wasserfeld und **Schnecke C** auf das Wiesenplättchen mit dem Feuermarker. Das bedeutet, dass **Schnecke C** 5 ♥ zugefügt wird. **Schnecke D** bleibt auf dem Bergplättchen, weil sie immun gegen Schubsen ➔ ist, da sie sich im Schneckenhaus befindet.



Verwenden der Angriffsaktion *Cocktail*

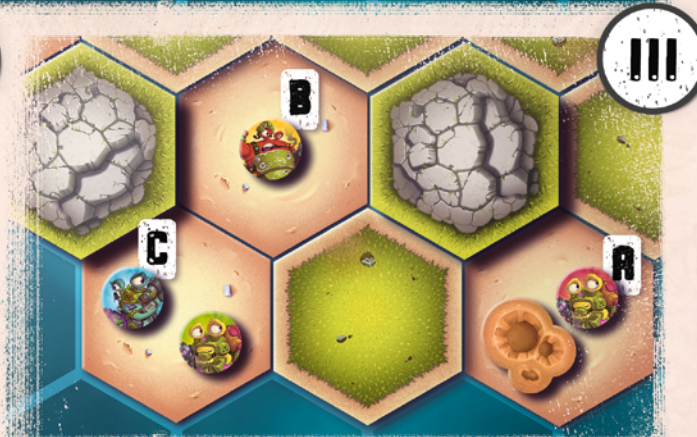
Schnecke A auf einem Strandfeld greift das Bergplättchen an und würfelt ▲. **Schnecke B** befindet sich in ihrem Schneckenhaus, sodass sie vor dem ♥ der Karte sicher ist (weil sie sich im Schneckenhaus befindet, wird ihr 5 ♥ weniger zugefügt). **Schnecke C** wird jedoch 5 ♥ zugefügt. Zusätzlich legt der aktive Spieler 1 Feuermarker auf das Bergplättchen. Da dieses Plättchen bereits einen Beschädigter-Boden-Marker enthält, hofft der Spieler, dass der Effekt des Feuermarkers das Plättchen am Ende der Runde erneut beschädigt, das Plättchen zerstört wird und sich vielleicht auf seiner Rückseite eine Mine befindet, um allen Schnecken auf dem Plättchen noch mehr ♥ zuzufügen.



BEISPIELE: BESCHÄDIGEN UND ZERSTÖREN VON GELÄNDEPLÄTTCHEN

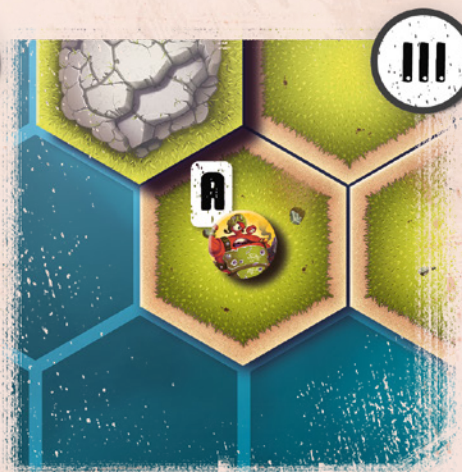
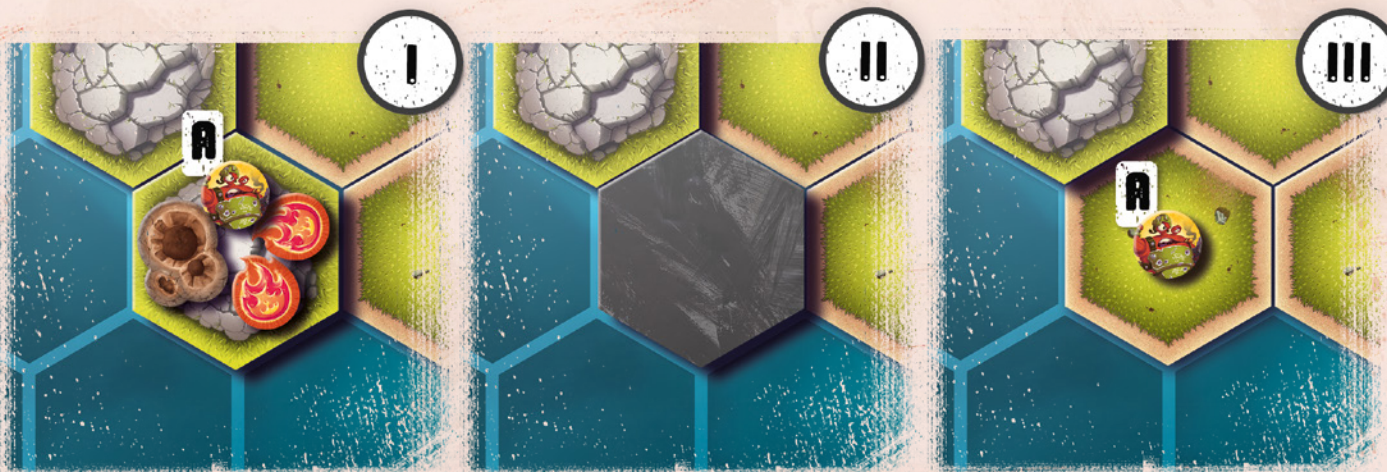
Die Graben-Aktion verwenden

1. **Schnecke A** gräbt auf einem Strandplättchen. Zuerst zieht ihr Spieler 1 Aktionskarte vom Arsenalstapel und legt dann einen Beschädigter-Boden-Marker auf das Plättchen, auf dem sich Schnecke A befindet.
2. **Schnecke B** gräbt auf einem beschädigten Wiesenplättchen. Zuerst zieht ihr Spieler 1 Aktionskarte vom Arsenalstapel, dann handelt er die Zerstörung des Plättchens ab, auf dem sich seine Schnecke befindet. Dazu legt er den Beschädigter-Boden-Marker ab und dreht das Plättchen auf seine Rückseite. Es stellt sich heraus, dass auf der Rückseite 2 Aktionskarten abgebildet sind. Das Plättchen kommt zurück in die Spielschachtel und der Spieler, der **Schnecke B** kontrolliert, zieht 2 weitere Aktionskarten vom Arsenalstapel.
3. **Schnecke C** gräbt auf einem beschädigten Bergplättchen. Zuerst zieht ihr Spieler 1 Aktionskarte vom Arsenalstapel, dann handelt er die Zerstörung des Plättchens ab, auf dem sich seine Schnecke befindet. Dazu legt er den Beschädigter-Boden-Marker ab und dreht das Plättchen auf seine Rückseite. Auf der Rückseite ist eine Mine abgebildet. Das Plättchen kommt zurück in die Spielschachtel und alle Schnecken darauf erhalten 10 ♥. Zusätzlich wird das nächste Plättchen darunter – eine Wiese – ebenfalls zerstört. Auf dessen Rückseite ist 1 Aktionskarte abgebildet, die aber von keinem Spieler gezogen wird, weil das Plättchen durch eine Mine zerstört wurde und nicht mit einer Aktionskarte oder der Aktion *Graben*. Nur wenn es mit einer Aktionskarte oder Aktion *Graben* zerstört worden wäre, hätte der Spieler neue Karten ziehen dürfen.



Abhandeln von Feuermarkern

Durch die Aktionskarte *Flammenwerfer* wurden 2 Feuermarker auf ein Bergplättchen gelegt. Ihre Effekte werden in der Aufräumphase abgehandelt. Sie beschädigen das Plättchen (nur ein Mal, obwohl dort 2 Feuermarker liegen). Auf dem Plättchen befindet sich jedoch bereits ein Beschädigter-Boden-Marker, sodass das Plättchen nun durch das Feuer zerstört wird. Die Feuermarker und der Beschädigter-Boden-Marker kommen zurück in den Vorrat, das Plättchen wird umgedreht und ... zum Glück für **Schnecke A** ist ihre Rückseite leer. Das Plättchen kommt zurück in die Spielschachtel und der Aufsteller von **Schnecke A** wird auf dem darunter liegenden Plättchen platziert.



SYMBOLE AUF AKTIONSKARTEN



Erfolgreicher Angriff (Treffer) / Effekt-Symbol. Falls auf einer Karte 2 Symbole nebeneinander liegen, muss ein Spieler beide Ergebnisse auf seinen Angriffswürfeln haben, um erfolgreich zu sein. Falls auf einer Karte 2 verschiedene Symbole untereinander abgebildet sind und ein Spieler 2 Angriffswürfel würfelt und beide Ergebnisse erhalten hat, wählt er einen der beiden Effekte aus, den er dann abhandelt.



Verursachter Schaden oder die Gesundheit einer Schnecke.



Der Effekt dieser Karte wirkt sich auf ein gesamtes Feld auf dem Spielplan aus (die Zahl innerhalb des Symbols gibt die Reichweite an).



Der Effekt dieser Karte betrifft 1 gewählte Schnecke (die Zahl innerhalb des Symbols gibt die Reichweite an).



Der Effekt dieser Karte ignoriert die Sichtlinie.



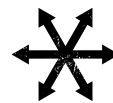
Das Bodenplättchen wird zerstört.



Das Bodenplättchen wird beschädigt (oder zerstört, falls es bereits beschädigt ist).



Der aktive Spieler schubst die Zielschnecke auf ein gewähltes, benachbartes Feld auf derselben oder einer niedrigeren Ebene.



Diese Karte wirkt sich nicht auf das ursprünglich anvisierte Feld aus, sondern auf 1 benachbartes Feld nach Wahl des Angreifers.



Diese Aktionskarte kommt am Ende der Runde auf die Hand des Spielers zurück.



Für jedes dieser Symbole kommt 1 Feuermarker auf das betroffene Feld.

CREDITS

Spieldesign: Damian Stankowski

Titelbild: DJIB Reynaud

Innengestaltung: DJIB Reynaud, Agnieszka Sikora

Redaktion: Aleksandra Miszt-Mars, Krzysztof Bernacki

Lektorat: Łukasz Chelmecki, Katarzyna Tkaczyk, Łukasz Tkaczyk

Grafikdesign: Aleksandra Miszt-Mars, Agnieszka Sikora, Krzysztof Bernacki

Künstlerische Leitung: Aleksandra Miszt-Mars

Spielentwicklung: Marek Mydel, Jan Jewuła

Projektmanager: Marek Mydel

Herausgeber: Galakta

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung, Layout und Redaktion: Marco Reinartz

Besonderer Dank an: Martin Becker, Luis Hofstetter, Dirk Nielsen und Jan Wegner



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Krakau
+48 12 656 34 89



JoeKas World GmbH
Katzentaler Str. 1a
74834 Elztal
info@elznir-games.de

www.galakta.pl

www.elznir-games.de

Elnir Games ist eine eingetragene Marke von JoeKas World GmbH.

Vom Designer: Ich möchte meiner Schwester Anna „Imi“ Stankowska meinen größten Dank aussprechen für ihren großen Beitrag zum Spiel, seinem Prototypen, die vielen hilfreichen Vorschläge und Ratschläge, Ideen, Hinweise, Beratungen und die unzähligen Worte, die sie für das Setting geschrieben hat. Ich möchte auch meinen Freunden von „nakama“ danken, die immer bereit waren, das Spiel zu testen. Ich möchte mich auch beim gesamten Galakta-Team bedanken, das das Spiel auf unsere Tische gebracht hat, damit wir es nun genießen können.

Spielertester: Krzysztof Bernacki, Stanisław Błaszkiwicz, Łukasz Chelmecki, Aleksandra „Nami“ Derecka, Krystian Dobrowolski, Kamil Drozd, Tomek Irzyk, Jan Jewuła, Wiktoria „Hotarubi“ Jureczko, Dawid Kędzia, Jakub „Kokos“ Kokowski, Jakub Kutyła, Wojtek „PaxRimi“ Lewandowski, Dawid „Eikiczi“ Lipka, Dominika Magnowska, Aleksandra Miszt-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“ Wefna, Filip Woch, Sławomir Krystian „Wochu“ Woch, Natalia „Tal“ Wojciechowska, „Xaton“, Marta Zygmunt-Kowalska und die TNT Spieler-Tester-Gruppe.

Mehr Inhalte zum Spiel
findest du hier:

