



ALTERNATIVE REGELN, SPIELMODI UND TAKTISCHE Szenarien

Dieses Dokument enthält zusätzliches Material für *Snails*, dem Spiel, in dem unter den Mollusken das große Chaos ausbricht. Sie sorgen für noch mehr Spaß und bieten neue Varianten für den Spieldurchgang, alternative Spielmodi, optionale Regeln sowie verschiedene Szenarien.

Wichtig: Ein Teil des Spielmaterials in diesem Dokument verwendet die Rückseite des Spielplans, auf der nur das Sechseckgitter und die Kontaminationsleiste zu sehen sind. Für die Regeln in diesem Dokument wird die Seite mit der Illustration der Inseln (die Vorderseite des Spielplans) als **Basisseite** bezeichnet, während die Seite mit dem Gitter aus Hexfeldern (die Rückseite des Spielplans) als **Expertenseite** bezeichnet wird.

OPTIONALER SPIELAUFBAU FÜR 2 UND 3 SPIELER

Wenn ihr mit weniger als 4 Spielern spielt, möchtet ihr vielleicht die Fläche des Archipels verkleinern, damit eure Schnecken zu Beginn des Spiels näher beieinander sind und sofort mit dem Kampf beginnen können. Dazu baut ihr das Spiel nach den normalen Regeln auf, allerdings mit folgender Ausnahme: Ändert **Schritt 3 Spieldurchgang** wie unten beschrieben ab. Die Abbildungen auf der nächsten Seite sollen euch beim Aufbau des Spielplans helfen.

Wichtig: Die in diesem Abschnitt vorgestellten Vorlagen für den Aufbau der Bodenplättchen verwenden nicht alle im Spiel verfügbaren Plättchen. Legt alle nicht verwendeten Bodenplättchen zurück in die Spielschachtel, ohne sie euch anzuschauen. Außerdem verwenden alle unten aufgeführten Vorlagen die **Expertenseite** des Spielplans.

Je nach euren Vorlieben findet ihr hier alle möglichen Vorlagen für den Aufbau der Bodenplättchen sowie taktische Tipps zu den verschiedenen Vorlagen. Wählt eine von der Vorlagen aus, nehmt dann alle Bodenplättchen, dreht sie um und mischt sie wie in Schritt 3 des Spieldurchgangs der Spielregel des Grundspiels beschrieben. Legt sie dann wie auf den Abbildungen gezeigt aus:

- Falls auf einer Abbildung ein **Strandplättchen** zu sehen ist, legt ihr nur ein Strandplättchen auf das betreffende Feld (so als ob das Feld mit dem I-Symbol auf der **Basisseite** markiert wäre).
- Falls auf einer Abbildung ein **Wiesenplättchen** zu sehen ist, legt ihr ein Strandplättchen auf das betreffende Feld und dann ein Wiesenplättchen darauf (so als ob das Feld mit dem II-Symbol auf der **Basisseite** markiert wäre).
- Falls auf einer Abbildung ein **Bergplättchen** zu sehen ist, legt ihr ein Strandplättchen auf das betreffende Feld, dann ein Wiesenfeld und schließlich ein Bergplättchen darauf (so als ob das Feld mit dem III-Symbol auf der **Basisseite** markiert wäre).

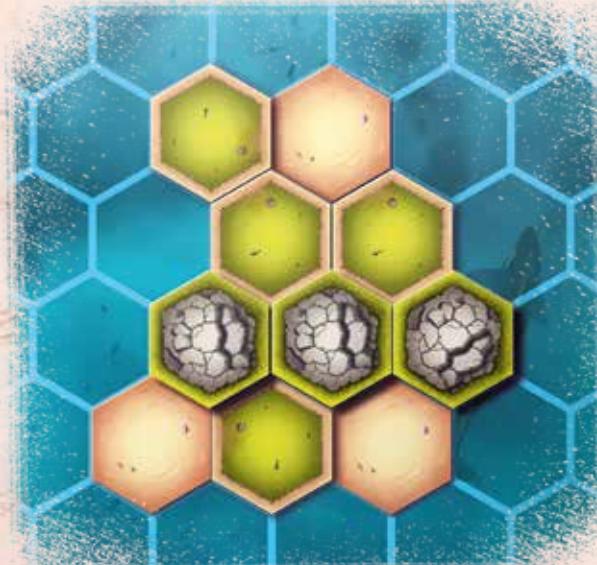
VORLAGEN FÜR 2 SPIELER

VORLAGE 1: Fast wie zwei Erbsen



Taktische Tipps: Der obere Teil des Spielfeldes hat eine Wiese mehr. Wenn ihr eure Schnecken dorthin legt, könnt ihr wertvolle Karten erhalten. Gleichzeitig besteht an den Stränden im unteren Bereich ein größeres Risiko, ins Wasser zu fallen.

VORLAGE 3: Steinmauer



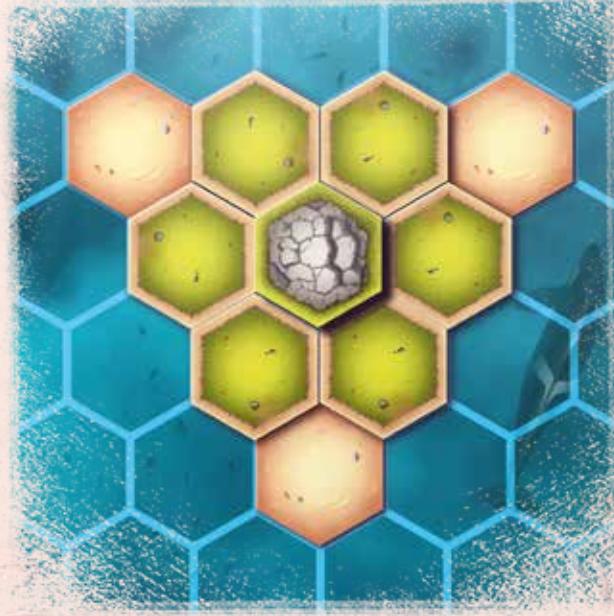
Taktische Tipps: Da der obere Teil des Spielplans aus einem zusätzlichen Plättchen und mehr Wiesen besteht, wird dies wahrscheinlich das Haupt-Kampfgebiet sein. Es ist jedoch eine Überlegung wert, eure Schnecken in den weniger attraktiven, unteren Teil zu platzieren – falls ihr ihn nämlich eurem Gegner überlasst, könnten sie ihn in ein bequemes Versteck verwandeln.

VORLAGE 2: Eine verräterische Bucht



Taktische Tipps: Die Küstenlinie in dieser Vorlage kann sich als tückisch erweisen. Es reicht aus, das obere Strandplättchen zu zerstören, um die Zeit, die zum Verlassen der Wasserfelder benötigt wird, grundlegend zu verlängern. Einen Golfschläger oder eine andere Aktionskarte zu haben, mit der ihr eine Schnecke schubsen könnt, dürfte eine gute Idee sein.

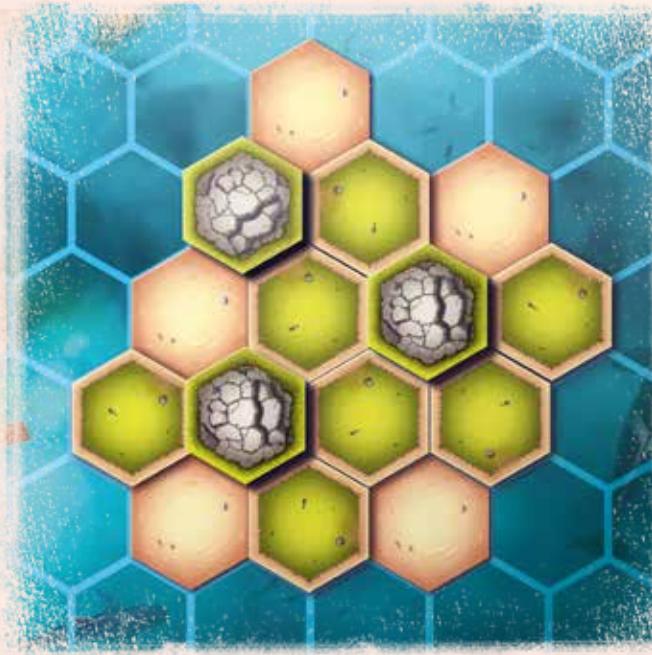
VORLAGE 4: König des Hügels



Taktische Tipps: Auf dieser Vorlage gibt es nur ein Bergplättchen. Sorgt dafür, dass eure Schnecke es besetzt. Es wird dort schwieriger sein, euch zu treffen, da viele Fernkampfwaffen nicht auf höhere Ebenen zielen können.

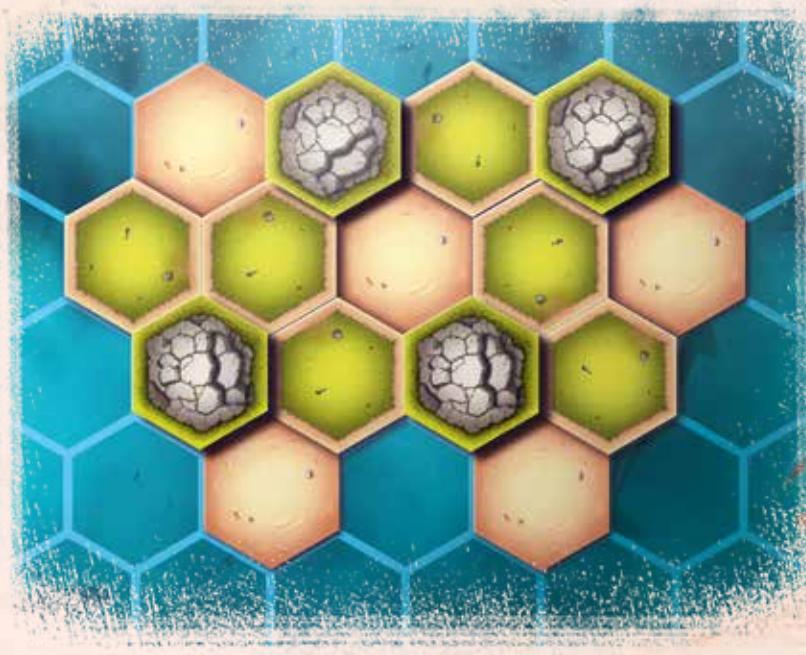
VORLAGEN FÜR 3 SPIELER

VORLAGE 1: Das Bermuda-Dreieck



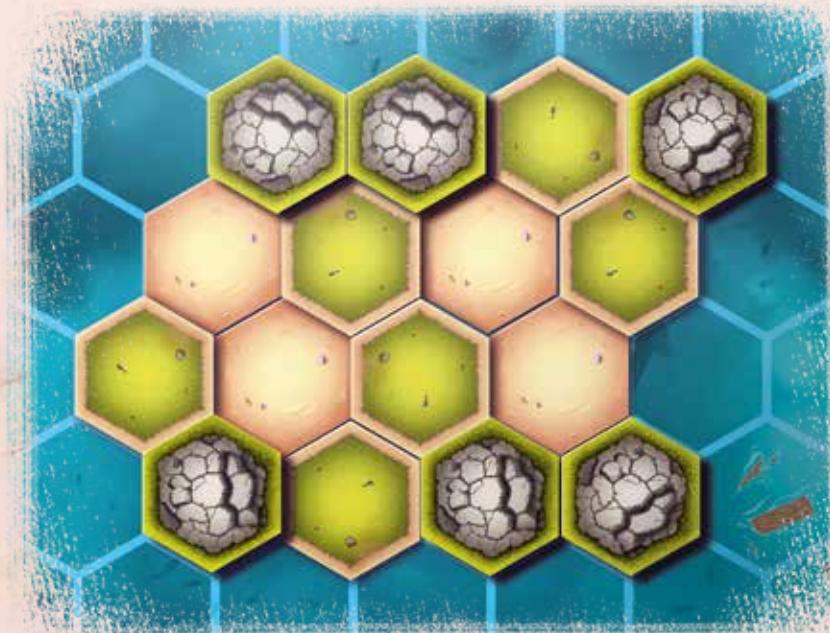
Taktische Tipps: Das Hauptschlachtfeld umfasst die Berge, die ein Dreieck bilden, und deren Ausläufer. Es ist erwähnenswert, dass das Bergplättchen im oberen Teil des Spielfelds nur an zwei Wiesen angrenzt. Die anderen Plättchen sind entweder Strände oder Wasser. Wenn ihr eure Schnecken dort platziert und alle Wege nach oben abschneidet, dürfte euch dies einen großen Vorteil gegenüber anderen Spielern verschaffen.

VORLAGE 2: Das Auge des Meeres



Taktische Tipps: Im zentralen Teil des Gebiets gibt es einen Strand, der von Bergen und Wiesen umgeben ist. Die Spieler müssen ihre Schnecken um jeden Preis von diesem Feld fernhalten, ansonsten könnten ihre Soldaten schnell in eine Falle tappen. Außerdem gibt es trotz der Tatsache, dass diese Vorlage für 3 Spieler konzipiert ist, vier Berge. Zwei von ihnen befinden sich genau in der Mitte. Auf diese werden sich alle Spieler konzentrieren. Es dürfte sich also lohnen, auf einen der beiden seitlichen Berge zu klettern, um „unter dem Radar“ zu bleiben.

VORLAGE 3: Das Tal des Todes



Taktische Tipps: Die Anordnung der Plättchen zwingt die Spieler dazu, hauptsächlich in der Mitte zu kämpfen, die von Stränden dominiert wird. Falls ein Spieler nicht in die hitzigsten Auseinandersetzungen verwickelt werden möchte, sollte er diese vermeiden. Die parallel verlaufenden Klippen an den Seiten sind jedoch viel gefährlicher – ein Sturz könnte eine Schnecke schnell das Leben kosten. Eine gut platzierte Mine an einem der beiden Strände könnte sich als sehr effektiv erweisen. Es lohnt sich vermutlich auch, ein Jetpack, einen Bomber oder einen Schweißbrenner auf der Hand zu behalten – man weiß schließlich nie, wann man diese Karten brauchen kann, um eine Schnecke aus einer ausweglosen Situation zu retten.

ENTWERFT EURE EIGENEN VORLAGEN

Falls ihr möchtet, könnt ihr völlig neue Spielplan-Vorlagen entwerfen und mit anderen Spieltaktiken experimentieren. Dazu verwendet ihr die **Expertenseite** des Spielplans und die folgenden Regeln. Denkt immer daran, die richtige Reihenfolge beim Platzieren der Bodenplättchen entsprechend ihres Geländetyps einzuhalten: Strände ganz unten, Wiesen in der Mitte und Berge ganz oben.

Anzahl der Plättchen: Das Spielplan sollte aus einer Anzahl von Plättchen bestehen, die mindestens der Anzahl der Schnecken plus der Spieleranzahl entspricht.

- **2 Spieler** - mindestens 10 Geländeplättchen
- **3 Spieler** - mindestens 15 Geländeplättchen
- **4 Spieler** - mindestens 20 Geländeplättchen

Bergplättchen: Jedes Bergplättchen sollte an mindestens 1 Wiesenplättchen angrenzen, damit es möglich ist, einen bestimmten Berg mit der Basis-Kriechen-Aktion zu besteigen (eine Wiese darf auch an mehr als 1 Berg angrenzen).

TEAMMODUS FÜR 4 SPIELER

Dieser Modus ermöglicht es euch, ein 4-Spieler-Spiel als 2 Teams zu spielen. Dadurch wird das Spiel sehr dynamisch, da besondere Regeln es euch ermöglichen, die Spezialfähigkeiten der verschiedenen Fraktionen zu kombinieren und mit mächtigen Kombos zu experimentieren.

Spieldurchführung: Baut den Spielplan nach den normalen Regeln auf. Sucht euch dann aus, mit wem ihr zusammen spielen wollt, und entscheidet gemeinsam nach einer beliebigen Methode, wer Startspieler sein wird. Diese Person und ihr Partner bilden **Team A**. Die anderen beiden Personen bilden **Team B**.

Die Teammitglieder verteilen sich so um den Tisch, dass nach einem Mitglied von **Team A** ein Mitglied von **Team B** sitzt. Auf diese Weise werden Spieler aus verschiedenen Teams ihre Aktionen abwechselnd abhandeln – der erste Spieler aus **Team A**, der erste Spieler aus **Team B**, der zweite Spieler aus **Team A**, der zweite Spieler aus **Team B** usw.

Führt den Spieldurchführung nach den normalen Regeln aus, allerdings mit einer Ausnahme: Bei der Wahl der Fraktionen wählt zuerst der Startspieler von **Team A** seine Fraktion. Danach wählen die beiden Spieler von **Team B** jeweils ihre Fraktion und zum Schluss wählt schließlich der zweite Spieler von **Team A** seine Fraktion. Die Wahl der Fraktionsfähigkeiten wird auf diese Weise durchgeführt, da die Fraktionsfähigkeiten der Spieler eines Teams in dieser Spielvariante kombiniert werden. Diese Änderung der Reihenfolge bei der Wahl der Fraktionsfähigkeiten hat keinen Einfluss auf die Spielerreihenfolge während des Rests des Spiels.

Sobald ihr bereit seid, können die Kämpfe beginnen. Der Rundenzähler / Startspielermarker geht an den ersten Spieler in **Team A**.



Ziel des Spiels

Das Team, das als erstes **4 Schnecken des gegnerischen Teams eliminiert**, **gewinnt das Spiel**. Die eliminierten Schnecken dürfen jedoch nicht alle von derselben Fraktion sein. Beispiel: **Team A** spielt mit den Cowboys und den Ninjas. Es kann beliebige Schnecken von **Team B** (Piraten und Zombies) eliminieren. Um zu gewinnen, müsste **Team A** aber z. B. 3 Piraten-Schnecken und 1 Zombie-Schnecke eliminieren und nicht nur 4 Piraten-Schnecken.

Das Spiel endet sofort, sobald die 4. erforderliche feindliche Schnecke eliminiert ist.

Sonderregeln

Kommunikation: Die gesamte Kommunikation zwischen den Teammitgliedern muss offen am Tisch erfolgen, sodass alle hören können, was die Teams absprechen. Ihr dürft z. B. nicht flüstern oder euch gegenseitig heimlich Karten zeigen. Ihr dürft jedoch über eure Handkarten und geplante Züge sprechen oder eure Taktik absprechen, solange die Kommunikation öffentlich ist. Ihr solltet auch daran denken, alle Gespräche und Planungen kurz zu halten, damit das Spiel nicht durch zu viele Gespräche zwischen den Partnern verzögert wird.

Fraktionsfähigkeiten: Teammitglieder desselben Teams teilen ihre Fraktionsfähigkeiten. Das bedeutet, dass zum Beispiel beide Spieler aus **Team A**, das bspw. die Amazonen und die Ninjas gewählt hat, sowohl die Fähigkeit *Adleraugen* als auch die Fähigkeit *Kletterer* verwenden können. Die Spieler verlieren die Fähigkeit ihres Teampartners nicht, auch wenn alle Schnecken des Teampartners eliminiert werden.

Kartentausch: In der Nachziehphase jeder Runde, außer in Runde 1, wo die Spieler die Möglichkeit haben, 2 Arsenal-Aktionskarten abzulegen, um 1 Karte zu ziehen, dürfen die Teampartner 1 Karte von ihrer Hand miteinander ausgetauschen. Der Tausch muss gleichwertig sein, d. h. jedes Teammitglied muss seinem Partner 1 Aktionskarte aus der Hand geben und dafür 1 Aktionskarte nehmen. Basis-Aktionskarten und Fraktions-Aktionskarten dürfen nicht ausgetauscht werden.

Friendly Fire: Alle Angriffe und Effekte, die 💔 verursachen, wirken sich wie gewohnt auch auf befreundete Teammitglieder aus. Es gibt eine Ausnahme: Falls ein befreundetes Teammitglied eine rote Aktionskarte abhandelt, aber das einzige gültige Ziel eine befreundete Schnecke ist, muss die Aktion nicht abgehandelt werden (siehe *Taktischer Tipp: Aktionskarten, die nicht abgehandelt werden können* auf Seite 11 in der Spielregel im Grundspiel).

