

SPELREGELS SNAIL'S PACE

Voor 2 - 6 spelers, vanaf 10 jaar.

Iedere nieuwe lente in de diepe en groene wouden, verzamelen alle sprookjesfiguren zich - degenen die wonen in de bossen, de rivieren, de rotsen, de heidevelden en de tuinen - om het GASTROSPEED-kampioenschap te organiseren, onder de oude sprookjeskoning "Rolling Stone". Tijdens deze gebeurtenis klinkt er in het woud het gelach en de liedjes en het schreeuwen van alle fans. Ieder sprookjesfiguur introduceert zijn eigen kampioen: een slak die het hele jaar heeft getraind. De slakken strijden voor het beroemde "Gouden Eikenblad", een prijs die glorie en rijkdom geeft aan hun meesters.

Doel van het spel

Als je het kampioenschap wilt winnen, moet je succesvol zijn in het winnen van de meeste GASTROSPEED-races. Iedere race levert je punten op. De speler met het hoogste aantal totaalpunten aan het eind, wint het spel.

Inhoud

- 88 speelkaarten: - 46 snelheidskaarten
 - 42 actiekaarten
- 6 traject-referentiekaarten
- 6 trajecten
- 6 dashboardkaarten
- 36 lijfpuntenfiches
- 6 slakken
- 1 8-zijdige dobbelsteen (D8)

Kaarttypes

Er zijn twee soorten kaarten: snelheidskaarten en actiekaarten.

Snelheidskaarten

Groene snelheidskaarten worden gespeeld om de snelheid van een slak aan te geven. Ze zijn allemaal uniek: de snelheid van een slak wordt uitgedrukt in sm/h (slijmmeters per uur); de snelheidswaarden variëren van 101 sm/h t/m 134 sm/h en van 201 sm/h t/m 212 sm/h. Een 101 sm/h t/m 134 sm/h-snelheidskaart staat een slak toe om één vakje in willekeurige richting te bewegen en een 201 sm/h t/m 212 sm/h staat een slak toe om twee vakjes te bewegen. Op de snelheidskaarten staan één of twee kleine slakkenhuisjes; zij stellen de beweging van de slak voor (één of twee vakjes).

De speler met de hoogste snelheidskaart beweegt eerst, daarna de andere spelers in aflopende volgorde. Een speler met een 204 sm/h-snelheidskaart beweegt voor een speler met een 123 sm/h-snelheidskaart; de speler met de 123 sm/h-snelheidskaart beweegt voor degene met een 111 sm/h-snelheidskaart.

Actiekaarten

Gele actiekaarten zijn speciale kaarten die worden gespeeld om sneller te gaan, om vals te spelen, of om andere spelers hun voortgang te hinderen door lijfpunten schade te veroorzaken. Deze kaarten zijn genummerd van 1 t/m 4. Ze worden in de volgende volgorde gespeeld: de kaarten genummerd met een "1" worden eerst gespeeld, de kaarten met nummers "2" worden als tweede gespeeld, enz. De kaarten met een spiraalsymbool worden gespeeld om het effect van andere kaarten teniet te doen.

Wanneer kaarten trekken

Als een speler alleen gele actiekaarten in zijn hand heeft, moet hij dit bekend maken aan de andere spelers en twee willekeurig gekozen kaarten afleggen. Dan trekt hij twee nieuwe kaarten en herhaalt de "bekendmaking/afleg"-ruil zich totdat hij één snelheidskaart trekt. Bij een speler die alleen groene kaarten in zijn bezit heeft, heeft de "bekendmaking/afleg"-regel geen effect.

Traject-referentiekaarten

De traject-referentiekaarten (6 kaarten in iedere doos) geven de spelers de speciale regels die de trajecten als effect hebben.

Vorbereiding

Iedere speler kiest een slak, drie lijfpuntenfiches in dezelfde kleur en een dashboardkaart. Schud de 88 kaarten en deel er aan iedere speler vier uit. Pak een vel papier en een pen om de scores bij te houden. Iedere speler moet een racenaam geven aan zijn kampioen: de feen zullen deze namen zingen om de slakken aan te moedigen (Dark Rackham, Speedy Blue, V-6 Turbo, Rolling Snail, enz.).

Welk traject

De spelers strijden om het kampioenschap. Het kampioenschap is verdeeld in zes trajecten. De races worden gespeeld in volgorde van het makkelijkste traject tot het meest moeilijke.

Snail Race heeft de volgende trajecten:

1. Daisy Derby
2. Zigzag Carrots
3. Chestnut Trek
4. Blizzard Rally
5. Carnivorous Land
6. Cross-Country Thorns

Snail's Pace heeft de volgende trajecten:

1. Snail Maze
2. Mole Racing
3. Surfing Lilies
4. Speedy Kitchen
5. Pinball Snail
6. Star Snail

Verwijder trajecten of voeg ze toe om de duur van het spel te veranderen.

Wie mag eerst

Iedere speler rolt de 8-zijdige dobbelsteen. De speler die het hoogst gooit, plaatst zijn slak op het traject, daarna plaatst de speler die het op één na hoogste gooide zijn slak, enz.

4 of 5 spelers-race

Er zijn geen speciale regels voor 4 of 5 spelers; sommige ruimtes blijven simpelweg leeg op de startlijn.

2 of 3 spelers-race

Iedere speler ontvangt twee slakken, zes kaarten en drie lijfpuntenfiches per slak. De kaarten worden voor beide slakken gebruikt. Je moet een kaart voor iedere slak van je spelen. Deze kaarten moeten naast de betreffende slak zijn lijfpuntenfiches worden gelegd. Als een speler één van zijn slakken verliest, dan moet hij direct twee kaarten afleggen. De volgende beurt wordt zijn handlimiet begrensd op vier kaarten.

Beurtvolgorde

Gastrospeed is een snel spel met eenvoudige regels waarin alle spelers tegelijk spelen.

- 1. Iedere speler speelt dicht één snelheidskaart.**
- 2. De snelheidskaarten worden tegelijkertijd opengedraaid en vervolgens uitgevoerd;**
- 3. Iedere speler speelt dicht één actiekaart.**
- 4. De actiekaarten worden tegelijkertijd opengedraaid en vervolgens gespeeld of afgelegd.**
- 5. De beurt eindigt en de spelers trekken nieuwe kaarten.**

Het spelen van een snelheidskaart

Iedere speler kiest in het geheim een snelheidskaart en legt deze dicht voor zich neer. Je mag je kaart niet meer veranderen als je hem hebt neergelegd. Als alle spelers hun kaarten hebben neergelegd, worden ze tegelijkertijd opengedraaid. De slakken voeren dan hun bewegingen uit, waarbij de hoogste snelheidskaart eerst gaat; de op één na hoogste gaat als tweede, enz. Iedere speler moet een snelheidskaart spelen. Snelheidskaarten worden afgelegd als de beurt eindigt.

Bewegingen

Een slak kan in iedere richting bewegen (vooruit, achteruit, rechts, links en diagonaal) en moet eindigen op een leeg vakje.

Een slak kan geen andere slak opzij duwen of over een andere slak heen zetten als hij een snelheidskaart speelt.

Een slak moet bewegen als hij kan bewegen, zelfs als dat betekent dat hij achteruit moet zetten.

Een slak met een beweging van twee kan vooruit en achteruit bewegen en eindigen in hetzelfde vakje als van waaruit hij startte.

Een slak die ingesloten is door andere slakken of door de rand/hoek van een traject, verliest zijn beweging.

Het spelen of afleggen van een actiekaart

Iedere speler kiest in het geheim een actiekaart en legt deze dicht voor zich neer. Je mag je kaart niet meer veranderen als je hem hebt neergelegd. Als alle spelers hun kaarten hebben neergelegd, worden ze allemaal tegelijk opengedraaid. Iedere speler moet een kaart spelen. Actiekaarten zijn genummerd van 1 t/m 4; ze worden op volgorde gespeeld. Dat wil zeggen dat de kaarten "1" het eerst worden gespeeld, de kaarten "2" worden als tweede gespeeld, enz. Als er meerdere spelers actiekaarten met hetzelfde nummer spelen, dan speelt de speler met de hoogste snelheidskaart eerst. Snelheidskaarten worden gebruikt om te beslissen wie als eerste speelt als spelers actiekaarten hebben met gelijke nummers.

Acties en hun effecten staan vermeld op de actiekaarten. Alle actiekaart-effecten moeten worden gespeeld, tenzij de acties van andere spelers dit onmogelijk maken; als dit gebeurt, wordt de kaart afgelegd.

Reactiekaarten

Twee reactiekaarten met het kleine spiraalsymbool kunnen slaags raken; dat zijn "*Armored Shell*" en "*Kickback*". Deze kaarten worden gebruikt om de effecten van andere kaarten te neutraliseren of teniet te doen; ze worden nooit dicht neergelegd of opengedraaid, behalve als ze worden afgelegd. Ze blijven in de hand van de speler totdat ze worden gebruikt om een kaart die door een andere speler is gespeeld te neutraliseren of een verlies van lijfpunten teniet te doen.

Afleggen van een kaart

In plaats van het spelen van een kaart kan een speler één van zijn actie- of snelheidskaarten afleggen. Hij moet hem niettemin dicht voor zich neerleggen en zijn bedoeling om hem af te leggen, aankondigen (door te zeggen: "Aflegstapel!") als hij open wordt gedraaid. Hij kan hem dan op de aflegstapel leggen.

Hindernissen

De trajecten zijn omringd door denkbeeldige hindernissen. Als een slak in een hindernis wordt geduwd (de rand/hoek van een traject) dan moet hij één vakje achteruit bewegen. Als zich daar een slak bevindt, dan volgt een botsing naar achteren. Als de slak niet achteruit kan bewegen, dan blijft hij op het vakje staan waar hij het traject zou hebben verlaten.

Duwende / botsende slakken

Vier actiekaarten kunnen een duw/botsing opstarten: "*Jumping Nausea*", "*Raving Frenzy*", "*Roll'n'roll*" en "*Spring*".

Als zo'n kaart wordt gespeeld en een slak eindigt op een vakje dat bezet is door een andere slak, dan duwt hij hem in de richting van zijn beweging. Deze duw kan andere slakken ook beïnvloeden en hen laten bewegen.

Achteruit bewegen achter de startlijn

Een slak kan achter de startlijn worden geduwd, maar daarachter niet verder, zelfs niet als hij meerdere plaatsen naar achteren had moeten worden gezet. Deze slak kan nu opnieuw starten met de race.

Schieten

Als je een vijandige slak schiet, dan rol je een 8-zijdige dobbelsteen en raadpleeg je de schiettabel op de traject-referentiekaarten om te zien of je raak schiet. Schieten is moeilijker in omgevingen met heuvels of hoog gras, waar het moeilijker is om te mikken.

Een geraakte slak verliest één lijfpunt. Een speler kan het verlies van lijfpunten teniet doen door een "*Armored Shell*"-kaart te spelen.

Einde van een beurt en het trekken van nieuwe kaarten

Gespeelde kaarten worden afgelegd. Iedere speler pakt genoeg kaarten van de stapel om zijn hand aan te vullen tot vier kaarten. Een nieuwe beurt begint met een nieuwe fase 1.

De stapel / het dek

As er geen kaarten meer over zijn in de trekstapel, schud dan de aflegstapel om zo een nieuwe te vormen.

Aflegstapel

De spelers leggen hun kaarten open af.

Uitgeschakeld in een race

Een speler die al zijn lijfpunten verliest, is bewusteloos. Zijn slak wordt op zijn zij gelegd op het traject; hij wordt aan het einde van de race verwijderd. De bewusteloze slak is nu een obstakel, maar kan worden weg geduwd. Hij zal weer racen op het volgende traject. Als bewusteloze slakken de weg blokkeren naar de finishlijn, dan worden ze van het traject verwijderd.

Finishlijn

Een slak die over de finishlijn komt, is klaar met dit traject; er kan hem niets meer gebeuren. Zijn kaarten worden afgelegd. Van de eerste tot de laatste die aankomt, krijgen de spelers de volgende overwinningspunten: 9, 6, 4, 3, 2, 1. Als een speler uit een race is verwijderd (een bewusteloze slak), krijgt hij 1 overwinningspunt. Daarna starten de spelers een nieuwe race op het volgende traject, totdat het kampioenschap eindigt.

Advies

Het spel wordt veel levendiger als je het snel speelt. We raden aan om een hoofdramer onder de spelers te kiezen: hij informeert de andere spelers over de verschillende fases (wanneer kaarten spelen en wanneer ze moeten worden opengedraaid). Trage spelers moeten een beurt overslaan. De hoofdramer lost dus de problemen op die er ontstaan. Aarzel niet om langzamere snelheidskaarten te spelen als de slak nauwere doorgangen neemt; de snellere slakken kunnen je langzamere slak niet inhalen en ze zullen een goede kaart verspillen.

EXTRA UITLEG

Domino-effect

Het domino-effect gebeurt als een speler een "Crash"-kaart speelt. De botsing heeft gevolgen voor alle aangrenzende slakken die op dezelfde lijn staan en ze verliezen allemaal één lijfpunt. De schade treft eerst de eerste slak, dan de tweede, enz. Als een speler een "Armored Shell"-kaart speelt, dan krijgt hij geen schade en het domino-effect stopt. Voor alle aangrenzende slakken achter hem heeft de botsing dus geen gevolgen. Als een speler een "Kickback"-kaart speelt, krijgt hij geen schade en het domino-effect wordt doorgestuurd naar de slak die de botsing begon. Het domino-effect kan diverse lijfpunten aan schade toebrengen bij dezelfde slak. Spelers kunnen meerdere "Kickback"-kaarten spelen en zo het ping-pongeffect creëren.

Richtingworpen

Wanneer een kaart aangeeft om een richtingworp te maken, pak je je dashboard en rolt de 8-zijdige dobbelsteen. Dan kijk je op de richtingtabel op je dashboardkaart. De dobbelsteenworp en de richtingtabel geven je de nieuwe richting.

Glibberige versnelling

Deze kaart heeft betrekking op een slak die op een aangrenzend vakje staat, vlak achter een andere slak; de betrokken vakjes zijn die met de nummers 5, 6 en 7 op het dashboard (zie de "Jumping Nausea"-richtingtabel). Dan kan je een extra zet doen.

Schietwerpen

Als een kaart je opdraagt een schietworp te doen, pak dan de passende traject-referentiekaart en raadpleeg de schiettabel. Gooi de dobbelsteen: het resultaat zegt je of je raakt of mist.

De bocht "knuffelen"

De "Star Snail"- en de "Cross Country Thorns"-trajecten hebben beiden een centraal hek. Slakken moeten de gele pijlen volgen; ze kunnen niet diagonaal bewegen als ze deze bochten "knuffelen".

OPTIONELE REGELS

"2 Motorige" stapel

Sorteer de kaarten in twee stapels: snelheidskaarten en actiekaarten. Als het spel begint, trekt iedere speler twee snelheidskaarten en twee actiekaarten. Iedere beurt daarna trekken ze dezelfde kaarten van de stapels als ze hebben gespeeld en afgelegd. Dus ze hebben altijd twee kaarten van ieder soort. Vergeet niet om twee aflegstapels te vormen.

"Driewieler" stapel

Sorteer de kaarten in twee stapels: snelheidskaarten en actiekaarten. Als het spel begint, trekt ieder speler één snelheidskaart en één actiekaart en twee kaarten van de stapels naar keuze. Iedere beurt erna trekken de spelers hun kaarten van de stapels naar keuze.

"Blinde Race"-optie: je kunt alleen naar je kaarten kijken als je hand wordt aangevuld.

Ervaren slakken

Na een aantal kampioenschappen kan je de volgende mogelijkheid testen: schud de traject-referentiekaarten en trek er één willekeurig. De race vindt plaats op dit traject. Als de race eindigt, trek dan een andere traject-referentiekaart en herhaal dit proces. Dus kampioenschappen worden zo minder voorspelbaar. Pak slechts vijf traject-referentiekaarten.

Prestatiegerichte slakken

De spelers trekken vijf kaarten in plaats van vier en hun slakken ontvangen vier lijfpunten in plaats van 3. Het spel wordt tactischer met meer kaarten in de hand.

Super kampioenschap

Als een slak een wedstrijd wint, krijgt hij één "kracht" om te gebruiken in de volgende wedstrijd. Rol de dobbelsteen:

1-4: hij kan een dobbelsteen op ieder moment tijdens het kampioenschap opnieuw rollen. Hij kan dit vermogen 2x gebruiken.

5-8: hij mag in iedere andere race tijdens het kampioenschap een extra kaart trekken.

Gewapend kampioenschap

Iedere speler telt aan het eind van iedere race zijn resterende lijfpunten.

Als het kampioenschap eindigt, wint de speler met het hoogste totaal aan lijfpunten het kampioenschap. Hij krijgt één extra lijfpunt om op ieder moment te gebruiken tijdens het volgende kampioenschap.

Operatie Ninja-slakken

Als er een nieuw kampioenschap wordt gestart, krijgen de spelers drie lijfpunten per traject dat ze gaan racen (behalve voor de "Cross Country Thorn's"- en "Star Snail"-trajecten, waarbij de spelers vijf lijfpunten krijgen). Iedere speler telt zijn lijfpunten; het totaal stelt zijn lijfpot voor. Dan kiezen spelers in het geheim hoeveel lijfpunten ze willen gebruiken voor het eerste traject; ze maken dit aantal tegelijkertijd bekend. Dit proces herhalen ze voor ieder traject erna. De spelers kunnen hun lijfpunten inzetten zoals ze willen.

Voorbeeld: Er zijn vijf trajecten gekozen voor dit kampioenschap: [4 trajecten x 3 punten = 12 lijfpunten] + [1 traject x 5 punten = 5 lijfpunten]. De lijfpot bestaat uit 17 lijfpunten (12+5). Je lijfpot moet worden genoteerd op een vel papier. De gespeelde lijfpunten ben je kwijt. Je kunt niet met meer dan zes lijfpunten per traject spelen.

Actiekaarten met een "1"

Jumping Nausea (2x): een slak naar keuze voelt zich duizelig en misselijk. Hij springt 2x in het wilde weg door het doen van twee richtingworpen.

Raving Frenzy (2x): een slak naar keuze is hysterisch. Hij beweegt één vakje naar achteren door het maken van een richtingworp.

Actiekaarten met een "2"

Thorn Launcher (5x): schiet een slak naar keuze; gebruik de schiettabel. Als je hem raakt, verliest hij één lijfpunt.

Actiekaarten met een "3"

Crash (4x): verschuif 1 aangrenzende slak. Hij verliest één lijfpunt. Duw hem naar een aangrenzend vakje naar keuze of creëer een domino-effect.

Domino-effect: de botsing verspreidt zich en heeft effect op alle aangrenzende slakken die op dezelfde lijn staan; de botsing treft hen achter elkaar aan.

Tentacle blow (5x): je slaat een aangrenzende slak. Hij verliest één lijfpunt.

Actiekaarten met een "4"

Enthusiastic Public (2x): beweeg één vakje in een richting naar keuze.

Grappling Hook (2x): haak je vast aan een slak die maximaal drie velden verderop staat en ga zelf naast hem staan (links of rechts) of op één van de drie lege vakjes precies achter hem.

Roll'n'roll (2x): ga twee zetten vooruit door middel van twee richtingworpen.

Slimy Acceleration (3x): als je op één van de drie aangrenzende vakjes precies achter een slak staat, mag je één vakje voorwaarts bewegen.

Spring (2x): spring twee vakjes in een richting naar keuze. Als je je sprong eindigt op een slak, beweeg deze dan één plaats naar achteren.

Stunt (2x): verwissel van plaats met een aangrenzende slak.

Turbo-Jet (2x): rol een dobbelsteen. Als je ontbrandingsworp (1-4) een succes is, beweeg dan drie vakjes in een richting naar keuze, of verlies twee lijfpunten in de explosie van je turbo-jet (5-8).

Vitamins (2x): rol een dobbelsteen. Als je 1-4 gooit, beweeg je twee vakjes vooruit; bij 5-8 word je getroffen door een aanval van gekte (zie: "Raving Frenzy").

Actiekaarten met een spiraal

Armored Shell (5x): speel deze kaart na het verliezen van lijfpunten. Deze kaart herstelt het verlies van één lijfpunt en stopt het **domino-effect**.

Kickback (2x): de "Crash"- en "Tentacle Blow"-kaarten die jou als doel hebben, worden doorgestuurd naar de speler die hem speelde. Hij verliest één lijfpunt. In het geval van een **domino-effect**, is de botsing net gestopt.

TRAJECT-REFERENTIEKAARTEN

1. Snail Maze

Geen speciale regels.

2. Mole Racing

Molehole: als een slak op een molshoop stopt, rolt de speler een dobbelsteen (D8) om te zien waar zijn kampioen naar boven komt. Als er 2 (of meer) slakken uit dezelfde molshoop omhoog komen, rol dan opnieuw.

3. Surfing Lilies

Slippery Lily: rol een dobbelsteen (D8) als een slak eindigt op dit vakje: 1-3 hij valt in het water; deze slak moet dan met de stroom mee gaan en zijn zet beëindigen op de volgende lelie; bij 4-8: geen effect.

4. Speedy Kitchen

Hotplate: als je door dit vakje beweegt, verlies je één lijfpunt.

Mixer: als je door dit vakje beweegt, verlies je één lijfpunt en moet je een richtingworp maken (D8) om te zien waar de mixer je naar toe stuurt.

5. Pinball Snail

Bumper: als je op dit vakje stapt, moet je een richtingworp (D8) gooien om te zien waar de bumper je naar toe stoot.

Spring: als je op dit vakje stapt, veert de veer je (D8:2, afronden naar beneden) vakjes weg in een willekeurige richting (richtingsworp).

Tilt: als je op dit vakje stapt, zwiëpt dit ding je (D8:2, afronden naar beneden) vakjes terug naar de startlijn.

Capture: je verliest één lijfpunt.

6. Star Snail

Speciale regels: er zijn twee start- en finishlijnen. Je begint de race met vijf lijfpunten.

Zero-Gee: rol een dobbelsteen (D8) als alle slakken hun bewegingen hebben beëindigd: bij 1-4 zijn de zwarte gaten geactiveerd; bij 5-8 zijn de meteoren geactiveerd.

Black Hole: de slakken bewegen naar de zwarte gaten en volgende de richtingspijlen.

Meteor: de slakken die in de vakjes staan met een pijl, verliezen één lijfpunt.

Magnetisch Hek: dit hek is een barrière met de volgende extra regel: verlies één lijfpunt als je ertegenaan komt.