



MYCELIA

Zasady Gry



WPROWADZENIE

Mycelia to dynamiczna gra taktyczna – rywalizacja o przestrzeń i zasoby, aby stworzyć własne królestwo grzybów. Gra podąża za cyklem rozwojowym grzybów. Jest to podróż przez powstanie, ekspansję, obumieranie i odrodzenie. Uprawa grzybów w celu zdobycia punktów, zarodnikowanie, by rozwijać sieć grzybni i ostatecznie obserwowanie ich obumierania, aby odblokować specjalne akcje.

Mycelia jest grą dla 1-4 osób. Każdy gracz ma do wykonania w swojej turze 2 różne akcje. Głównym celem gry jest zdobycie największej liczby punktów poprzez hodowlę (owocowanie) grzybów, zarodnikowanie i skuteczne owocowanie kolejnych oraz jednoczesna ochrona i rozwój twojego królestwa grzybów! Punkty przyznawane są na koniec gry.



SPOSOBY NA ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Zdobądź najwięcej punktów hodując grzyby, zbierając Żetony Owadów i zdobywając Żeton Końca Gry.

4

Za każdego wyhodowanego grzyba, zdobywasz punkty wskazane w złotym diamencie na karcie grzyba.



Za każde dwa Żetony Owada posiadane na koniec gry zdobywasz 1 punkt.



Gracz, który wywoła koniec gry, otrzymuje Żeton Końca Gry, wart 5 punktów.

CZYM JEST GRZYBNIA?

Grzybnia (łac. mycelium, mycelia) to ukryte systemy korzeniowe grzybów. Grzybnia składa się z gęstych mas cienkich, nitkowatych włókien, zwanych strzępkami. Nitki te naturalnie rozprzestrzeniają się do gleby, materii roślinnej, drewna i innych materiałów, aby pobierać wodę i składniki odżywcze. Grzyby, które widzisz są to tylko owocniki grzybni i stanowią niewielką część grzybów ukrytych pod ziemią. Z grzybów uwalniane są zarodniki, które następnie roznoszone przez powietrze, kielkują w nowych miejscach i dają początek nowym grzybniom.

KOMPONENTY GRY



69 Kart Grzyba



20 Żetonów
Grzyba
(po 5 na gracza)



120 Kostek
Zarodnika
(po 30 na gracza)



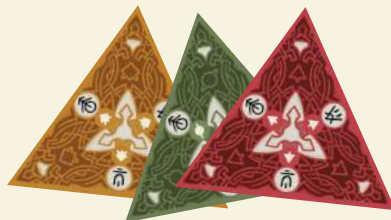
20 Liczników
Zarodnikowania
(po 5 na gracza)



4 Grzyby
Matki
(po 1 na gracza)



20 Plansz Gracza
(po 5 na gracza)



50 Trójkątnych Kafelków



20 Żetonów Owada



1 Kość Wiatru



10 Kart Automy



2 Karty Referencyjne Automy



2 Karty Pomocy Gracza



Żeton
Końca Gry



WSKAZÓWKA

Aby wskazać koniec
twojej tury, przekaz
kolejnemu graczowi
Kość Wiatru.

PRZYGOTOWANIE

TRÓJKĄTNE KAFELKI

1 Pomieszczaj trójkątne kafelki i połóż je zakryte w dwóch stosach. 2 Następnie weź po 6 z wierzchu każdego stosu i ułóż w kształt gwiazdy, jak przedstawiono na przykładzie. Ten układ będzie się powiększał wraz z przebiegiem rozgrywki, więc pozostaw wokół początkowego kształtu gwiazdy wiele wolnego miejsca.

ŻETONY OWADA

3 Jeżeli kafelek zawiera symbol owada () , natychmiast umieść na nim Żeton Owada. 4 Następnie rozdaj każdemu graczowi po jednym Żetonie Owada, a pozostałe połóż w jednym miejscu.

KARTY GRZYBA

5 Potasuj wszystkie Karty Grzyba, rozdaj każdemu graczowi po 3 karty, a resztę połóż w zakrytym stosie. 6

PLANSZE GRACZA

Każdy gracz umieszcza przed sobą 5 Plansz Gracza w swoim kolorze 7 , w kolejności od 1 do 5 (oznaczone na każdej planszy przez liczbę kropek w kółku). Następnie umieść na nich swoje Żetony Grzyba w miejscach pasujących do liczby kropek. 8 Umieść Liczniki Zarodnikowania dla każdego grzyba w przeznaczonym na nie miejscu, po lewej stronie. Zarodniki trzymaj w pobliżu swoich Plansz Gracza. Wszystkie Żetony Owada jakie zdobędziesz, trzymaj także w pobliżu swoich Plansz. Na twoich Planszach Gracza zawsze powinien znajdować się Żeton Grzyba albo Karta Grzyba. Nigdy nie powinny być puste!

PIERWSZY GRACZ

Pierwszym graczem zostaje osoba, która jako ostatnia widziała grzyba w naturze albo możecie wziąć zarodnik każdego z graczy, wrzucić do kapelusza

i wylosować pierwszego gracza, albo możecie też klócić się o to przez 15 minut.

GRZYB MATKA

9 W odwrotnej kolejności, każdy gracz umieszcza swojego Grzyba Matkę na jednym z 6 centralnie położonych, trójkątnych kafelków (nie na czarnym kafelku, jeżeli taki występuje*). Na jednym kafelku nie mogą się nigdy znaleźć Grzyby Matki należące do różnych graczy. Jeżeli gracz umieści swojego Grzyba Matkę na kafelku, na którym jest już Żeton Owada, natychmiast zdobywa ten żeton.

ŻETON KOŃCA GRY

Umieść Żeton Końca Gry w dostępnym miejscu. 10 Na końcu gry otrzyma go gracz, który spełni warunki i wywoła koniec gry. Żeton jest wart 5 punktów, które są dodawane do jego całkowitej punktacji. Na stronie 14. dowiesz się w jaki sposób wywoływany jest koniec gry.

UJAWNIE NIE KART

Następnie ujawnij wierzchnie 3 karty z talii i umieść je obok talii. 11 Gracze mogą teraz przejrzeć swoje karty i rozpocząć rozgrywkę.

KRÓTSZY WARIANT GRY

Jeżeli chcesz, aby rozgrywka trwała krócej, w fazie przygotowania wyłóż 3 albo 4 Plansze Gracza dla każdego z graczy. Żeton Końca Gry jest wart tyle punktów, ile wynosi liczba używanych przez gracza plansz.

PRZYGOTOWANIE DLA 2 GRACZY

Przygotowanie wygląda zupełnie tak samo, z wyjątkiem tego, że drugi gracz otrzymuje jedną dodatkową kartę do swoich początkowych kart na ręce.

* Jeśli zaistnieje sytuacja, w której na środku znajduje się zbyt wiele czarnych kafelków i gracze nie mogą umieścić swoich Grzybów Matek, należy pomieszać kafelki i dobrać je ponownie.

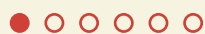
WYKONYWANIE TUR

W czasie tury, gracz ma 2 akcje. W grze jest 6 akcji do wyboru: ruch, badanie, zarodnikowanie, owocowanie, obumieranie, odkrywanie.

Gracz musi wybrać w swojej turze 2 różne akcje. Kiedy gracz skończy wykonywanie swoich akcji,

kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara wykonuje swoje 2 akcje i tak dalej, aż do końca gry. Dostępna jest przydatna pomoc dla gracza, która przypomina o tym, co powoduje każda z akcji.

RUCH | BADANIE | ZARODNIKOWANIE | OWOCOWANIE | OBUMIERANIE | ODKRYWANIE

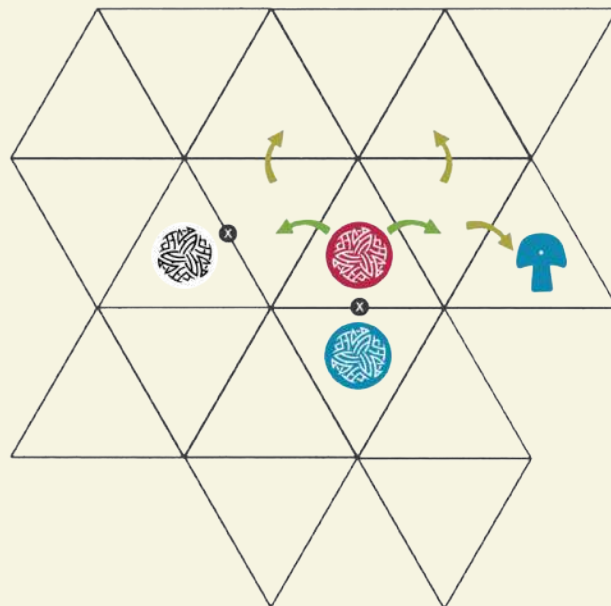


RUCH

Jedynym elementem jaki możesz poruszać w grze jest twój Grzyb Matka (M). Możesz poruszać swojego Grzyba Matkę M na odległość do dwóch obszarów (trójkątne kafelki). Poruszanie możliwe jest tylko przez krawędzie boków trójkąta. Nigdy nie możesz poruszyć się na kafelek, na którym znajduje się już Grzyb Matka M innego gracza. Grzyb Matka M jest także użyteczny, gdy potrzebujesz dostępu do kafelków o innym kolorze, na których chcesz wykonać zarodnikowanie. Może być wykorzystywany do strategicznego blokowania terenów planszy, pozyskiwania zarodników innych graczy i powstrzymywania innych graczy od zarodnikowania. Grzyb Matka jest także jedynym sposobem na zebranie Żetonów Owada.

BLOKOWANIE

Możesz zablokować innym graczom możliwość zarodnikowania lub obumierania, przesuwając twojego Grzyba Matkę M na wierzch Żetonu Grzyba innego gracza. Głównym sposobem na przesunięcie Grzyba Matki M przeciwnika jest wydanie Żetonów Owada (patrz str. 13), chociaż niektóre akcje obumierania również mogą pozwolić ci to zrobić.



Przykład: Możliwe ruchy Grzyba Matki M czerwonego gracza.



BADANIE

Umieszczanie nowego trójkątnego kafelka na planszy

Obróć wierzchni trójkątny kafelek z jednego z zakrytych stosów i dołóż go w dowolnym miejscu do planszy tak, by jeden z boków trójkąta przylegał do boku drugiego trójkąta. Jeśli na kafelku znajduje się symbol owada  umieść na nim natychmiast Żeton Owada. Pozostanie tam, dopóki Grzyb Matka  należący do dowolnego gracza nie poruszy się na ten kafelek albo nie przejdzie przez niego, zabierając przy tym Żeton Owada. Plansza może rozrastać się w dowolnym kierunku, a ponieważ kafelki dobierane są losowo, żadne dwie rozgrywki nie będą takie same.

RODZAJE KAFELKÓW

W grze występuje 5 rodzajów kafelków. Cztery kolorowe (czerwone, zielone, brązowe i żółte) reprezentują różne składniki odżywcze i minerały, jakich grzyby potrzebują do wzrostu. Specjalny czarny kafelek może być użyty jako zastępstwo dla każdego innego koloru, gdy hodujesz grzyby.



Zwykłe Kafelki (x44 - po 11 w każdym kolorze)

Specjalny Kafelek (x6)



ZARODNIKOWANIE

Twórz i rozsiewaj zarodniki po całej planszy

WYBÓR GRZYBA

Przed wykonaniem zarodnikowania, musisz wskazać, którego grzyba wybierasz (wybierz owocnik grzyba albo Grzyba Matkę). Z wybranego grzyba będą rozsiewać się zarodniki.

LICZNIK ZARODNIKOWANIA

Grzyby Matki mogą zarodnikować zawsze. Owocniki grzybów mają zdolność zarodnikowania tylko dwukrotnie. Możesz to śledzić, korzystając z Licznika Zarodnikowania umieszczonego w górnej części twojej Planszy Gracza, nad miejscem na grzyba. Zwiększ wartość znacznika (przesuwając go w prawo), za każdym razem, gdy zarodnikujesz (kiedy twój licznik znajdzie się w ostatnim miejscu, ten grzyb może obumrzeć).

Pamiętaj: Wykonując zarodnikowanie z owocnika grzyba, najlepszą praktyką jest zwiększenie wartości Licznika Zarodnikowania, przesuwając go w prawo, przed umieszczeniem zarodników na planszy.



KIERUNEK WIATRU



Następnie rzucasz Kością Wiatru. Tak samo jak w naturze, nigdy nie wiesz w którą stronę zawieje wiatr, więc musisz rzucić kością, by wyznaczyć kierunek, w którym rozsiewają się twoje zarodniki. Te symbole są abstrakcyjne, ale łatwym sposobem na ich zapamiętanie, jest dostrzeżenie w nich liter O, U oraz A.



LICZBA ZARODNIKÓW



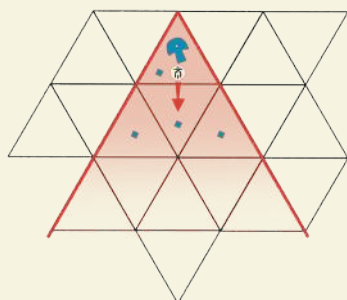
Liczba Kostek Zarodnika jaką umieszczasz, wskazana jest na karcie. Każdy grzyb ma inną liczbę zarodników, która wskazana jest przez ten symbol. Twój Grzyb Matka (M) **zawsze rozsiewa 2 zarodniki** (może to być zmienione przez kartę).

ROZMIESZCZENIE ZARODNIKÓW

Kiedy określisz kierunek wiatru, dodaj na planszę właściwą liczbę swoich Kostek Zarodnika. Pierwszy zarodnik jest zawsze umieszczany na tym samym trójkątnym kafelku, na którym znajduje się wybrany przez ciebie grzyb. Pozostałe zarodniki rozsiewają się w kierunku wskazanym przez Kość Wiatru, opadając poza krawędź, przy której umieszczony jest symbol pasujący do symbolu kierunku wiatru.

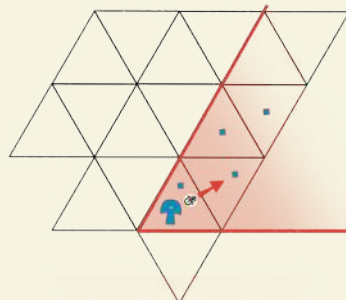
Pamiętaj, że liczą się tylko symbole na kafelku, na którym zarodnikujesz, możesz zignorować resztę.





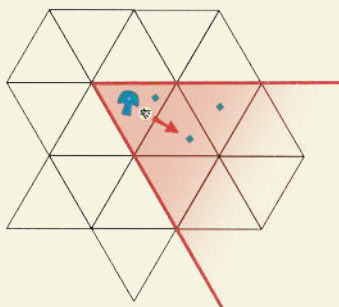
Przykład A:
Gracz wyrzucił:

Gracz ma 6 zarodników do rozsiania. Zarodniki muszą być umieszczone wewnątrz kształtu większego trójkąta (czerwony obszar).



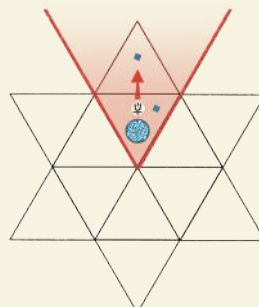
Przykład C:
Gracz wyrzucił:

Gracz ma do rozsiania 4 zarodniki, ale plansza nie odpowiada dokładnie trójkątnemu obszarowi rozsiewania zarodników. W tym wypadku umieszcza je na dostępnych kafelkach.



Przykład B:
Gracz wyrzucił:

Gracz ma 3 zarodniki do rozsiania. Pierwszy zarodnik umieszcza na jednym kafelku z grzybem, kolejny na kafelku leżącym dokładnie obok niego. W przypadku trzeciego zarodnika gracz ma wybór, czy zarodnik umieścić na kafelku po prawej, czy po lewej stronie.



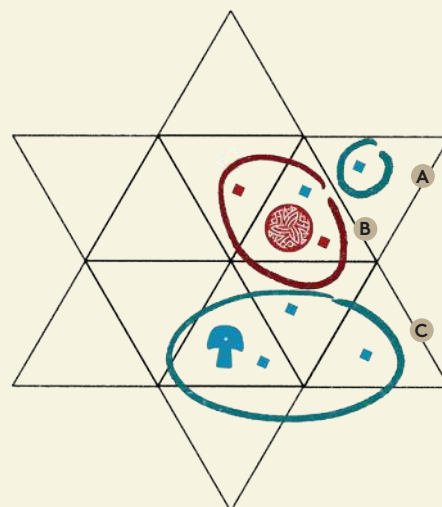
Przykład D:
Gracz wyrzucił:

Symbol wskazuje na krawędź planszy. Nawet jeżeli gracz ma więcej niż 2 zarodniki do rozsiania, dostępne są tylko 2 kafelki, na których można je umieszczać, więc nie umieszcza pozostałych.

WŁAŚCICIEL ZARODNIKA

Większe elementy, takie jak Grzyb Matka lub Żeton Grzyba, zawsze mają kontrolę nad dowolnymi zarodnikami na zajmowanym kafelku. Właściciel większego elementu może wydać wszystkie zarodniki z tego kafelka, jako swoje własne.

W tym przykładzie, niebieski gracz rozsiał 5 zarodników, ale jeden z zarodników (A) nie jest połączony z resztą sieci grzybni niebieskiego gracza. Dzieje się tak dlatego, że Grzyb Matka czerwonego gracza rozdziela sieć. Teraz czerwony gracz może wydać niebieski zarodnik z kafelka, na którym znajduje się jego Grzyb Matka , ponieważ ma kontrolę nad tym kafelkiem (B). Niebieski gracz ma teraz właściwie dwie oddzielne sieci grzybni (C) oraz (A). Jeżeli Grzyb Matka czerwonego gracza zostałyby usunięty, sieci zostałyby na nowo połączone i utworzona zostałaby jedna sieć z 5 niebieskimi zarodnikami.



OWOCOWANIE

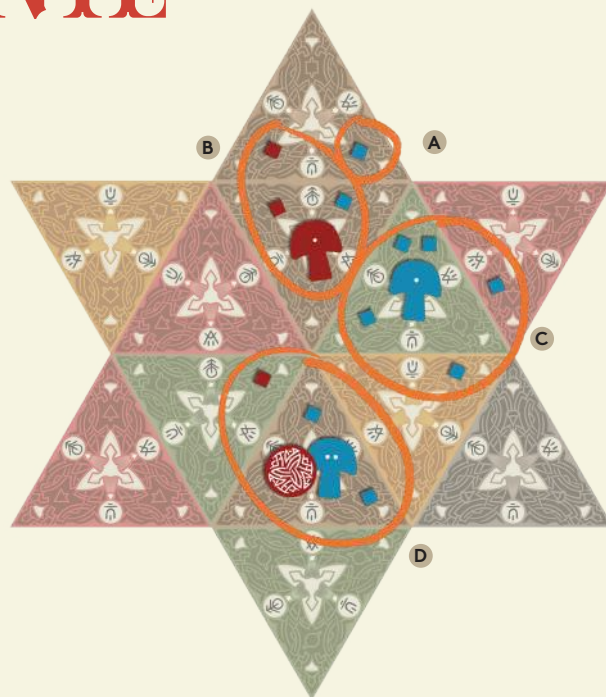
Wyhoduj nowego grzyba

Aby wykonać owocowanie grzyba z karty z twojej ręki, musisz posiadać właściwą liczbę zarodników umieszczonych na kafelkach o właściwym kolorze.

Muszą one być połączone! Komponenty w twoim kolorze reprezentują twoją sieć grzybni, więc twój Grzyb Matka **M** albo owocnik grzyba może połączyć zarodniki, jeżeli jest to potrzebne. Jeżeli zarodnik, którego potrzebujesz znajduje się z innej strony planszy albo jest odcięty przez grzyba albo Grzyba Matkę **M** innego gracza, wtedy zarodniki te nie są połączone i nie mogą być użyte razem (przykład A).



Jeżeli masz właściwe zarodniki do wydania, usuwasz je z planszy i dodajesz je z powrotem do swojej rezerwy zarodników. Następnie zabierasz dowolny, dostępny Żeton Grzyba ze swojej Planszy Gracza i umieszczasz na tym miejscu Kartę Grzyba, z której wykonałeś właśnie akcję owocowania. Żeton grzyba umieść na dowolnym, wolnym trójkącie, z którego wydałeś zarodniki, by go tam hodować. Nie możesz hodować dwóch grzybów na jednym kafelku. Możesz hodować grzyba na tym samym kafelku, jaki zajmuje obecnie twój Grzyb Matka. Jeżeli wydałeś zarodniki innego gracza, jego zarodniki wracają do jego zapasu.



Przykład A: Niebieski gracz chce wykonać akcję owocowania grzyba, która wymaga , ale czerwony gracz rozdzielił jego sieć grzybni, grzybem z jedną kropką umieszczonym na brązowym kafelku.

A - Niebieski zarodnik może być wciąż wykorzystany (dla Karty Grzyba, która wymagałaby pojedynczego, brązowego zarodnika), ale nie razem z innymi zarodnikami, ponieważ nie jest z nimi połączony.

B - Czerwony gracz może użyć niebieskiego zarodnika jako swojego, dopóki znajduje się tam jego Żeton Grzyba. Więc obecnie ma on 3 "brązowe".

C - Obecnie sieć niebieskiego gracza nie ma żadnych brązowych zarodników. Jeżeli czerwony gracz poruszyłby swojego Grzyba Matkę **M** albo usunął swój Żeton Grzyba, wtedy niebieski gracz miałby dostęp do brązowych zarodników.

D - Jeżeli czerwony gracz ma kartę z , mógłby wydać zarodniki niebieskiego gracza, tak jak swoje własne i wykonać akcję owocowania grzyba. Ale musiałby umieścić go na zielonym kafelku, ponieważ na brązowym kafelku znajduje się już grzyb.



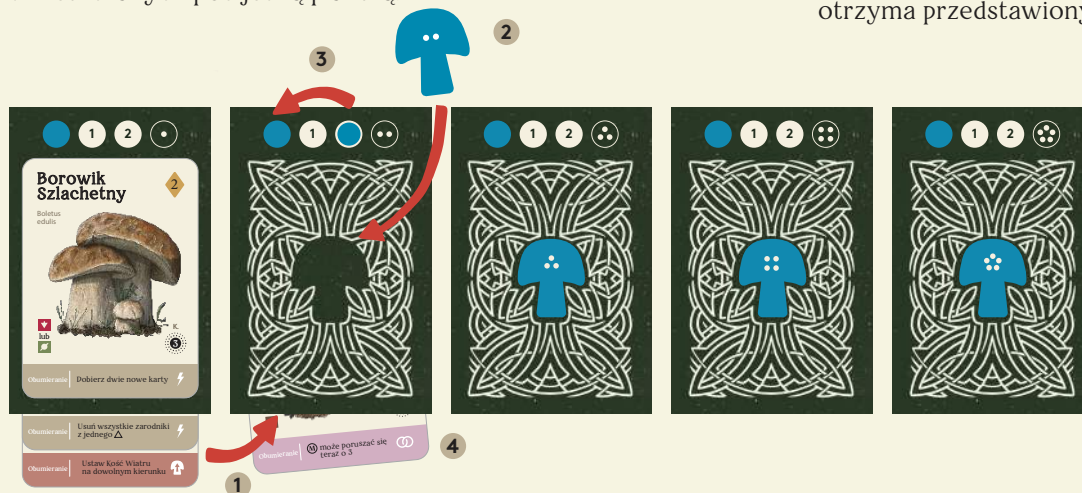
OBUMIERANIE

Usuwanie grzybów z planszy i otrzymywanie bonusów.

Kiedy jeden z twoich grzybów zarodnikował dwukrotnie, masz teraz możliwość przejścia do akcji obumierania tego grzyba. Zrobisz to w następującej kolejności.

- 1 Usuń kartę z wierzchu Planszy Gracza i wsuń ją pod tę planszę.
- 2 Znajdź Żeton Grzyba, wybranego do akcji obumierania i usuń go z głównej planszy, umieszczając go z powrotem na swojej powiązanej z akcją Planszy Gracza.
- 3 Zresetuj swój Licznik Zarodnikowania, przesuwając znacznik na najbardziej po lewej stronie wysunięte miejsce.
- 4 Rozstrzygnij akcję obumierania grzyba.

Nie ma limitu dla liczby kart obumarłych grzybów, umieszczanych pod jedną planszą.



RODZAJE AKCJI OBUMIERANIA

Wstępują 3 główne akcje obumierania:



AKCJA NATYCHMIASTOWA

Natychmiastowe akcje obumierania muszą być wykonywane jak tylko wybrany przez ciebie grzyb obumiera.



ULEPSZENIE ROZGRYWKI

Różowe akcje obumierania mają natychmiastowe zastosowanie i obowiązują przez resztę rozgrywki.



ULEPSZENIE GRZYBA

Te ulepszenia mają **zastosowanie tylko** do przyszłych grzybów, które będą hodowane na tej samej Planszy Gracza. Dowolny grzyb, który jest umieszczony na wierzchu Planszy Gracza z wsuniętą pod nią tą kartą ulepszenia, otrzyma przedstawiony na karcie bonus.

Nie możesz podawać akcji z karty ulepszenia obumierania. Na przykład, jeżeli posiadasz 2 karty obumierania, z których każda zawiera ulepszenie "Grzyb Matka może poruszać się teraz o 3", **nie możesz** poruszyć go o 6.

ODKRYWANIE

Dobieranie nowej karty

Dobierz jedną z 3 wyłożonych na rynku Kart Grzyba albo dobierz zakrytą kartę z wierzchu stosu. Nie ma limitu kart na ręce. Po swojej turze, uzupełnij rynek kart, jeżeli któraś z kart została z niego zabrana.

BUDOWA KARTY

- 1 Nazwa grzyba
- 2 Łacińska nazwa grzyba
- 3 Punkty zdobywane za wyhodowanie
- 4 Zarodniki wymagane do wykonania akcji owocowania
- 5 Odniesienie do faktów o grzybach znajdujących się na str. 17
- 6 Liczba zarodników
- 7 Akcja obumierania

W dowolnym momencie swojej tury możesz wydać jeden żeton , by odświeżyć rynek kart.



KONIEC GRY

Koniec gry wywoływany jest przez gracza posiadającego przynajmniej jedną kartę obumarłego grzyba, wsuniętą pod każdą z 5 swoich Plansz Gracza. Gra kończy się natychmiast i nie wykonuje się już żadnych tur. Jeżeli gracz jako pierwszą swoją akcję wykonał obumieranie, nie wykonuje drugiej. Gracz, który kończy grę, otrzymuje Żeton Końca Gry, który ma wartość 5 punktów. Wszyscy gracze podsumowują swoje punkty, wliczając wszystkie owocniki grzybów i obumarłe grzyby (punkty ze wszystkich Kart Grzyba, które posiadasz na i pod swoją Planszą Gracza) oraz Żetony Owada.



Gracz z największą liczbą punktów wygrywa i zostaje koronowanym zwycięzcą w królestwie grzybów.

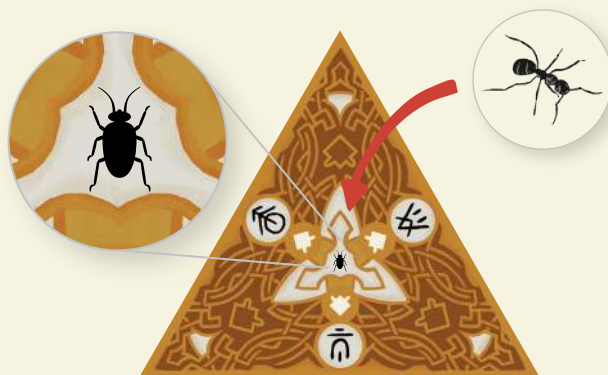
W przypadku remisu, wygrywa gracz, który wyhodował najwięcej grzybów ze wszystkich. Jeżeli wciąż jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą Żetonów Owada. W wyjątkowym przypadku, gdy remis będzie dalej nierozwiązany, remisujący gracze dzielą zwycięstwo między sobą.

Jeżeli w rozgrywce używane są 3 Plansze Gracza, Żeton Końca Gry wart jest 3 punkty, a jeżeli 4 Plansze Gracza - 4 punkty.

ŻETONY OWADA

UMIESZCZANIE I ZBIERANIE

Kiedy nowy trójkątny kafelek z symbolem owada zostaje dodany do planszy, należy umieścić na nim Żeton Owada. Żeton Owada możesz zebrać z planszy **tylko** przy pomocy twojego Grzyba Matki. Możesz zabrać go kiedy twój Grzyb Matka skończy ruch albo poruszy się przez kafelek z tym żetonem. Możesz także w dowolnym momencie swojej tury wymienić trzy karty z ręki, aby otrzymać jeden Żeton Owada.

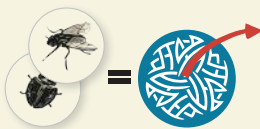


WYDAWANIE ŻETONÓW OWADA

W dowolnym momencie twojej tury możesz wydać swoje Żetony Owada. Nie zalicza się to do twoich dwóch akcji. Zwróć swoje Żetony Owada do zapasów i wykonaj jedną z poniższych akcji:

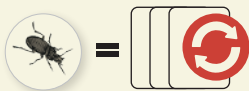
Dwa Żetony Owada:

Przesuń Grzyba Matkę **M** innego gracza na dowolny trójkątny kafelek na planszy, który nie zawiera żadnych innych **M**.



Jeden Żeton Owada:

Odswież rynek kart. Odrzuć 3 wyłożone karty i umieść kolejne 3 odkryte karty.



OWADY JAKO PUNKTY

Podliczając punkty, otrzymujesz 1 punkt za każde 2 Żetony Owada, jakie posiadasz na koniec gry. W grze nie ma połówek punktów, więc jeżeli masz 3 Żetony Owada, wciąż otrzymujesz tylko jeden dodatkowy punkt. W grze jest 20 Żetonów Owada, więc do zdobycia jest 10 dodatkowych punktów, jeżeli wszystkie wejdą do gry.



Dlaczego owady?

Owady są przyjaciółmi grzybów, ponieważ chodzą i pełzają po nich zbierając na swoich odnóżach i ciałach zarodniki grzybów, pomagając im rozsiać się w ten sposób.

AUTOMA



Dzięki Automie (A) można grać w trybie solo albo dodawać ją jako dodatkowego gracza w rozgrywkach dla 2/3 graczy.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Postępuj tak samo, jak podczas przygotowania gry dla 2-4 graczy (str. 5). Dla wariantu solo usuń wszystkie czarne trójkątne kafelki i wyłóż Plansze Gracza tylko dla siebie.

PRZYGOTOWANIE AUTOMY

- 1 Potasuj karty Automy i połóż je zakryte.
- 2 Umieść większe karty referencji Automy odkryte obok siebie, tak jak pokazano.
- 3 Wybierz kolor dla Automy (A). Następnie na drugiej karcie referencji (ZARODNIKOMAT), na kółkach z kropkami, umieść Liczniki Zarodnikowania.
- 4 Umieść Żetony Grzyba i Kostki Zarodników Automy (A) w pobliżu.
- 5 Potasuj główną talię grzybów i przydziel Automie (A) 5 kart (połóż je zakryte) oraz 2 Żetony Owada.

JAK GRAĆ

Rozgrywasz swoją turę jako pierwszy. Umieść swojego Grzyba Matkę (M), a następnie Grzyba Matkę (M) Automy (A). Rozegraj swoją turę wykonując dwie (różne) główne akcje.

Tura Automy (A) jest określona przez karty. Obróć jedną z kart z talii i umieść ją na wierzchu pierwszej karty referencji (6). Następnie Automa (A) wykonuje dwie akcje, w kolejności wskazanej na karcie. Jeżeli Automa (A) nie może wykonać akcji, opuszcza ją i wykonuje kolejną akcję z listy, do momentu, aż wykona dwie akcje. Kolejność wykonywania akcji:

OWOCOWANIE > OBUMIERANIE > ZARODNIKOWANIE > RUCH.

Kiedy wszystkie karty zostaną zagrane, potasuj je i połóż w zakrytym stosie. Są gotowe do ponownego dobierania.

OWOCOWANIE - Zarodniki potrzebne do owocowania wskazane są na karcie. Puste kwadraty to dzikie zarodniki, mogą być użyte z kafelków o dowolnym kolorze. Podczas owocowania grzyba umieść Żeton Grzyba na kafelku, z którego wykorzystany był zarodnik. Umieść grzyba na kafelku, którego kolor odpowiada jednemu z tych wskazanych na karcie. Jeżeli nie jest to możliwe, umieść go na kafelku najbliższym do przeciwnika. Jeżeli dostępnych jest kilka potencjalnych zarodników, weź pojedynczo, kolejny potrzebny Automie (A) zarodnik z kafelka, na którym znajduje się najwięcej

elementów. Wszystkie zarodniki muszą być wciąż częścią tej samej sieci grzybni, by mogły zostać użyte.

OBUMIERANIE - Automa **A** może wykonać obumieranie, jeżeli którykolwiek z Liczników Zarodnikowania na karcie "zarodnikomatu" znajduje się na kółku z cyfrą 2. Przesuń Licznik Zarodnikowania na pole z symbolem "O", usuń Żeton Grzyba z planszy i umieść go w miejscu na grzyba, na karcie referencji **7**. Następnie wykonaj akcję obumierania wskazaną na karcie.

ZARODNIKOWANIE - Wykonaj akcję zarodnikowania z owocnika grzyba albo Grzyba Matki **M**, jeżeli na planszy nie ma owocników grzybów. Liczba zarodników jest wskazana na karcie. Zablokowany grzyb wciąż liczy się jako owocnik grzyba na planszy, więc Grzyb Matka **M** nie może zarodnikować.

Przesuwaj Licznik Zarodnikowania za każdym razem, gdy owocnik grzyba zarodkuje. Jeśli na planszy znajduje się kilka owocników grzybów, upewnij się, że każdy z nich zarodkował raz, zanim będzie zarodkował po raz drugi. Jeśli więc 1. i 2. grzyb zarodkował raz, ale na planszy znajduje się 3. grzyb, ten 3. grzyb musi zarodkować przed drugim zarodkowaniem pozostałych.

Jeśli owocnik grzyba **G** albo Grzyb Matka **M** znajduje się na zewnętrznym kafelku (przylegającym tylko jednym bokiem trójkąta), najpierw wykonaj akcję **BADANIE** umieszczając kolejny kafelek obok wspomnianego **G** / **M**. Liczy się to jako jedna z akcji Automy **A**. Jeśli **BADANIE** jest pierwszą akcją wykonaną przez Automę **A**, wtedy **ZARODNIKOWANIE** będzie automatycznie jej drugą akcją.

RUCH - Wszystkie akcje ruchu (o 2 obszary) odbywają się w kierunku najbliższego elementu/kafelka/żetonu wskazanego na karcie. Wykonywana akcja jest określona przez Kość Wiatru. Rzuć kością i dopasuj uzyskany symbol do symbolu na karcie, z której wykonujesz akcję. Jeżeli akcja zostanie ukończona na jednym obszarze, nie są konieczne dodatkowe ruchy. Spójrz na kartę referencji, by zapoznać się z symbolami akcji.

Jeśli nie można wykonać akcji ruchu wskazanej na karcie, rzuć Kością Wiatru, aby określić kierunek i podążaj za symbolami na kafelkach (tak jak w przypadku zarodnikowania). Wykonaj tę czynność dwukrotnie, aby przesunąć się o dwa obszary. W przypadku, gdy kość zostanie rzucona dwukrotnie, a Grzyb Matka **M** nadal się nie poruszy, wtedy Automa **A** wykonuje **BADANIE**, jako swoją akcję.

W przypadku, gdy Automa **A** może wykonać tylko akcję **RUCHU**, ponieważ owocnik grzyba jest zablokowany przez Grzyba Matkę **M** przeciwnika, Automa wydaje tylko **JEDEN** Żeton Owada **N**, aby przesunąć Grzyba Matkę **M** przeciwnika na najdalszy kafelek na planszy. Następnie wykonuje akcję **BADANIE**, jako swoją drugą akcję.

POZIOM TRUDNOŚCI

Karty są podzielone na pół. **ZIELONA** strona to Średni poziom trudności, a **ŻÓŁTA** strona to poziom Trudny. Zaleca się rozpoczęcie gry od strony zielonej.

Opcją ułatwiającą rozgrywkę jest ponowne wtasowanie wszystkich czarnych trójkątnych kafelków, które zostały usunięte na początku.

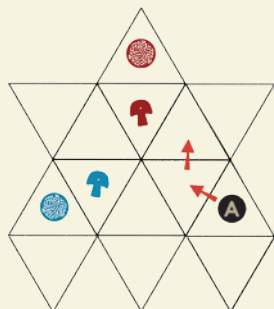
OGÓLNA ZASADA

Kiedy wykonujesz dowolną akcję Automy i masz wybór, np. umieszczenie zarodnika lub przesunięcie żetonu, zawsze wybieraj opcję, która pomoże Automie, nie tobie.



ROZGRYWKA Z 2/3 GRACZAMI

Gdy dwóch lub trzech graczy bierze udział w rozgrywce z Automą, a decyzja ma wpłynąć na jednego z graczy i nie jest jasne, na którego z nich, pozwól zdecydować losowi. Wrzucić zarodek od każdego z graczy (którego może dotyczyć efekt) do kapelusza i zobacz, który zostanie wylosowany jako pierwszy!



Przykład A: **A** Automa wykonuje swoją akcję RUCHU i wyrzuca:



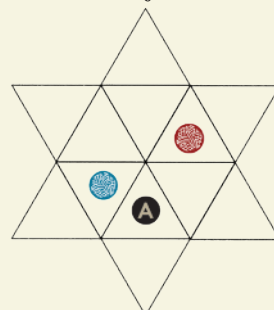
Porusz się w kierunku owocnika grzyba należącego do przeciwnika

Zazwyczaj Automa **A** poruszyłaby się do najbliższego grzyba, ale obaj gracze są w tej samej odległości od niej. Czerwony zarodek został wyciągnięty z kapelusza, więc **A** Automa przesuwają się o dwa obszary w kierunku grzyba czerwonego gracza.

Początkowe umieszczenie Grzyba Matki:

Automa zawsze rozgrywa swoją turę jako ostatnia. Kiedy gracze umieszczają swoje Grzyby Matki **M**, Automa **A** powinna być umieszczona w równej odległości pomiędzy graczami.

Przykład B: Gracze czerwony i niebieski umieścili swoje Grzyby Matki **M** naprzeciw siebie. Oznacza to, że Automa nie może być umieszczona w równej odległości. Z kapelusza wyciągnięty został niebieski zarodek, co oznacza, że Automa **A** zostanie umieszczona obok niebieskiego gracza. Niebieski gracz zdecyduje, po której stronie.



Przykład C: Trzech graczy rozmieszczonych jest w równych odległościach. Jeżeli sytuacja dotyczy wszystkich trzech graczy, losuje się dwa kolory. W tym przykładzie, z kapelusza zostały wyciągnięte kolory żółty i niebieski, więc Automa **A** zostanie umieszczona pomiędzy nimi.

KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTACJI

Koniec gry wywołany jest gdy Automa albo gracz ukończą akcję obumierania we wszystkich 5 slotach.

Punktacja Automy: Każdy owocnik grzyba Automy **A** jest wart 5 punktów plus jakiegokolwiek dodatkowe punkty zdobyte dzięki Żetonom Owada.

Zazwyczaj standardowym wynikiem dla Automy **A** jest 26.

Automa nie otrzymuje Żetonu Końca Gry.



ZABAWNE FAKTY O GRZYBACH

Informacje uzyskane dzięki
@the.fungi.guy 

A. Ozorek Dębowy - *Fistulina hepatica*: Trafna nazwa ze względu na marmurkowy czerwony miąższ, przypominający świeży kawałek mięsa. Grzyb ten infekuje twardziel drzew dębowych. Spowodowane przez niego przebarwienia mogą tworzyć piękne smugi, przez które dąb taki zwany jest Dębem Tygrysim i jest wysoko ceniony w przemyśle drzewnym.

B. Muchomor Zielonawy - *Amanita Phalloides*: Najśmielszy trujący muchomor na świecie, nie tylko odpowiedzialny za 90% zgonów związanych z grzybami, ale także podejrzewany o spowodowanie przedwczesnego odejścia cesarza, papieża i króla! Jego toksyny niszczą wątrobę i nerki. Cały proces może trwać kilka dni. Nie jest to miły sposób na odejście!

C. Kolczakówka Piekąca - *Hydnellum peckii*: Powszechna nazwa pochodzi od faktu, że spód kapelusza pokryty jest małymi zębami przypominającymi kolce. Kiedy owocniki są młode, znane są z tego, że "placzą" krwistym, czerwonym płynem, w procesie znanym jako gutacja.

D. Muchomor Czerwony - *Amanita muscaria*: Lud Sámi zbierał i spożywał moczu reniferów, które zjadły wcześniej muchomory czerwone. Działo się tak, ponieważ nerki renifera odfiltrują wiele toksyn, które powodują choroby, pozostawiając psychoaktywny związek, który był używany do celów religijnych i jako używka.

E. Chlorówka Drobna - *Chlorociboria aeruginascens*: Turkusowo zabarwione drewno powstałe dzięki temu grzybowi jest wysoko cenione przez tradycyjnych stolarzy. W słynnych intarsjach z Tunbridge Wells wykorzystano to barwione drewno, wykonując skomplikowane projekty.

F. Bocznik Ostrygowaty - *Pleurotus ostreatus*: Te srebrnoszare muszle na drzewach kryją mroczny sekret - są to mięsożerne grzyby! Aby uzupełnić ilość azotu w swoim pokarmie, boczniki ostrygowate mają zdolność do paraliżowania małych nicieni, które odżywiają się w tym samym miejscu. Po sparaliżowaniu ich, strzępki grzybów wnika do robaka, rozpuszczając jego wnętrzności i wysysając pożądane składniki odżywcze.

G. Opieńka Miodowa - *Armillaria mellea*: Ryzomorfy tego często pasożytniczego grzyba zobaczyć można w postaci czarnych "snurowadeł" wylaniających się spod kory spróchniałego drzewa. Te struktury ograniczają przepływ składników odżywczych do żywiciela i są niezwykle odporne. Wiadomo, że mogą przetrwać do 100 lat.

H. Czernidłak Pospolity - *Coprinopsis atramentaria*: Znany również jako "zmora pijaka", ponieważ jest trujący w połączeniu z alkoholem. Jeśli alkohol spożywany jest do trzech dni przed i do trzech dni po jego zjedzeniu, powoduje on nudności i uderzenia gorąca.

I. Wilgotniczka Jubileuszowa - *Gliophorus reginae*: Ta rzadka wilgotniczka po raz pierwszy pojawiła się na Wyspach Brytyjskich na początku XXI wieku i została tak nazwana, aby uczcić 60. rocznicę (diamentowego jubileuszu) zmarłej już królowej Elżbiety II.

J. Twardzioszek Przydrożny - *Marasmius oreades*: Owocniki Twardzioszka, który występuje głównie na terenach trawiastych, tworzą tzw. Czarcie Koła, które niekiedy osiągają średnicę 20 cm. Jego grzybnia wydziela amoniak barwiący trawę w jej otoczeniu na niebieskawozielony kolor i powodujący jej obumieranie. Zanim naukowcy byli w stanie przypisać grzyby do tych tajemniczych ciemnych kęgów w trawie, przypisywano je ślimakom, kretom, wrózkom, błyskawicom, a nawet UFO. Powstanie niektórych takich Czarci Kół w Wielkiej Brytanii datuje się na setki lat wstecz.

K. Borowik Szlachetny - *Boletus edulis*: Jeden z najbardziej cenionych grzybów jadalnych na naszej planecie. Nie jest więc zaskakujące, że posiada tytuł grzyba o największej liczbie nazw. Popularne określenia to: Prawdziwek i Borowik jadalny. W Holandii występuje pod nazwą Eekhoortjesbrood, co tłumaczy się jako "chleb wiewiórki". Do wytworzenia grzyba potrzebna jest olbrzymia ilość energii grzybnii, a dzięki swojej masie i rozmiarowi Borowik Szlachetny to prawdziwa waga ciężka. Potrzeba około 1,800 km strzępek, aby powstał jeden owocnik!

L. Krwistoborowik Szatański - *Rubroboletus satanas*: Ten silnie trujący podgrzybek powoduje pocenie się, wymioty, możliwe uszkodzenie wątroby i problemy z sercem. Nie tylko przypomina diabła ze swoją szkarłatną pręgą, ma również zgniły zapach - porównywany do zapachu rozkładającego się mięsa.

M. Czarka Austriacka - *Sarcoscypha austriaca*: Jeśli znajdziesz skupisko tych uroczych, małych kubeczków osłoniętych i nieniepokojonych, będą kryć w sobie małą niespodziankę. Dmuchają w nie długo i mocno, a po krótkiej przerwie grzyb wyrzuci w powietrze piękny pęczek zarodników.

N. Czernidłak Kołpakowaty - *Coprinus comatus*: Kudlate, białe łuski tego grzyba przypominają perukę prawnika. U dojrzałego owocnika kapelusz promieniście pęka, jego brzeg rozchyla się i unosi. Cały kapelusz razem z blaszkami rozplywa się w czarną ciecz, trawiąc samego siebie. Czernidłak ma zdolność przepychania się przez asfalt, a nawet może podnosić kostkę brukową.

O. Sromotnik Smrodliwy - *Phallus impudicus*: Podobno córka Karola Darwina, Etty, niszczyła te falliczne kształty, gdy tylko pojawiały się w ogrodzie, ponieważ obawiała się, że będą one miały szkodliwy wpływ na służbę!

P. Pieczarka Okazała - *Agaricus augustus*: Te poszukiwane i bardzo smaczne grzyby rosną niewiarygodnie duże. Ich rozwinięte kapelusze osiągają średnicę do 30 cm.

Q. Trzęsak Pomarańczowożółty - *Tremella mesenterica*: Znany również jako masło czarownic. Według podań ludowych, ten niezwykle grzyb pojawił się w wyniku działań złośliwych nordyckich trolli, które beztrudno rozpryskiwały masło, ubijane przez nie z mleka krów.

OPIS AKCJI OBUMIERANIA

OBUMIERANIE | Przesuń jeden zewnętrzny  (stykający się jednym bokiem) z całą zawartością 

Zewnętrzny Kafelek oznacza, że tylko jeden bok trójkąta dotyka innego kafelka, a “cała zawartość” oznacza, że wszystko, co znajduje się na tym kafelku, zostaje także przesunięte.

OBUMIERANIE | Porusz  przeciwnika na pusty  

Pusty kafelek powinien oznaczać kafelek, na którym niczego nie ma, ale jeżeli taki kafelek nie jest dostępny, użyj takiego z Żetonem Owada, a jeżeli to także niemożliwe, wybierz taki z najmniejszą liczbą zarodników.

OBUMIERANIE | Ukradnij jedną losową kartę przeciwnika 

Ukradnij losową kartę z ręki przeciwnika. Jeżeli z kart wykonano owocowanie albo obumieranie, nie mogą zostać przejęte przez innego gracza.

OBUMIERANIE | Dobierz dwie nowe karty 

Uzupełnij rynek, po tym jak obie karty zostały zabrane z rynku lub talii.

OBUMIERANIE |  uwalnia teraz jeden dodatkowy zarodek 

Każdy owocnik grzyba, dzięki temu ulepszeniu obumarcia znajdującemu się pod Planszą Gracza, na której się znajduje, dostaje jeden dodatkowy zarodek do swojej liczby zarodników.

OBUMIERANIE | Wykonaj zarodnikowanie z twojego  oraz  jako jedną akcję 

Rzucasz Kością Wiatru tylko **raz** i stosujesz kierunek rozsiewania zarodników dla Żetonu Grzyba oraz Grzyba Matki.

OBUMIERANIE | Możesz teraz wykonywać dwukrotnie tę samą akcję 

Masz w dalszym ciągu tylko dwie akcje do wykonania, ale może to być ta sama akcja. Na przykład możesz wykonać ZARODNIKOWANIE dwa razy w swojej turze.

OBUMIERANIE | Jeżeli dobierasz kartę z talii - dobierz dwie i odrzuć jedną 

Odrzuconą kartę należy umieścić albo w pudełku albo na spodzie talii.



Nie możesz podwoić efektu tej samej akcji ulepszenia obumierania. Na przykład, jeżeli wykonałeś obumieranie z 2 kart i obie zawierały polecenie “Grzyb Matka może się teraz poruszać o 3”, **nie możesz** poruszyć go o 6.

CZĘSTE PYTANIA

Czy mogę zablokować innego Grzyba Matkę?

Nie, Grzyb Matka nie może znajdować się na tym samym kafelku albo poruszać się przez kafelek, na którym znajduje się inny Grzyb Matka.

Czy mogę wykonać owocowanie grzyba, znajdującego się na jednym kafelku z moim Grzybem Matką?

Tak, dopóki wydajesz zarodnik z tego kafelka. Ale możesz posiadać tylko jeden owocnik grzyba na trójkątny kafelek.

Czy moje grzyby liczą się do punktacji, jeżeli nie wykonałem na nich obumierania?

Tak, jeżeli wykonałeś owocowanie swoich grzybów, zdobywasz za nie punkty.

Czy mogę wykonać zarodnikowanie i obumieranie, jeżeli Grzyb Matka innego gracza znajduje się na jednym z moich owocników grzybów?

Nie, Grzyb Matka innego gracza blokuje wszystko, co chciałbyś zrobić z twoim grzybem. Możesz jednak wydać dwa Żetony Owada, żeby usunąć Grzyba Matkę przeciwnika.

Czy mogę wydać Żetony Owada, aby poruszyć mojego własnego Grzyba Matkę?

Nie, możesz poruszyć tylko grzyba innego gracza. Możesz umieścić go gdziekolwiek na planszy, poza miejscem z innym Grzybem Matką.

Czy moje Żetony Grzybów mają kontrolę nad zarodnikami innych graczy?

Tak! Jeżeli na kafelku znajduje się większy element (Grzyb Matka albo Żeton Grzyba) ma on kontrolę nad wszystkimi zarodnikami na tym kafelku.

Czy mogę połączyć moją sieć z moim Grzybem Matką?

Tak! Każdy z twoich elementów na planszy tworzy twoją sieć grzybni.

Czy jeden Żeton Owada jest wart 1/2 punktu?

Nie, w grze nie ma połówek punktów.

Czy są jakieś różnice w różnych Żetonach Owada?

Nie, wszystkie mają taką samą wartość, różnią się tylko wizualnie.

Ile Kostek Zarodnika rozsiewa mój Grzyb Matka?

Normalnie są to 2 zarodniki, jednak niektóre ulepszenia obumierania zwiększają tę liczbę do 3.

Czy jest limit liczby akcji zarodnikowania z mojego Grzyba Matki?

Nie, możesz zarodnikować z twojego Grzyba Matki tyle razy, ile chcesz.

Czy jest limit liczby kart na ręce?

Nie, nie możesz mieć na ręce tyle kart, ile chcesz.

Czy mogę wykonać obumieranie wiele razy w słocie pod jedną Planszą Gracza?

Tak, możesz wykonać obumieranie tyle razy, ile chcesz w słocie pod jedną Planszą Gracza. Kiedy gracz posiada przynajmniej jedną kartę obumarłego grzyba w każdym z pięciu slotów, zostaje wywołany koniec gry.

Co się stanie, jeśli skończą mi się zarodniki?

Kiedy skończą ci się zarodniki i jedynym sposobem, by je odzyskać z planszy jest wydanie ich na akcje owocowania grzybów!

Czy mogę podwoić efekt akcji / z moich kart ulepszenia obumierania?

Nie. Na przykład, jeżeli wykonałeś obumieranie z 2 kart i obie zawierały polecenie "Grzyb Matka może poruszać się teraz o 3", nie możesz poruszyć go o 6.

Czy wydawanie Żetonów Owada liczy się jako jedna z moich głównych akcji?

Nie, możesz wydać swoje Żetony Owada jako dodatkową akcję, w dowolnym momencie twojej tury.

Czy mogę odświeżyć rynek kart?

Tak, możesz wydać 1 Żeton Owada, żeby odświeżyć rynek kart, w dowolnym momencie swojej tury.

Czy mogę wziąć Żeton Owada znajdujący się razem z moim owocnikiem grzyba?

Nie, możesz wziąć tylko Żeton Owada z planszy, znajdujący się razem z twoim Grzybem Matką.



MYCELIA

©2024 Split Stone Games Ltd. ©2024 Czacha Games
Wszystkie prawa zastrzeżone.

EDYCJA POLSKA
Tłumaczenie: Ewelina Lasota
Korekta: Jakub Ciesiółka

