



MYCOLIA



9+



Ravensburger

MYCELIA

w Dolinie Tysiąca Kropel Rosy

**Gra karciana dla
1 - 4 grzybiarzy od 9. roku życia**

Wejź do wspaniałego świata Mycelii.

Dostarcz magiczne krople rosy ze swojego lasu do Świątyni Życia, by uzyskać pomoc Bogini Lasu. Kto zrobi to najszybciej?

Będziesz potrzebować wsparcia tajemniczych i śmiałych mieszkańców lasu, którzy dołączą do Twojej talii jako karty i pomogą Ci opanować coraz lepsze umiejętności.

Pierwszy gracz, który oczyści swoją planszę, zdobędzie błogosławieństwo Bogini Lasu i wygra grę.

Zawartość


- | | |
|--|--|
| ① 4 dwustronne plansze graczy (awersy identyczne, rewersy różne) | ⑥ 14 kart akcji a – e, 4 × a i b oraz 2 × c, d i e |
| ② 1 Świątynia Życia | ⑦ 72 liście – w tym 37 × jedynki, 24 × trójki, 11 × piątki |
| ③ 1 znacznik pierwszego gracza (grzybek) | ⑧ 1 kostka |
| ④ 4 karty zasobów (dwustronne) | ⑨ 80 krople rosy(+ 4 zapasowe) |
| ⑤ 4 karty przygotowania (dwustronne) | ⑩ 2 dodatkowe pola świątyni |



11 100 kart:

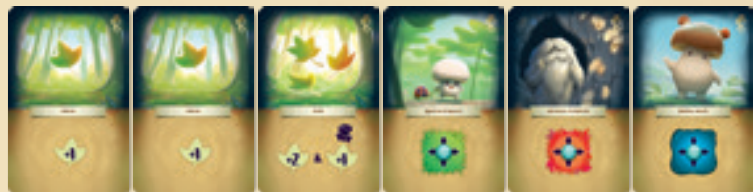
A 24 karty startowe (po 6 dla każdej runy)

B 40 podstawowych kart do gry (20 różnych par)

C 30 kart rozszerzeń (15 różnych par) z symbolem 

D 6 kart pomocy

11



A



B



C

D

Tryb dla jednego gracza

(Strona 10)

1 1 plansza stosu liści

2 1 żeton Gwidyona

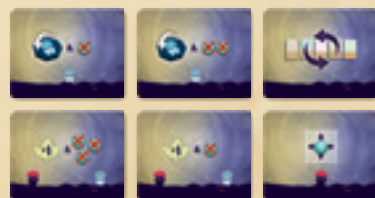
3 6 kart dla jednego gracza



1



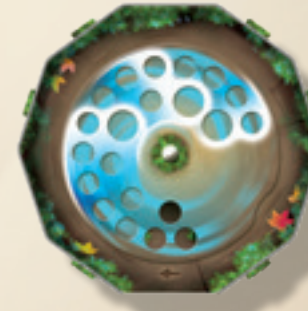
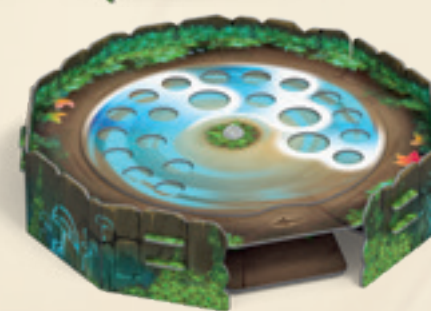
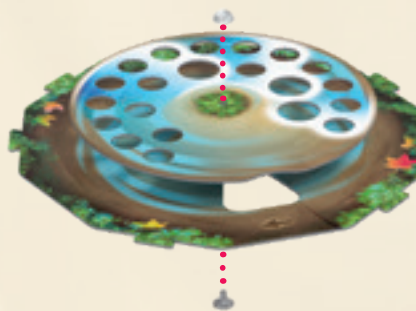
2



3

Montaż świątyni

Przed pierwszą rozgrywką musisz złożyć znacznik pierwszego gracza oraz świątynię. Oto jak to zrobić:





Czym jest gra „deck-building”?

„Deck-building” to połączenie angielskich słów „deck”, czyli „talia” oraz „build”, czyli „budować”. Taka gra oparta jest na mechanice kompletowania własnej talii kart. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z niewielką liczbą kart, za pomocą których może rozbudowywać oraz ulepszać swoją talię.

Specjalną cechą tego typu gry jest to, że każdy z graczy wielokrotnie zagrywa swoją talię kart. Dobiera kartę ze stosu dobierania, zagrywa ją i odrzuca na stos kart odrzuconych. Następnie tasuje go, tworząc nowy stos dobierania. Proces ten powtarza się wielokrotnie na przestrzeni kolejnych rund.

Przygotowanie rozgrywki

Najpierw wyjaśnione są zasady rozgrywki dla 2 – 4 graczy. Zasady wariantu dla jednego gracza wyjaśnione są później.

1. Połóż świątynię na środku stołu, tak jak na obrazku. Będzie to też jej pozycja wyjściowa po oczyszczeniu. Tutaj będziesz odkładać krople rosy, które zdejmiesz ze swojej planszy w trakcie gry. Gdy świątynia się „zapełni”, nowe krople rosy pojawią się w grze (a tym samym na Twojej planszy gracza).
2. Połóż **kostkę zasobów** na jednym z większych otworów w świątyni:
W rozgrywce dla 4 graczy w otworze oznaczonym **4**.
W rozgrywce dla 3 graczy w otworze oznaczonym **3**.
W rozgrywce dla 2 graczy w otworze oznaczonym **2**.



5. Ułóż **liście** tak, aby każdy mógł je wygodnie dobierać.

6. Potasuj 4 dwustronne karty przygotowania, wylosuj **jedną** z nich oraz stronę, w którą będzie obrócona. Przedstawia ona początkowe ułożenie kropli rosy dla każdego z graczy.



3. Wylosuj jedną z 4 kart zasobów i połóż ją obok świątyni. Pozostałe 3 karty zasobów odłóż do pudełka.
4. Potasuj 40 podstawowych kart do gry i utwórz zakryty stos do dobierania. Odkryj **5 wiecznych kart** i ułóż je w rzędzie obok stosu – powinny być one widoczne dla wszystkich graczy. Są to karty spośród których możesz **zatrudnić bohaterów** do swojej drużyny.



Pozostałe karty przygotowania odłóż do pudełka, nie będą one potrzebne do końca rundy. Po zakończeniu przygotowania (na następnej stronie) możesz odłożyć także wylosowaną kartę.



Każdy gracz otrzymuje:

1 planszę gracza

Położcie je przed sobą identycznymi stronami do góry.

[Jeśli rozegraliście już kilka partii, możecie dla urozmaicenia zagrać na różniących się stronach.]



2 karty akcji (a i b)

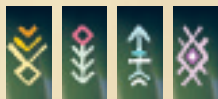
Położcie je pod swoimi planszami.

20 kropeł rosy

Położcie je na swoich planszach tak, jak wskazuje wylosowana karta przygotowania. Najlepiej podać ją każdemu graczowi po kolei, by wszyscy mogli się jej dokładnie przyjrzeć. Zwróćcie uwagę na pozycję pola świątyni, by poprawnie rozmieścić swoje krople rosy. Niewykorzystane krople rosy odłóżcie do pudełka.



6 kart startowych tego samego typu (każda z taką samą runą w prawym górnym rogu). Potasujcie je i stwórzcie z nich swoje własne stosy dobierania, układając je zakryte po lewej stronie swoich plansz. Z własnych stosów dobierania, weźcie na rękę po 3 karty startowe.

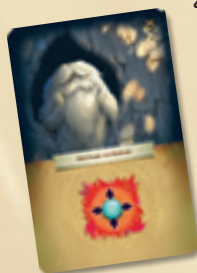


Osoba, która najbardziej lubi grzyby bierze **znacznik pierwszego gracza** i rozpoczyna grę. Będziecie wykonywać tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

Jak przebiega тура

1. Zagraj karty

W swojej turze **musisz zagrać wszystkie 3 karty ze swojej ręki**. W tym celu odkładaj pojedynczo (w wybranej przez siebie kolejności) karty na **stos kart odrzuconych**. Utwórz go w formie **stosu odkrytego** po prawej stronie swojej planszy.



Za każdym **zagranie karty** rozpatrz jej **działanie natychmiastowo**, przed zagranie kolejnej karty. Możesz pominąć część działania (a nawet całe), jeśli chcesz, lub jeśli nie możesz wykonać go do końca. Nie możesz zachować żadnej karty na ręce, musisz zagrać i odrzucić wszystkie karty, nawet jeśli nie możesz z nich skorzystać.

Dokładny opis działania kart jest zamieszczony na stronie 7 i dalej, ale nie musisz go teraz czytać, aby zrozumieć zasady gry.

Najważniejszym celem przy zagrywaniu kart jest: **pozbywanie się kropeł rosy.**



Pole świątyni na Twojej planszy pomoże Ci pozbyć się kropeł rosy. Za każdym razem, gdy przesuniesz kroplę na to pole (**niezależnie, z którego kierunku**), możesz natychmiastowo zdjąć ją ze swojej planszy. Dlatego gdy jest to możliwe, używaj swoich kart, by przesuwać krople w kierunku świątyni.

Za pomocą kart zbierasz również **liście, które są walutą w tej grze**: możesz je wydawać, by zatrudniać nowych, silniejszych bohaterów Mycelii (w formie dodatkowych kart). Niektórzy bohaterowie potrafią nawet usuwać krople z planszy bez przesuwania ich na pole świątyni.

Na koniec swojej tury odłóż zdjęte (bezpośrednio, bądź poprzez pole świątyni) krople na puste pola świątynnego drzewa. Zaczynij tutaj.





2. Zatrudnij bohaterów Mycelii (kup karty)

Możesz zatrudniać bohaterów oraz inne karty w dowolnej chwili, więcej niż jednokrotnie, spośród odkrytych podstawowych kart do gry. Możesz to zrobić przed zagranieniem kart, w jego trakcie lub po nim. Musisz zapłacić tyle liści, ile widnieje w prawym górnym rogu danej karty. Zatrudnienie bohatera kosztuje od 2 do 8 liści – im więcej, tym silniejsze jego działanie.

Ważne! Kupiwszy kartę, od razu odłóż ją zakrytą na wiezchu Twojego stosu dobierania (po lewej stronie Twojej planszy gracza).

3. Podstawowe akcje (karty akcji)

Poza zagrywaniem kart oraz zatrudnianiem nowych bohaterów, możesz w dowolnym momencie swojej tury wykonać jedną lub więcej podstawowych akcji.

Dostępne akcje przedstawione są na kartach akcji (a - e) ułożonych pod Twoją planszą gracza. Tylko 2 akcje (a i b) są dostępne w podstawowym wariantcie gry.

Ważne! Każdą akcję z karty akcji możesz wykonać tylko raz na turę, nie więcej. Podobnie jak w przypadku zatrudniania bohaterów, możesz wykonywać podstawowe akcje w dowolnym momencie – przed zagrywaniem kart, po nim, a nawet w trakcie. Nie możesz natomiast wykonywać podstawowych akcji w trakcie rozpatrywania działania karty. Odwróć wykorzystaną kartę akcji, by nie zapomnieć, że dana akcja została już w tej turze użyta.



Akcja a:

Zapłać 1 liść, aby wymienić odkryte karty dostępne do zakupu. Odrzuć je wszystkie na ich własny stos kart odrzuconych, a następnie odśłoń 5 nowych kart – niezależnie od tego, ile kart było dostępnych przed wykonaniem tej akcji.



Akcja b:

Zapłać 3 liście, aby przesunąć dowolną kroplę rosy o dokładnie 1 pole (pionowo, bądź poziomo). Jeśli przesuńiesz ją na pole świątyni, usuń ją z planszy, tak jak opisano wcześniej.



4. Koniec tury

Tvoja tura kończy się, gdy zagrasz wszystkie 3 karty z ręki i nie możesz, bądź nie chcesz, zatrudniać nowych bohaterów ani wykonywać akcji.

Wykonaj następujące czynności:

1. Upewnij się, że wszystkie zagrane karty zostały odłożone na stos kart odrzuconych (po prawej stronie planszy).
2. Uzupełnij rząd kart dostępnych do kupienia, tak aby znajdowało się w nim 5 kart. Jeśli stos kart do dobierania się wyczerpał, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nowy.
3. Sprawdź czy świątynia jest pełna i czy otrzymujesz **błogosławieństwo Bogini Lasu**.

W grze dla 4 graczy, świątynia jest pełna, gdy 20 kropli rosy znajdzie się w otworach.

W grze dla 3 graczy, świątynia jest pełna, gdy 15 kropli rosy znajdzie się w otworach.

W grze dla 2 graczy, świątynia jest pełna, gdy 10 kropli rosy znajdzie się w otworach.


Na biało oznaczono w świątyni obszary graniczne dla danej liczby graczy. Odłóż nadwyżkowe krople rosy do pudełka, nie są one układane w świątyni.



4. Gdy świątynia jest pełna musisz obrócić ją zgodnie ze strzałką widoczną na jej brzegu, aż do powrotu do pozycji startowej (zobacz Przygotowanie rozgrywki). W trakcie obrotu przetrzuci się kostka zasobów, w związku z czym nowe zasoby wejdą do gry i do Waszych lasów! Porównaj wylosowany symbol na kości z kartą zasobów. Każdy z graczy musi położyć 1 kroplę rosy na polach swojej planszy wskazanych przez symbol wylosowany na karcie zasobów. Oznacza to, że w trakcie czyszczenia świątyni zawsze dostaniesz 1 – 2 dodatkowych kropli rosy.



Zbierz krople rosy, które zostały zebrane w świątyni i właśnie z niej wyleciały. Wszystkie krople, które zostaną po podziale nowych zasobów, odłóż do pudełka. Świątynia powinna być całkowicie pusta.

Przykład: W trakcie obrotu świątyni wylosowany został symbol . Każdy z graczy musi umieścić jedną kroplę rosy na polu pod polem świątyni oraz jedną kroplę rosy na prawo od pola świątyni.



Następnie odwróć kartę zasobów na drugą stronę. Pokazuje ona nowy układ zasobów, który zostanie wykorzystany, gdy świątynia znów zostanie oczyszczona po wypełnieniu. Ta sama karta zasobów jest wykorzystywana przez całą grę i jest obracana po każdym użyciu.



5. Na koniec dobierz do ręki 3 nowe karty ze swojego stosu kart do dobierania. Jeśli znajdują się w nim mniej niż 3 karty (bądź żadna) przetasuj swój stos odrzuconych i włóż brakujące karty zakryte pod spód pozostałych kart dobierania. Z nowo powstałego stosu dobierz na rękę 3 karty.

Następnie swoją turę wykonuje gracz po lewej stronie. Kontynuujcie rozgrywkę, aż któryś graczy w swojej turze usunie ze swej planszy ostatnią kroplę rosy.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy usunie ostatnią kroplę rosy ze swojej planszy. Nie ma różnicy, czy stało się to w turze tego gracza, czy podczas ruchu kogoś innego. Tura kończy się tak jak normalnie.

Ważne! Nawet jeśli zdjęcie ostatniej kropli rosy zapełni świątynię, nie jest ona już obracana. **Żadne nowe krople rosy** nie wchodzi do gry.

Runda rozgrywana jest do końca, aby każdy z graczy wykonał taką samą liczbę tur. Znacznik pierwszego gracza informuje, na kim kończy się runda – gracz po prawej stronie pierwszego gracza wykonuje turę jako ostatni.

Kto wygrywa?

Wygrywa gracz, który nie ma kropeł rosy na swojej planszy.

Jeśli kilku graczom udało się wyczyścić planszę w trakcie ostatniej rundy, zwycięzcą zostaje z największą sumą wartości liści. Jeśli nadal jest remis, dzielicie się zwycięstwem.

Objaśnienie kart i ich działań

Działania wszystkich kart opisane są symbolami. Zawsze rozpatruj działania od lewej do prawej strony.

Lub:

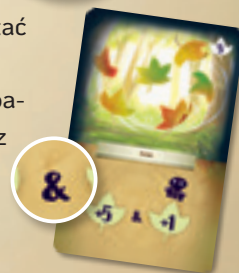
Niektóre karty mają kilka działań rozdzielonych znakiem „/”. W takim przypadku musisz wybrać jedną z możliwości – nie możesz wykorzystać obu.



Oraz:

Jeśli na karcie widnieje symbol „&”, możesz wykorzystać wszystkie działania.

Ważne! W takim przypadku pamiętaj, aby zawsze rozpatrywać działania od lewej do prawej strony. Nie możesz wykonać działań po prawej stronie przed działaniem po lewej stronie. Możesz natomiast zdecydować się pominąć działanie po lewej stronie i skorzystać tylko z działania po prawej.



3x

Powtórz

Niektóre karty pozwolą Ci kilkukrotnie powtórzyć działanie (bądź działania). Przedstawiono to za pomocą oznaczeń „2 x”, „3 x”, „4 x”. Za każdym powtórzeniem możesz **wybrać to samo lub inne pole**, pod warunkiem, że spełnia ono warunki (spójrz poniżej).

Możesz skorzystać z działania mniej razy, niż jest to wskazane przez liczbę na karcie.



Bonus dla innych graczy

Jeśli działanie oznaczone jest tym symbolem, Ty **nie możesz** go wykonywać. Zamiast tego, **wszyscy pozostali** gracze mogą z niego skorzystać, jeśli chcą. **Ważne!** Oczywiście nie możesz pominąć tego działania! Nawet jeśli pominiesz pozostałe działania na karcie, lub nie możesz ich wykonać, wszyscy inni gracze mogą skorzystać z działania oznaczonego tym symbolem.



Weź liście

Wiele kart dostarcza liści, które możesz wydać na nowych bohaterów lub na podstawowe akcje – w tej turze bądź później. Liczba na liściu wskazuje ile należy ich dobrać. Weź odpowiednią liczbę liści z zasobów ogólnych i połóż je obok swojej planszy.

Uwaga! Twoje zasoby **nie** mają ograniczeń – możesz zachować tyle liści, ile chcesz, na jak długo chcesz.



Rusz krople roszy

Wszyscy bohaterowie, którzy mogą ruszyć bądź usunąć krople roszy, mogą robić to tylko na określonych polach na planszy. Jest to wskazane za pomocą rodzaju pola oraz liczby kropli roszy. Aby skorzystać z działania przesunięcia (bądź usunięcia) kropli, musisz wybrać pole, które spełnia te wymagania. Jeśli nie ma takiego pola, pomini to działanie.

Następujące **tereny** mogą być wskazane na karcie jako wymagane:



pole liści



pole mchu



pole wody



Dowolne pole: liści, mchu, wody, a nawet ziemi.



Poniższe rzeczy mogą wydarzyć się na polach:



Za każdy narysowany symbol tego typu, przesun 1 kroplę roszy z wybranego pola do pola z nim **sąsiadującego** (pionowo bądź poziomo, nigdy na ukos).



Za każdy narysowany symbol tego typu, usuń 1 kroplę roszy z wybranego pola (i przełóż je do otworów w świątyni).

Poniższa zasada zawsze obowiązuje: Na polu musi znajdować się przynajmniej tyle kropli roszy, ile jest wskazane na karcie, aby móc skorzystać na nim z działania. Na danym polu może znajdować się jednak więcej kropli. Wyjątek!



Pola żuka **muszą zawierać dokładnie tyle kropli, ile opisano na karcie**, aby przeprowadzenie działania było możliwe.



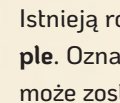
Przesun 1 kroplę roszy z dowolnego pola do pola z nim sąsiadującego. Jasnobrażowe tło wskazuje, że działanie to można przeprowadzić na dowolnym polu, czyli na liściach, mchu, wodzie lub ziemi! Na polu może znajdować się więcej niż jedna kropla.



Usuń 1 kroplę z pola wody. Na polu może znajdować się więcej niż jedna kropla.



Usuń 2 krople z dowolnego pola z **dokładnie 2** kroplami. Nie możesz skorzystać z tego działania na polu z 3 i więcej kroplami. Nie możesz również wybrać pola z 1 kroplą.



Istnieją również **przezroczyste krople**. Oznaczają one, że działanie może zostać wykorzystane **jeśli** na zadanym polu znajduje się kropla.



Usuń 1 kroplę z pola mchu, jeśli znajduje się na nim przynajmniej 1 kropla. Może się na nim jednak znajdować więcej niż jedna kropla. Jeśli na polu mchu znajduje się więcej kropli, możesz usunąć 2 bądź 3 krople.



Wybierz pole liści (dowolna liczba kropli) i usuń 1 kroplę z każdego sąsiadującego z nim pola, na którym znajdują się jakieś krople. Jeśli krople znajdują się na 1, 2 bądź 3 sąsiadujących polach, możesz usunąć krople wyłącznie z tych pól.



Usuń 2 krople z pola wody z 2 (bądź więcej) kroplami i usuń 1 kroplę z **dowolnego sąsiadującego** (prawo, lewo, góra, dół) z nim pola.

Rozszerzenie



Gdy zaznajomisz się z zasadami gry, możesz dołączyć do rozgrywki karty rozszerzeń. Możesz je rozpoznać po nadrukowanym na nich symbolu. Karty te są nieco bardziej wymagające i oferują dodatkowe urozmaicenie.

Potasuj 30 nowych kart razem z poprzednimi 40 kartami bohaterów. Dostępnych do kupienia w dalszym ciągu będzie 5 kart. Poza kartami bohaterów, potrzebujesz **kart akcji c, d oraz e**. Możesz je zdobyć używając w trakcie rozgrywki odpowiednich kart. Połóż karty akcji w ogólnodostępnych zasobach.



Usuń karty

Nowością w rozszerzonej rozgrywce jest możliwość usuwania kart (kart bohaterów oraz kart liści) ze swojej talii do końca rundy. Pozwala to pozbyć się słabych startowych kart oraz kart zatrudnionych w trakcie rozgrywki, które nie są już nam potrzebne. Gdy skorzystasz z takiego działania (albo pojedynczego efektu, spójrz poniżej), natychmiast **przejrzyj** swój **stos kart odrzuconych** i wybierz kartę, którą chcesz usunąć. Możesz też nie wybierać żadnej karty. Usunięte karty odłóż do pudełka, nie będą potrzebne do końca rundy. **Ważne!** Karty w momencie zagrania odkładane są na stos kart odrzuconych, co oznacza, że bohater może „sam siebie usunąć”.

Pojedyńcze efekty

Niektóre karty z rozszerzenia dostarczają jednorazowe, dodatkowe efekty, podobne do działań na kartach. Rozpatrywane są one **tylko raz, podczas zatrudniania bohatera**.

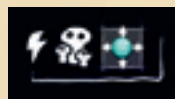


Rozpatrz jednorazowy efekt (oznaczony symbolem **błyskawicy** na górze karty) **natychmiastowo**. Następnie odłóż kartę na stos kart do dobierania, tak jak zwykle.



Przykład 1:

Jeśli kupisz kartę **Hydnum repandum** bądź kartę **Tylopilus formosus**, możesz natychmiastowo usunąć 1 kartę ze swojego stosu kart odrzuconych. Gdy dobierzesz tę kartę ze stosu kart do dobierania, nie rozpatruj ponownie tego efektu.



Przykład 2: Jeśli zatrudnisz bohatera **Fomesa fomentariusa**, wszyscy pozostali gracze mogą od razu przesunąć 1 kroplę z dowolnego pola na pole sąsiadujące pionowo lub poziomo. Ale ty nie możesz! Ten jednorazowy efekt nie jest więcej rozpatrywany.

Dodatkowe karty akcji

Za pomocą jednorazowych efektów można zdobyć **6 kart akcji c, d oraz e**, które również są częścią rozszerzenia. Podczas zatrudniania bohatera z odpowiednim symbolem, weź kartę akcji i połóż ją przy dolnej krawędzi swojej planszy.

Nawet jeśli jest miejsce tylko na 4 karty, możesz **posiadać wszystkie 5** (i używać ich raz na turę). Po prostu połóż piątą kartę obok pozostałych. Nie można mieć więcej niż jednej kopii danej karty akcji.

Umiejętność dostępna jest natychmiastowo, analogicznie do akcji a i b. Możesz ich używać raz na turę oraz płacić za nie za pomocą liści.



Akcja c

Zapłać 3 liście, aby przesunąć **dowolną kroplę rosy na sąsiadujące pole**. Jeśli **na tym polu znajdowała się druga kropla**, możesz ją również przesunąć na to samo bądź inne sąsiadujące pole.



Akcja d

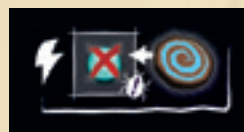
Zapłać 3 liście i usuń 1 kroplę z dowolnego pola. Na tym polu może znajdować się więcej kropel.



Akcja e

Zapłać 3 liście, aby **usunąć 1 kartę** ze swojego stosu kart odrzuconych. Wykonaj tę akcję tak, jak opisano to w sekcji **Usuń karty**.

Specjalna funkcja/wyjątek: Dodatkowe pole świątyni może zostać dodane za pomocą karty **Clavulinopsis fusiformis**:



Gdy zatrudnisz tego bohatera, wybierz pole z **dokładnie 1 kroplą rosy**. Usuń tę kroplę ze swojej planszy, a następnie połóż w tym miejscu pole świątyni. Od tego momentu miejsce to

nie jest traktowane jako **pole terenu** tylko jako **drugie pole świątyni**. Działa ono na tych samych zasadach, co nadrukowana świątynia i usuwa wszystkie krople wody przesunięte na to pole. Możesz ułożyć na swojej planszy oba dodatkowe pola świątyni, jeśli zatrudnisz tego bohatera dwukrotnie.



Warianty gry

Dodatkowe plansze dla zaawansowanych graczy

Jeśli rozegraliście już kilka partii, możecie urozmaicić grę, odwracając planszę gracza na drugą stronę. Spróbujcie także mieszać drugą stronę z rozszerzeniem lub z podstawowym wariantem rozgrywki, w zależności na co macie ochotę. 4 różne układy plansz zapewnią Wam różnorodność i dostarczą nowych wyzwań.



Rozgrywka dla jednego gracza: pojedynek z Gwidyonem, Grzybem Widmo

W Mycelię możesz świetnie się bawić także w pojedynek, jeśli akurat w pobliżu nie ma żadnych (innych) fanów grzybów.

Przygotowanie rozgrywki

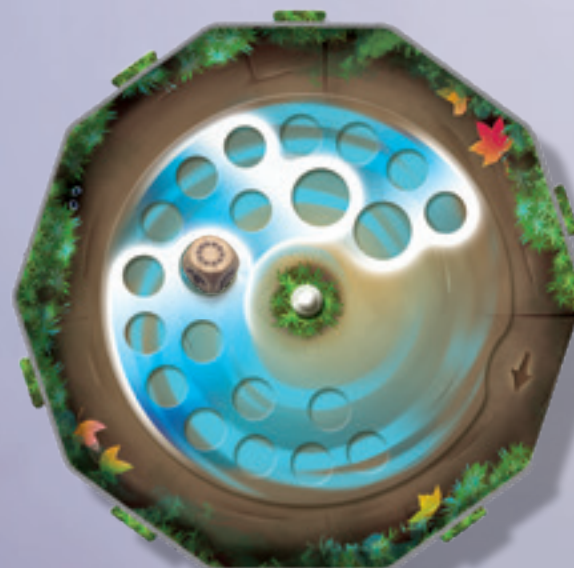
Przygotowanie rozgrywki jest identyczne jak w grze dla 2 – 4 osób. Użyj tych samych elementów (1 plansza gracza, 20 kropel rosy oraz karty akcji a i b). **Kostkę zasobów** ustaw tak, jak w rozgrywce dla 2 graczy.

Drugim graczem w rozgrywce solo jest „wirtualny przeciwnik” – Gwidyon. Jest to grzyb widmo, który od wieków przemierza najgłębsze zakamarki lasów Mycelii. Płotka głosi, że wie, jak Bogini Lasu ma na imię.

Do Ciebie będzie należało robienie ruchów Gwidyona. W związku z tym potrzebujesz dodatkowo przygotować następujące elementy:

- 1 plansza stosu liści
- 1 żeton Gwidyona
- 6 kart dla jednego gracza
- 20 kropel rosy

Położ planszę stosu liści po prawej stronie swojej planszy gracza i rozłóż na niej 20 kropel rosy. Potasuj 6 kart dla jednego gracza, połóż je zakryte obok planszy, a obok połóż ośmiokątny żeton Gwidyona (stroną usuwania do góry).



Cel trybu dla jednego gracza

Zarówno Ty, jak i Gwidyon próbujecie usunąć 20 kropeł rosy ze swoich plansz. Wygrywa ten, komu się to uda najpierw.

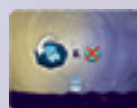
Przebieg rozgrywki

1. Rozpoczynasz grę i rozgrywasz 3 karty z ręki, tak jak w grze standardowej.
2. Następnie rozgrywasz ruch Gwidyona. Odkrywasz 1 kartę dla jednego gracza i rozpatrujesz jej działania.
3. W ten sposób rozgrywacie tury naprzemiennie.
4. Gdy w turze Gwidyona odkryjesz **piątą kartę dla jednego gracza** (czyli pozostanie 1 zakryta karta), dokończ tę turę tak, jak zwykle, a następnie potasuj wszystkie 6 kart i odłóż je na bok zakryte. Rozgrywka dalej przebiega normalnie.

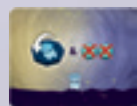
Karty dla jednego gracza

Na wszystkich 6 kartach widnieje symbol Gwidyona, symbol gracza, bądź oba na raz.

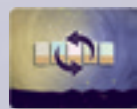
Oznacza to, że mają one inny efekt na Gwidyonie, a inny na Tobie.



1. Odwróć żeton Gwidyona. 2. Usuń 1 kropkę rosy ze stosu liści Gwidyona i ułóż ją w otworze w świątyni.



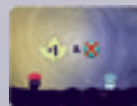
1. Odwróć żeton Gwidyona. 2. Usuń 2 kropki rosy ze stosu liści Gwidyona i ułóż je w otworze w świątyni.



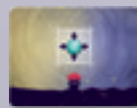
1. Odwróć żeton Gwidyona. 2. Usuń 2 kropki rosy ze stosu liści Gwidyona i ułóż je w otworach w świątyni.



1. Dostajesz 1 liść. 2. Usuń 3 kropki rosy ze stosu liści Gwidyona i ułóż je w otworach w świątyni.



1. Dostajesz 1 liść. 2. Usuń 1 kropkę rosy ze stosu liści Gwidyona i ułóż ją w otworze w świątyni.



Przesuń jedną kropkę na swojej planszy na wybrane, sąsiadujące pole.

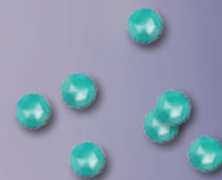
Żeton Gwidyona

Za każdym razem, gdy żeton Gwidyona odwracany jest stroną usuwania do góry, natychmiastowo usuń 1 kropkę rosy ze stosu liści Gwidyona i ułóż ją w otworze w świątyni. Gdy żeton odwracany jest na drugą stronę, nic się nie dzieje.



Specjalne zasady trybu dla jednego gracza

1. Jeśli zagrywasz bądź zatrudniasz **kartę z bonusem dla innych graczy**, działa ona na Gwidyona następująco:
 - a. Jeśli pozostali gracze mogliby **usunąć kropki rosy**, to odpowiednia liczba kropeł musi zostać usunięta ze **stosu liści Gwidyona** i ułożona w otworach w świątyni.
Jeśli pozostali gracze mogliby przesunąć kropkę rosy, to **odwróć żeton Gwidyona**. Jeśli został odwrócony stroną usuwania do góry, usuń 1 kropkę rosy ze stosu liści Gwidyona i ułóż ją w otworze w świątyni.
 - c. Jeśli pozostali gracze mogliby **otrzymać liście**, to **Gwidyon nie dostaje nic**. Gwidyon w ogóle nie zbiera liści.
2. Gdy w świątyni na koniec tury (niezależnie czy Twojej czy Gwidyona) znajdować się będzie 10 kropeł rosy, musi ona zostać obrócona. Karta oraz kostka zasobów decydują, ile nowych kropeł pojawi się **na Twojej planszy**. **Gwidyon nie dostaje nowych kropeł**. Następnie obróć kartę zasobów i schowaj pozostałe kropki do pudełka.



Koniec gry

Jeśli Gwidyon jako pierwszy usunie ze swojego stosu liści wszystkie kropki rosy, to od razu wygra! Nie dostaniesz dodatkowej tury. Jeśli to Ty najpierw usuniesz ze swojej planszy wszystkie kropki rosy, od razu wygrywasz! Gwidyon również nie dostanie dodatkowej tury. Jeśli i Ty, i Gwidyon usuniecie 20 kropeł rosy w tej samej turze, dochodzi do remisu i dzielicie się zwycięstwem!

Uwagi:

1. Tak, Gwidyon jest naprawdę silny! Możesz dać mu 21 – 25 kropeł na start, aby go odrobinę spowolnić.
2. Możesz grać w trybie dla jednego gracza zarówno z kartami rozszerzenia, jak i bez nich. Możesz także użyć w tym trybie plansz dla zaawansowanych graczy, jeśli masz na to ochotę.



Autor oraz wydawca chcieliby podziękować wszystkim testerom za ich zaangażowanie oraz wiele cennych uwag, a w szczególności: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf oraz wielu grupom testującym w Rotenburg, Lieberhausen i Krumbach.

Gorące podziękowania także dla Dieter Heinzler z doradztwa grzybiarskiego miasta Ravensburg.

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Autor: Daniel Greiner

Ilustracje: Justin Chan, Matt Paquette Co.

Kierownictwo artystyczne: Chiara Bellavite

Opracowanie produktu od strony technicznej:

Tobias Kesselring

Instrukcja: KniffDesign

Redakcja: Matthias Karl



MYCOLIA



MYCELIA

V údolí tisíce kapek rosy

Okouzující deckbuildingová hra pro
1-4 houbové nadšence od 9 let

Ponořte se do překrásného světa Mycelia.

Přemístěte kouzelné kapky rosy ze svého lesa do svatyně života a získejte podporu bohyně lesa.

Komu se to podaří nejrychleji?


Potřebujete podporu tajemných a statečných obyvatel lesa, kteří vám v podobě karet vylepší váš vlastní balíček a rozvinou vaše schopnosti.

Kdo jako první vyprázdní své hrací políčko, získá požehnání bohyně lesa a vyhraje hru?

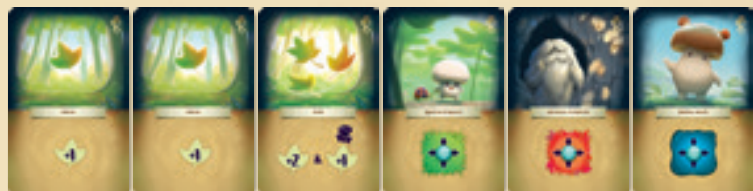
Obsah

- ① 4 oboustranné herní plány (přední strany jsou stejné, zadní se liší)
- ② 1 svatyně života
- ③ 1 značka začínajícího hráče (houba)
- ④ 4 zásobovací karty (oboustranné)
- ⑤ 4 stavební karty (oboustranné)
- ⑥ 14 akčních kartiček a–e, vždy 4x a & b a 2x c, d & e
- ⑦ 72 lístečků – rozdělené po: 37x zelených, 24x žlutých, 11x oranžových
- ⑧ 1 kostka
- ⑨ 80 kapek rosy (+ 4 náhradní)
- ⑩ 2 žetony svatyně navíc



- 11 100 karet:
- A 24 startovních karet (po 6 na runu)
 - B 40 základních hracích karet (20 různých karet, každá 2x)
 - C 30 rozšiřujících karet (15 různých karet, každá 2x) se symbolem 
 - D 6 karet s nápovědou

11



A



B



C

D

Sólová hra obsahuje

(strana 22)

- 1 1 herní plán s hromadou listů
- 2 1 žeton s Gwidyonem
- 3 6 sólových karet



1



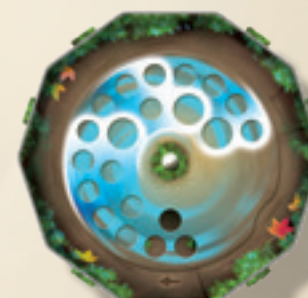
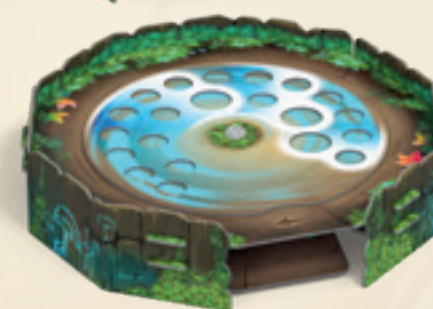
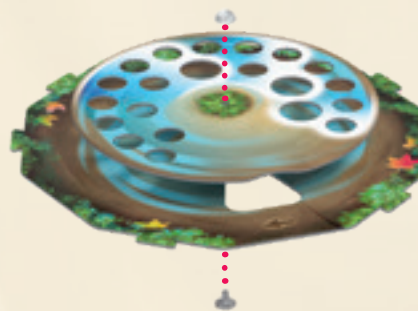
2



3

Sestavení svatyně

Před první hrou sestavte značku začínajícího hráče a svatyni. Sestavení proveďte tímto způsobem:





Co je to deckbuildingová hra?

V deckbuildingové hře začíná každý hráč* s malým počtem karet. Tyto karty se nazývají v angličtině „deck“ (balíček). V průběhu hry mohou hráči svůj osobní balíček rozšiřovat (vystavět – „build“) a vylepšovat pomocí dalších karet. Spojením slov „deck“ a „build“ vznikl termín „deckbuilding“.

Zvláštností deckbuildingové hry je, že každý hráč několikrát přehraje svůj balíček, tj. dobere si karty z dobírací hromádky, zahraje je, odloží na odhazovací hromádku, znovu ji zamíchá a v následujících kolech to celé několikrát zopakuje.

* Jazyková forma generického maskulina je použita výhradně za účelem lepší čitelnosti a je míněna ve všech případech jako genderově neutrální.

Příprava hry

Nejprve jsou zde vysvětlena pravidla hry pro 2–4 hráče, poté pravidla sólové hry.

- Umístěte svatyni doprostřed stolu podle obrázku. Toto je také vždy výchozí pozice, když je svatyně prázdná. V průběhu hry sem budete umisťovat kapky rosy, které jste odstranili ze svých herních plánů. Pokaždé, když je svatyně „plná“, přibudou do hry (a tedy i na vaše herní desky) nové kapky rosy.

- Umístěte **kostku** na jeden z větších otvorů ve svatyni:

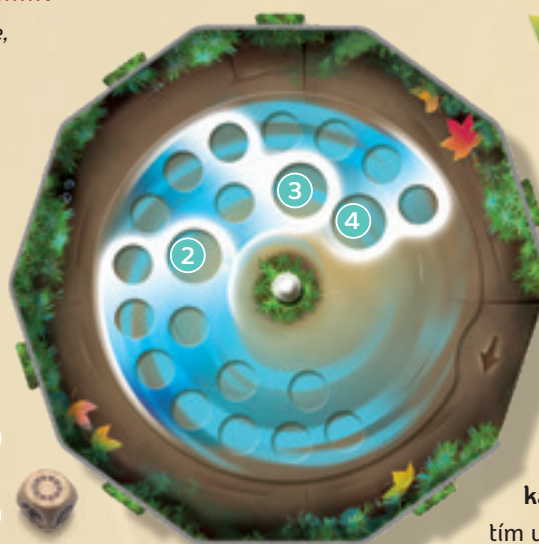
Ve hře se 4 hráči na čtvrtou pozici označenou **4**

Ve hře se 3 hráči na třetí pozici označenou **3**

Ve hře se 2 hráči na druhou pozici označenou **2**

- Náhodně vezměte jednu ze 4 zásobovacích karet a položte ji vedle svatyně. Ostatní 3 zásobovací karty vraťte zpět do krabice.

- Zamíchejte 40 základních karet a vytvořte trochu stranou hromádku obrázky dolů. Položte **5 vrchních karet** obrázkem nahoru do řady vedle hromádky – to je **otevřená „výstavka“**, ze které můžete najímat nové hrdiny pro svou skupinu.



- Položte zásobu **lístečků** na místo, kde budou pro každého snadno dostupné.

- Zamíchejte 4 oboustranné stavební karty a odkryjte **1 stavební kartu** na náhodné straně – tím určíte výchozí pozici kapek rosy pro všechny hráče.



Ostatní stavební karty nebudete v této hře potřebovat. Společně s kartou s odkrytým obrázkem je na konci fáze sestavování hry vraťte zpět do krabice.



Každý hráč dostane:

1 herní plán

Umístěte jej před sebe stejnou přední stranou nahoru.

[Pokud jste již několik her odehráli, můžete pro větší rozmanitost hrát i s různými zadními stranami.]



2 akční kartičky (a & b)

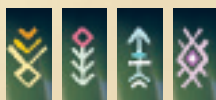
Umístěte je pod herní plán.

20 kapek rosy

Umístěte je na svůj herní plán přesně tak, jak je uvedeno na stavební kartě. Nejlépe to uděláte tak, že si stavební kartu budete posílat v kruhu. Věnujte přitom pozornost poloze žetonu svatyně, abyste mohli kapky správně rozmístit. Zbývající kapky rosy vraťte zpět do krabice.



6 startovních karet jednoho typu (každá se stejnou runou v pravém horním rohu). Zamíchejte karty a vytvořte si vlastní doplňující hromádku karet obrázkem dolů na levé straně herního plánu. Vezměte si 3 startovní karty z vlastní doplňovací hromádky karet do ruky.

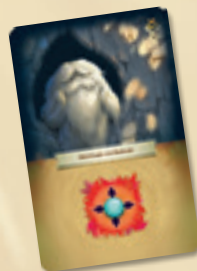


Kdo z vás má nejraději houby, dostane **značku začínajícího hráče** a zahájí hru. Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Průběh herního tahu

1. Rozehrání karet

Ve svém tahu **musíte zahrát všechny 3 karty v ruce**. To provedete tak, že jednu po druhé (v pořadí, které si zvolíte) položíte na **odhazovací hromádku**. Tu začnete jako **hromádku obrázkem nahoru** vpravo od herního plánu.



Kdykoli **hrajete kartu, hned splňte její funkci**, než začnete hrát další. Pokud chcete nebo pokud nemůžete funkci zcela využít, můžete část funkce (nebo celou funkci) nechat propadnout. Žádnou kartu si však nemůžete ponechat v ruce; v případě pochybností ji musíte zahrát nepoužitou a odhodit ji.

Podrobný popis fungování karet najdete na straně 19. V tuto chvíli to však ještě není pro pochopení hry důležité.

Nejdůležitějším cílem při hraní karet je odstraňovat kapky rosy.



K tomu vám pomůže žeton svatyně na vašem herním plánu: kdykoli přesunete kapku rosy na žeton svatyně na herním plánu (**bez ohledu na to, z které strany**), můžete ji z desky okamžitě odstranit. Používejte tedy funkce svých karet a přesouvajte kapky rosy pokud možno směrem k žetonu se svatyní.

Pomocí karet také sbíráte lístečky. **Lístečky jsou v této hře měnou**: můžete je utratit za najmutí nových, silnějších hrdinů z Mycelia (v podobě dalších karet).

Některé z těchto hrdinů mohou dokonce brát kapky rosy přímo z herního plánu, aniž by je museli nejprve přesunout na žeton se svatyní.

Kapky rosy, které odstraníte (ať už přímo, nebo prostřednictvím žetonu se svatyní), umístěte na konci svého tahu na prázdná políčka ve svatyni stromu. Tím pádem začínáte tady.





2. Najímání hrdinů Mycelia (nákup karet)

Kdykoli a vícekrát během svého tahu si můžete z otevřené výstavky najmout hrdiny a další karty. Můžete tak učinit před zahráním karet, mezi nimi nebo po jejich zahrání. K tomu musíte zaplatit cenu příslušné karty (vpravo nahoře). Hrdinové Mycelia stojí 2–8 lístečků – čím dražší, tím silnější je funkce příslušného hrdiny. **Důležité:** Vždy když si koupíte kartu, vezměte ji z výstavky a okamžitě ji položte obrázkem dolů navrch své dobírací hromádky (vlevo od svého hracího pole).

3. Základní akce (akční kartičky)

Kromě hraní karet a najímání nových hrdinů můžete kdykoli během svého tahu provést jednu nebo více základních akcí.

Akce, které jsou k dispozici, jsou uvedeny na akčních kartách (a–e), které jsou umístěny pod vaším herním plánem. V základní hře máte k dispozici pouze 2 akce (a & b).

Důležité: Každou akci uvedenou na akční kartičce můžete provést pouze 1x za tah, ne častěji. Stejně jako najímání hrdinů můžete i základní akce provádět kdykoli před, po nebo mezi zahráním karet. Ne však uprostřed funkce karty. Akční kartičku můžete otočit až po jejím použití. Snadněji si tak zapamatujete, že už byla v tomto tahu použita.



Akce a:

Zaplaťte 1 lísteček ze své osobní zásoby, aby byla vyměněna otevřená výstavka. Všechny karty z výstavky položte na odkládací hromádku obrázkem nahoru vedle hromádky zásob. Poté otočte 5 nových karet – bez ohledu na to, kolik karet tam bylo předtím.



Akce b:

Zaplaťte 3 lístečky ze své osobní zásoby, aby bylo možné přesunout jakoukoli kapku rosy přesně o 1 políčko (horizontálně nebo vertikálně). Pokud ji přesunete na žeton svatyně, odstraňte ji z hrací desky, jak je popsáno výše.



4. Konec tahu

Pokud jsou zahrány všechny 3 karty z ruky a nemůžete nebo nechcete najmout další hrdiny nebo provést žádnou akci, váš tah končí.

Poté proveďte následující kroky:

1. Ujistěte se, že všechny vámi zahrané karty jsou na odkládací hromádce (vpravo vedle herního plánu).
2. Doplňte výstavku na 5 karet. Pokud byla zásobní hromádka vyčerpána, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte z ní novou zásobní hromádku.
3. Zkontrolujte, zda je svatyně plná a zda získáte požehnání bohyně lesa:

Ve hře se 4 hráči je svatyně plná, jakmile v otvorech leží 20 kapek rosy.

Ve hře se 3 hráči je svatyně plná, jakmile v otvorech leží 15 kapek rosy.

Ve hře se 2 hráči je svatyně plná, jakmile v otvorech leží 10 kapek rosy.

Na svatyni jsou jednotlivé oblasti pro příslušný počet hráčů označeny bílou plochou. Přebytké kapky rosy vraťte zpět do krabice; do svatyně se nepřidávají.

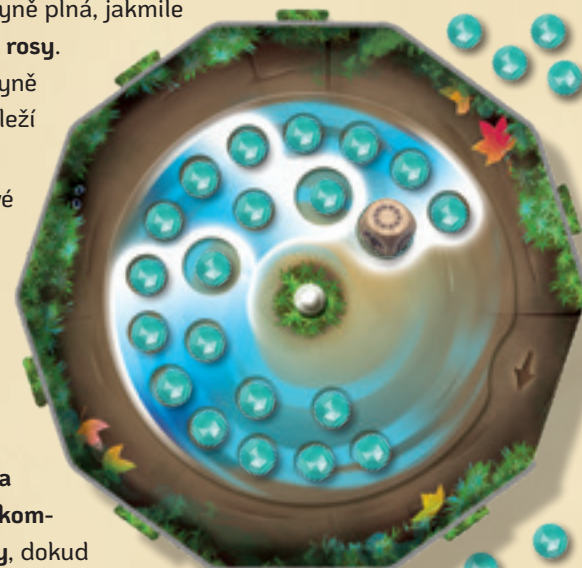
4. Když je svatyně života

plná, otočte ji jednou kompletně po směru šipky, dokud

se nedostane do své výchozí pozice (viz příprava hry). Tím se také hodí

kostkou svatyně a do hry nastupují zásoby a vaše lesy! Podívejte se na hozený symbol a porovnejte jej s obrázkem na zásobovací kartě.

Každý hráč nyní musí umístit 1 kapku rosy na každé políčko vyobrazené na svém herním plánu. Vždy tedy získáte 1–2 kapky rosy, jakmile se svatyně naplní, poté otočí a vyprázdní.



Vezměte si k tomu kapky rosy, které jste nasbírali ve svatyni a které byly právě vyhozeny. Odstraňte ze hry všechny kapky, které tam po rozdělení zásob ještě jsou. Svatyně pak musí být opět zcela prázdná.

Příklad: Při otáčení naplněné svatyně byl hozen symbol ☉. Každý hráč nyní musí umístit na svůj herní plán jednu kapku na políčko nacházející se dvě políčka pod políčkem svatyně a jednu kapku vpravo od žetonu svatyně.



Nyní otočte zásobovací kartu na druhou stranu. Ukáže vám rozložení kapek, jakmile se svatyně naplní a zase vyprázdní.

V průběhu hry se používá vždy pouze stejná zásobovací karta a po použití se znovu otočí.

5. Nakonec si ze své osobní dobírací hromádky vezměte do ruky **3 nové karty**. Pokud máte v dobírací hromádce méně než 3 karty (nebo žádné), zamíchejte svou odkládací hromádku obrázkem nahoru a položte tyto karty obrázkem dolů **pod** všechny zbývající karty v dobírací hromádce. Poté si vezměte 3 nové karty.

Poté je na řadě další hráč v pořadí ve směru hodinových ručiček. Hraje se popořadě, **dokud některý z hráčů ve svém tahu neodstraní ze své hrací desky poslední kapku rosy**.

Konec hry

Konec hry je ohlášen, jakmile někdo **odstraní poslední kapku rosy ze svého plánu**. Nezáleží na tom, jakým způsobem to bylo provedeno a zda se tak stalo ve vlastním tahu nebo během tahu jiného hráče. Aktuální tah je pak ukončen jako obvykle.

Důležité: Pokud se svatyně po odstranění poslední kapky rosy naplní, neotáčejte s ní už. **Žádné nové kapky rosy** do hry nepřibudou.

Kolo se hraje až do konce tak, aby všichni měli stejný počet tahů. To poznáte podle značky začínajícího hráče – **poslední tah provede hráč sedící napravo od začínajícího hráče**.

Kdo vyhrál?

Vyhrává hráč, který nemá na svém herním plánu **žádné kapky rosy**. Pokud se v posledním kole podařilo vyprázdnit desku více hráčům, vyhrává hráč s **nejvyšší hodnotou lístečků** ve své zásobě. Pokud dojde k remíze, vyhrálo více hráčů.

Vysvětlení karet a funkcí

Funkce všech karet jsou vysvětleny pomocí symbolů. Funkce se vždy provádějí zleva doprava.

Bud'/anebo:

Některé karty mají několik funkcí oddělených znakem „/“. V takovém případě musíte vybrat **jednu z těchto dvou možností – nelze provést obě**.

A:

Pokud však karty obsahují **znak „&“**, můžete provést **všechno**.

Důležité: Důležité je, abyste vždy postupovali zleva doprava. To znamená, že nemůžete provést akci na pravé straně před akcí na levé straně. Můžete však nechat levou stranu propadnout a provést pouze akci na pravé straně.



3x

Opakování

Některé karty umožňují provádět funkce vícekrát. To je označeno „2x“, „3x“ nebo „4x“. Pokaždé můžete **vybrat stejné políčko nebo nové**, pokud vybrané políčko splňuje podmínku (viz níže). Funkci můžete provádět i méně často, než udává číslo.

Na kartách jsou vyobrazeny následující **krajiny** jako políčka:



Políčko s listím



Mechové políčko



Vodní políčko



Jakékoli políčko může být listí, mech, voda, nebo dokonce půda.



Bonus pro ostatní hráče



Pokud je funkce označena tímto symbolem, **nesmíte** ji provést vy. Místo toho mohou tuto funkci vykonávat **všichni ostatní** hráči, pokud si to přejí. **Důležité: Této funkce se samozřejmě nemůžete vzdát!** I když necháte propadnout jiné části karty nebo je nemůžete provést, všichni ostatní tuto část provést mohou.

Zisk lístečků



Mnoho karet poskytuje lístečky, které můžete utratit za najmutí nových hrdinů nebo za základní akce – buď ve stejném tahu, nebo v pozdějších tazích. Číslo na lístečku ukazuje, kolik jich získáte. Vezměte si z obecné zásoby vyobrazenou hodnotu lístečků a položte je vedle svého herního plánu. **Poznámka:** Vaše osobní zásoba **není** omezena – můžete si naspořit libovolné množství lístečků a skladovat je libovolně dlouho.



Přemisťování kapek

Všichni hrdinové, kteří přesouvají nebo odstraňují kapky rosy, tak mohou činit pouze na určitých políčkách na herním plánu. To je určeno specifikacemi v podobě různých políček a počtu kapek rosy. Musíte si vybrat políčko, které odpovídá specifikaci, abyste mohli kapky rosy odpovídajícím způsobem přemístit (nebo je dokonce přímo odstranit). Pokud nemůžete vybrat vhodné políčko, tato funkce propadá.



Za každý zobrazený symbol tohoto typu přesuňte 1 kapku rosy z vybraného políčka na libovolné **pravoúhle sousedící políčko** (= **svisle nebo vodorovně, nikdy ne diagonálně**).



Odstraňte 1 kapku rosy za každý symbol tohoto typu přímo z vybraného políčka (a umístěte ji do otvorů svatyně).



Vždy platí následující základní pravidlo: aby bylo možné akci provést, musí být na políčku alespoň stanovený počet kapek. Na políčku však může být i více kapek.

Přesuňte 1 kapku z libovolného políčka o jedno políčko na pravoúhle sousedící políčko.

Vzhledem k tomu, že pozadí je světle hnědé, můžete tento pohyb provádět z libovolného políčka. Tedy listí, mech, vodu nebo zemi! Na políčku může být i více než jedna kapka.



Odstraňte 1 kapku z vodního políčka. Na políčku však může být více než jedna kapka.

Výjimka: Na políčkách s brouky **musí ležet přesný počet kapek, aby bylo možné akci provést.**



Odstraňte 2 kapky z libovolného políčka s **přesně 2** kapkami. Pokud leží na políčku 3 nebo více kapek, nelze na něm funkci provést. Stejně tak nelze vybrat políčko, na kterém je pouze 1 kapka.

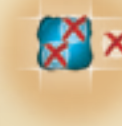
Existují také **průhledné kapky**. To znamená, že funkci lze použít, **pokud** se na zadaném políčku nachází kapka.



Odstraňte 1 kapku z mechového políčka, pokud na něm leží alespoň 1 kapka. Na mechovém políčku však může být i více než jedna kapka. Pokud se na mechovém políčku nachází více kapek, můžete odstranit i 2 nebo 3 kapky.



Vyberte pole s listím (libovolný počet kapek) a odstraňte 1 kapku z každého ze 4 pravoúhle sousedících políček, pokud na nich kapky jsou. Pokud jsou kapky pouze na 1, 2 nebo 3 sousedních políčkách, můžete odebrat kapky pouze z těchto políček.



Odstraňte až 2 kapky (pokud tam nějaké jsou) z vodního políčka a 1 kapku (pokud tam je) z **libovolného pravoúhle** (nahore, dole, vpravo nebo vlevo) sousedícího políčka.

Rozšíření



Jakmile se naučíte pravidla hry, můžete přidat karty z rozšíření hry. Ty poznáte podle malého symbolu na kartách. Tyto karty jsou o něco náročnější a nabízejí ještě větší rozmanitost.

Jednoduše zamíchejte 30 nových karet mezi stávajících 40 karet s hrdiny. Ve výstavce je stále 5 karet jako obvykle. Kromě karet hrdinů budete potřebovat **akční kartičky c, d a e**. Ty můžete získat díky některým kartám ve hře. Akční kartičky odložte stranou jako zásobu obrázkem nahoru.

Odstraňování karet



Novinkou v rozšíření hry je možnost odstranit karty (karty hrdinů a lístečky) z balíčku po zbytek hry. Díky tomu se můžete zbavit slabých startovních karet i karet najatých v průběhu hry, které již nepotřebujete.

Pokud takovou funkci (nebo jednorázový efekt, viz níže) provedete, okamžitě **prohledejte** svou **odhazovací hromádku**. Vyberte kartu, kterou z ní chcete odstranit. Je také dovoleno neodstranit žádnou kartu.

Karty, které odstraníte, vraťte zpět do krabice. Nebudete je už potřebovat.

Důležité: Protože při hraní karet je vždy umísťujete přímo na odhazovací hromádku, může se hrdina také „odstranit sám“.

Jednorázové efekty

Některé karty z rozšíření poskytují jedinečné bonusové efekty, které fungují velmi podobně jako funkce karet. Nezávisle je však při jejich zahrání, ale pouze **jednou** při **najmutí hrdiny**.

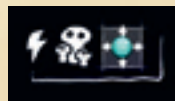


Poté **ihned** provedte jednorázový efekt (v políčku vlevo nahoře na kartě, označeném **bleskem**). Teprve poté kartu umístěte na svou dobírací hromádku jako obvykle.



Příklad 1:

Když si koupíte karty **Hydnum repandum** nebo **Tylopilus formosus**, můžete okamžitě odstranit 1 kartu z odhazovací hromádky. Pokud tyto karty později ve hře (např. v následujícím kole) získáte zpět do ruky, nemůžete již tento jednorázový efekt použít.



Příklad 2: Pokud z otevřené výstavky najmete hrdinu **Fomes fomentarius**, mohou všichni vaši spoluhráči okamžitě přesunout 1 kapku z libovolného políčka na sousední svislé nebo vodorovné políčko. Vy však ne! V pozdějších kolech se tento jednorázový efekt již nespustí.

Další akční kartičky

Díky jedinečným efektům získáte také **6 akčních kartiček c, d & e**, které jsou součástí rozšíření. Při najímání takového hrdiny si vezměte příslušnou kartičku a umístěte ji na spodní okraj herního plánu.

Stejnou doplňkovou akční kartičku můžete mít **dvakrát** (tj. 2× c, 2× d nebo 2× e).

Celkem však můžete mít **maximálně 4 akční kartičky**. Pokud si koupíte pátou nebo další akční kartičku, musíte nejprve jinou odstranit a vrátit ji zpět do krabice.

Právě získanou akční kartičku můžete použít ve stejném tahu. Používá se stejně jako a & b:

Nyní můžete použít také každou **1x za tah**. I zde však platí, že musíte vždy zaplatit za **základní akci** lístečky.



Akce c

Zaplaťte 3 lístečky ze své osobní zásoby a proveďte následující akci: Přesuňte **libovolnou kapku rosy přesně o 1 políčko** (kolmo). Pokud je na **stejném políčku další kapka**, posuňte ji také přesně o 1 políčko (kolmo). Je také povoleno přesunout druhou kapku jiným směrem než první.



Akce d

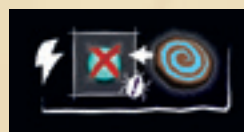
Zaplaťte 3 lístečky ze své osobní zásoby a odstraňte 1 kapku z libovolného políčka. Na tomto políčku může ležet více kapek.



Akce e

Zaplaťte 3 lístečky ze své osobní zásoby a **odstraňte 1 kartu** z odhazovací hromádky. Tuto akci provedete stejným způsobem, jaký je popsán v části „**Odstranění karet**“.

Zvláštnost/výjimka: Dodatečný žeton svatyně se do hry dostane přes kartu **Clavulinopsis fusiformis**:



Když si tohoto hrdinu najmete, musíte si nejprve vybrat libovolné hrací políčko, na kterém je **přesně 1 kapka rosy**.



Tuto kapku z plánu odstraňte a poté na toto políčko umístěte žeton se svatyní. Od této chvíle se toto políčko již nepočítá jako „krajina“, ale jako **druhý žeton se svatyní**, který stejně jako vyobrazená svatyně přímo odstraňuje všechny kapky rosy, které jsou na něj přesunuty. Je také povoleno umístit další dodatečný žeton se svatyní na vlastní herní plán.

Herní varianty

Další herní plány pro pokročilé hráče

Pokud jste již několik her odehráli, můžete si pro větší rozmanitost zahrát i s různými zadními stranami hry. Zadní strany plánů můžete kombinovat s rozšířením nebo základní hrou. Poskytují vám větší rozmanitost díky 4 různým herním plánům, které předkládají nové výzvy.

Poznáte je podle tmavší barvy rámečku a symbolu hvězdy v levém horním rohu.



Hra pro jednoho hráče: souboj s Gwidyonem, houbovým duchem

Mycelia se skvěle hodí i k samostatnému hraní, když v okolí nejsou žádní kamarádi se zálibou v houbách.

Příprava hry

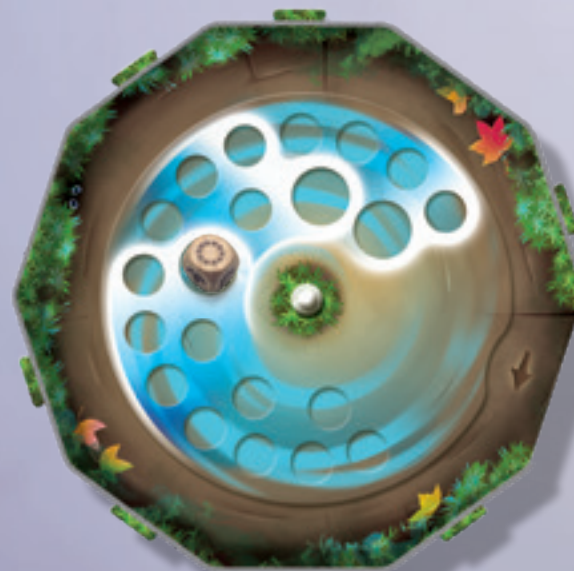
Příprava hry je totožná se hrou pro 2–4 hráče. Vezměte si stejný herní materiál (1 herní plán, 20 kapek rosy a akční karty a & b). Umístěte **kostku** na svatyni na **pozici pro 2 hráče**.

Druhým hráčem v sólové hře je „virtuální hráč“ **Gwidyon**. Gwidyon je houbový duch a už dlouho se potuluje hlubokými lesy Mycelia. Proslýchá se, že dokonce zná jméno bohyně lesa.

V sólové hře potáhnete i za Gwidyona. Budete pro něj také potřebovat následující herní materiál:

- 1 herní plán s hromadou listů
- 1 žeton s Gwidyonem
- 6 sólových karet
- 20 kapek rosy

Umístěte hromádku listů na pravou stranu herního plánu a položte na ni 20 kapek rosy. Zamíchejte 6 sólových karet a položte je vedle jako hromádku obrázkem dolů. Vedle ní položte osmiúhelníkový žeton s Gwidyonem (stranou s křížkem nahoru).



Cíl sólové hry

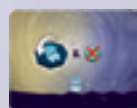
Oba se nejprve pokusíte odstranit 20 kapek rosy ze svých herních plánů. Komu se to podaří jako prvnímu, vyhrává hru.

Průběh hry

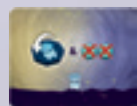
1. Hru začnete jako obvykle, provedete normální tah a zahrajete 3 karty.
2. Pak zahrajete Gwidyonův tah. Odkryjete 1 sólovou kartu a provedete její funkci (funkce).
3. Pak jste na řadě zase vy, poté Gwidyon a tak dál.
4. Takto pokračujete, dokud neodkryjete **5. sólovou kartu** v Gwidyonově tahu (tj. 1 karta je stále obrázkem dolů). Proved'te tah jako obvykle, ale pak znovu zamíchejte všech 6 sólových karet a položte je na hromádku obrázkem dolů. Hra pak pokračuje jako obvykle.

Sólové karty

K dispozici je 6 různých sólových karet, na kterých se nachází buď Gwidyonův symbol, nebo váš symbol, nebo oba symboly. Podle toho mají karty různé účinky na Gwidyona nebo na vás.



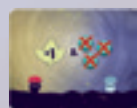
1. Otočte žeton s Gwidyonem. 2. Z hromádky Gwidyonova listů odstraňte 1 kapku rosy a umístěte ji do jednoho z otvorů ve svatyni.



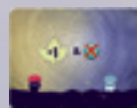
1. Otočte žeton s Gwidyonem. 2. Z hromádky Gwidyonova listů odstraňte 2 kapky rosy a umístěte je do otvorů ve svatyni.



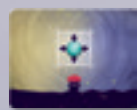
Položte všechny karty z výlohy na odkládací hromádku obrázkem nahoru vedle zásobovací hromádky. Poté odkryjete 5 nových karet z výlohy.



1. Získáváte 1 lísteček. 2. Z Gwidyonovy hromádky listů odeberte 3 kapky rosy a umístěte je do otvorů ve svatyni.



1. Získáváte 1 lísteček. 2. Z Gwidyonovy hromádky listů odeberte 1 kapku rosy a umístěte ji do některého z otvorů ve svatyni.



Přesuňte 1 kapku z libovolného políčka na vašem herním plánu o jedno políčko kolmo.

Žeton s Gwidyonem

Kdykoli je žeton s Gwidyonem otočen na stranu s křížkem, okamžitě odeberte 1 kapku rosy z hromádky Gwidyonových lístečků a umístěte ji do jednoho z otvorů ve svatyni. Pokud je otočena na druhou stranu, nic se nestane.



Zvláštnosti v sólové hře

1. Pokud během svého tahu zahrajete nebo si najmete **kartu s bonusem pro ostatní hráče**, má to na Gwidyona následující účinky:
 - a. Pokud mohou vaši spoluhráči obvykle **odebírat kapky rosy**, pak musí být odpovídající počet kapek rosy odebrán i z **Gwidyonovy hromádky listů** a položen na svatyni.
 - b. Pokud je spoluhráči umožněno provést pohyb kapky rosy, je místo toho **jednou otočen žeton s Gwidyonem** a v případě potřeby proveden.
 - c. Pokud by vaši spoluhráči **dostali lístečky**, **Gwidyon nedostane nic**. Z principu nemůže sbírat žádné lístečky.
2. Jakmile svatyně na konci tahu (ať už ve vašem, nebo Gwidyonově tahu) obsahuje 10 kapek rosy, je otočena. Kostka a zásobovací karta určují, kolik nových kapek přistane na **vašem hracím políčku**. **Gwidyon žádné nové kapky nedostává**. Nyní otočte zásobovací kartu zpět na druhou stranu. Přebytečné kapky rosy odložte do krabičky.



Konec hry

Pokud Gwidyon odstraní všech 20 kapek rosy z hromádky listů jako první, okamžitě vyhrává! Poté už znovu netáhněte. Pokud odstraní všech 20 svých kapek rosy jako první vy, okamžitě vyhráváte! Gwidyon už také nebude dál hrát.

Pokud dojde k vyrovnanému stavu a oba odstraní 20 kapek rosy ve stejném tahu, vyhráváte oba!

Upozornění:

1. Ano, Gwidyon je velmi silný! Na začátku hry mu můžete dát 21–25 kapek, aby trochu ubral na rychlosti.
2. Při sólové hře můžete hrát s kartami nebo bez karet z rozšíření. Při sólové hře můžete podle libosti použít i herní desky pro pokročilé hráče.

Autor a vydavatelství děkují mnoha testujícím za jejich velké nasazení a četné podněty. Jsou to zejména: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf a mnoho testovacích skupin v Rotenburg, Lieberhausen a Krumbach.

Velký dík patří také Dieter Heinzler z houbařské poradny města Ravensburg.

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Autor: Daniel Greiner

Ilustrace: Justin Chan, Matt Paquette Co.

Art Direction: Chiara Bellavite

Design pravidel hry: KniffDesign

Redakce: Matthias Karl

