



# MYCELIA



9+



Ravensburger

# MYCELIA

V údolí tisícov kvapiek rosy

Očarujúca deckbuildingová hra  
pre 1 - 4 hribových nadšencov od 9 rokov

**Ponorte sa do krásneho sveta Mycelia.**

Premiestnite kúzelné kvapky rosy z vášho lesa do svätyne života a získajte podporu bohyně lesa. Komu sa to podarí najrýchlejšie?


Potrebujete podporu tajomných a statočných obyvateľov lesa, ktorí vám v podobe kariet vylepšia váš vlastný balíček a rozvinú vaše schopnosti.

Kto ako prvý vyprázdni svoje hracie políčko, získa požehnanie bohyně lesa a vyhrá hru?

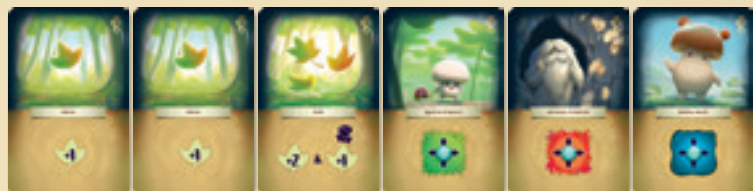
## Obsahuje

- ① 4 obojstranné hracie plochy (predné strany sú rovnaké, zadné sa líšia)
- ② 1 svätyňa života
- ③ 1 značku začínajúceho hráča (hriúb)
- ④ 4 zásobovacie karty (obojstranné)
- ⑤ 4 stavebné karty (obojstranné)
- ⑥ 14 akčných kartičiek a - e, vždy 4 × a & b a 2 × c, d & e
- ⑦ 72 lístčikov – rozdelené po 37 × zelených, 24 × žltých, 11 × oranžových
- ⑧ 1 kocku
- ⑨ 80 kvapiek rosy (+ 4 náhradné)
- ⑩ 2 žetóny svätyne navyše



- 11 100 kariet:
- A 24 štartovacích kariet (po 6 na jednu runu)
  - B 40 základných hracích kariet (20 rôznych kariet, každá 2x)
  - C 30 rozširujúcich kariet (15 rôznych kariet, každá 2x) so symbolom 
  - D 6 kariet s nápoved'ou

11



A



B



C

D

## Sólová hra obsahuje

(strana 10)

- 1 1 hraciu plochu s kopou listov
- 2 1 žetón s Gwidyonom
- 3 6 sólových kariet



1



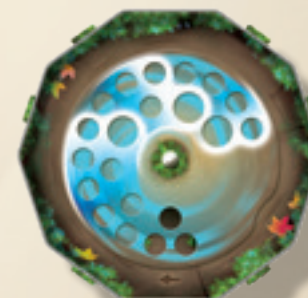
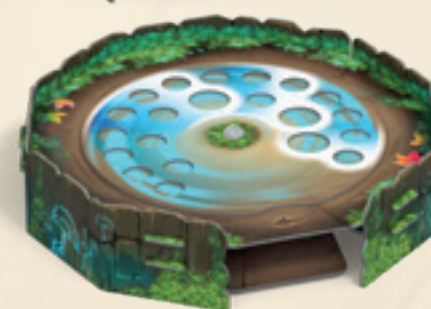
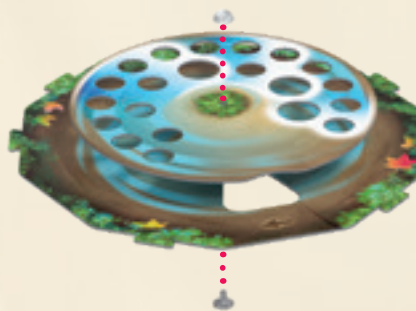
2



3

## Zostavenie svätyne

Pred prvou hrou zostavte značku začínajúceho hráča a svätyňu. Robí sa to takto:





## Čo je deckbuildingová hra?

V deckbuildingovej hre začína každý hráč\* s malým počtom kariet. Tieto karty sa nazývajú v angličtine „deck“ (balíček). V priebehu hry môžu hráči svoj osobný balíček rozširovať (vystavať - „build“) a vylepšovať pomocou ďalších kariet. Spojením slov „deck“ a „build“ vznikol termín „deckbuilding“.

Zvláštnosťou deckbuildingovej hry je to, že každý hráč niekoľkokrát prehrá svoj balíček, t. j. potiahne si karty z kôpky na ťahanie kariet, zahrá ich, odloží na odhadzovaciu kôpku, znovu ju zamieša a v nasledujúcich kolách to celé niekoľkokrát zopakuje.

\* Mužský rod sa používa výlučne z dôvodu zrozumiteľnosti a vo všetkých prípadoch je opis mienený ako rodovo a genderovo neutrálny.

## Príprava hry

Najprv sú tu vysvetlené pravidlá hry pre 2 - 4 hráčov, potom pravidlá sólovej hry.

- Umiestnite svätyňu do stredu stola podľa obrázka. Toto je tiež vždy východisková pozícia, keď je svätyňa prázdna. V priebehu hry sem budete umiestňovať kvapky rosy, ktoré ste odstránili z vašich hracích plôch. Zakaždým, keď je svätyňa „plná“, pribudnú do hry (a teda aj na vaše hracie plochy) nové kvapky rosy.

- Umiestnite **kocku** na jeden z väčších otvorov vo svätyni:

V hre so 4 hráčmi na štvrtú pozíciu označenú **4**  
 V hre s 3 hráčmi na tretiu pozíciu označenú **3**  
 V hre s 2 hráčmi na druhú pozíciu označenú **2**

- Náhodne vezmite jednu zo 4 zásobovacích kariet a položte ju vedľa svätyne. Ostatné 3 zásobovacie karty vráťte späť do krabice.

- Zamiešajte 40 základných kariet a vytvorte naboku kôpku obrázkami dole. Položte 5 vrchných kariet obrázkom hore do radu vedľa kôpky – to je **otvorený „výklad“**, z ktorého môžete najímať nových hrdinov do svojej skupiny.



- Položte zásobu **lístočkov** na miesto, kde budú pre každého ľahko dostupné.

- Zamiešajte 4 obojstranné stavebné karty a odkryte **1 stavebnú kartu** na náhodnej strane – tým určíte východiskovú pozíciu kvapiek rosy pre všetkých hráčov.



Ostatné stavebné karty nebudete v tejto hre potrebovať. Spoločne s kartou s odkrytým obrázkom ich na konci fázy zostavovania hry vráťte späť do krabice.



## Každý hráč dostane:

### 1 Hraciu plochu

Umiestnite ju pred seba rovnakou prednou stranou nahor.

[Ak ste už niekoľko hier odohrali, môžete pre väčšiu rozmanitosť hrať aj s rôznymi zadnými stranami.]



### 2 akčné kartičky (a & b)

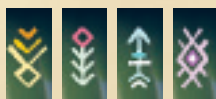
Umiestnite ich pod hraciu plochu.

### 20 kvapiek rosy

Umiestnite ich na svoju hraciu plochu presne tak, ako je uvedené na stavebnej karte. Najlepšie to urobíte tak, že si stavebnú kartu budete posielat' v kruhu. Venujte pritom pozornosť polohe žetónu svätyne, aby ste mohli kvapky správne rozmiestniť. Zostávajúce kvapky rosy vráťte naspäť do krabice.



**6 štartovacích kariet** jedného typu (každá s rovnakou runou v pravom hornom rohu). Zamiešajte karty a vytvorte si vlastnú kôpku na ťahanie kariet, obrázkom dole, na ľavej strane hracej plochy. Vezmite si 3 štartovacie karty z vlastnej kôpky na ťahanie kariet.

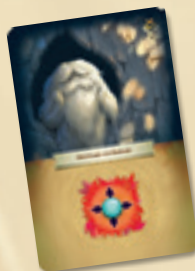


Kto z vás má najradšej hriby, dostane značku začínajúceho hráča a začne hru. Hra pokračuje v smere chodu hodinových ručičiek.

## Priebeh hracieho ťahu

### 1. Rozohranie kariet

Vo svojom ťahu **musíte zahrať všetky 3 karty na ruke**. To urobíte tak, že jednu po druhej (v ľubovoľnom poradí) položíte na **odhadzovaciu kôpku**: tú začnete ako **kôpku obrázkom nahor** vpravo od hracej plochy.



Kedykoľvek **hráte s kartou, hneď využite jej funkciu**, kým začnete hrať s ďalšími kartami. Pokiaľ chcete alebo pokiaľ nemôžete funkciu úplne využiť, môžete časť funkcie (alebo celú funkciu) nechať prepadnúť. Žiadnu kartu si však nemôžete ponechať na ruke; v prípade pochybností ju musíte zahrať ako nepoužitú a odhodiť ju na kôpku.

*Podrobný popis fungovania kariet nájdete na strane 7. V tejto chvíli to však ešte nie je pre pochopenie hry dôležité.*

### Najdôležitejším cieľom pri hraní kariet je odstraňovať kvapky rosy.



K tomu vám pomôže žetón svätyne na vašej hracej ploche: kedykoľvek presuniete kvapku rosy na žetón svätyne na hracej ploche (**bez ohľadu na to, z ktorej strany**), môžete ju z plochy okamžite odstrániť. Používajte teda funkcie svojich kariet a presúvajte kvapky rosy pokiaľ možno smerom k žetónu so svätyňou.

Pomocou kariet tiež zbierate lístočky. **Lístočky sú v tejto hre menou**: môžete ich minúť za najatie nových, silnejších hrdinov z Mycelia (v podobe ďalších kariet).

Niektorí z týchto hrdinov môžu dokonca brať kvapky rosy priamo z hracej plochy bez toho, aby ich museli najprv presunúť na žetón so svätyňou.

Kvapky rosy, ktoré odstránite (či už priamo, alebo prostredníctvom žetónu so svätyňou), umiestnite na konci svojho ťahu na prázdne políčka vo svätyňni stromu. Tým pádom začínate tu.





## 2. Najímanie hrdinov Mycelia (nákup kariet)

**Kedykoľvek a viackrát počas svojho ťahu si môžete** z otvoreného výkladu najat' hrdinu a ďalšie karty. Môžete tak urobiť pred zahraním kariet, medzi ťahmi alebo po ich zahraní. K tomu musíte zaplatiť cenu príslušnej karty (vpravo hore). Hrdinovia Mycelia stoja 2-8 lístočkov – čím drahšia, tým silnejšia je funkcia príslušného hrdinu.

**Dôležité:** Vždy keď si kúpite kartu, vezmite ju z výkladu a rovno ju položte obrázkom dole **navrch svojej kôpky na ťahanie kariet** (vľavo od vašej hracej plochy).

## 3. Základné akcie (akčné kartičky)

Okrem hrania kariet a najímania nových hrdinov môžete **kedykoľvek počas svojho ťahu** vykonať **jednu alebo viac základných akcií**.

**Akcie**, ktoré sú k dispozícii, sú uvedené na **akčných kartičkách (a-e)**, ktoré sú umiestnené pod vašou hracou plochou. V základnej hre máte k dispozícii iba 2 akcie (a & b).

**Dôležité:** Každú akciu **uvedenú na akčnej kartičke môžete vykonať iba raz v jednom ťahu**, nie častejšie. Rovnako ako najímanie hrdinov môžete aj základné akcie vykonávať kedykoľvek pred, po alebo medzi hraním kariet. Nie však uprostred funkcie karty. Akčnú kartičku môžete otočiť až po jej použití. Ľahšie si tak zapamätáte, že už bola v tomto ťahu použitá.



### Akcia a :

Zaplaťte 1 lístoček zo svojej osobnej zásoby, aby **bol vymenený otvorený výklad**. Všetky karty z výkladu položte na odhadzovaciu kôpku obrázkom nahor vedľa kôpky zásob. Potom otočte 5 nových kariet – bez ohľadu na to, koľko kariet tam bolo predtým.



### Akcia b :

Zaplaťte 3 lístočky zo svojej osobnej zásoby, aby bolo možné presunúť akúkoľvek kvapku rosy presne o 1 políčko (horizontálne alebo vertikálne). Pokiaľ ju presuniete na žetón svätyně, odstráňte ju z hracej plochy, ako je popísané vyššie.



## 4. Koniec ťahu

Ak sú zahrané všetky 3 karty z ruky a nemôžete alebo nechcete najat' ďalších hrdinov alebo vykonať žiadnu akciu, váš ťah končí.

Potom vykonajte nasledujúce kroky:

1. Uistite sa, že všetky vami zahrané karty sú na odhadzovacej kôpke (vpravo vedľa hracej plochy).
2. Doplňte výklad na 5 kariet. Pokiaľ bola kôpka na ťahanie kariet vyčerpaná, zamiešajte odhadzovaciu kôpku a vytvorte z nej novú kôpku na ťahanie kariet.
3. Skontrolujte, či je svätyně plná a či získate **požehnanie bohyně lesa**.

V **hre so 4 hráčmi** je svätyně plná, akonáhle v **otvoroch leží 20 kvapiek rosy**.

V **hre s 3 hráčmi** je svätyně plná, akonáhle v **otvoroch leží 15 kvapiek rosy**.

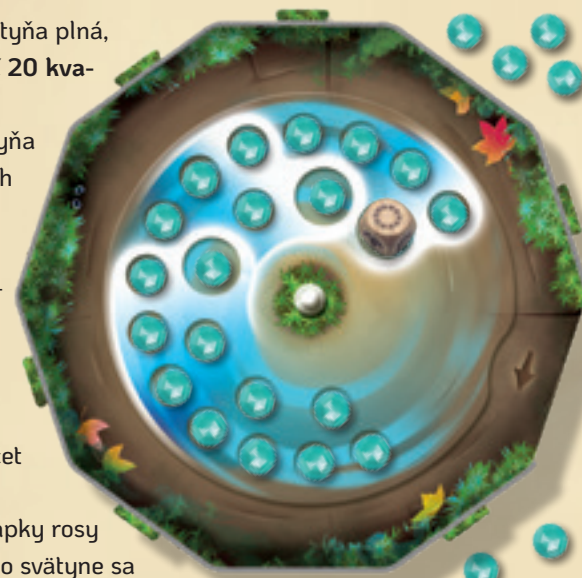
V **hre s 2 hráčmi** je svätyně plná, akonáhle v **otvoroch leží 10 kvapiek rosy**.

Na svätyni sú jednotlivé oblasti pre príslušný počet hráčov označené bielou plochou. Prebytočné kvapky rosy vráťte späť do krabice, do svätyně sa nepridávajú.

4. **Keď je svätyně života plná**, otočte ju raz **kompletne v smere šípky**, kým sa nedostane do svojej východiskovej pozície (pozrite na Prípravu hry). Tým sa tiež hodí kockou svätyně a do hry nastupujú zásoby a vaše lesy! Pozrite sa na hodený symbol a porovnajte ho s obrázkom na zásobovacej karte.

Každý hráč teraz musí umiestniť 1 kvapku rosy na každé políčko vyobrazené na svojej hracej ploche. Vždy teda získate 1–2 kvapky rosy, hneď ako sa svätyně naplní, potom otočí a vyprázdni.

Vezmite si na to kvapky rosy, ktoré ste nazbierali vo svätyni a ktoré boli práve vyhodené. Odstráňte z hry všetky kvapky, ktoré tam po rozdelení zásob ešte sú. Svätyně potom musí zostať opäť celkom prázdna.



Teraz otočte zásobovaciu kartu na druhú stranu. Ukáže vám rozloženie kvapiek, akonáhle sa svätyňa naplní a zase vyprázdni.

V priebehu hry sa používa vždy iba rovnaká zásobovacia karta a po použití sa znovu otočí.

**Príklad:** Pri otáčaní naplnenej svätyne bol hodený symbol ☉. Každý hráč teraz musí umiestniť na svoju hraciu plochu jednu kvapku na políčko nachádzajúce sa dve políčka pod políčkom svätyne a jednu kvapku vpravo od žetónu svätyne.



5. Nakoniec si zo svojej osobnej kôpky na ľahanie kariet vezmite **3 nové karty**. Ak máte v kôpke na ľahanie kariet menej ako 3 karty (alebo žiadne), zamiešajte svoju odhadzovaciu kôpku obrázkom nahor a položte tieto karty obrázkom nadol pod všetky zostávajúce karty v kôpke na ľahanie kariet. Potom si vezmite 3 nové karty.

Potom je na rade ďalší hráč v poradí v smere chodu hodinových ručičiek. Hrajú jeden po druhom, **kým niektorý z hráčov vo svojom ľahu neodstráni zo svojej hracej plochy poslednú kvapku rosy.**

## Koniec hry

Koniec hry je ohlásený, akonáhle niekto **odstráni poslednú kvapku rosy zo svojej plochy**. Nezáleží na tom, akým spôsobom to bolo vykonané a či sa tak stalo vo vlastnom ľahu alebo počas ľahu iného hráča. Aktuálny ľah je potom ukončený ako obvykle.

**Dôležité:** Pokiaľ sa svätyňa po odstránení poslednej kvapky rosy naplní, neotáčajte s ňou už. **Žiadne nové kvapky rosy** do hry nepribudnú.

Kolo sa hrá až do konca tak, aby všetci mali rovnaký počet ľahov. To poznáte podľa značky začínajúceho hráča - **posledný ľah vykoná hráč sediaci napravo od začínajúceho hráča.**

## Kto vyhral?

Vyháva hráč, ktorý nemá na svojej hracej ploche **žiadne kvapky rosy**. Pokiaľ sa v poslednom kole podarilo vyprázdniť plochu viacerým hráčom, vyháva hráč s **najvyššou hodnotou lístočkov** vo svojej zásobe. Pokiaľ dôjde k remíze, vyhralo viac hráčov.

## Vysvetlenie kariet a funkcií

Funkcie všetkých kariet sú vysvetlené pomocou symbolov. Funkcie sa vždy vykonávajú zľava doprava.

### Bud' / alebo:

Niektoré karty majú niekoľko funkcií oddelených znakom lomky. V takom prípade musíte vybrať **jednu z týchto dvoch možností – nie je možné vykonať obe.**

### A:

Ak však karty obsahujú znak &, môžete vykonať **všetko.**

**Dôležité:** Dôležité je, aby ste vždy postupovali zľava doprava. To znamená, že nemôžete vykonať akciu na pravej strane pred akciou na ľavej strane. Môžete však nechať ľavú stranu prepadnúť a vykonať len akciu na pravej strane.



# 3x

## Opakovanie

Niektoré karty umožňujú vykonávať funkcie viackrát. To je označené „2x“, „3x“ alebo „4x“. Zakaždým môžete **vybrať rovnaké políčko alebo nové**, ak vybrané políčko spĺňa podmienku (pozrite nižšie). Funkciu môžete vykonávať aj menej často, než udáva číslo.



## Bonus pre ostatných hráčov

Ak je funkcia označená týmto symbolom, **nesmiete** ju vykonať vy. Namiesto toho môžu túto funkciu vykonávať **všetci ostatní hráči**, ak si to želajú. **Dôležité: Tejto funkcii sa samozrejme nemôžete vzdať!** Aj keď necháte prepadnúť iné časti karty alebo ich nemôžete vykonať, všetci ostatní túto časť vykonať môžu.



## Získavanie lístočkov

Mnoho kariet poskytuje lístočky, ktoré môžete minúť za najatie nových hrdinov alebo za základné akcie – buď v tom istom ťahu, alebo v neskorších ťahoch. Číslo na lístočku ukazuje, koľko ich získate. Vezmite si zo všeobecnej zásoby vyobrazenú hodnotu lístočkov a položte ich vedľa svojej hracej plochy. **Poznámka:** Vaša osobná zásoba **nie je** obmedzená – môžete si nasporiť ľubovoľné množstvo lístočkov a skladovať ich ľubovoľne dlho.



## Premiestňovanie kvapiek

Všetci hrdinovia, ktorí presúvajú alebo odstraňujú kvapky rosy, tak môžu robiť iba na určitých políčkach na hracej ploche. To je určené špecifikáciami v podobe rôznych políčok a počtu kvapiek rosy. Musíte si vybrať políčko, ktoré zodpovedá špecifikácii, aby ste mohli kvapky rosy zodpovedajúcim spôsobom premiestniť (alebo ich dokonca priamo odstrániť). Ak nemôžete vybrať vhodné políčko, táto funkcia prepadá.

Na kartách sú vyobrazené nasledujúce krajiny ako políčka:



Políčko s listím



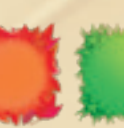
Machové políčko



Vodné políčko



Akékoľvek políčko môže byť listie, mach, voda alebo dokonca zem.



Na políčkach sa môžu diať nasledujúce veci:



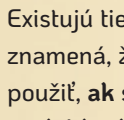
Za každý zobrazený symbol tohto typu presuňte 1 kvapku rosy z vybraného políčka na ľubovoľné **pravouhlé susediace políčko** (= zvisle alebo vodorovne, nikdy nie diagonálne).



Odstráňte 1 kvapku rosy za každý symbol tohto typu priamo z vybraného políčka (a umiestnite ju do otvorov svätyne).



Odstráňte 2 kvapky z ľubovoľného políčka s **presne 2** kvapkami. Pokiaľ ležia na políčku 3 alebo viac kvapiek, nie je možné na ňom funkciu vykonať. Rovnako tak nie je možné vybrať políčko, na ktorom je iba 1 kvapka.



Existujú tiež **prieľadné kvapky**. To znamená, že funkciu je možné použiť, **ak** sa na zadanom políčku nachádza kvapka.



Odstráňte 1 kvapku z machového políčka, pokiaľ na ňom leží aspoň 1 kvapka. Na machovom políčku však môže byť aj viac ako jedna kvapka. Pokiaľ sa na machovom políčku nachádza viac kvapiek, môžete odstrániť aj 2 alebo 3 kvapky.



Vyberte pole s listím (ľubovoľný počet kvapiek) a odstráňte 1 kvapku z každého zo 4 pravouhlých susediacich políčok, pokiaľ na nich kvapky sú. Ak sú kvapky iba na 1, 2 alebo 3 susedných políčkach, môžete odobrať kvapky iba z týchto políčok.



Odstráňte až 2 kvapky (ak tam niejaké sú) z vodného políčka a 1 kvapku (ak tam je) z **akéhokoľvek pravouhlého** (horného, dolného, vpravo alebo vľavo) susedného políčka.



Odstráňte 1 kvapku z vodného políčka. Na políčku však môže byť viac ako jedna kvapka.

**Výnimka:** Na políčkach s chrobákmi **musí ležať presný počet kvapiek, aby bolo možné akciu vykonať.**





# Rozšírenie



Akonáhle sa naučíte pravidlá hry, môžete pridať karty z rozšírenia hry. Tie spoznáte podľa malého symbolu na kartách. Tieto karty sú o niečo náročnejšie a ponúkajú ešte väčšiu rozmanitosť. Jednoducho zamiešajte 30 nových kariet medzi existujúcich 40 kariet s hrdinami. Vo výklade je stále 5 kariet ako obvykle. Okrem kariet hrdinov budete potrebovať **akčné kartičky c, d & e**. Tie môžete získať vďaka niektorým kartám v hre. Akčné kartičky odložte bokom ako zásobu obrázkom nahor.



## Odstraňovanie kariet

Novinkou v rozšírení hry je možnosť odstrániť karty (karty hrdinov a lístočky) z balíčka po zvyšok hry. Vďaka tomu sa môžete zbaviť slabých štartovacích kariet aj kariet najatých v priebehu hry, ktoré už nepotrebujete.

Ak takú funkciu (alebo jednorazový efekt, pozrite nižšie) vykonáte, okamžite **prehľadajte** svoju **odhadzovaciu kôpku**. Vyberte kartu, ktorú z nej chcete odstrániť. Je tiež dovolené neodstrániť žiadnu kartu.

Karty, ktoré odstránite, vráťte späť do krabice. Nebudete ich už potrebovať.

**Dôležité:** Pretože pri hraní kariet ich vždy umiestňujete priamo na odhadzovaciu kôpku, môže sa hrdina tiež odstrániť sám.

## Jednorazové efekty

Niektoré karty z rozšírenia poskytujú jedinečné bonusové efekty, ktoré fungujú veľmi podobne ako funkcia kariet. Nezískavate ich však pri ich zahraní, ale iba **raz pri najatí hrdinu**.

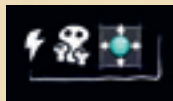


Potom **ihneď** vykonajte jednorazový efekt (v políčku vľavo hore na karte, označenom **bleskom**). Až potom kartu umiestnite na svoju kôpku na ťahanie kariet ako obvykle.



### Príklad 1:

*Keď si kúpite karty **Hydnum repandum** alebo **Tylopilus formosus**, môžete okamžite odstrániť 1 kartu z odhadzovacej kôpky. Pokiaľ tieto karty neskôr v hre (napr. v nasledujúcom kole) získate späť na ruku, nemôžete už tento jednorazový efekt použiť.*



*Príklad 2: Ak z otvoreného výkladu najmete hrdinu **Fomes fomentarius** môžu všetci vaši spoluhráči okamžite presunúť 1 kvapku z ľubovoľného políčka na susedné zvislé alebo vodorovné políčko. Vy však nie! V neskorších kolách sa tento jednorazový efekt už nespustí.*

## Ďalšie akčné kartičky

Vďaka jedinečným efektom získate tiež **6 akčných kartičiek c, d & e**, ktoré sú súčasťou rozšírenia. Pri najímaní takého hrdinu si vezmite príslušnú kartičku a umiestnite ju na spodný okraj hracej plochy.

Tú istú dodatočnú akčnú kartičku môžete mať **dvakrát** (t. j. 2x c, 2x d alebo 2x e).

Celkovo však môžete mať **maximálne 4 akčné karty**. Ak si kúpite piatu alebo ďalšiu akčnú kartu, musíte najprv odstrániť druhú akčnú kartu a vrátiť ju do krabice.

Akčnú kartu, ktorú ste práve dostali, môžete použiť v tom istom ťahu.

Používa sa rovnakým spôsobom ako a & b: Teraz môžete použiť aj každú **1x za ťah**. Aj tu však platí, že musíte vždy zaplatiť za **základnú akciu** lístočkami.



### Akcia c

Zaplaťte 3 lístočky zo svojej osobnej zásoby a vykonajte nasledujúcu akciu: Presuňte **ľubovoľnú kvapku rosy presne o 1 políčko** (kolmo). Ak je na **rovnakom políčku ďalšia** kvapka, posuňte ju tiež presne o 1 políčko (kolmo). Je tiež povolené presunúť druhú kvapku iným smerom ako prvú.



### Akcia d

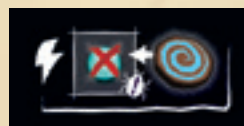
Zaplaťte 3 lístočky zo svojej osobnej zásoby a odstráňte 1 kvapku z ľubovoľného políčka. Na tomto políčku môže ležať viac kvapiek.



### Akcia e

Zaplaťte 3 lístočky zo svojej osobnej zásoby a **odstráňte 1 kartu** z odhadzovacej kôpky. Túto akciu vykonáte rovnakým spôsobom, aký je popísaný v časti Odstránenie kariet.

**Zvláštnosť/výnimka:** Dodatočný žetón svätyne sa do hry dostane cez kartu **Clavulinopsis fusiformis**:



Keď si tohto hrdinu najmete, musíte si najskôr vybrať ľubovoľné hracie políčko, na ktorom je **presne 1 kvapka rosy**. Túto kvapku z plochy odstráňte a potom na toto políčko umiestnite žetón so svätyňou. Od tejto chvíle sa toto políčko už nepočíta ako „krajina“, ale ako **druhý žetón so svätyňou**, ktorý rovnako ako vyobrazená svätyňa priamo odstraňuje všetky kvapky rosy, ktoré sú naň presunuté. Je tiež povolené umiestniť ďalší dodatočný žetón so svätyňou na vlastnú hraciu plochu.



## Herné varianty

### Ďalšie hracie plochy pre pokročilých hráčov

Pokiaľ ste už niekoľko hier odohrali, môžete si pre väčšiu rozmanitosť zahrať aj s rôznymi zadnými stranami hry. Zadné strany plôch môžete kombinovať s rozšírením alebo základnou hrou. Poskytujú vám väčšiu rozmanitosť vďaka 4 rôznym hracím plochám, ktoré predkladajú nové výzvy.

Spoznajte ich podľa tmavšej farby rámu a symbolu hviezdy v ľavom hornom rohu.



## Hra pre jedného hráča: súboj s Gwidyonom, hríbovým duchom

Mycelia sa skvele hodí aj na samostatné hranie, keď v okolí nie sú žiadni kamaráti so záľubou v hríboch.

### Príprava hry

Príprava hry je rovnaká ako pri hre pre 2 - 4 hráčov. Vezmite si rovnaký hrací materiál (1 hraciu plochu, 20 kvapiek rosy a akčné karty a & b).

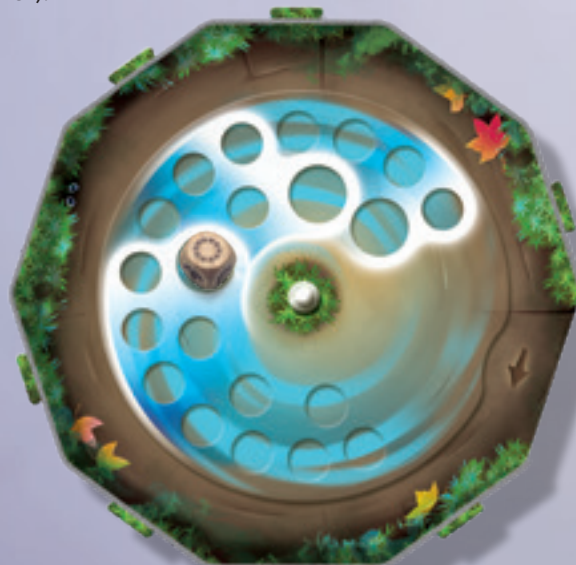
Umiestnite kocku na svätyňu v pozícii **pre 2 hráčov**.

Druhým hráčom v samostatnej hre je „virtuálny hráč“ **Gwidyon**. Gwidyon je duchom hry a už dlho sa potuluje hlbokými lesmi Mycelia. Povráva sa, že dokonca pozná meno bohyně lesa.

V samostatnej hre hráte tiež za Gwidyona. Budete pre neho tiež potrebovať aj nasledujúci hrací materiál:

- 1 hraciu plochu s kopou listov
- 1 žetón s Gwidyonom
- 6 sólových kariet
- 20 kvapiek rosy

Na pravú stranu hracej plochy umiestnite kôpku listov a na ňu položte 20 kvapiek rosy. Zamiešajte 6 sólových kariet a položte ich lícom nadol vedľa seba ako kôpku. Vedľa nich položte osemuholníkový žetón s Gwidyonom (krížovou stranou nahor).



## Cieľ sólovej hry

Obaja sa najskôr pokúsia odstrániť 20 kvapiek rosy zo svojich hracích plôch. Komu sa to podarí ako prvému, vyhráva hru.


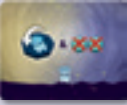




## Priebeh hry

1. Začnete hru ako zvyčajne, odohráte normálny ťah a zahráte 3 karty.
2. Potom hráte Gwidyonov ťah. Odhalíte 1 sólovú kartu a vykonáte jej funkciu.
3. Potom ste na ťahu vy, potom Gwidyon a tak ďalej.
4. Takto pokračujte, kým neodhalíte **5. sólovú kartu** v Gwidyonovom ťahu (t. j. 1 karta je stále otočená lícom nadol). Zahrajte ťah ako zvyčajne, ale potom opäť zamiešajte všetkých 6 sólových kariet a položte ich na kôpku lícom nadol. Hra potom pokračuje ako zvyčajne.

## Sólové karty

K dispozícii je 6 rôznych sólových kariet, ktoré obsahujú symbol Gwidyona alebo váš symbol, alebo oboje. Podľa toho majú karty na vás alebo Gwidyona rôzne účinky.



-  1. Otočte žetón s Gwidyonom. 2. Z Gwidyonovej kôpky lístia odstráňte 1 kvapku rosy a umiestnite ju do jedného z otvorov vo svätyni.
-  1. Otočte žetón s Gwidyonom. 2. Z Gwidyonovej kôpky lístia odstráňte 2 kvapky rosy a umiestnite ich do otvorov vo svätyni.
-  1. Položte všetky karty z výkladu na odhadzovaciu kôpku obrázkom nahor vedľa kôpky na ťahanie kariet. 2. Potom odkryte 5 nových kariet z výkladu.
-  1. Získavate 1 lístoček. 2. Z Gwidyonovej kôpky lístia odoberte 3 kvapky rosy a umiestnite ich do otvorov vo svätyni.
-  1. Získavate 1 lístoček. 2. Z Gwidyonovej kôpky lístia odoberte 1 kvapku rosy a umiestnite ju do niektorého z otvorov vo svätyni.
-  1. Presuňte 1 kvapku z ľubovoľného políčka na vašej hracej ploche o jedno políčko kolmo.

## Žetón s Gwidyonom

Vždy, keď je žetón s Gwidyonom otočený na stranu s krížom, okamžite odstráňte 1 kvapku rosy z kôpky okvetných lístkov Gwidyona a umiestnite ju na miesto v jednom z otvorov vo svätyni. Ak je otočený na druhú stranu, nič sa nestane.



## Zvláštnosti v sólovej hre

1. Ak počas svojho ťahu zahráte alebo si najmete kartu s bonusom **pre ostatných** hráčov, má to na Gwidyona nasledujúce účinky:
  - a. Ak môžu vaši spoluhráči obvykle **odoberať kvapky rosy**, potom musí byť zodpovedajúci počet kvapiek rosy odobraný aj z **Gwidyonovej kôpky lístia** a položený na svätyni.
  - b. Ak je spoluhráčovi umožnené vykonať pohyb kvapky rosy, je namiesto toho raz **otočený žetón s Gwidyonom** a v prípade potreby vykonaný.
  - c. Ak by vaši spoluhráči **dostali lístočky**, **Gwidyon nedostane nič**. Z princípu nemôže zbierať žiadne lístočky.
2. Akonáhle svätynia na konci ťahu (či už vo vašom alebo Gwidyonovom ťahu) obsahuje 10 kvapiek rosy, je otočená. Kocka a zásobovacia karta určujú, koľko nových kvapiek pristane **na vašom hracom políčku**. **Gwidyon žiadne nové kvapky nedostáva**. Teraz otočte zásobovaciu kartu späť na druhú stranu. Prebytočné kvapky rosy odložte do krabice.



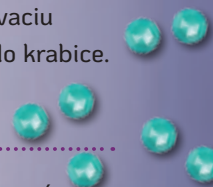
## Koniec hry

Ak Gwidyon odstráni všetkých 20 kvapiek rosy z kopy listov ako prvý, okamžite vyhráva! Potom už nemusíte ťahať ďalšie. Ak odstránite všetkých 20 kvapiek rosy ako prvý, okamžite vyhrávate! Gwidyon už tiež nebude hrať.

Ak dôjde k zhode a obaja odstránite 20 kvapiek rosy v tom istom ťahu, vyhrali ste obaja!

### Upozornenie:

1. Áno, Gwidyon je veľmi silný! Na začiatku hry mu môžete dať 21-25 kvapiek, aby ste mu ubrali trochu rýchlosti.
2. Pri sólovej hre môžete hrať s kartami rozšírenia alebo bez nich. Pri sólovej hre môžete tiež voľne používať plochu rozšíreného hráča.



*Autor a vydavateľstvo ďakujú mnohým testujúcim za ich veľké nasadenie a početné podnety, sú to najmä: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf a mnohým testovacím skupinám v mestách Rotenburg, Lieberhausen a Krumbach.*

*Veľkú vďaku si od nás zaslúži aj Dieter Heinzler z hubárskej poradne mesta Ravensburg.*

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

**ravensburger.com**

**Autor:** Daniel Greiner

**Ilustrácie:** Justin Chan, Matt Paquette Co.

**Umelecký návrh:** Chiara Bellavite

**Technický vývoj výrobku:** Tobias Kesselring

**Dizajn pravidiel hry:** KniffDesign

**Redakcia:** Matthias Karl



# MYCELIA



# MYCELIA

az Ezer Harmatcsepp Völgyében

Egy harmatos pakli-építő játék 1-4 gomba rajongó 9 évesnek és idősebbeknek

Lépj be Mycelia csodálatos világába.

Hozd el a varázslatos harmatcseppeket az erdőből az Életszentélybe, és kérj segítséget az Erdő Istennőjétől. Ki tudja ezt megtenni a leggyorsabban?


Szükséged lesz a titokzatos és hősies erdőlakók támogatására, akik kártyák formájában javíthatják saját kártyapaklidat, és segíthetnek erősségeid fejlesztésében.

Az első játékos, aki megtisztítja a saját játéktábláját, megnyeri az Erdő Istennője áldását és a játékot.

## Tartalom

- |  |  |
|--|--|
| ① 4 kétoldalas játéktábla<br>(az elülső oldalak azonosak,<br>a hátsó oldalak eltérőek) | ⑥ 14 akciókártya a – e,<br>4 × a & b és 2 × c, d & e   |
| ② 1 Az élet szentélye  | ⑦ 72 levél – 37 × 1-re, 24 × 3-ra,<br>11 × 5-re osztva |
| ③ 1 első játékos jelző (gomba)   | ⑧ 1 dobókocka  |
| ④ 4 ellátási kártya (kétoldalas)   | ⑨ 80 harmatcsepp (+ 4 tartalék)                        |
| ⑤ 4 beállító kártya (kétoldalas)   | ⑩ 2 további szentélymező                               |



- 11 100 kártya:
- A 24 kezdőkártya (rúnáként 6 darab)
- B 40 alap játékkártya (20 különböző pár)
- C 30 bővítőkártya (15 különböző pár) szimbólummal 
- D 6 játékos segítő kártya

11



A



B



C

D

## Egyszemélyes játék

(10. oldal)

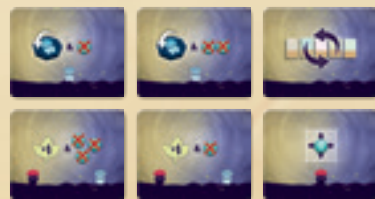
- 1 1 levélkupac játéktábla
- 2 1 Gwidyon zseton
- 3 6 szőlőkártya



1



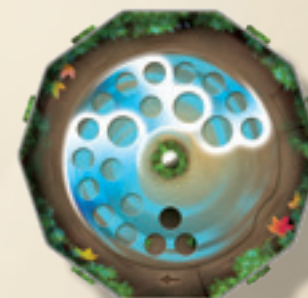
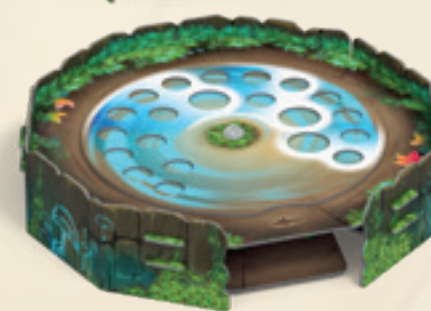
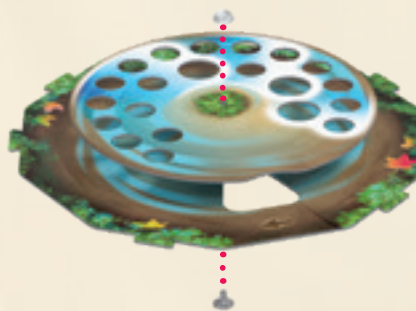
2



3

## A szentély összeszerelése

Az első játék előtt össze kell állítani az első játékos jelzót és a szentélyt. Így kell csinálni:





## Mi is az a pakliépítő játék?

Egy pakliépítő játékban minden játékos kis számú kártyával kezd. Ezeket a kártyákat nevezzük paklinak. A játék során a játékosok a már birtokukban lévő kártyák felhasználásával más kártyákkal építhetik és javíthatják személyes paklijukat. A "pakli" és az "építés" szavak együttesen alkotják a "pakli-építő" játék kifejezést.

A pakliépítő játék különlegessége, hogy minden játékos többször is kijátssza a saját pakliját: azaz felvesz egy kártyát a készlethalomból, kijátssza, a dobóhalomra teszi, ezt újra megkeveri, és az egész eljárást a következő fordulóban újra és újra megismétli.

## Felkészülés a játékra

A játék 2-4 játékosal történő játékának szabályait először itt ismertetjük. A szológjáték szabályait a későbbiekben ismertetjük.

1. Helyezze a szentélyt az asztal közepére a képen látható módon. Ez mindig ez a kiindulási pozíció is, ha a szentély üres. Ide rakjátok le a harmatcseppeket, amelyeket a játék során eltávolítotok a játéktábláról. Minden alkalommal, amikor a szentély "megtelt", új harmatcseppek kerülnek a játékba (és így a játéktábláitokra).

2. Helyezzétek a **dobókockát** a szentély egyik nagyobb nyílásába:

A **4 játékosnak szóló játékban** a jelzett pozícióban **4**.

A **3 játékos által játszott játékban** a következő pozícióban **3**. A **2 játékosnak szóló játékban** a jelzett pozícióban **2**.

3. Válasszátok ki véletlenszerűen a 4 készletkártya egyikét, és helyezzétek a szentély mellé. A másik 3 készletkártyát tegyétek vissza a dobozba.

4. Keverjétek meg a 40 alapjátékkártyát, és képezzetek egy képpel lefelé, kissé oldalra fordított kupacot. A legfelső **5 kártyát** képpel felfelé egy sorba rakjátok a kupac mellé - ez a nyitott **vitrin**, ahonnan új hősöket bérelhetek fel a csapatotok számára.



5. Helyezzétek a **leveleket** készletként mindenki számára elérhető közelségbe.

6. Keverjétek meg a 4 kétoldalas beállítási kártyát, és fordítsátok fel és fordítsátok fel az egyik beállítási kártyát tetszőlegesen oldallal felfelé, ez lesz a harmatcseppekre vonatkozó kezdő állás az összes játékos számára.



Ebben a fordulóban nincs szükség a többi beállítási kártyára. A felfordított kártyát is visszateheted a dobozba a beállítás végén.





## Minden játékos kap:

### 1 játéktábla

Helyezzétek ezt magatok elé úgy, hogy az azonos oldala felfelé nézzen. [Ha már játszottál néhány játékot, a változatosság kedvéért játszatsz a különböző oldalakkal.]



### 2 akciókártya (a és b)

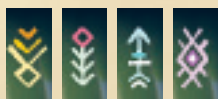
Helyezd ezeket a játéktábla alá.

### 20 harmatcsepp

Helyezd ezeket a táblára pontosan úgy, ahogy a beállítási kártyán látható. A legjobb, ha körbeadjátok a beállítási kártyát, hogy mindenki jól megnézze. Ügyeljetek a szentélymező helyzetére, hogy megfelelően tudja elosztani a harmatcseppeket. A megmaradt harmatcseppeket tegyétek vissza a dobozba.



**6 startkártya** azonos típusúak (mindegyik ugyanazal a rúnával a jobb felső sarokban). Keverd meg a kártyákat és **alakítsd ki a saját készletpaklidat képpel lefelé a játéktáblád mellé. Vegyél fel 3 kezdőkártyát** a saját készlethalmodból, és tartsd őket a kezdedben.



Az a játékos, aki a legjobban szereti a gombát, kapja az **első játékosjelzőt**, és kezdi a játékot. Ezután sorrendben váltjátok egymást, kezdve az első játékosal.

## Hogyan megy le egy kör

### 1. Kártyajátás

Amikor rád kerül a sor, mind a 3 kártyát **ki kell játszani a kezdedben**. Ehhez tedd le őket egyenként (a választott sorrendben) a **dobópaklira**. Ezt **nyitott pakliként** kezeled a játéktáblád mellett a jobb oldalon.

Minden alkalommal, amikor **kijátszol egy kártyát** akkor teljesíted **annak funkcióját azonnal** mielőtt kijátszanád a következő kártyát. A funkció egyes részeit (vagy az egész funkciót) elhagyhatod, ha akarod, vagy ha nem tudod a funkciót teljes egészében használni. A kártyák közül azonban nem tartsz meg egyet sem a kezdedben; ki kell játszani vagy felhasználatlanul el kell dobni őket, ha nem tudod használni.



*A kártyák működését a 7. oldaltól kezdődően részletesen ismertetjük, de ez jelenleg nem fontos a játék megértéséhez.*

### A legfontosabb célod a kártyajáték során: A harmatcseppek eltávolítása.



A játéktáblán lévő szentélymező segít neked: Amikor egy harmatcseppet mozgatsz a játéktáblád szentélyére (**függetlenül attól, hogy melyik irányból**), azonnal eltávolíthatod a harmatcseppet a játéktábláról. Használd tehát a kártyáid funkcióit, hogy a harmatcseppeket lehetőleg a szentélymező felé mozdítsd.

A kártyák segítségével leveleket is gyűjthetsz. **A levelek a fizetőeszközök ebben a játékban:** Arra költetheted őket, hogy új, erősebb hősöket bérelj fel a Mycelia-tól (extra kártyák formájában). Néhány ilyen hős még a harmatcseppeket is el tudja távolítani a tábláról anélkül, hogy előbb a szentélymezőre vinné őket.

A harmatcseppeket, amelyeket eltávolítasz (közvetlenül vagy a szentélymezőn keresztül), a köröd végén a fa szentély üres mezőire teszed. Ezt itt kezded el.





## 2. Bérel fel Mycelia hőseit (vásárolj kártyákat)

Hősöket és egyéb kártyákat bármikor és többször is bérelhetsz a nyitott vitrinből. Ezt megteheted a kártyák kijátszása előtt, közben vagy után. Ki kell fizetned az adott kártya **lapkölttségét** (jobbra fent). A Mycelia hősei 2-8 levelet kérnek tőled - minél többet, annál erősebb az adott hős funkciója.

**Fontos:** Minden alkalommal, amikor kártyát veszel, vedd el a kártyát a vitrinből, és azonnal tedd le képpel lefelé a **készletkupacod tetejére** (a játéktábla bal oldalán).

## 3. Alap akciók (akciókártyák)

A kártyák kijátszása és új hősök felbérlésén kívül a forduló során bármikor elvégezhetesz **egy vagy több** alap akciót is.

A rendelkezésedre álló **akciókat** a játéktáblád alatt elhelyezett **akciókártyák (a - e)** mutatják. Az alapjátékban csak 2 akció (a és b) áll rendelkezésedre.

**Fontos:** Minden műveletet elvégezhetesz a **akciókártyádról, de egy körben csak egyszer** és nem többször. Csakúgy, mint a hősök felbérlésénél, az alap akciókat bármikor elvégezheted a kártyák kijátszása előtt, után vagy között. Egy kártya funkciója közben azonban nem. Egy akciókártyát akkor fordíthatsz meg, ha már felhasználtad. Ez segít emlékezni arra, hogy ebben a fordulóban már felhasználtad.



### A akció:

Fizess 1 levelet a személyes készletedből a **nyitott vitrin helyettesítésére**. A vitrinből származó összes lapot tegyéd a készlethalom melletti nyitott dobóhalomra. Ezután fordítsatok fel 5 új lapot - függetlenül attól, hogy korábban hány lap feküdt ott.



### B akció:

Fizess 3 levelet a személyes készletedből, hogy bármelyik harmatcseppet pontosan 1 mezővel (vízszintesen vagy függőlegesen) arrébb helyezd. Ha a szentélymezőre mozgatod, a fent leírtak szerint távolítsd el a tábláról.



## 4. A köröd vége

A köröd akkor ér véget, amikor kijátszottad mind a 3 kártyát a kezedből, és nem tudsz vagy nem akarsz további hőseket felvenni vagy akciókat végrehajtani.

Ezután tedd meg a következő lépéseket:

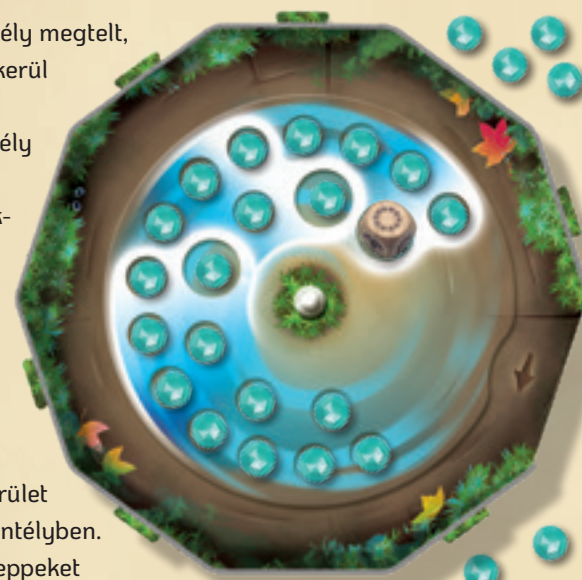
1. Győződj meg arról, hogy az összes kijátszott kártya a nyitott dobópaklidon van (a játéktábla jobb oldalán).
2. Töltsd fel a vitrint újabb 5 kártyával. Ha a készlethalom elfogyott, keverjétek meg a dobókupacot, hogy új készletpaklit kapjatok.
3. Ellenőrizd, hogy a szentély tele van-e, és megkapod az **Erdő Istennőjének áldását**.

A **4 fős játékban** a szentély megtelt, amint **20 harmatcsepp** kerül a lyukakba.

A **3 fős játékban** a szentély megtelik, amint **15 harmatcsepp** kerül a lyukakba.

A **2 fős játékban** a szentély megtelik, amint **10 harmatcsepp** kerül a lyukakba.

Aszerint, hogy hányan játszottok, a megfelelő terület fehérrel van jelölve a szentélyben. A megmaradt harmatcseppeket tegyétek vissza a dobozba; ezeket nem helyezhetitek el pluszban az szentélyben.



4. Amikor a szentély megtelt egyszer teljesen meg kell fordítanod az Élet Szentélyét a **nyíl irányába** amíg el nem éri a kezdő pozíciót (lásd: Játékra való felkészülés). - Ez a mozdulat "megdobja" a kockát is, és új kiegészítők kerülnek a játékba és az erdőitekbe! Nézzétek meg a kockán a dobott szimbólumot, és hasonlítsátok össze a készletkártya felfordított oldalával.

Most minden játékosnak 1 harmatcseppet kell elhelyeznie a játéktábláján a készletkártyán feltüntetett mezőkre. Így mindig kaptok 1-2 további harmatcseppet, amint a szentély megtelt, majd megfordult és kiürült.



Fogd a harmatcseppeket, amelyeket a szentélyben gyűjtöttél, és amelyeket épp most dobtak ki újra. Az összes harmatcseppet, ami az új készletek kiosztása után még mindig ott van, most ki kell venni a játékból.

A szentélynek ekkor teljesen üresnek kell lennie.

**Példa:** A megtelt szentély megfordításakor a szimbólum lett dobva. Most minden játékosnak le kell raknia egy harmatcseppet a játéktábláján a szentélyező alatti mezőre, és egy harmatcseppet a szentélyezőtől jobbra.



Most fordítsátok meg a az ellátási kártyát a másik oldalára. A kártya megmutatja a harmatcseppek eloszlását, amint a szentély megtelelik és újra kiürül.

A játék során mindig ugyanazt a készletkártyát használjuk, és használat után újra meg kell fordítani.

5. Végül felveszel 3 új kártyát a kezekben lévő személyes készletpaklidból. Ha 3-nál kevesebb kártya van a készletkupacodon (vagy egyáltalán nincs), akkor keverd meg a nyitott paklidat, és tedd ezeket a kártyákat képpel lefelé a készletkupacod összes megmaradt kártyája alá. Ezután húzz 3 új kártyát.

Ezután a balra következő játékos következik. Folytassátok a játékot körrel, amíg az egyik játékos el nem távolítja az utolsó harmatcseppjét is a játéktáblájáról..

## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valaki eltávolítja az utolsó harmatcseppet a saját táblájáról. Nem számít, hogyan történt ez, a saját vagy egy másik játékos fordulójában. Az aktuális forduló a szokásos módon ér véget.

**Fontos:** Ha az utolsó harmatcsepp eltávolításával megtelik a szentély, a szentély többé nem fordul meg. **Nem kerül újabb harmatcsepp** a játékba.

A kört a végéig játsszátok le úgy, hogy minden játékosnak ugyanannyi köre teljesüljön. Az első játékosjelző megmondja, hogy hol: **Az első játékostól jobbra lévő játékos van utoljára soron.**

## Ki a győztes?

Az a játékos nyer, akinek **nincs több harmatcsepp** a saját játéktábláján. Ha az utolsó körben több játékosnak is sikerül megtisztítania a tábláját, akkor az a játékos nyer, akinek a **legtöbb levél** van még a készletében. Ha a játékosok egyenlő értékkel rendelkeznek, akkor több győztes is lehet.

## A kártyák és a feladatok magyarázata

Minden kártya feladatát szimbólumok magyarázzák. A funkciókat mindig balról jobbra haladva kell végrehajtani.

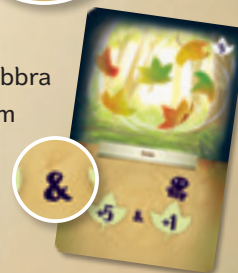
### Vagy-vagy:

Néhány kártyának több feladata is van, amelyeket "/" jel választ el egymástól. Ebben az esetben a két lehetőség közül egyet kell választani - mindkettőt nem lehet elvégezni.

### És:

Ha viszont a kártyákon „&” van, akkor **mindegyiket** végre lehet hajtani.

**Fontos:** Ebben az esetben fontos, hogy mindig balról jobbra haladva hajtásátok végre a feladatokat. A jobb oldalt nem lehet a bal oldal előtt elvégezni. De kihagyhatod a bal oldalt, és elvégezheted csak a jobb oldalt.



3x

### Ismétlés

Egyes kártyák lehetővé teszik a feladat(ok) többszöri végrehajtását. Ezt a „2 x”, „3 x” vagy „4 x” jelzi. Minden alkalommal **kiválaszthatjátok ugyanazt vagy másik mezőt**, feltéve, hogy a kiválasztott mező megfelel a feltételnek (lásd alább).

A feladatot kevesebbszer is elvégezhetitek, mint azt a szám jelzi.



### Bónusz a többi játékosnak

Ha egy feladatot ez a szimbólum jelöl, akkor azt a feladatot **nem** végezheted el saját magad. Ehelyett **minden más** játékos elvégezheti ezt a feladatot, ha akarja.

**Fontos: Ezt a feladatot természetesen nem hagyhatod ki!** Még ha a kártya más részeit ki is hagyod, vagy nem tudod végrehajtani, a többiek akkor is végrehajthatják ezt a részt.



### Szerez leveleket

Sok kártya ad leveleket, amelyeket új hősök bérlésére vagy alapvető akciókra költözhetsz - akár még ugyanabban a körben, akár később. A levélben lévő szám mutatja, hogy hányat kapsz. Vedd el a feltüntetett értékű leveleket az általános készletből, és tedd őket a játéktáblád mellé.

**Megjegyzés:** A személyes készleted **nem** korlátozott - annyi levelet gyűjthetsz, amennyit csak akarsz, és addig tarthatod meg, ameddig csak akarod.



### Mozgass a harmatcseppeket

Minden hős, aki képes harmatcseppet mozgatni vagy eltávolítani, csak a játéktáblád bizonyos mezőin teheti ezt meg. Ezt a különböző mezők és a harmatcseppek száma határozza meg. A harmatcseppek mozgatásához (vagy akár közvetlen eltávolításához) ennek megfelelően kell kiválasztanod egy olyan mezőt, amely erre megfelel. Ha nem tudsz megfelelő mezőt kiválasztani, akkor ez a feladat érvénytelen.

A következő felszínek fordulhatnak elő a kártyákon:



levelés  
mező



mohamező



vízmező



**Bármelyik mező lehet levél, moha, víz vagy akár talaj.**

A következő dolgok történhetnek a különböző mezőkön:



Minden ilyen típusú szimbólum esetén mozgass 1 harmatcseppet a kiválasztott mezőből bármely **merőlegesen szomszédos mezőre** (= **függőlegesen vagy vízszintesen, soha nem átlósan**).



Vegyél el 1 harmatcseppet minden ilyen típusú szimbólum esetén a kiválasztott mezőn (és helyezd a szentély lyukaiba).

**A következő alapszabályok mindig érvényesek: Legalább annyi harmatcseppnek kell lennie egy adott mezőn, ahányat a kártya mutat, hogy az adott feladatot végre lehessen hajtani. Azonban lehet több csepp is a különböző mezőkön.**



**Kivétel:** A bogármezőknek **pontosan annyi cseppet kell tartalmazniuk, ahány csepp a feladat végrehajtásához szükséges.**



Helyezz 1 cseppet bármelyik mezőből egy a mezővel derékszögben szomszédos mezőre.

Mivel a háttér világosbarna, ezt a mozdulatot bármelyik mezőből megteheted. Vagyis levelesből, mohából, vízből vagy talajból! Egy mezőn akár több csepp is lehet.



Távolíts el 1 cseppet egy vízmezőből. De egynél több csepp is lehet a mezőn.



Távolíts el 2 cseppet bármelyik mezőről, ahol **pontosan 2** csepp van.

A feladatot nem lehet végrehajtani, ha egy mezőn 3 vagy több csepp van. Olyan mezőt sem lehet kiválasztani, amelyen csak 1 csepp van.

Vannak **átlátszó cseppek** is. Ez azt jelenti, hogy a feladat **akkor** használható, ha a megnevezett mezőn csepp van.



Távolíts el 1 cseppet egy mohamezőről, ha legalább 1 csepp van a mezőn. De lehet egynél több csepp is a mohamezőn. Ha több csepp van a mohamezőn, akkor 2 vagy 3 cseppet is eltávolíthatsz.



Válassz ki egy levélmezőt (tetszőleges számú cseppet), és távolíts el egy-egy cseppet a merőlegesen szomszédos mezőkből, ha van ott csepp. Ha a szomszédos mezők közül csak 1, 2 vagy 3 mezőn van csepp, akkor csak ezekről a mezőkről távolíthatsz el cseppeket.



Távolíts el 2 cseppet egy 2 (vagy több) cseppet tartalmazó vízmezőből, és távolíts el 1 cseppet **bármelyik merőlegesen** (fent, lent, jobbra vagy balra) szomszédos mezőből.

# A kiegészítés



Amint megismerted a játékszabályokat, hozzáadhatod a kiegészítő kártyákat. Ezeket a kártyákon lévő szimbólumok alapján azonosíthatod. Ezek a kártyák egy kicsit nehezebbek és még több változatosságot kínálnak.

Keverd meg a 30 új kártyát az előző 40 hőskártyával. A vitrin továbbra is 5 kártyát tartalmaz, mint általában. A hőskártyákon kívül szükséged lesz a **c, d és e akciókártyákra**. Ezeket bizonyos kártyák használatával szerzheted meg a játékban. Tedd le az akciókártyákat nyitott készletként.



## Kártyák eltávolítása

A kibővített játékban újonság, hogy a kör hátralévő részére kártyákat (hős- és levélkártyákat) távolíthatsz el a pakliból. Ez lehetővé teszi, hogy megszabadulj mind a gyenge kezdőkártyáidtól, mind pedig a játék során felvett, de már nem szükséges lapoktól.

Ha ilyen feladatot (vagy csak egyetlen akciót, lásd alább) hajtasz végre, akkor azonnal **keresd meg a dobott pakliban**. Ebből válaszd ki azt a kártyát, amelyet el akarsz dobni. Az is megengedett, hogy egyetlen lapot sem távolítsd el.

Az eltávolított kártyák visszakerülnek a dobozba. Ezek a kártyák az egész fordulóra kiesnek a játékból.

**Fontos:** Mivel kijátszáskor a kártyákat mindig közvetlenül a dobóhalomra rakjátok, a hősök "eltávolíthatják magukat" is.

## Egyszeri akciók

A kiegészítés egyes kártyái a kártyafunkciókhoz hasonló felépítésű egyedi bónuszhatásokat is biztosítanak. Ezeket azonban nem a kártyák kijátszásakor kapjátok, hanem csak **egyszer, amikor felveszitek a hőst**.

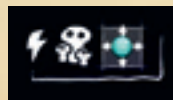


Ezután **azonnal** hajtásd végre az egyszeri akciót (amelyet a kártya bal felső részén lévő dobozban egy **villám** jelez). Csak ezután rakjátok le a kártyát a szokásos módon a készletkupacokra.



### 1. példa:

Ha megveszed a **Hydnum repandum** vagy a **Tylopilus formosus** kártyákat, azonnal kivehetsz 1 lapot a dobóhalomból. Ha a játék későbbi szakaszában (pl. a következő fordulóban) újra felveszed ezeket a kártyákat, ezt az egyszeri akciót már nem használhatod.



**2. példa:** Ha felbéreled a hős **Fomes fomentarius** a nyitott vitrinből minden játékostársad azonnal 1 cseppet mozgathat bármelyik mezőről egy függőlegesen vagy vízszintesen szomszédos mezőre. De lehet, hogy mégsem teheted! Ez az egyetlen akció a későbbi körökben már nem aktiválódik.

## További akciókártyák

Az egyszeri akciók révén megkapod a **6 c, d és e akciókártyát** is, amelyek a kiegészítés részét képezik. Vedd ki a megfelelő kártyát, amikor ilyen hőst bérelsz fel, és helyezd a játéktábla alsó szélére.

Még ha csak 4 kártya számára van is hely, **akkor is birtokolhatod mind az 5 kártyát** (és fordulónként egyszer használhatod őket). Egyszerűen csak helyezd melléjük az 5. kártyát. Egy játékos nem birtokolhatja kétszer ugyanazt az akciókártyát.

**Ez a képesség azonnal a rendelkezésedre áll, pontosan ugyanúgy, mint az a és b esetében:** Most már ezt az akciót is elvégezheted fordulónként egyszer-egyszer. Használatához ki kell fizetned az akció levélköltségét.



### Akció c

Fizess 3 levelet a személyes készletedből, hogy elvégezhessd a következő műveletet: **Bármelyik harmatcseppet pontosan 1 mezővel** (merőlegesen) mozdítsd el. Ha **ugyanazon a mezőn van egy másik harmatcsepp**, ezt is pontosan 1 mezővel (merőlegesen) mozdítsd el. A második cseppet az elsőtől eltérő irányba is mozgathatod.



### Akció d

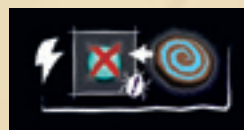
Fizess 3 levelet a személyes készletedből, és távolítsd el 1 cseppet bármelyik mezőről. A mezőn több csepp is lehet.



### Akció e

Fizess 3 levelet a személyes készletedből, hogy **1 lapot eltávolítsd** a dobópakliból. Ezt a műveletet pontosan úgy hajtod végre, ahogy a **Kártyák eltávolítása** című fejezetben le van írva.

**Különlegesség/kivétel:** A kiegészítő szentélymezőt a **Clavulinopsis fusiformis** kártya hozza játékba:



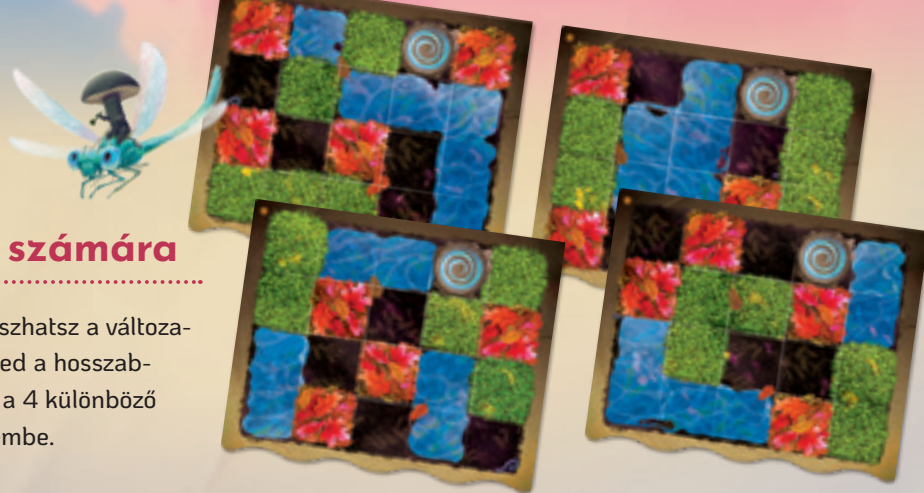
Amikor felbéreled ezt a hőst, először ki kell választanod egy olyan mezőt, amelyen **pontosan 1 harmatcsepp** van. Távolítsd el ezt a cseppet a tábláról, majd helyezd a szentélymezőre erre a mezőre. Innentől kezdve ez a mező már nem **tájnak** számít, hanem egy **második szentélymezőnek**, amely a nyomtatott szentélyhez hasonlóan közvetlenül eltávolít minden harmatcseppet, amelyet ráteszel. Mindkét további szentélymezőt elhelyezheted a tábládon, ha kétszer is felveszed ezt a hőst.



# Játékváltozatok

## További játéktáblák haladó játékosok számára

Ha már játszottál néhány játékot, akkor a különböző oldalakkal is játszatsz a változatosság kedvéért. A játéktáblák hátsó oldalait tetszés szerint keverheted a hosszabítással vagy a normál játékkal. Extra változatosságot hoznak neked a 4 különböző játéktáblának köszönhetően, amelyekkel új kihívásokkal nézhetsz szembe.



## A szőlőjáték: Gwidyon, a Szellemgomba elleni párba

A Mycelia-t kiválóan játszhatod egyedül is, ha éppen nincsenek gombakedvelők a környéken.

### Felkészülés a játékra

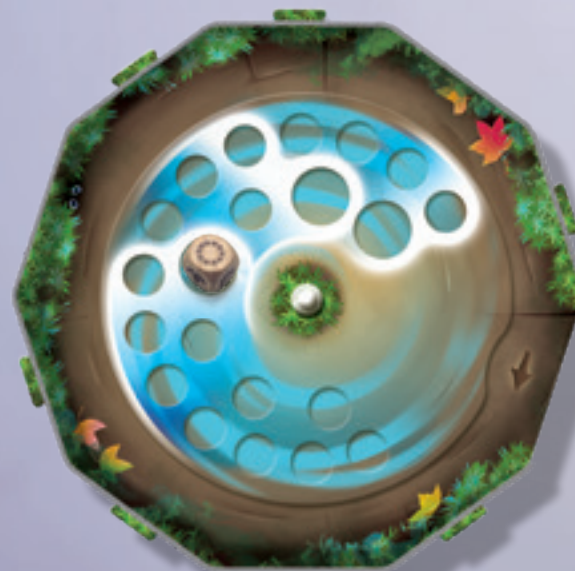
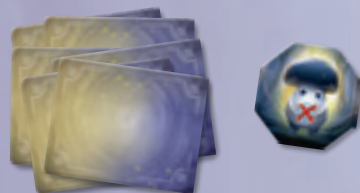
A **játékra való felkészülés megegyezik a 2-4 fős játékkal**. Használjátok ugyanazt a játékanyagot (1 játéktábla, 20 harmatcsepp és az **a** és **b** akciókártyák). Az **ellátmánykockát** a 2 játékosnak megfelelő pozícióban helyezétek el a szentélyre.

A második játékos a szőlőjátékban a "virtuális ellenfél" **Gwidyon**. Gwidyon egy szellemgomba, aki már évszázadok óta Mycelia erdeinek mélyén bolyong. A pletykák szerint Gwidyon az Erdő Istennőjének nevét is ismeri.

Tehát a szőlőjátékban Gwidyon lépéseit fogod végrehajtani. Ehhez a következő kiegészítő játékanyagra is szükséged lesz:

- 1 levélkupac játéktábla
- 1 Gwidyon zseton
- 6 szőlőkártya
- 20 harmatcsepp

Helyezd a levélkupacot a játéktáblád jobb oldalára, és tedd rá a 20 harmatcseppet. Keverd meg a 6 szőlőkártyát, és tedd őket mellé, képpel lefelé. Ezután helyezd mellé a nyolcszögletű Gwidyon zsetont (az eltávolítható oldallal felfelé).



## A szőlójáték célja

Mindketten megpróbáljátok elsőként eltávolítani a 20 harmatcseppet a játéktábláitokról. Az nyeri a játékot, akinek ez előbb sikerül.

## Hogyan kell játszani

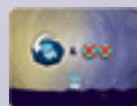
1. Elkezded a játékot, és a szokásos módon lépsz, majd kijátszol 3 kártyát.
2. Ezután eljátszod Gwidyon lépését. Felforgatsz 1 szőlókártyát, és végrehajtod a kártya funkcióját.
3. Aztán megint te jössz, majd Gwidyon és így tovább.
4. Ezt addig folytatod, amíg Gwidyon sorában fel nem fordítod az **5. szőló kártyát** (így 1 kártya marad képpel lefelé). Tedd meg a lépést de ezután keverd meg újra mind a 6 szőlókártyát, és tedd őket készenlétbe képpel lefelé. A játék ezután normálisan folytatódik.

### szőlókártyák

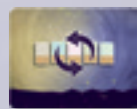
6 különböző szőló kártya van, amelyeken vagy Gwidyon szimbóluma, vagy a te szimbólumod, vagy mindkét szimbólum látható. A kártyák tehát különböző hatással vannak Gwidyonra vagy rád.



1. Fordítsd meg a Gwidyon zsetont. 2. Vegyél ki 1 harmatcseppet a Gwidyon levélkupacából, és helyezd a szentély egyik lyukába.



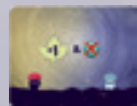
1. Fordítsd meg a Gwidyon zsetont. 2. Vegyél ki 2 harmatcseppet a Gwidyon levélkupacából, és helyezd a szentély egyik lyukába.



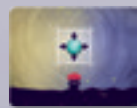
A vitrinből származó összes kártyát tedd a készlethalom mellé egy nyitott dobókupacra. Ezután fedj fel 5 új kártyát, most ezek képezik a vitrint.



1. Kapsz 1 levelet. 2. Vegyél ki 3 harmatcseppet Gwidyon levélkupacából, és helyezd őket a szentélyen lévő lyukakba.



1. Kapsz 1 levelet. 2. Vegyél el 1 harmatcseppet Gwidyon levélkupacából, és tedd az egyik lyukba a szentélyen.



A játéktábládon 1 harmatcseppet mozgathatsz egy mezővel arrébb bármelyik mezővel merőlegesen.

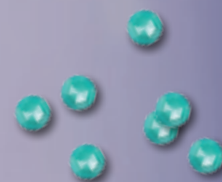
### Gwidyon zseton

Minden alkalommal, amikor a Gwidyon zseton az eltávolító oldalt mutatja, azonnal vegyél el 1 harmatcseppet Gwidyon levélkupacából, és helyezd el a szentély egyik lyukába. Ha a chip a másik oldalra fordul, nem történik semmi.



## A szőlójáték különleges jellemzői

1. Ha a te körödben kijátszol vagy felveszel **egy olyan kártyát, amely más játékosok számára bónuszt jelent**, annak a következő hatásai vannak Gwidyonra:
  - a. Ha a játékostársaid normális esetben **harmatcseppeket vehetnének el**, akkor a megfelelő számú harmatcseppet szintén el kell venni **Gwidyon levélkupacából**, és az szentélyre kell helyezni.
  - b. Ha egy másik játékosnak megengednék, hogy egy harmatcseppet megmozdítson, akkor a **Gwidyon zsetont** is egyszer megfordítod, és adott esetben meg kell tenni egy lépést.
  - c. Ha a játékostársaid **leveleket kapnak, Gwidyon nem kap semmit**. Gwidyon egyáltalán nem tud leveleket gyűjteni.
2. Amint a szentélyben 10 harmatcsepp van a forduló végén (függetlenül attól, hogy te vagy Gwidyon voltál-e soron), a szentély megfordul. A készletkocka és a készletkártya határozza meg, hogy hány új csepp landol a **játéktábládon**. **Gwidyon nem kap új cseppeket**. Most fordítsd át a készletkártyát a másik oldalra. A megmaradt harmatcseppeket rakjátok vissza a dobozba.



## A játék vége

Ha Gwidyon mind a 20 harmatcseppet elsőként távolította el a levélkupacából, akkor Gwidyon azonnal nyert! Nincs újabb kör. Ha te veszed el először mind a 20 harmatcseppet, akkor te nyertél! Gwidyon sem kaphat újabb kört.

Ha döntetlenre kerül sor, és mindketten ugyanabban a körben veszitek el a 20 harmatcseppet, mindketten nyertek!

### Megjegyzések:

1. Igen, Gwidyon nagyon erős! A játék elején adhatsz Gwidyonnak 21-25 cseppet, hogy egy kicsit lelassítsd a szellemgombát.
2. A szőlójátékot a bővítmény kártyáival vagy azok nélkül is játszhatod. A haladó játékosoknak szánt játéktáblákat tetszés szerint használhatod a szőlójátékban is.



A szerző és a kiadó köszönetet mond a sok játékesztelőnek a nagy elkötelezettségért és a számos javaslatért, különösen: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf és a sok tesztcsoporthoz Rotenburg, Lieberhausen és Krumbach.

Nagyon köszönjük Dieter Heinzler is, Ravensburg város gombatanácsadó szolgálatától.

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

[ravensburger.com](http://ravensburger.com)

**Szerző:** Daniel Greiner

**Illusztrációk:** Justin Chan, Matt Paquette Co.

**Művészeti irányzat:** Chiara Bellavit

**Műszaki termékfejlesztés:** Tobias Kesselring

**Használati Utasítás:** KniffDesign

**Szerkesztő:** Mátyás Karl

