



MYCELLIA

JÁTÉKSZABÁLY

**A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.**

ÁTTEKINTÉS

A Mycelia egy dinamikus taktikai játék, amelyben gombabirodalmak versengenek élettérért és erőforrásokért. A játék a gombák életciklusának fázisait modellezi: keletkezés, növekedés, elmúlás és újjászületés. Gombákat kell növeszteni, hogy pontokat kapjatok, spórákkal kell kiterjeszteni hálózatotokat, majd idővel gombáitok elpusztulnak, és különleges képességekkel ruháznak fel titeket.

A Mycelia 1-4 fős játék. Minden játékos 2 akciót hajthat végre a saját körében. A játék fő célja, hogy a legtöbb pontot gyűjtsd össze. Ezt gombák (termőtestek) kinövesztésével és a spóráik szétszórásával teheted meg. Próbáld meg minél több gombát termesztani, ezzel védve és kiterjesztve meglévő birodalmadat. A pontozás a játék legvégén történik.



MI UTÁN KAPSZ PONTOT?

Szerezd meg a legtöbb pontot gombák növesztésével, rovarjelölők gyűjtésével és a játék végét jelző jelölő megszerzésével.

4

Minden alkalommal, amikor gombát növesztesz, megkapod a gombakártyán lévő aranyrombuszban látható pontokat.



Minden 2 rovarjelölő, amellyel a játék végén rendelkezel, 1-1 pontot ér.



A játék végét kiváltó játékos megkapja a játék végét jelző jelölőt, amely 5 pontot ér.

MI AZ A MICÉLIUM?

A micélium a gombák rejtett, gyökérszerű hálózata. Szerkezete számtalan finom, fonalszerű filamentumból, a hifákból épül fel. Ezek a sejtszálak átszövik a talajt, belenőnek a növényekbe, a fába és egyéb anyagokba, hogy onnan vizet és más tápanyagokat szívjanak fel. A szemmel látható gombák a micéliumhálózat termőestei, és csak egy kis részét képezik a föld alatt rejtőző gombáknak. Amikor a termőtestekből spórák szabadulnak fel, a szél azokat új tájakra viszi, ahol új micéliumhálózat jön létre.

JÁTÉKESZEMEK



69 gombakártya



20 termőtest (☞)
(játékosként 5)



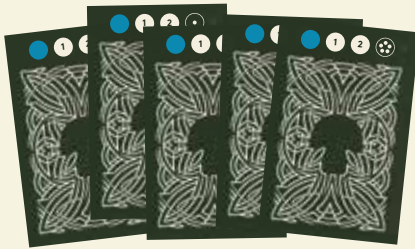
120 spórakocka (□)
(játékosként 30)



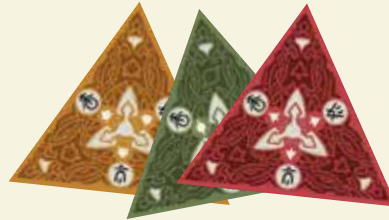
20 spóraszámoló (●)
(játékosként 5)



4 micéliumjelölő (Ⓜ)
(játékosként 1)



20 játékosztábla
(játékosként 5)



50 erdőlapka (△)



20 rovarjelölő (🐜)



1 széliránykocka



10 automatakartya



2 automata referencialap



4 segédlet



1 játék
végét jelző
jelölő



! A gombapiacot AZUTÁN kell felfedni, miután mindenki lerakta a micéliumjelölőjét.

példa egy 3 fős játék előkészítésére.

TIPP

A köröd befejezését úgy tudod jelezni, hogy a szélkockát átadod az utánad következőnek, majd feszülten bámulsz rá.

ELŐKÉSZÜLETEK

ERDŐLAPKÁK

1 Keverjétek meg az erdőlapkákat, és alkossatok belőlük két halmot képpel lefelé. 2 Ezután mindkét halom tetejéről húzzatok fel 6-6 lapkát, és ezekből alkossátok meg a képen látható csillagalakzatot, az erdőt. Az erdő a játék előrehaladtával növekedni fog, ezért hagyjatok szabad helyet a kezdeti csillagalakzat körül.

ROVARJELÖLŐK

3 Ha egy lapkán van rovarikon (🐞), tegyetek rá egy rovarjelölőt. 4 Ezután mindenki vegyen magához 1-1 rovarjelölőt a készletből.

GOMBAKÁRTYÁK

5 Keverjétek meg a gombakártyákat, majd 6 osszatok 3-3 kártyát minden játékosnak képpel lefelé.

JÁTÉKOSTÁBLÁK

7 Mindenki vegye el a saját színének megfelelő 5 táblát. Ezeket tegyétek magatok elé a sarokban lévő pöttyök szerinti sorrendben 1-től 5-ig. Ezután mindenki helyezze a saját termőtesteit a pöttyöknek megfelelően a tábláira. 8 A spóraszámolókat tegyétek a táblák spórasávjának bal szélső (színes) mezőjére. A spóráitokat tartjátok kéznél a játékos tábláitok mellett. Minden megszerzett rovarjelölőt is tegyetek a tábláitok mellé. A játékos táblákon mindig lennie kell valaminek: vagy egy termőtestnek, vagy egy gombakártyának. A játékos táblák soha nem maradhatnak üresen!

KEZDŐJÁTÉKOS

Az kezd, aki legutóbb látott gombát a természetben, vagy minden játékoszínből berakhattok 1-1 spórát egy kalapba, és húzással is dönthettek; illetve akár vitatkozhattok is róla 15 percig.

MICÉLIUMJELÖLŐ

9 A kezdőjátékostól jobbra ülővel kezdve és jobbra haladva mindenki tegye le a micéliumjelölőjét a 6 középső lapka egyikére (kivéve fekete lapkára, ha van*). Két micéliumjelölő sohasem lehet ugyanazon az erdőlapkán! Ha olyan lapkára teszed a micéliumjelölődöt, amelyen rovarjelölő van, azonnal megkapod a rovarjelölőt.

JÁTÉK VÉGÉT JELZŐ JELÖLŐ

10 A játék végét jelző jelölőt tegyétek földre – az a játékos fogja megszerezni, aki a körében előidézi a játék végét. Ez a jelölő 5 pontot ér. A 14. oldalon többet is olvashattok arról, hogy mikor ér véget a játék.

KÁRTYÁK FELFEDÉSE

11 Az előkészületek utolsó lépéseként fordítsatok fel 3 kártyát a gombapakliból és tegyétek a pakli mellé. A játékosok most megnézhetik saját kártyáikat. Ezzel kezdetét veszi a játék!

VÁLTOZATOK

RÖVID JÁTSZMA

Ha le szeretnétek rövidíteni a játékot, akkor csak 3 vagy 4 játékos táblát használjatok 5 helyett. Ebben az esetben a játék végét jelző jelölő is csak annyi pontot ér, ahány táblát használtok.

2 FŐS JÁTÉK

A játékot a fentiek szerint készítsétek elő, annyi különbséggel, hogy a második játékosnak eggyel több kártyát osszatok.

* Ha véletlenül túl sok fekete lapka lenne közepén, és nem tudná mindenki lerakni a micéliumjelölőjét, akkor keverjétek újra a lapkákat, és alkossatok új csillagalakzatot.

EGY KÖR MÖBNETTE

Körében minden játékos 2-2 akciót hajthat végre. Összesen 6 féle akció közül lehet választani: mozgás, terjeszkedés, szórás, termés, pusztulás és felfedezés. Ugyanazt az akciót egy körben nem lehet kétszer végrehajtani.

Miután végrehajtottad az akciódat, a tőled balra ülő játékos kerül sorra, és ez így megy egészen a játék végéig. Használjátok a segédleteket, hogy emlékezzetek, melyik akció mit jelent.

MOZGÁS | TERJESZKEDÉS | SZÓRÁS | TERMÉS | PUSZTULÁS | FELFEDEZÉS

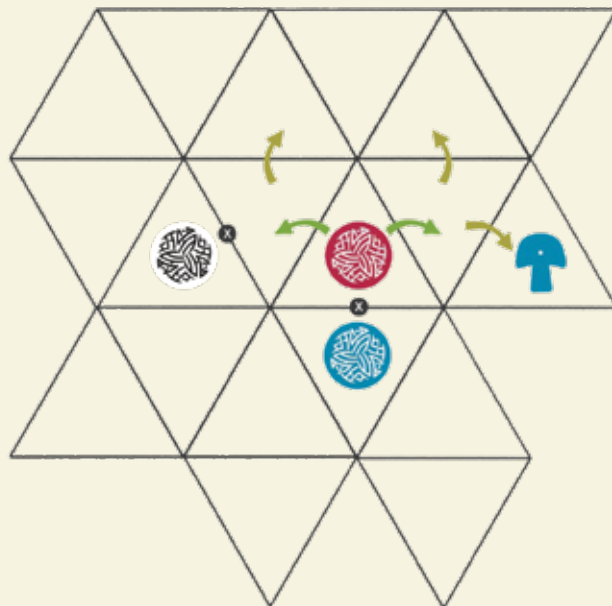


MOZGÁS

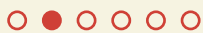
Az egyetlen figura, amelyet mozgathatsz, az a saját micéliumjelölőd (M). A saját M-ddel legfeljebb két mezőnyi (erdőlapkányi) távolságra mozoghatsz. Kizárólag a lapka oldalain keresztül lehet mozogni. Nem léphetsz olyan lapkára, amelyen már rajta van valaki más M-je. A M egy hasznos eszköz, amelynek segítségével különböző színű lapkákat foglalhatsz el, amelyekre spórákat szórhatsz. Megteheted azt is, hogy a második lépéssel visszalépsz az előző lapkára. Arra is használhatod, hogy stratégiaileg fontos lapkákat blokkolj mások elől, és átvedd az uralmat a spóráik felett. Továbbá csak vele lehet a rovarjelölőket felvenni.

BLOKKOLÁS

Megakadályozhatod, hogy egy másik játékos spórákat szórjon vagy elpusztítsa egy gombáját, ha a M-ddel rálépsz a termőtestére. Egy ellenfeled M-jét rovarjelölők elköltésével mozgathatod (lásd a 13. oldalon), illetve néhány gomba pusztulásbónuszával.



Példa: a képen a piros játékos M-jének lehetséges mozgásai láthatók.



TERJESZKEDÉS

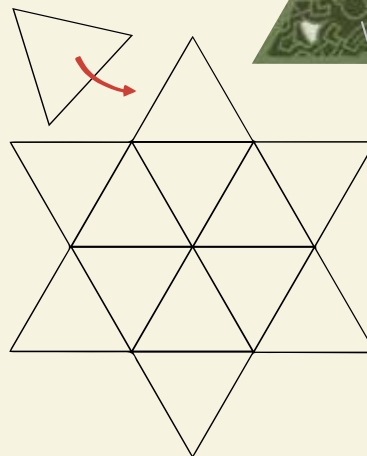
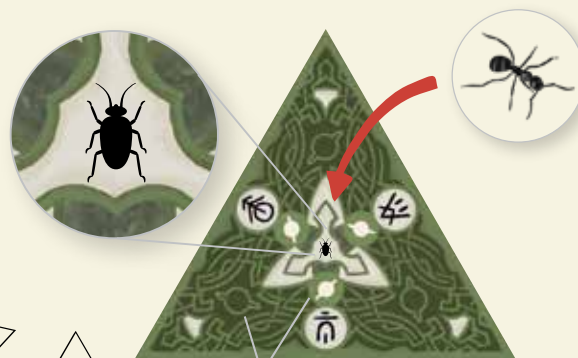
Az erdő bővítése új lapkával

Fedd fel az egyik lapkahalom legfelső lapkáját \triangle , és illeszd hozzá a lent lévőkhöz úgy, hogy legalább egy oldala érintkezzen egy már lent lévő lapkáéval. Ha az új lapkán rovarikon (🐞) is van, akkor azonnal tegyél rá egy rovarjelölőt a készletből. Ez addig marad a lapkán, amíg valaki oda nem mozog a 🐜-jével, és fel nem veszi.

Az erdő bármelyik irányba bővíthető, és mivel a lapkák véletlenszerűen adódnak hozzá, számtalan kombináció létrejöhet.

LAPKATÍPUSOK

Az erdőlapkáknak 5 típusa van. Négy színes (piros, zöld, barna, sárga) lapka van, amelyek a gombák növekedéséhez szükséges tápanyagokat szimbolizálják. A különleges fekete lapka bármely másik szint helyettesítheti, amikor gombát termesztesz.



A gombakártyák ikonjai megegyeznek a lapkákon látható ikonokkal, hogy a szintévesztők is meg tudják különböztetni őket.



Standard lapkák (44 darab – színenként 11)

Különleges lapka (6 darab)



SZÓRÁS

Szórd szét a spóráidat az erdőben

VÁLASSZ GOMBÁT

Mielőtt kiszórnád a spóráidat, hangosan meg kell mondanod, hogy melyik gombádat választod (ez lehet egy termőtest vagy a **M**-d). Ebből a gombából erednek majd a spórák.

SPÓRASZÁMLÁLÓ

A **M** végtelen alkalommal tud spórákat szórni, a termőtesteid azonban csak kétszer. Ezt a játékosabláid felső részén, a gombakártya felett lévő spórasávon tudod nyomon követni. Tedd egy mezővel jobbra a spóraszámológódat, ha spórákat szórsz (ha a számláló nem tud tovább menni, akkor azt a gombát már csak elpusztítani tudod). Ha spórákat szórsz egy termőtestből, a számlálót a sávon még a spórákockák elhelyezése előtt tedd egy mezővel jobbra.



SZÉLIRÁNY



Ezután dobj a széliránykockával. Akárcsak a természetben, itt sem lehet biztosan tudni, hogy merre fog fújni a szél, ezért a kockadobás fogja eldönteni, milyen irányba szóródnak szét a spóráid. A szélszimbólumok absztrakt jelek, de a megkülönböztetésüket elősegíti, hogy kicsit hasonlítanak az O, U és A betűkre.

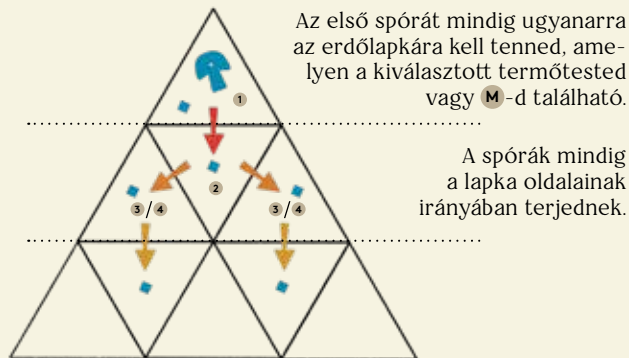
SPÓRÁK SZÁMA



Ez a szám mutatja, hány darab spórákockát szórhatsz szét. A **M** alapesetben **kettő spórá**t szórhatsz szét.

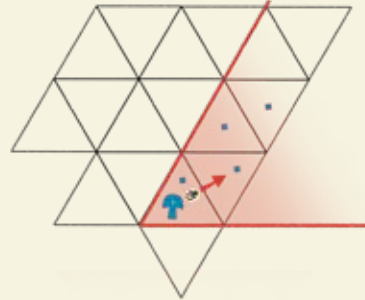
SPÓRÁK ELOSZTLÁSA

Miután megállapítottad a szélirányt, tedd le a megfelelő számú spórákockát az erdőbe. Az első spórákat mindig ugyanarra az erdőlapkára kell tenned, amelyen a kiválasztott gombád található. A többi spóra a széliránykocka által meghatározott irányba fog szóródni; azaz a lapka megfelelő szélirányszimbólummal jelzett oldala felé. Ne feledd, hogy a szélszimbólum csak az első lapkán számít az irány meghatározásakor, a többin nem.





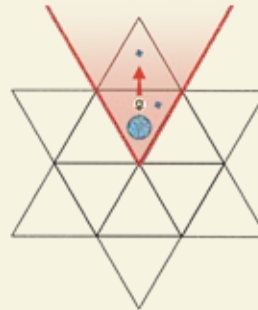
1. példa:
A széliránykocka dobásának az eredménye: U
6 spórát kell szétszórni.
A spórákat a megjelölt háromszögalakzatban lehet elszórni (piros terület).



3. példa:
A széliránykocka dobásának az eredménye: ⌠
4 spórát kell szétszórni, de az erdő kevésbé illeszkedik a szórási alakzathoz. Ilyenkor kénytelen vagy a rendelkezésedre álló lapkákat választani.



2. példa:
A széliránykocka dobásának az eredménye: ⌘
3 spórát kell szétszórni.
Az első spóra a termőtest lapkájára kerül; a következő pedig a szomszédos lapkára.
A harmadik spórát viszont már a bal és jobb oldali lapkára is teheted.



4. példa:
A széliránykocka dobásának az eredménye: U
A szél most az erdő széle felé fúj. Ha több mint 2 spórát kellene szétszórnod, akkor sajnos ki fogsz fogyni a lapkákból. Csak 2 spórát szórhatod szét, a többit nem.

SPÓRABIRTOKLÁS

A nagyobb jelölők, például a **M**-k és a termőtestek, mindig a saját uralmuk alá hajtják a lapkáikon található spórákat. Egy lapkáról a spórákat az a játékos költheti el, akinek a figurája a legnagyobb a lapkán.

Ebben a példában a kéknek 5 spórája van, azonban az egyik spórája (A) teljesen el van vágva a hálózatától. Ez a pirosnak köszönhető, aki **M**-jével kettévágja a kék hálózatot. Sőt, mivel a piros **M**-je elfoglalta az érintett lapkát (B), a lapkán lévő kék spóra felett is átveszi az uralmat, és azt sajátjaként költheti el. A kéknek most gyakorlatilag két különálló micéliumhálózata van: (C) és (A). Ha eltávolítanánk a piros **M**-jét a lapkáról, a kék hálózatai újraegyesülnek, és létrejön egy 5 spórából álló kék micéliumhálózat.





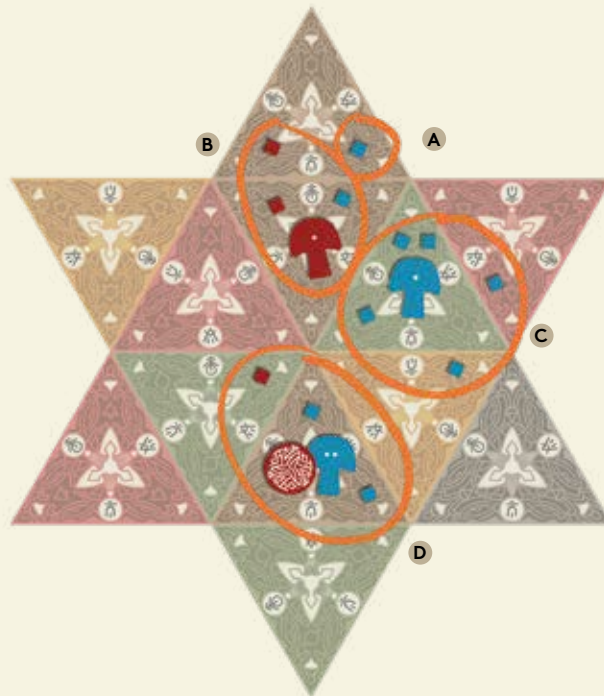
TERMŐÉS


Növessz termőtestet gombáidnak

Ha a kezekben tartott gombák egyikének termőtestet akarsz növeszteni, előbb szükséged lesz a megfelelő számú és színű lapkára helyezett spórákra. Sőt, ezeknek **egy hálózatot kell alkotniuk!** A színes jelölőd és kockáid képviselik a hálózatodat, tehát a **M**-d vagy egy termőtested is összekötheti a spórádat. Ha egy spóra, amelyre szükséged lenne, az erdő túloldalán van, vagy azt elvágja egy másik játékos termőteste vagy **M**-je, akkor azt külön hálózatként kell kezelned (A).



Ha rendelkezel a megfelelő lapkára tett spórákkal, leveheted őket az erdőről, és visszateheted a saját készletedbe. Ezután az egyik játékosabladról vedd le a termőtestedet, és tedd a helyére az imént termett gombád kártyáját. Ezután tedd a termőtestedet egy olyan szabad erdőlapkára, amelyről költöttél spórát a termés akcióra. Egy erdőlapkára csak egy gombát lehet termesztetni. Viszont természetshetsz gombát olyan lapkára is, amelyen jelenleg csak a saját **M**-d helyezkedik el. Ha egy másik játékos spóráit is elköltötted, a spórakockáit visszakapja a készletébe.




1. példa: A kék szeretne termőtestet növeszteni egy gombájának, de ehhez  spórákra van szüksége. A piros kettévágja a kék hálózatát a barna lapkán lévő 1 pöttyös termőtestével.

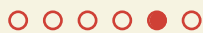
A – A kék elvágott spóráját fel lehet magában használni (pl. olyan gomba terméséhez, amelyhez csak 1 barna spóra kell), de nem lehet felhasználni a többi spórával együtt, mert nincsenek egy hálózatban belül.

B – A piros sajátjaként költheti el a lapkán lévő kék spóráját is, amíg ott van a termőteste. Tehát jelenleg 3 barna spórája van.

C – A kék hálózatában jelenleg nincs barna spóra.

Ha a piros balra vagy lefelé mozgatja a **M**-jét vagy elpusztítja a termőtestét, akkor a kék hálózata ismét tartalmazna barna spórákat is.

D – Ha a pirosnak lenne egy  költségű kártyája, akkor elkölthetné a saját és a kéktől elorzott spórákat is, hogy termőtestet növesztzen a gombájának. De az új termőtestet a zöld lapkára kellene tennie, mert a barna lapkán már van termőtest.



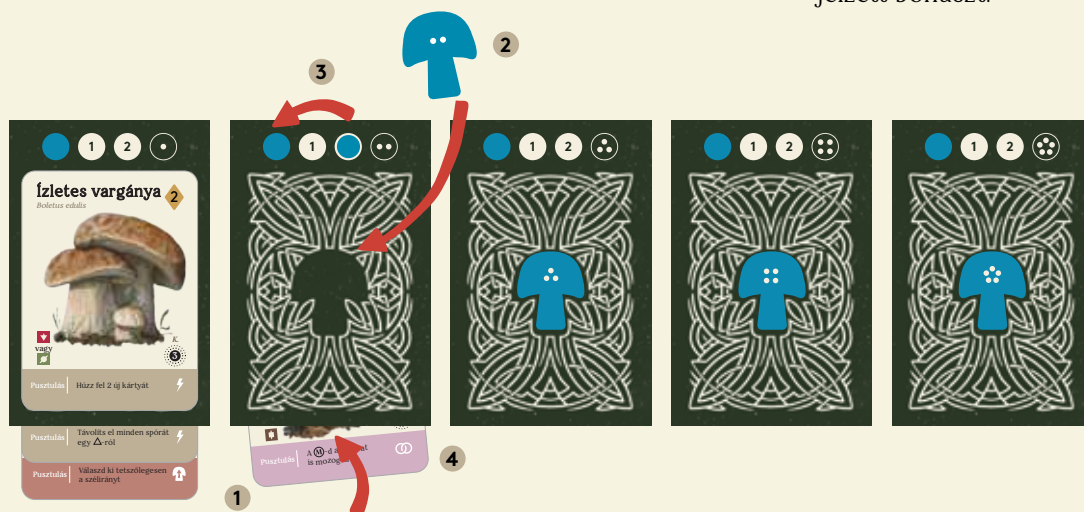
PUSZTULÁS

Termőtestek eltávolítása az erdőből és bónuszok szerzése

Ha egy gombád már kétszer szórt spórákat, akkor dönthetsz úgy, hogy elpusztítod azt a gombát. Ezt a következőképpen teheted meg:

- 1 Vedd le a kártyát a játékosabládról, és csúsztasd a tábla alá.
- 2 A pöttyök alapján keresd meg a játékosablához tartozó termőtestet az erdőben és tedd vissza a saját helyére.
- 3 Tedd vissza az adott spóraszámú lálót a bal szélső színes mezőre.
- 4 Hajtsd végre a gomba pusztulásbónuszát.

Egy játékosablá alá korlátlan számú elpusztított gombát helyezhetsz.



PUSZTULÁSBÓNUSZOK

Összesen 3 féle pusztulásbónusz van:



AZONNALI BÓNUSZ

A barna pusztulásbónuszokat azonnal végre kell hajtandod, amikor elpusztítod a választott gombát.



ÁLLANDÓ KÉPESSÉG

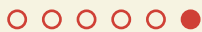
A rózsaszín pusztulásbónuszok egy állandó képességet adnak, amely azonnal aktiválódik, és a játék végéig érvényes marad.



GOMBAFEJLESZTÉS

A piros fejlesztések **csak a jövőben** erre a játékosablára termett gombákra érvényesek. Ha gombakártyát teszel egy olyan játékosablára, amely alatt van ilyen fejlesztés, az adott gomba megkapja a jelzett bónuszt.

Az azonos képességek és gombafejlesztések hatásai **nem** adódnak össze. Például, ha 2 olyan kártyát is elpusztítasz, amely „A micéliumjelölő akár 3-at is mozoghat” bónuszt adja, attól még **nem** mozogatsz 6-ot, csak 3-at.



FELFEDÉZÉS

Húzz egy új kártyát

Húzd fel az egyik gombakártyát a piacon lévő 3 közül, vagy húzd fel a pakli legfelső kártyáját. A kezeden bármennyi kártyát tarthatsz egyszerre. A köröd végén töltsd fel a piacot, ha onnan húztál kártyát.

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

- 1 Gomba neve
- 2 Gomba latin neve
- 3 Terméskor kapott pontok
- 4 Terméshez szükséges spórák ikonjai
- 5 Referenciabetű a gombász kisokoshoz (lásd a 17. oldalt)
- 6 Spórák száma
- 7 Pusztulásbónusz

A körödben bármikor elkölthetsz egy ✨-t, hogy lecseréld a teljes piacot.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos legalább egy elpusztított gombával rendelkezik mind az 5 játékosablája alatt. Ilyenkor a játék azonnal véget ér; nincs több kör! Ha a játékos első akciójaként idézte elő a játék végét, nem hajthat végre második akciót. Adjátok a játék végét jelző jelölőt ennek a játékosnak. A jelölő 5 pontot ér. Mindenki adja össze a pontjait, ideértve a **megtermett és elpusztított gombáiért** és a rovarjelölőiért (1 pont minden 2 után, lefelé kerekítve) kapottakat. A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes! Ő a gombabirodalom uralkodója (koronát nem kap, legfeljebb kalapot).

1

Óriás csiperke

6
3

2

Agaricus augustus



4

- 
- 
- 
- 

5

P.

6

4

7

Pusztulás | Tedd át egy ellenfeled
☞-ét egy üres △-ra

⚡



=



Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek több gombája termett a játék során.

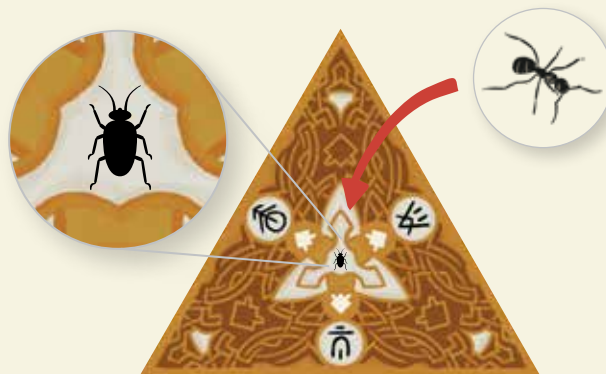
Ha még mindig döntetlen az állás, akkor a több rovarjelölővel rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

Ha 3 játékosablával játszottatok, akkor a játék végét jelző jelölő csak 3 pontot ér, ha pedig 4-gyel, akkor csak 4 pontot ér.

ROVARJELÖLŐK

LEHELYEZÉS ÉS GYŰJTÉS

Ha egy olyan lapkával bővül az erdő, amelyen rovarikon van, azonnal tegyetek egy rovarjelölőt a lapkára a készletből. Az erdőből rovarjelölőt **kizárólag** a **M**-vel lehet felvenni. Rovarjelölőt úgy gyűjthetsz be, ha a **M**-ddel rálépsz az adott erdőlapkára, vagy áthaladsz azon. Ezenfelül a körödben bármikor eldobhatsz 3 kártyát a kezedből, hogy kapj egy rovarjelölőt a készletből.



ROVARJELÖLŐK ELKÖLTÉSE

A körödben bármikor elkölthetsz rovarjelölőket, és ez nem számít bele a 2 akciódba. Az elköltött rovarjelölőidet tedd vissza a készletbe, és válassz az alábbiak közül:

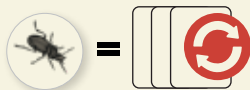
Két rovarjelölőért:

Tedd át **egy másik** játékos **M**-jét az erdő **bármely** másik olyan lapkájára, amelyen nincs más **M**.



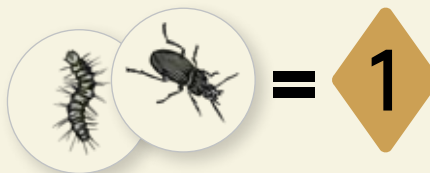
Egy rovarjelölőért:

Frissítsd a piacot. Dobd el a 3 gombakártyát a piacról, és fordíts fel a helyükre 3 új kártyát a pakli tetejéről.



ROVAROKÉRT JÁRÓ PONTOK

A játék végi pontszámításkor minden 2 rovarjelölődért 1-1 pontot kapsz. A játék nem használ fél pontokat! Tehát 3 rovarjelölőért is csak 1 további pontot kapsz. Összesen 20 rovarjelölő van a játékban, tehát akár 10 további pontot is szerezhetsz, ha mind nálad van.



Miért pont a rovarok?

A rovarok a gombák barátai! Amikor rámásznak egy gombára, a spórák a lábaikhoz és a testükhöz tapadnak, így nagyon messzire el tudják azokat szállítani.

AUTOMATA



Az automata (A) ellen lehet egyedül játszani, de hozzáadható egy 2/3 fős játékhoz is további játékosként.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot ugyanúgy kell előkészíteni, mint egy 2-4 fős játék esetén (5. oldal). Az egyfős változat előkészítésekor távolítsd el a játékból az összes fekete erdőlapkát, és csak magadnak ossz játékosablákat.

AZ AUTOMATA ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Keverd meg az (A) kártyáit, és fordítsd a paklit képpel lefelé.
- 2 A nagyobb automata referencialapokat tedd képpel felfelé egymás mellé az ábra szerint.
- 3 Válassz egy szintet az (A)-nak. A második referencialapon (a spóraboton) helyezd a spóraszámolókat a pöttyökkel számozott mezőkre.
- 4 Tedd az (A) termőtesteit és spórakockáit a lapok közelébe.
- 5 Keverd meg a gombapaklit, és ossz 5 kártyát képpel lefelé az (A)-nak. Ezután adj neki 2 rovarjelölőt is.

JÁTÉKMENET

Te leszel a kezdőjátékos. Tedd le a (M)-det, majd az (A) (M)-jét tedd az átellenes erdőlapkára. Ezután hajtsd végre a köröd két (különböző) akcióját.

Az (A) körét a kártyája határozza meg. Fordíts fel egyet a paklijából, és tedd az első referencialapjára (6). Ezután az (A) végrehajt két akciót a kártyán látható sorrendben. Ha az (A) egy akciót nem tud végrehajtani, akkor átugorja, és a sorban következő akciót próbálja meg végrehajtani.

A sorrend: **TERMÉS** > **PUSZTULÁS** > **SZÓRÁS** > **MOZGÁS**. Ha minden kártyáját kijátszotta már, akkor keverd őket újra, majd alkoss belőlük új paklit, és húzz abból.

TERMÉS – A terméshez szükséges spórák a kártyán láthatók. Az üres négyzetek univerzálisak; bármilyen spórával ki tudja őket fizetni. Terméskor helyezd a termőtestet olyan lapkára, amelyről spórát használt fel a költség kifizetéséhez. Próbáld meg olyan lapkára tenni, amelynek színes ikonja meg van jelölve a kártyán, de ha ez nem lehetséges, akkor tedd az ellenfeleihez legközelebbi szabad lapkára. Ha egy színből a szükségesnél több spórával is rendelkezik a fizetéskor, akkor azokat részesíti előnyben, amelyek a legtöbb spórával rendelkező lapkán vannak. Ettől függetlenül a felhasznált spóráknak egy hálózatot kell alkotniuk.

PUSZTULÁS – Az **A** elpusztíthatja egy gombáját, ha a spóraszámolója a „spórobot” lapon a kettes mezőben van. A számlálót told át a P betűs cellába, majd vedd le a termőtestet az erdőről és tedd a lapon látható egyik üres gombasziluettre (7). Ezután hajtsd végre a kártyája pusztulásbónuszát.

SZÓRÁS – Az automata mindig a termőtesteivel akar spórát szórni, és csak akkor szór spórát a **M**-jével, ha nincs sem szabad, sem blokkolt termőteste az erdőben. A spórák száma a kártyára van írva.

Tedd a spóraszámológót egy mezővel jobbra, amikor egy termőteste spórát szór. Mielőtt bármely termőteste másodszor is spórát szórna, először mindegyiknek legalább egyszer spórát kell szórnia. Például ha az 1. és 2. termőteste már egyszer szórt spórát, de van egy 3. gombája is az erdőben, akkor először ennek kell (első alkalommal) spórát szórnia, mielőtt az 1. vagy 2. termőteste másodszor is szórhatna.

Ha a termőteste vagy **M**-je egy szélső erdőlapkán van, amelynek csak egy oldala érintkezik az erdő többi részével, akkor először végezd el a **TERJESZKEDÉS** akciót, és az új lapkát tedd a termőteste vagy a **M**-je mellé. Ez az **A** egyik akciójának számít. Ha az **A** első akciója a **TERJESZKEDÉS**, akkor a második akciója automatikusan a **SZÓRÁS** lesz.

MOZGÁS – A mozgással az **A** legfeljebb kettőt léphet a kártyán látható, legközelebbi lapka/jelölő irányába. A széliránykocka határozza meg a lépés irányát: dob vele, és a kapott szimbólumot keresd ki a kártyán. Ha az akció egy lépéssel is teljesíthető, akkor nem mozog tovább*. Lásd a referencialapot az egyes dobások magyarázatáért.

Ha a referencia szerinti mozgás nem lehetséges, akkor dobj a széliránykockával, és az alapján határozd meg az irányát (úgy, mint a spóraszórásnál). Tedd ezt meg kétszer, hogy két mezőt mozgassd. Ha a kockával kétszer is dobssz, de a **M** nem tud mozogni, akkor az **A** inkább a **TERJESZKEDÉS** akciót hajtja végre.

*kivétel a szabály alól, ha az **A** egy rovarjelölő miatt lép, ám a lépése után egy másik rovarjelölőt is el tudna érni. Ilyenkor egy másodikat is lép a **M**-jével, és azt a rovarjelölőt is felveszi.

Ha az **A** a körében **csak** a **MOZGÁS** akciót tudja végrehajtani, mert pl. minden termőtestét blokkolja egy játékos **M**-je, akkor a lépés után az **A** elkölt **EGY** rovarjelölőt (7), hogy egy ellenfele **M**-jét az erdő legtávolabbi lapkájára áthelyezze. Ezután második akciójaként elvéggez egy **TERJESZKEDÉS** T.

NEHÉZSÉGI SZINT

Az **A** kártyái középen ketté vannak osztva. A **ZÖLD** fele a **közepes** szintű ellenfelet, míg a **SÁRGA** a **nehéz** szintűt jelöli. Javasoljuk, hogy először a zöld **A** ellen játssz.

Ha a játékot szeretnéd egy kicsit még könnyebbé tenni, keverd vissza a halmokba az elején eltávolított fekete erdőlapkákat.



ARANY-SZABÁLY

Amikor az **A** akciót hajtod végre, és döntened kell, például egy spóra letételekor vagy egy jelölő mozgatasakor, akkor mindig dönts úgy, hogy az **A** járjon jól, és NE te.

AUTOMATA A 2/3 FŐS JÁTÉKBAN

Ha ketten vagy hárman játszótok az **A**-val kiegészülve, és olyan döntést kell hozni, amely az egyik emberi játékost érinti, de nem egyértelmű, hogy az **A** kivel szűrjön ki, bízzátok a sorsra: tegyétek az érintettek 1-1 spórakockáját egy kalapba, és húzzátok ki a „szerencsést”.



1. példa: Az **A** MOZGÁS akciót hajt végre, és a dobás eredménye:



Lépj rá egy ellenfél termőtestére, vagy mozogj az irányába.

Általában az **A** a legközelebbi termőtest felé indul el, de mindkét játékos ugyanakkora távolságra van tőle. A kalapból a piros spóráját húzták ki, így az **A** kettőt lép a piros játékos termőteste felé.

A MICÉLIUMJELÖLŐK KEZDETI ELHELYEZÉSE:

2. példa: A piros és a kék egymással szemben tették le a **M**-iket. Így az **A** a sajátját nem tudja egyenlő távolságra letenni tőlük. A kalapból a kék spóráját húzták ki, ezért az **A** a kék játékoshoz közelebb teszi le a jelölőjét. A kék dönthet arról, hogy az **A** jelölője melyik oldalára kerüljön.



3. példa: Mindhárom játékos ugyanolyan távol van egymástól. Ha egy helyzet mindhárom játékost érinti, akkor két színt kell kihúzni a kalapból. Ebben az esetben a sárga és a kék spóráját húzták ki, ezért az **A** **M**-je közéjük kerül.

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos rendelkezik 1-1 elpusztított gombával mind az 5 játékosátlája alatt vagy az **A** a lapja minden P mezőjét letakarta.

Automata pontozása: Minden megtermett gombája után az **A** 5-5 pontot kap, és ehhez hozzáadódnak a rovarjelölőkért járó pontok. Az **A** általában 26 pont körüli eredményt fog elérni. Az **A** **nem** kapja meg a játék végét jelző jelölőt.

Az **A** mindig utolsóként kerül sorra. Miután a játékosok letették saját **M**-jüket, az **A** a sajátját a többitől egyenlő távolságra teszi le.



GOMBÁSZ KISOKOS

Az összeállításban segédkezett:

@the.fungi.guy



A. Májgomba – *Fistulina hepatica*:

Nevét onnan kapta, hogy a márványos vörös húsa hasonlít egy szelét húsrá (még „vér” is csöpög belőle). Ez a gomba a tölgyfák törzsének belső gesztjét mételje meg. Az általa okozott elszíneződéstől a tölgyfa csokibarna színű lesz, amitől nagyon értékesé válik a famegmunkálók között.

B. Gyilkos galóca – *Amanita phalloides*:

A világ leghíresebb mérges gombája; ő a felelős a gombával kapcsolatos halálesetek 90%-áért, sőt, valószínűleg karrierje során végzett egy császárral, egy pápával és egy királlyal is! A mérge súlyos máj- és veseelégtelenséget okoz. Az egész folyamat több napon át tart... Nem egy kellemes halál!

C. Csipős fásgerében – *Hydnellum peckii*:

Egyes helyeken „ördögfognak” hívják, mert az alján apró, fogszerű nyúlványok nőnek. Amikor a termőteste még fiatal, gyakran egy vérvörös folyadék szivárog belőle – ezt „könnyezésnek” hívják.

D. Légyölő galóca – *Amanita muscaria*

Egyes történetek szerint a lappok megtették a légyölő galócát elfogyasztó rénszarvasok vizeletét. Mindezt azért tették, mert a rénszarvas erős veséi a méreganyag veszélyesebb részét kiszűrték, és a vizeletben fennmaradó hallucinogén vegyület vallási és rekreációs célokat szolgált.

E. Rézrozsdaszínű csészegomba – *Chlorociboria aeruginascens*:

A gomba által türkizszínűre festett fának óriási értéke van a hagyomány-őrző faiparosok között. Tunbridge Wells híres fagaragói is ezt az elszíneződött fát használták bonyolult munkáikban.

F. Kései laskagomba – *Pleurotus ostreatus*:

Ezek az ezüstösszürke kagylók egy sötét titkot rejtegetnek... ez a gomba bizony hűsevő! A nitrogénbevitel támogatására „táplálékkiegészítőnek” apró, a fában élősködő fonalférgeket is eszik. A férget megbénítja, majd a hifái belenőnek a féreg testébe, feloldják a belsősegeit, végül az éhes gomba kiszipolyozza az áhitott tápanyagokat.

G. Csoportos tuskógomba – *Desarmillaria tabescens*:

Ennek a gyakran élősködő gombának a rizómái fekete „cipőfűzőként” fedik fel magukat, amikor a halott/haldokló fa kérge lehullik. Ezek a gyökérszerű struktúrák korlátozzák a gazdatest tápanyagfelvételét és rendkívül ellenálló; állítólag akár 100 évig is képesek túlélni.

H. Ráncos tintagomba – *Coprinopsis atramentaria*

Egyes helyeken az „iszákosok vesztének” is hívják, mert hányingert és szapora szíverést okoz, ha fogyasztása előtt vagy után három napon belül alkoholt iszik az illető.

I. Királyi nedűgomba – *Gliophorus reginae*:

Ez a ritka nedűgomba a brit szigeteken bukkant fel először a 2000-es évek elején. Nevét 2012-ben kapta a néhai II. Erzsébet brit királynő megkoronázásának 60. évfordulójára („gyémántjubileuma”) alkalmából.

J. Mezei szegfűgomba – *Marasmius oreades*:

Ennek a gombának van egy különös növekedési szokása: gyakran alkot boszorkányköröket a mezőn. Mielőtt a tudomány megfejtette volna ezeknek a köröknek a kialakulását, a néphiedelem a csigákat, vakondokat, tündéreket, villámokat, ufókat és természetesen a boszorkányokat okolta a furcsa látványért. Anglia nagyobb boszorkányköreinek korát több száz évre saccolják.

K. Ízletes vargánya – *Boletus edulis*:

Az egyik legnagyobbbecsültebb ehető gomba a bolygón! Nem csoda, hogy ennek van a legtöbb hétköznapi neve: medveorrú gomba, vargánya, hiriba és úrigomba. Hollandiában például Eekhoornstjesbrood a neve, amely „mókuskenyeret” jelent. Egy gombának elképesztő mennyiségű energiára van szüksége a termőtestnövesztéshez, és a vargánya mérete és tömege miatt igazi nehézfűnök számít. Egyetlen termőtestét körülbelül 1800 kilométernyi hifa alkotja!

L. Sátántinóru – *Rubroboletus satanas*:

Ez a rendkívül mérgező tinóru erős izzadást, hányást, májkárosodást és szívelégtelenséget okoz. Nemcsak vörös tönkje és lemezei emlékeztetnek az ördögre, de a szaga is orrfacsaró – a rothadó húsnak van ilyen büze!

M. Osztrák csészegomba – *Sarcoscypha austriaca*:

Ha véletlen találsz a természetben néhányat ezekből a cuki kis csészekből, akkor van számodra egy meglepetésük. Vegyél nagy levegőt, fújj beléjük, majd állj félre, és hamarosan egy gyönyörű, jól látható spórafelhőt lőnek a levegőbe.

N. Gyapjas tintagomba – *Coprinus comatus*:

Ennek a gombának bozontos frizurája hasonló egy kócos birkáéra – a nevét is innen kapta. Annyira erős, hogy képes áttörni az aszfalton, és meg tudja emelni a járdaköveket is.

O. Erdei szömörccsög – *Phallus impudicus*:

Állítólag Charles Darwin lánya, Etty, előszeretettel pusztította el ezeket a szemérmetlen rondaságokat a kertjükben, nehogy a „boszorkánytojásból” kikelt gomba megrontsa a szolgálószemélyzet erkölcsösségét!

P. Óriás csiperke – *Agaricus augustus*:


Ez a kelendő és nagyon finom gomba nagyon nagyra meg tud nőni: kifejtett kalapja akár 30 cm átmérőjű is lehet!

Q. Aranyos rezgőgomba – *Tremella mesenterica*:


Az angolok „boszorkányvajnak” hívják, mert a helyi folklór szerint ez a különös gomba nem más, mint a gazdák teheneitől lopott tejet köpülő északi trollok ügyetlenkedése folytán kifróccsenő vaj.

R. Köszönjük a Magyar Mikológiai Társaságnak (gombanet.hu), hogy segítette a gombák neveinek magyar hagyományokat megőrző fordítását.


PUSZTULÁSBÓNUSZOK MAGYARÁZATA

Pusztulás | Tegyé át máshova 1 szélső \triangle -t (csak egy oldala érintkezik a többivel) és annak minden tartalmát 


Egy „szélső” lapka olyan lapkára utal, amelynek csupán egy oldala érintkezik az erdő többi részével; az „összes tartalma” pedig az összes rajta lévő dolgot jelenti.

Pusztulás | Tedd át egy ellenfeled \square -ét egy üres \triangle -ra 


Üresnek minősül az a lapka, amelyen semmi sincs. Ha nincs ilyen lapka, akkor értelmezzétek csak rovarjelölőt tartalmazó lapkaként, és ha ilyen sincs, akkor a legkevesebb spórával rendelkezőként.

Pusztulás | Húzz el véletlenszerűen 1 kártyát az egyik ellenfeled kezéből 


Véletlenszerűen húzz el 1 kártyát az egyik ellenfeled **keze**ből. Az ellenfelek megtermett vagy elpusztult gombáihoz semmilyen módon nem nyúlhatsz.

Pusztulás | Húzz fel 2 új kártyát 


Töltsd újra a piacot, **de csak azután**, hogy mindkét kártyát felhúztad a piacról vagy a pakli tetejéről.

Pusztulás | Ez a \square 1 további spórát szór szét 


Az olyan gombák, amelyek egy ilyen fejlesztéssel felszerelt játékosablán teremnek, eggyel több spórát tudnak szétszórni.

Pusztulás | 1 akcióként szórj spórát ezzel a \square -tel és a \textcircled{M} -ddel is 

A széliránykockával **egyszer** dobj, és a kapott szélirány az adott termőtestedre és a \textcircled{M} -dre is érvényes lesz. A dupla szórás egy akciónak számít.

Pusztulás | A körödben végrehajthatod ugyanazt az akciót 2-szer 

Ettől függetlenül még mindig csak két akciót hajthatsz végre a körödben, de most már választhatod kétszer ugyanazt. Például kétszer is SZÓRHATSZ egy körben.

Pusztulás | Ha FELFEDEZÉSkor a pakliból húzol, húzz 2 kártyát, és dobj el 1-et 

Az eldobott kártyát tegyétek vissza a dobozba, vagy a pakli legaljára. Ez a fejlesztés CSAK a FELFEDEZÉS akciót egészíti ki, az azonnali pusztulásbónuszokat nem.



Az azonos képességek és gombafejlesztések hatásai **nem** adódnak össze. Például, ha 2 olyan kártyát is elpusztítasz, amely „A micélium-jelölőd akár 3-at is mozoghat” képességet adja, attól még **nem** mozoghatsz 6-ot, csak 3-at.

GYAKORI KÉRDÉSEK

Leblokkolhatom valaki más micéliumjelölőjét?

Nem. Két micéliumjelölő sohasem lehet ugyanazon a lapkán, és nem is léphetnek át egymáson.

Teremhet egy gombám azon a lapkán, amelyen a micéliumjelölőm van?

Igen; persze csak akkor, ha arról a lapkáról is költesz rá spórát. Azonban egy lapkán csak egy termőtest lehet.

A gombáim akkor is érnek pontot a játék végén, ha nem pusztultak el?

Igen. Amint egy gombád megterem az egyik tábládon, meg fogod kapni az érte járó pontokat.

Ha egy másik játékos rálépett egy termőtestemre a micéliumjelölőjével, az a gombám el tud pusztulni vagy tud spórát szórni?

Nem. A micéliumjelölő minden akciót blokkol, ha rálép egy termőtestre. Ne feledd, hogy két rovarjelölő elköltésével odébb rakhatod ellenfeled micéliumjelölőjét!

A saját micéliumjelölőmet is odébb rakhatom, ha elköltök két rovarjelölőt?

Nem. Csak valaki más micéliumjelölőjét lehet így elmozdítani. Viszont az övét ilyenkor bárhova átrakhatod az erdőben – kivéve egy másik micéliumjelölő által elfoglalt lapkára.

A termőtesteim is átveszik az uralmat mások spórái felett?

Igen! Ha egy nagyobb figura (micéliumjelölő vagy termőtest) kerül egy lapkára, az uralma alá hajtja a lapkán lévő összes spórát.

Összeköthetem a spórahálózatomat a micéliumjelölőmmel?

Igen! Az erdőben minden figurád és kockád a hálózatod részének minősül.

Egy rovarjelölőért kaphatok fél pontot?

Nem. A játék nem használ fél pontokat.

Hány spórakockát szórhatok szét a micéliumjelölőmmel?

Alapesetben 2 spórát. Azonban van olyan képesség, amely ezt 3-ra növeli.

Hányszor szórhatok spórákat a micéliumjelölőmmel?

A micéliumjelölőddel korlátlan alkalommal szórhat szét spórákat. Azonban a *termőtesteid* csak kétszer szórhatják szét spóráikat. Kövesd nyomon a játékoslábládon, hogy melyik gombád hányszor szórt már spórát!

Hány kártya lehet a kezemben?

Amennyit csak szeretnél. A kézben tartott kártyák számának nincs felső korlátja.

Több gombát is elpusztíthatok ugyanazon játékoslábla alá?

Igen. Annyi gombát pusztíthatasz el egy játékoslábla alá, amennyit csak akarsz. Azonban ha valaki mind az 5 táblája alá legalább 1-1 gombát elpusztít, azzal vége a játéknak.

Mi történik, ha kifogyok a spórákból?

Ha az összes spórád elfogy, akkor vissza kell szerezned őket az erdőből. Ehhez pedig gombákat kell természetned!

Megduplázhatom a pusztulásbónuszaimat?

Nem. Például, ha 2 olyan kártyát is elpusztítasz, amely „A micéliumjelölőd akár 3-at is mozoghat” képességet adja, attól még nem mozoghatsz 6-ot, csak 3-at.

Ha rovarjelölőket költek el, az a két akcióm egyikének számít?

Nem. A rovarjelölőidet a körödben bármikor elköltheted bónusz akcióként.

Frissíthetem a piacot?

Igen. A körödben bármikor elkölthetsz 1 rovarjelölőt, hogy lecseréld a teljes piacot.

Felvehetek a termőtestemmel egy rovarjelölőt?

Nem. Rovarjelölőket kizárólag a micéliumjelölővel lehet felvenni.

A különböző rovaroknak van valami egyedi képessége?

Nincs. Pusztán esztétikai okból van többféle rovar a jelölőkön; az értékük ugyanaz.

Miért van néhány gomba neve csillaggal megjelölve?

Bizonyos gombáknak nincs (még) hivatalos magyar nevük, így kénytelenek voltunk a legjobb tudásunk szerint elnevezni őket. A tudományos korrektség jegyében ezeket csillaggal megjelöltük.



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



Hálásan köszönöm azoknak, akik
támogattak a Kickstarteren. Csakis
miattatok jöhetett létre ez a játék.

MYCELIA

   @splitstonegames splitstonegames.com

©2024 Split Stone Games Ltd. A termék egyetlen része sem sokszorosítható
a kiadó különleges engedélye nélkül. Minden jog fenntartva világszerte.

