



МУЩЕЛІЯ

КНИГА ПРАВИЛ



ОГЛЯД ГРИ

«Міцелія» – це динамічна гра, в якій вам доведеться боротися за території та ресурси для створення власного грибного царства. Ігровий процес відтворює життєвий цикл грибів: розмноження, зростання, відмирання і переродження. Здобуйте бали за вирощування грибів, розвивайте мережу міцелію, поширюючи спори, та, зрештою, доведіть свої гриби до розкладу – це надасть вам особливі бонуси.

«Міцелія» – гра для 1–4 гравців. У свій хід гравець виконує 2 дії. Мета кожного – здобути якомога більше балів у процесі вирощування грибів, їхнього дозрівання та поширення ними спор. Водночас необхідно діяти стратегічно – розширювати межі свого грибного царства і захищати його від суперників! Гравці підраховують свої бали наприкінці гри.



ЯК ЗДОБУТИ БАЛИ

Наберіть якомога більше балів за вирощені вами гриби, зібрані жетони комах і жетон кінця гри.

4

Щоразу, коли вирощуєте гриб, ви здобуваєте бали. Їх кількість вказана у золотому ромбі на карті гриба.



За кожні 2 жетони комах, які залишились у вас наприкінці гри, ви здобуваєте 1 бал.



Гравець, який завершив гру, отримує жетон кінця гри номіналом 5 балів.

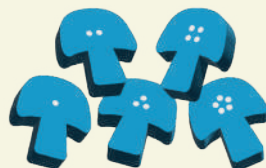
ЩО ТАКЕ МІЦЕЛІЙ?

Міцелій – це прихована система «коренів» у грибів, яка складається зі щільних скупчень ниткоподібних утворів – гіфів. Гіфи збирають для гриба воду і поживні речовини з ґрунту та органічних матеріалів, наприклад, рослин і деревини. Гриби, що ростуть на поверхні, – це лише плодові тіла, видимі частини підземних грибних організмів. Ці плодові тіла поширюють спори, які повітрям розносяться в інші місця і проростають у нові міцелії.

ВМІСТ ГРИ



69 карт грибів



20 жетонів
грибів
(по 5 на гравця)



120 фішок
спор
(по 30 на гравця)



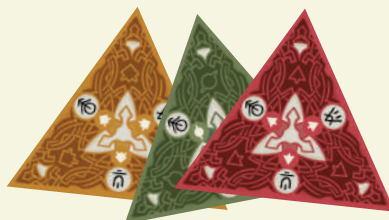
20 маркерів
спор
(по 5 на гравця)



4 материнські
міцелії
(по 1 на гравця)



20 планшетів
гравців
(по 5 на гравця)



50 трикутних тайлів



20 жетонів
комах



Кубик напрямку
вітру



10 карт Автоми



2 карти-пам'ятки
Автоми



4 пам'ятки



Жетон
кінця гри



4



! Розкрийте карти і викладіть їх у ряд ПІСЛЯ того, як гравці розмістили свої материнські міцелії. Це буде ряд поповнень.

Приклад розкладки карти гри вгортах.

КОРИСНА ПІДКАЗКА

Якщо хочете повідомити про завершення ходу, передайте кубик напрямку вітру наступному гравцеві і пильно подивіться йому в очі.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ТРИКУТНІ ТАЙЛИ

1 Перемішайте трикутні тайли і розкладіть їх у два стоси долілиць. 2 Розкрийте 6 верхніх тайлів із кожного стосу та утворіть із них зірку, як зображено на малюнку. Поле ставатиме більшим і зазнаватиме змін упродовж гри, тож залиште вдосталь вільного місця навколо початкової зірки.

ЖЕТОНИ КОМАХ

3 Якщо на тайлі є символ комахи (ж), то негайно покладіть на нього жетон комахи. 4 Роздайте гравцям по 1 жетону комахи, із решти утворіть запас біля поля.

КАРТИ ГРИБІВ

5 Перетасуйте всі карти грибів, роздайте гравцям по 3 карти, які вони кладуть долілиць. 6

ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ

Кожен гравець розміщує 5 планшетів вибраного кольору 7 перед собою у порядку зростання позначок – від 1 до 5. 8 Покладіть свої жетони грибів на планшети з відповідною кількістю позначок, а маркери спор – у кольорові комірки ліворуч на планшетах. Тримайте свої фішки спор та жетони комах під рукою біля планшетів. Планшети не можуть бути порожніми, на кожному завжди має лежати жетон гриба або карта гриба!

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

Першим ходить той, хто останнім бачив гриб у природі. Можна також скласти фішки спор гравців у капелюх і, витягнувши навмання кольорову фішку, в такий спосіб обрати першого. Або ви можете посперечатись 15 хвилин, перш ніж дійти згоди.

МАТЕРИНСЬКИЙ МІЦЕЛІЙ

9 Кожен гравець у зворотному порядку ходу викладає свій материнський міцелій на один із 6 центральних трикутних тайлів (але не на чорний, якщо такий є на полі*). На тайлі не може бути більше одного міцелію. Якщо материнський міцелій викладено на тайл із жетоном комахи, його власник негайно отримує цей жетон.

ЖЕТОН КІНЦЯ ГРИ

Покладіть жетон кінця гри біля поля 10 – його отримає гравець, який виконає умови завершення гри. Жетон має номінал 5 балів, які буде додано до загальної кількості балів гравця. Докладніше умови завершення гри описані на с. 12.

РЯД ПОПОВНЕНЬ

Розкрийте три верхні карти з колоди карт грибів і 11 викладіть поруч із нею. Після цього гравці можуть подивитись свої карти і розпочинати гру.

ВАРІАЦІЇ

РЕЖИМ ШВИДКОЇ ГРИ

Щоб прискорити гру, роздайте кожному гравцеві лише по 3 або 4 планшети. Жетон кінця гри матиме номінал 3 або 4 бали відповідно.

ГРА ВДВОХ

Приготування до гри відрізняється лише тим, що на початку гри другий гравець отримує в руку 1 додаткову карту.

* Якщо у центрі поля забагато чорних тайлів і гравці не можуть викласти свої материнські міцелії, перемішайте всі тайли й утворіть поле заново.

СТРУКТУРА ХОДУ

Під час свого ходу гравець вибирає 2 дії з 6 можливих: переміщення, розширення, поширення спор, ріст, розклад або поповнення. У свій хід гравець повинен вибрати 2 різні дії.

Після того як він завершив хід, наступний за годинниковою стрілкою гравець виконує свої дії, і так, доки гра не завершиться. Пояснення до кожної дії наведено у зручній пам'ятці.

ПЕРЕМІЩЕННЯ | РОЗШИРЕННЯ | ПОШИРЕННЯ СПОР | РІСТ | РОЗКЛАД | ПОПОВНЕННЯ

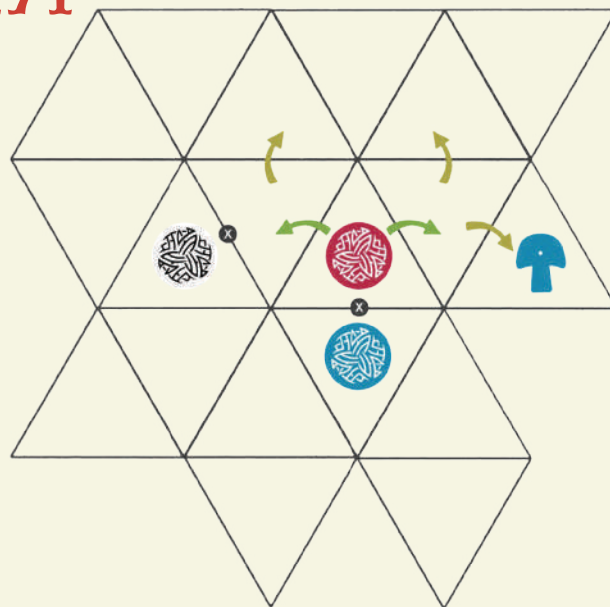


ПЕРЕМІЩЕННЯ

Переміщувати можна тільки одну фігуру – материнський міцелій (M). M переміщується на відстань до двох зон* (тобто трикутних тайлів). Переміщуватися можна лише на сусідні тайли. Не можна переміщувати M на тайл із M іншого гравця. За допомогою M можна дістатися кольорових тайлів, необхідних для поширення спор, стратегічно блокувати прохід до тайлів на полі, привласнювати спори інших гравців і заважати їм поширювати свої спори. Також переміщення M – єдиний спосіб збирати жетони комах.

БЛОКУВАННЯ

Щоб завадити іншим гравцям здійснити поширення спор або розклад, перемістіть свій M на тайл із жетоном гриба іншого гравця. Щоб перемістити M суперника з тайла, потрібно витратити жетони комах (див. с. 13) або скористатися відповідним бонусом розкладу.




Приклад: доступні напрямки переміщення для M червоного гравця.

* Можна також переміститися на сусідній тайл і повернутися на попередній.



РОЗШИРЕННЯ

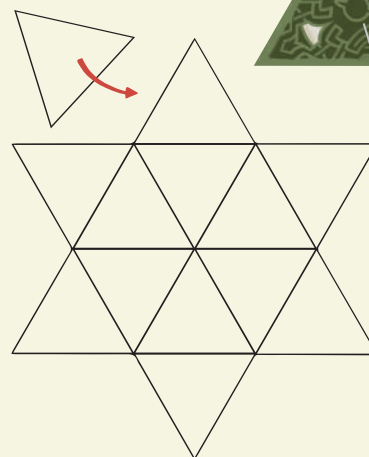
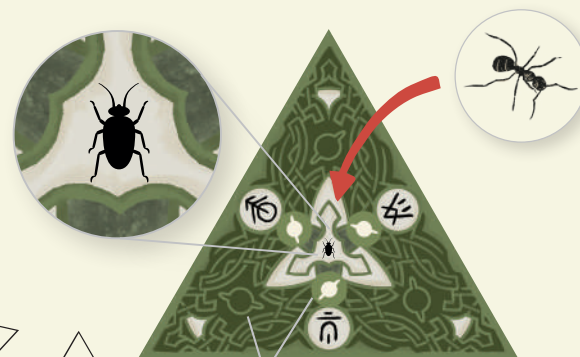
Викладання нових трикутних тайлів на поле

Розкрийте верхній трикутний тайл з одного зі стосів. Потім приєднайте його до будь-якого тайла на полі так, щоб їхні сторони прилягали одна до одної. Якщо на тайлі є символ комахи , негайно покладіть на нього жетон комахи. Його отримає гравець, який першим розташує свій **M** на цьому тайлі або перемістить **M** через нього.

Ігрове поле можна розширювати в будь-який бік, а тайли завжди випадкові, тож неможливо зіграти повністю однакову партію двічі.

ТИПИ ТАЙЛІВ

Усього є 5 типів тайлів. Чотири стандартні кольори (червоний, зелений, коричневий, жовтий) позначають поживні речовини та мінерали, необхідні для росту грибів. Особливий чорний тайл замінює будь-який кольоровий під час вирощування грибів.



Окрім кольорів, тайли відрізняються символами на них (які також зображені на картах грибів), щоб гравцям, які мають кольірну сліпоту, було простіше їх розпізнавати.



Стандартні тайли (x44; по 11 кожного кольору)

Особливий тайл (x6)



ПОШИРЕННЯ СПОР

Створення та поширення спор на полі

ВИБІР ГРИБА

Перш ніж почати поширення спор, ви маєте оголосити, яку фігуру вибираєте (дозрілий гриб або материнський міцелій). Поширення спор почнеться з тайла, на якому розташований спороносний гриб або міцелій.

ТРЕК СПОР

Материнські міцелії можуть поширювати спори необмежену кількість разів, натомість дозрілі гриби – лише двічі. Підрахунок ведеться на треку спор планшета гравця. Переміщуйте маркер спор вправо щоразу, коли гриб поширює спори (якщо маркер спор досягне останньої комірки, можна здійснити розклад цього гриба). Примітка: під час поширення спор радимо спершу перемістити маркер спор, а потім розміщувати фішки спор на полі.



НАПРЯМОК ВІТРУ



Після цього кидайте кубик напрямку вітру. Як і в природі, рух вітру непередбачуваний, тому кубик допоможе визначити напрямок поширення спор. Символи ліворуч – абстрактні, але їх можна сприймати як букви О, U, А.

КІЛЬКІСТЬ СПОР



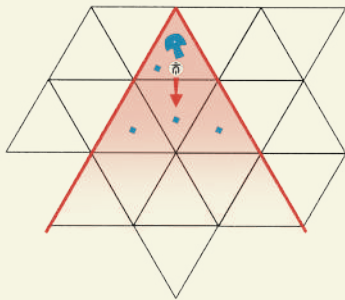
На карті гриба вказано, скільки фішок спор ви маєте розмістити. Для кожного гриба кількість різна; її позначає такий символ. За відсутності бонусів ваш материнський міцелій (М) **поширює дві спори**.


НАПРЯМОК ПОШИРЕННЯ СПОР

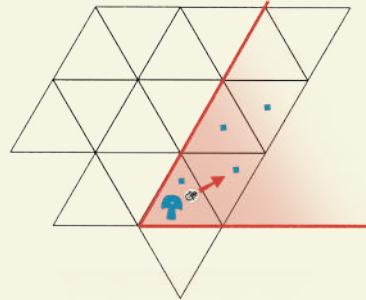
Коли напрямок вітру визначено, розмістіть на полі відповідну кількість своїх фішок спор. Перша спора завжди залишається на одному тайлі з вибраною вами фігурою. Решта розміщується на інших тайлах, поширюючись зі «спороносного» тайла через сторону із символом, що випав на кубуку.


Пам'ятайте: напрямок визначають символи тайла, з якого починається поширення. Інші тайли не мають значення.

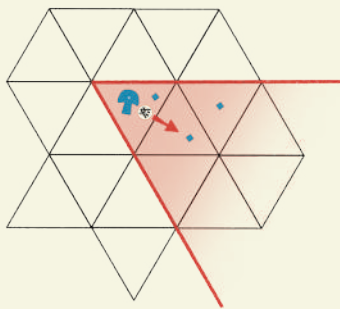





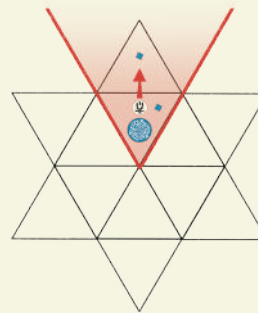
Приклад А:
на кубіку випав символ 
Гравець має 6 спор, які потрібно розмістити в межах червоного трикутника.




Приклад В:
на кубіку випав символ 
Гравець має 4 спори, але межі поля не дозволяють розмістити їх трикутником. У такому разі слід заповнити доступні тайли.





Приклад Б:
на кубіку випав символ 
Гравець має 3 спори. Перша залишається на тайлі з грибом, друга переміщується на сусідній тайл. Третю спору гравець може розмістити на свій вибір: ліворуч або праворуч від тайла із другою спорою.

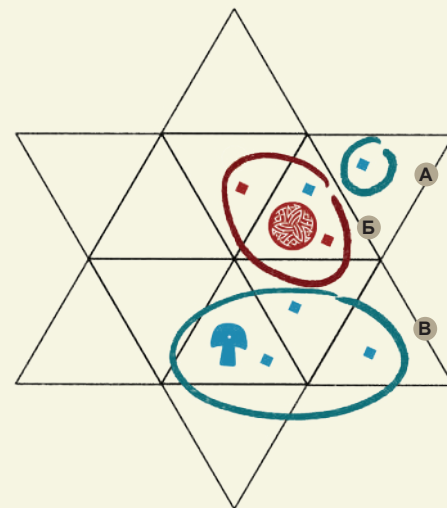


Приклад Г:
на кубіку випав символ 
Символ на тайлі вказує на крайній тайл зверху поля. Навіть якщо гравець має розмістити більше 2 спор, місця для них не вистачить, тож решта спор залишається в запасі.

КОНТРОЛЬ НАД СПОРАМИ

Великі фігури, а саме материнський міцелій чи жетон гриба, завжди контролюють усі спори на своєму тайлі. Гравець із такою фігурою може витратити чужі спори на своєму тайлі як власні.

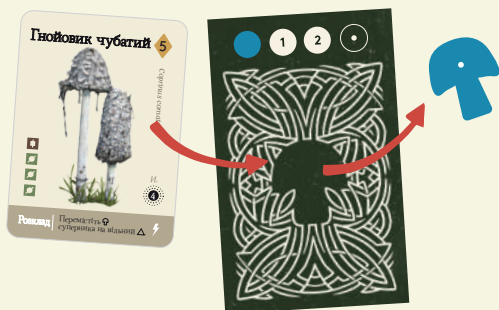
На малюнку праворуч синій гравець поширив 5 спор, але одна зі спор (А) більше не з'єднана з його мережею через  червоного гравця, який її розділив. Червоний гравець може витратити синю спору на своєму тайлі на власний розсуд, адже його  контролює цей тайл (Б). У синього гравця тепер дві окремі мережі міцелію (А) і (В). Їх можна буде знову об'єднати в одну мережу з 5 синіх спор, якщо материнський міцелій червоного гравця буде прибрано з тайла.



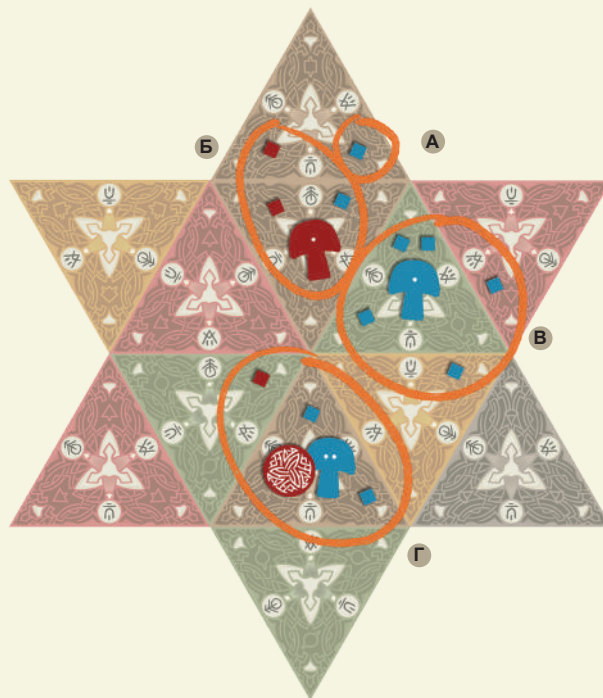
РІСТ

Вирощування нового гриба

Щоб виростити гриб, зображений на вашій карті в руці, необхідно мати потрібну кількість спор на тайлах відповідних кольорів. Спори **повинні бути з'єднані** в одну мережу! Ваша мережа складається з фігур вибраного вами кольору, тож спори можна з'єднати за допомогою **М** або дозрілого гриба. Якщо спора розміщена на протилежному кінці поля або її відділяє дозрілий гриб чи **М** суперника, вона не входить у мережу, отже, її не можна використати разом із іншими (див. приклад А).



Якщо ви маєте потрібну кількість спор, приберіть їх із поля і поверніть у свій запас. Після цього візьміть доступний жетон гриба з одного зі своїх планшетів і покладіть на його місце карту гриба, який ви вирощуєте. Жетон гриба розмістіть на будь-якому з вільних тайлів, з яких ви забрали свої спори. На одному тайлі не можна вирощувати більше одного гриба, зате можна виростити гриб на одному тайлі зі своїм материнським міцелієм. Якщо ви витратили спори іншого гравця, вони повертаються у його запас.



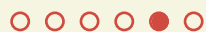
Приклад А: синій гравець хоче виростити гриб, для якого потрібні **■ ■ ■ ■ ■**, але червоний гравець перервав його мережу, розмістивши свій жетон гриба на коричневому тайлі.

А – відокремлену синю спору все ще можна витратити (для розіграшу карти гриба, який потребує лише однієї «коричневої» спори), але окремо від інших спор, адже вони не з'єднані.

Б – червоний гравець може використати синю спору як свою, адже його жетон гриба контролює тайл із нею. Тож у червоного гравця наразі є 3 «коричневі» спори (тобто спори на коричневих тайлах).

В – у мережі синього гравця немає «коричневих» спор. Якщо червоний гравець перемістить свій **М** або прибере з тайла свій жетон гриба, синій гравець отримає контроль над «коричневими» спорами.

Г – якщо червоний гравець має карту із **■ ■ ■ ■ ■**, він може витратити свої спори та спори синього гравця, щоб виростити новий гриб. Жетон гриба має бути розміщений на зеленому тайлі, бо коричневий тайл вже зайнятий іншим жетоном гриба.



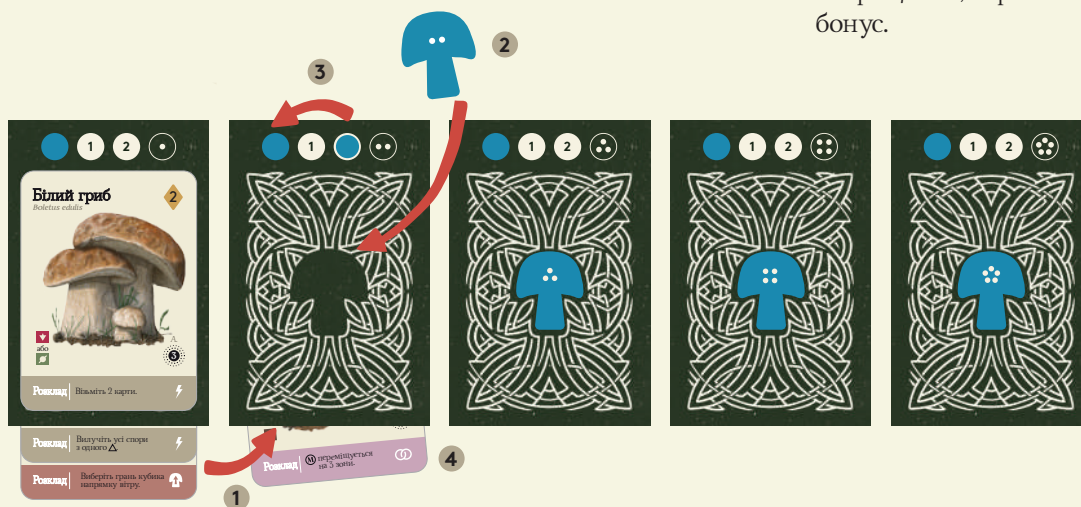
РОЗКЛАД

Вилучення грибів із поля та отримання бонусів

Якщо ваш гриб поширював спори двічі, можете здійснити його розклад, виконавши вказані нижче дії.

- 1 Приберіть карту з планшета гравця і підкладіть її під нього.
- 2 Візьміть жетон гриба, який має розкластися, і поверніть його з ігрового поля на цей планшет.
- 3 Перемістіть маркер спор у першу зліва комірку треку і заново почніть відлік спор.
- 4 Розіграйте дію розкладу на карті гриба.

Під кожен планшет можна підкласти необмежену кількість карт грибів.



БОНУСИ РОЗКЛАДУ

Є 3 основні бонуси розкладу:



МИТТЄВА ДІЯ

Миттєву дію необхідно виконати одразу після розкладу вибраного гриба.



ІГРОВЕ ПОКРАЩЕННЯ

Рожеві бонуси розкладу застосовуються негайно і продовжують діяти до кінця гри.

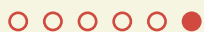


ПОКРАЩЕННЯ ГРИБА

Застосовуються лише до грибів, які будуть вирощені на тому самому планшеті гравця. Будь-який гриб, розміщений на планшеті, під яким є така карта покращення, отримає зазначений на ній бонус.

Забороняється

примножувати бонуси з карт розкладу. Наприклад, якщо ви здійснили розклад двох карт грибів із бонусом «Материнський міцелій переміщується на 3 зони», це **не збільшить** кількість зон до 6.



ПОПОВНЕННЯ

Добір нової карти

Візьміть одну з трьох відкритих карт у ряду поповнень або верхню карту з колоди. У руці може бути скільки завгодно карт. Поповніть ряд після завершення свого ходу, якщо взяли з нього карти.

КАРТА ГРИБА

- 1 Назва гриба
- 2 Наукова назва гриба
- 3 Бали за вирощування
- 4 Спори, необхідні для вирощування
- 5 Показчик цікавих фактів про гриби на с. 17
- 6 Кількість спор
- 7 Бонус розкладу

Ви можете витратити 1 , щоб оновити ряд поповнень будь-якої миті під час свого ходу.

1

Печериця серпнева

Agaricus augustus



3

6

4

- 
- 
- 
- 

Н.

4

5

Розклад | Перемістіть  суперника на вільний  
7

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра негайно завершується, коли під 5 планшетами одного гравця є щонайменше по 1 розкладеному грибу. Подальших ходів немає. Якщо розклад був першою дією, гравець не зможе виконати другу дію. Гравець, який завершив гру, отримує жетон кінця гри (ЖКГ) номіналом 5 балів. Кожен підраховує свої бали, зокрема за **дозрілі гриби та розкладені гриби**, а ще за жетони комах.



= 5

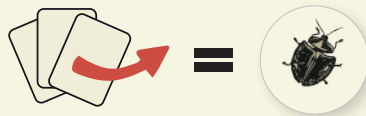
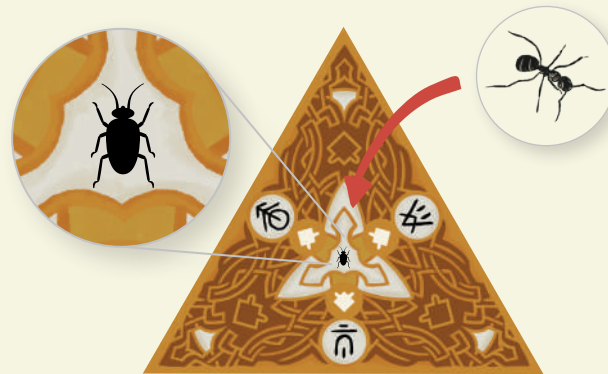
Перемагає той, хто здобув найбільше балів. Цей гравець отримує титул володаря грибного царства.

У разі нічиєї переможцем стає той, хто виростив найбільше грибів. Якщо таких гравців декілька, перемагає той, в кого найбільше жетонів комах. Якщо єдиного переможця визначити не вдалося, гра завершується нічиєю. У грі з 3 планшетами на гравця ЖКГ має номінал 3 бали; з 4 планшетами – 4 бали.

ЖЕТОНИ КОМАХ

ЯК РОЗМІЩУВАТИ І ЗБИРАТИ ЖЕТОНИ

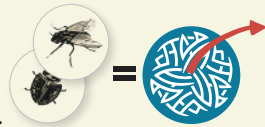
Щоразу, коли на поле викладають трикутний тайл із символом комахи, на нього необхідно помістити відповідний жетон. Жетони можна збирати **лише** своїм материнським міцелієм, який переміщується тайлом із таким жетоном або завершує на ньому рух. Також будь-якої миті під час свого ходу ви можете обміняти 3 карти з руки на 1 жетон комахи.



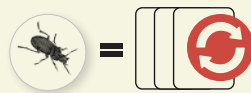
ЯК ВИТРАЧАТИ ЖЕТОНИ

Ви можете витрачати жетони комах будь-якої миті під час свого ходу, це не вважається однією з двох основних дій. Поверніть свої жетони комах у запас і виконайте одну з наведених нижче дій.

Два жетони комах:
дають змогу перемістити
● суперника на **будь-який**
трикутний тайл на полі,
не зайнятий ● інших гравців.



Один жетон комахи:
дає змогу оновити ряд
поповнень. Замініть 3 карти
з ряду новими з колоди.



БАЛИ ЗА КОМАХ

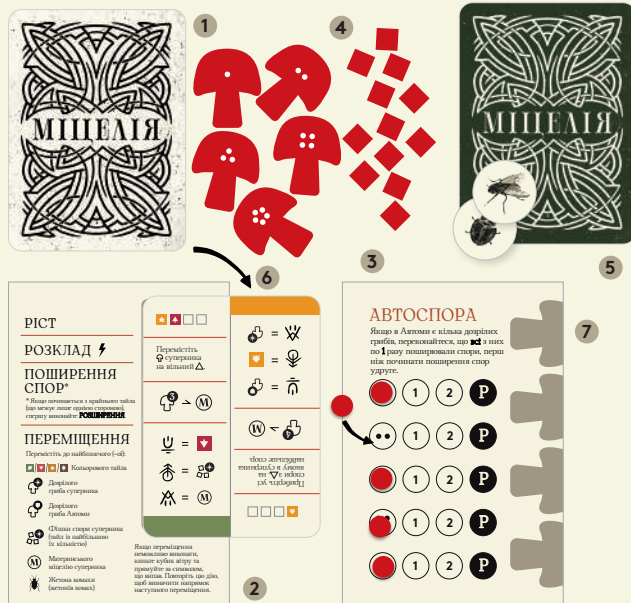
За кожні 2 жетони комах, які залишились у вас наприкінці гри, ви здобуваєте 1 бал. Враховуються тільки цілі бали, тому за 3 жетони комах ви так само здобуваєте 1 бал. Усього у грі є 20 жетонів комах, тож якщо всі вони будуть задіяні, можна здобути додаткові 10 балів.



Чому комахи?

Комахи – друзі грибів, адже вони повзають по дозрілих грибах і розносять на своїх лапках спори, що допомагає грибам розмножуватись.

АВТОМА



Із Автомою (А) можна грати наодинці або ж використати її як додаткового гравця у грі вдвох або втрох.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Підготуйте ігрове поле так само, як і для гри на 2–4 гравців (с. 5). Для соло-режиму приберіть усі чорні тайли і візьміть планшети гравців лише собі.

НАЛАШТУВАННЯ АВТОМИ

- 1 Перетасуйте карти Автоми й викладіть їх долілиць.
- 2 Розмістіть горілиць карти-пам'ятки Автоми (вони більші за розміром), одну біля одної, як зображено на малюнку.
- 3 Виберіть колір для А, після чого покладіть маркери спор на кружечки з номерами-крапками другої карти-пам'ятки (автоспори).
- 4 Розмістіть жетони грибів і фішки спор А біля карт-пам'яток.
- 5 Перетасуйте колоду карт грибів і роздайте А 5 карт долілиць, а також 2 жетони комах.

ЯК ГРАТИ

Першими ходите ви. Розмістіть свій М та М Автоми один навпроти одного. Виконайте дві різні дії і передайте хід.

Хід А визначають карти. Розкрийте карту з колоди А і розмістіть на першій карті-пам'ятці 6. А виконує дві дії в порядку, зазначеному на карті. Якщо дія неможлива, переходьте до наступної зі списку, доки не будуть виконані дві дії. Порядок дій такий: РІСТ > РОЗКЛАД > ПОШИРЕННЯ СПОР > ПЕРЕМІЩЕННЯ.

Після того як усі карти будуть зіграні, перетасуйте їх, покладіть долілиць і тягніть знову.

РІСТ – спори, необхідні для вирощування гриба, зазначені на карті. Порожні квадрати позначають універсальні спори, тобто спори з тайла будь-якого кольору. Під час росту розмістіть жетон гриба на тайлі, з якого взяли спору. Це може бути тайл зазначеного на карті кольору, але якщо на ньому жетон розмістити не можна, розмістіть його на найближчому до суперника тайлі. Якщо є кілька тайлів зі спорами на вибір, беріть потрібні спори по одній із тайлів, на яких їх у цей момент найбільше. Спори повинні бути об'єднані в мережу, щоб їх можна було використовувати.

РОЗКЛАД – **А** може здійснити розклад, якщо будь-який маркер на карті автоспори буде розташований на кружечку 2. Перемістіть маркер на кружечок Р, приборіть жетон гриба з поля та покладіть його у слот гриба на карті автоспори **7**. Після цього розіграйте дію розкладу, зазначену на карті.

ПОШИРЕННЯ СПОР – виберіть гриб або **М** (якщо на полі немає грибів), з якого поширяться спори. Кількість спор зазначена на карті. Заблокований дозрілий гриб все одно враховується, тож **М** не зможе поширювати спори замість нього.

Переміщуйте маркер спор треком щоразу, коли дозрілий гриб поширює спори. Якщо є кілька дозрілих грибів, переконайтеся, що всі вони поширювали спори один раз, перш ніж поширювати спори вдруге. Наприклад, якщо перший і другий гриби вже поширювали спори, але на полі є ще третій, він має поширити спори до того, як це знову зроблять попередні гриби.

Якщо дозрілий гриб (**Г**) або **М** розташований на крайньому тайлі (тобто такому, що межує лише з одним тайлом), спершу виконайте **РОЗШИРЕННЯ**, поклавши інший тайл поруч із цим **Г/М**. Це буде однією з основних дій **А**. Якщо **РОЗШИРЕННЯ** – перша дія ходу **А**, то **ПОШИРЕННЯ СПОР** автоматично стає другою дією.

ПЕРЕМІЩЕННЯ – завжди здійснюється (на дві зони) в напрямку найближчої фігури / тайла / жетона, зазначеного на карті. Щоб визначити, як саме відбудеться дія, киньте кубик напрямку вітру і звіртеся з картою-пам'яткою. Якщо переміщення на одну зону вистачило для повного виконання дії*, додаткове переміщення не потрібне. Опис дій відповідних символів є у пам'ятці.

Якщо вказане на карті переміщення неможливо виконати, киньте кубик напрямку вітру та рухайтесь за символом, що випав (переміщення відбувається аналогічно до поширення спор). Повторіть цю дію, щоб визначити напрямок наступного переміщення. Якщо ви кинули кубик двічі, але перемістити **М** все одно не вдається, наступною дією **А** буде **РОЗШИРЕННЯ**.

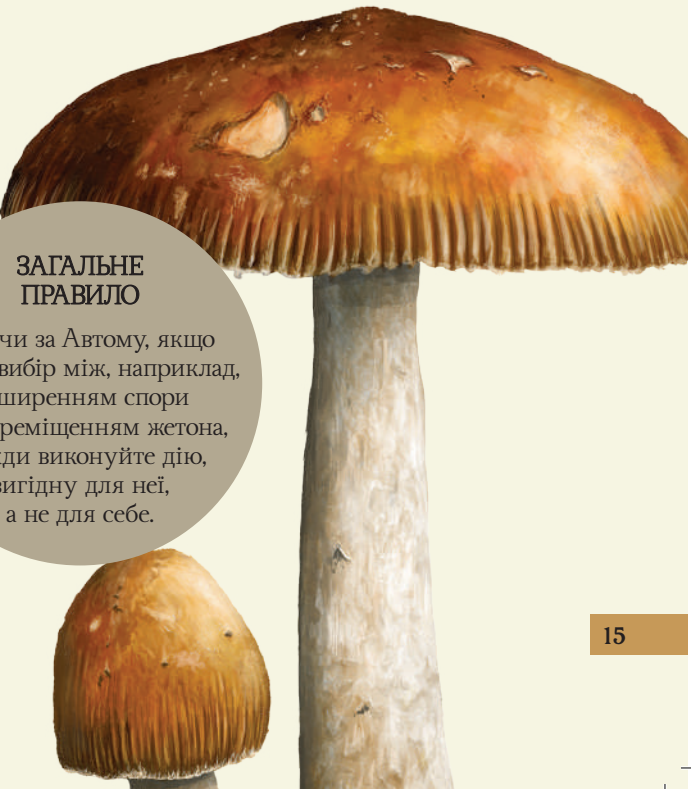
Якщо **М** суперника блокує дозрілий гриб **А**, через що їй доступне **тільки** **ПЕРЕМІЩЕННЯ**, **А** витрачає лише **ОДИН** жетон комахи **Ж**, щоб перемістити **М** суперника на найвіддаленіший від себе тайл поля. Після цього другою дією **А** виконує **РОЗШИРЕННЯ**.

РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ

Кожна карта Автоми поділена навпіл. Зелена сторона – **середній** рівень складності, жовта – **високий** рівень складності. Рекомендуємо починати із зеленої сторони.

Щоб трохи полегшити гру, поверніть чорні трикутні тайли у гру, перемішавши їх із рештою тайлів.

* Єдиним винятком із цього правила є ситуація, коли переміщення здійснюється для того, щоб зібрати два жетони комах, розташовані поруч. У такому разі материнський міцелій переміститься на дві зони, щоб зібрати обидва жетони.

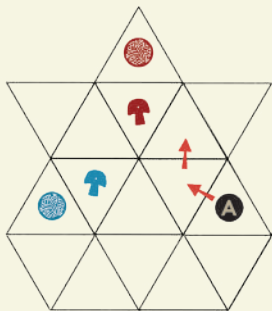


ЗАГАЛЬНЕ ПРАВИЛО


Граючи за Автому, якщо постає вибір між, наприклад, поширенням спор або переміщенням жетона, завжди виконуйте дію, вигідну для неї, а не для себе.

2–3 ГРАВЦІ

Якщо, окрім Автоми, у грі беруть участь 2 чи 3 гравці та її дія має вплинути на одного з них, виберіть його навмання. Покладіть по 1 спорі від кожного (з тих, на кого може бути спрямована дія) у капелюх і витягніть одну наосліп.



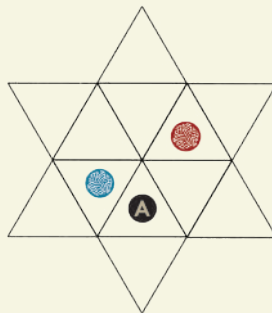
Приклад А: **A** виконує переміщення, і на кубуку випало:

 переміститься ближче до дозрілого гриба суперника.

Зазвичай **A** мала б вибрати найближчий гриб, але обидва гриби розташовані на однаковій від неї відстані. З капелюха дістали червону спору, тож **A** переміщується на дві зони до гриба червоного гравця.

Де розмістити материнський міцелій на початку гри: Автома завжди ходить останньою. Її **M** має бути розміщений на однаковій відстані від **M** усіх гравців.

Приклад Б: червоний і синій гравці розмістили свої **M** один навпроти одного. Це означає, що **A** неможливо розмістити на однаковій відстані до них обох. З капелюха дістали синю спору, отже, **A** починає гру ближче до синього гравця. Синій гравець визначає, з якого боку від нього буде розташована **A**.



Приклад В: **M** трьох гравців розміщені на однаковій відстані один від одного. Щоб визначити розташування **A**, треба вибрати два кольори. З капелюха дістали жовтий і синій, тож **A** розміщується на тайлі між **M** цих кольорів.

КІНЕЦЬ ГРИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ


Гра завершується тоді, коли або гравець здійснить розклад грибів на 5 планшетах, або Автома розкладе 5 своїх грибів.

Бали Автоми: **A** здобуває 5 балів за кожний вирощений гриб, а також додаткові бали, якщо в неї залишилися жетони комах. Стандартна кількість балів для **A**, як правило, становить 26.

A не може отримати жетон кінця гри.



ЦІКАВІ ФАКТИ ПРО ГРИБИ

Факти допоміг зібрати
@the.fungi.guy 

А. Білий гриб – *Boletus edulis*: один із найвідоміших їстівних грибів на планеті, в якого безліч народних назв: боровик, правдивець, дубрівник, щирак, білас, біляк тощо. У Нідерландах його називають «Eekhoorntjesbrood», що означає «хліб для білок». Плодове тіло гриба – справжній гігант, який потребує величезної кількості міцелію на своє формування, а саме близько 1800 км гіфів!

Б. Біла поганка – *Amanita phalloides*: найвідоміша токсична поганка, винуватиця не лише 90% смертей через отруєння грибами, а також, імовірно, передчасної загибелі імператора, Папи Римського і короля! Токсин цього гриба зупиняє роботу печінки та нирок. Процес може тривати кілька днів. Дуже кепський спосіб піти з життя!

В. Веселка звичайна – *Phallus impudicus*: кажуть, що донька Чарльза Дарвіна Генрієтта знищувала ці продовгуваті гриби у своєму саду, бо вважала, що вони розбещують прислугу!

Г. Гіднел Пека – *Hydnellum peckii*: простонародна назва цього гриба «диявольський зуб» походить від того, що знизу його шапочка вкрита невеликими шипами, схожими на зуби. Відомо також, що молоді плоди цього гриба виділяють червону рідину, яка нагадує кров. Цей процес має назву «гутація».

Д. Глива звичайна – *Pleurotus ostreatus*: ці сріблясто-сірі гриби, які нагадують мушлі, мають страшну таємницю – вони м'ясоїдні! Щоб поживитись азотом, вони паралізують крихітних черв'яків – нематодів, з якими ділять місце для живлення. Гіфи гриба проникають в паралізованого черва, розчиняють його внутрішні органи і висмоктують поживні речовини.

Е. Гліофор королівський – *Gliophorus reginae*: цей рідкісний гриб було відкрито у Великобританії на початку 2000-х. Він дістав свою назву на честь 60-ї річниці (діамантового ювілею) покійної королеви Єлизавети II.

Ж. Гнойовик чорний – *Coprinopsis atramentaria*: цей гриб також відомий як «загибель п'янички», бо спричиняє отруєння, нудоту й гарячку, якщо людина вживала алкоголь за три дні до або після споживання цього гриба.

И. Гнойовик чубатий – *Coprinus comatus*: на верхівці капелюшка гриба є пучок або «чуб» із білих чи жовтуватих лусочок. Цей гриб перетравлює сам себе, він здатен проростати крізь асфальт і навіть розривати бруківку.

К. Мухомор червоний – *Amanita muscaria*: подекуди, що народність саамі збирала та споживала сечу північних оленів, які їли ці червоні мухомори. Причина в тому, що нирки оленів відфільтровують більшість шкідливих токсинів від психоактивної речовини, яка залишалась у сечі та яку саамі використовували для релігійних обрядів і релаксації.

Л. Опеньок звичайний – *Armillaria mellea*: сплетіння гіфів (ризоморфи) цього гриба-паразита схожі на чорні «шнурки». Їх можна побачити під опалою корою трухлявих дерев. Ці коренеподібні відростки перешкоджають надходженню поживних речовин в організм хазяїна. Крім того, вони дуже витривалі і здатні виживати впродовж 100 років.

М. Опеньок лучний – *Marasmius oreades*: зростаючи на галявинах, цей гриб утворює кільця, через які його також називають «шампінйоном відьминих кілець». У наш час вчені вже з'ясували, що загадкові темні кола на траві виникають через розростання цього гриба, однак у давнину це пояснювали слимаками, равликами, кротою, феями, ударами блискавки і навіть НЛО. Вік деяких найбільших відьминих кілець у Великобританії, за підрахунками вчених, становить кілька сотень років.

Н. Печериця серпнева – *Agaricus augustus*: цей цінний і дуже смачний гриб може зростати до величезних розмірів. Зокрема, шапочка гриба може сягати близько 30 см у діаметрі.

П. Печіночниця звичайна – *Fistulina hepatica*: цей гриб дістав свою назву через мрамуро-червону м'якоть, що нагадує свіжий шмат м'яса (на якому навіть проступає «кров»). Гриб заражає серцевину дубових дерев і надає їй особливого забарвлення. Така смугаста деревина, так званий «бурий дуб», – дуже цінний матеріал у деревообробній промисловості.

Р. Саркосцифа австрійська – *Sarcoscypha austriaca*: скупчення цих гарненьких грибочків можуть вас здивувати, якщо пощастить знайти їх у природі. Добряче на них подмухайте, і в повітря злетять красиві клуби спор.

С. Тремела оранжева – *Tremella mesenterica*: цей гриб також відомий під назвою «відьмине масло». Згідно з народними повір'ями цей незвичайний гриб виріс із масла, яке пустотливі північні тролі збивали з краденого молока і необачно розбризкали на землю.

Т. Хлороциборія синьо-зеленкувата – *Chlorociboria aeruginascens*: блакитно-зелену деревину, заражену цим грибом, високо цінують традиційні столяри. Вишукану дерев'яну мозаїку, якою славиться місто Танбридж-Веллс, виготовляють саме з такої деревини.

У. Чортів гриб – *Rubroboletus satanas*: цей отруйний гриб із родини болетових спричиняє ясне потовиділення, нудоту, вражає печінку і серце. Чорта він нагадує не лише яскраво-червоною ніжкою, а ще й жакливим смородом, схожим на запах гнилого м'яса.

СЛОВНИК ТЕРМІНІВ БОНУСІВ РОЗКЛАДУ

Розклад

Перемістіть 1 крайній \triangle (межує лише однією стороною) разом з усіма фігурами. ⚡

Тайл називається крайнім, якщо лише одна його сторона межує з іншим тайлом; фраза «всі фігури» означає, що разом із тайлом переміщується все, що є на ньому.

Розклад

Перемістіть \uparrow суперника на вільний \triangle . ⚡

Трикутний тайл, як правило, вважається вільним, якщо на ньому відсутні фігури. Але якщо таких немає, використайте замість нього тайл із жетоном комахи або, якщо і це неможливо, тайл із найменшою кількістю спор.

Розклад

Заберіть в іншого гравця 1 випадкову карту. ⚡

Заберіть випадкову карту з **руки** іншого гравця. Якщо гриб вже вирощений або зазнав розкладу, цю карту не можна забирати.

Розклад

Візьміть 2 карти. ⚡


Поповніть ряд **після** того, як було взято 2 карти (з ряду або колоди).

Розклад

\uparrow поширює 1 додаткову спору. 


Усі дозрілі гриби, вирощені на планшеті гравця з цим покращенням, тепер поширюють на 1 спору більше.

Розклад

Поширюйте спори \uparrow і \textcircled{M} однією дією. 


Кидати кубик напрямку вітру потрібно лише **один** раз. Символ на ньому визначить напрямок поширення спор і для жетона гриба, і для материнського міцелію.

Розклад

Ви можете виконати одну й ту саму дію двічі за хід. 

Ви, як і раніше, маєте виконати дві дії впродовж ходу, але на бажання вони можуть бути однаковими. Наприклад, ви можете здійснити ПОШИРЕННЯ СПОР двічі впродовж свого ходу.

Розклад

Коли берете карту з колоди, розкрийте 2 та залиште 1 (іншу скиньте). 

Невибрану карту або повертають у коробку, або кладуть під низ колоди. Це покращення стосується лише дії «ПОПОВНЕННЯ», а не будь-якої миттєвої дії розкладу.



Забороняється примножувати бонуси з карт розкладу. Наприклад, якщо ви здійснили розклад двох карт грибів із бонусом «Материнський міцелій переміщується на 3 зони», це **не збільшить** кількість зон до 6.



ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

Чи можна блокувати материнський міцелій?

Ні, материнський міцелій не можна розташовувати на тайлі, зайнятому іншим міцелієм, або переміщуватися ним.

Чи можна перемістити материнський міцелій на один тайл і потім повернути на попередній?

Так!

Чи можна виростити гриб на одному тайлі зі своїм материнським міцелієм?

Так, якщо витратити для цього спору з того самого тайла. Але кожен трикутний тайл може мати лише один дозрілий гриб.

Чи здобуду я бали за свої гриби, якщо вони ще не перейшли на етап розкладу?

Так, ви здобуваєте бали, щойно ваші гриби виростуть.

Чи можна розпочати поширення спор або розклад, якщо материнський міцелій іншого гравця перебуває на одному тайлі з моїм дозрілим грибом?

Ні, материнський міцелій суперника завадить вам виконати будь-які дії з цим грибом. Але ви можете витратити два жетони комах, щоб прибрати чужий міцелій із тайла.

Чи можна витратити жетони комах для переміщення власного материнського міцелію?

Ні, у такий спосіб дозволено переміщувати лише міцелії інших гравців. Розмістити їх можна на будь-якому тайлі, не зайнятому міцелієм іншого гравця.

Чи можна привласнювати спори інших гравців своїми жетонами грибів?

Так! Будь-яка велика фігура (материнський міцелій або жетон гриба) привласнює всі спори на своєму тайлі.

Чи можна з'єднати свої мережі материнським міцелієм?

Так! До мережі входять будь-які ваші фігури на полі.

Чи коштує 1 жетон комах пів бала?

Ні, у грі діють лише цілі бали.

Чи обов'язково здійснювати розклад?

Необов'язково. Але скоріше за все доведеться!

Скільки фішок спор має мій материнський міцелій?

Як правило, 2 спори. Але деякі ігрові бонуси розкладу дають змогу збільшити кількість спор до 3.

Скільки разів може поширювати спори материнський міцелій?

Ваш материнський міцелій може поширювати спори скільки завгодно разів. А от ваші дозрілі гриби можуть поширювати спори лише двічі, тож ведіть підрахунок на треку спор на планшеті гравця.

Скільки карт максимально дозволено мати у руці?

Ви можете мати скільки завгодно карт.

Чи можна здійснити розклад кількох грибів на одному планшеті гравця?

Так, ви можете здійснити розклад будь-якої кількості грибів на одному планшеті гравця. Гра завершується тоді, коли гравець здійснює розклад на своїх 5 планшетах.

Що робити, якщо в мене закінчатся спори?

У такому разі єдиний спосіб повернути спори з поля – це витратити їх на вирощування грибів!

Чи примножуються бонуси  /  розкладу?

Ні. Наприклад, якщо ви здійснили розклад двох карт грибів із бонусом «Материнський міцелій переміщується на 3 зони», це не збільшить кількість зон до 6.

Чи вважається витрачання жетонів комах основною дією?

Ні, витрачати жетони комах можна бонусною дією будь-якої миті впродовж свого ходу.

Чи можна оновлювати ряд поповнень?

Так! Витратьте 1 жетон комах будь-якої миті під час свого ходу, щоб оновити ряд поповнень.

Чи дозволяється взяти жетон комах дозрілим грибом?

Ні, жетон комах можна взяти з поля лише материнським міцелієм.

Чи є різниця між жетонами комах із різними зображеннями?

Ні, це просто дизайнерське рішення. Всі жетони комах мають однакову вартість.



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляниченко
Перекладач з англійської: Максим Волков
Редакторка: Аліна Керімова
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Апробація перекладу: А. Ільченко,
А. Наконечний, В. С. Король, Cloudy_Avalon.
Окрему подяку висловлюємо Олексію
Коваленку, кандидату біологічних наук та
автору наукоп. книг, за допомогу в перекладі
наукового аспекту гри українською.



Дякуємо всім, хто підтримав проєкт на Kickstarter
і допоміг втілити цю гру в життя.

МІЩЕЛІЯ

   @splitstonegames splitstonegames.com

©2024 Split Stone Games Ltd. Виготовлення будь-якого з компонентів цього продукту без дозволу правовласника заборонено. Всі права застережено.

