

DE

FR

IT

MYCOLIA



9+

1-4

Ravensburger

MYCELIA

Im Tal der Tausend Tautropfen

Ein tautastisches Deckbau-Spiel für
1-4 Pilzbegeisterte ab 9 Jahren

Taucht ein in die wundervolle Welt von Mycelia.

Bringt die magischen Tautropfen aus eurem Wald zum Schrein des Lebens und erhaltet die Unterstützung der Waldgöttin.

Wem gelingt dies am schnellsten?


Ihr braucht die Unterstützung der mysteriösen und heldenhaften Waldbewohner, die in Form von Karten das eigene Kartendeck verbessern können und euch so zu individuellen und besseren Fähigkeiten verhelfen.

Wer zuerst das eigene Spielfeld leer geräumt hat, gewinnt den Segen der Waldgöttin und das Spiel.

Inhalt

- ① 4 doppelseitige Spielpläne (Vorderseiten gleich, Rückseiten unterschiedlich)
- ② 1 Schrein des Lebens
- ③ 1 Startspielermarker (Pilz)
- ④ 4 Nachschubkarten (doppelseitig)
- ⑤ 4 Aufbaukarten (doppelseitig)
- ⑥ 14 Aktionskärtchen a – e, jeweils 4 × a & b und 2 × c, d & e
- ⑦ 72 Blätter – aufgeteilt in 37 × 1er, 24 × 3er, 11 × 5er
- ⑧ 1 Würfel
- ⑨ 80 Tautropfen (+ 4 Ersatz)
- ⑩ 2 zusätzliche Schreinfelder



- ⑪ 100 Karten:
- A 24 Startkarten (je 6 pro Rune)
- B 40 Basisspielkarten (20 verschiedene je 2 ×)
- C 30 Erweiterungskarten (15 verschiedene je 2 ×) mit Symbol 
- D 6 Spielerhilfenkarten

⑪



A



B



C

D

Inhalt Solospiel

(Seite 10)

- ① 1 Blätterhaufen-Spielplan
- ② 1 Gwidyon-Plättchen
- ③ 6 Solokarten



①



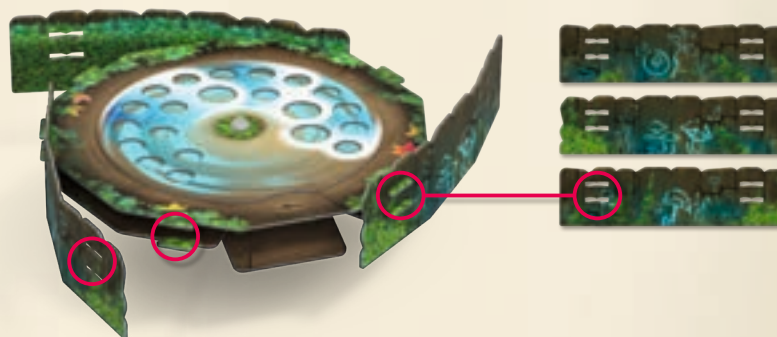
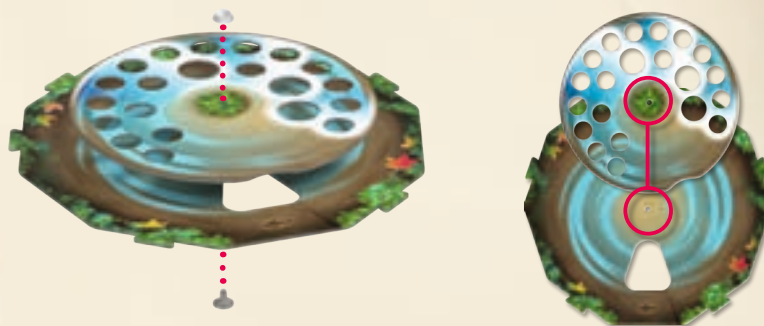
②



③

Zusammenbau des Schreins

Vor dem ersten Spiel müsst ihr den Startspielermarker und den Schrein zusammenbauen. Und das geht so:





Was ist ein Deckbau-Spiel?

In einem Deckbau-Spiel beginnt jeder Spieler* mit einer kleinen Anzahl an Karten. Diese Karten nennt man Deck, wie im Englischen üblich. Im Laufe des Spieles können die Spieler durch Einsatz ihrer vorhandenen Karten ihr persönliches Deck mit weiteren Karten ausbauen und verbessern. Aus den Wörtern „Deck“ und „bauen“ ergibt sich die Begriffskombination „Deckbau“ („Deck-Building“ im Englischen).

Die Besonderheit eines Deckbau-Spiels liegt darin, dass jeder Spieler mehrmals das eigene Deck durchspielt: also Karten vom Nachziehstapel zieht, sie ausspielt, auf den Ablagestapel ablegt, diesen wieder neu mischt und in den folgenden Runden das Ganze mehrfach wiederholt.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Spielvorbereitung

Zunächst werden hier die Regeln für das Spiel für 2 – 4 Spieler erklärt. Die Regeln für das Solospiel werden anschließend erklärt.

- Platziert den Schrein wie abgebildet in der Tischmitte. Dies ist auch immer die Ausgangsposition, wenn der Schrein geleert wurde. Dort legt ihr im Laufe des Spiels Tautropfen ab, die ihr von euren Spielplänen entfernt. Jedes Mal, wenn der Schrein „voll“ ist, kommen neue Tautropfen ins Spiel (und damit auf eure Spielpläne).
- Legt den **Nachschubwürfel** auf eine der größeren Öffnungen auf den Schrein: **Im Spiel mit 4 Spielern** auf die mit ④ markierte Position. **Im Spiel mit 3 Spielern** auf die mit ③ markierte Position. **Im Spiel mit 2 Spielern** auf die mit ② markierte Position.
- Nehmt zufällig eine der 4 Nachschubkarten und legt sie neben den Schrein. Die anderen 3 Nachschubkarten legt ihr zurück in die Schachtel.
- Mischt die 40 Basisspielkarten und bildet etwas abseits einen verdeckten Vorratsstapel. Legt die obersten 5 Karten aufgedeckt in einer Reihe neben den Stapel – das ist die offene **Auslage**, aus der ihr neue Helden für eure Gruppe anheuern könnt.



- Legt die **Blätter** als Vorrat für alle gut erreichbar bereit.
- Mischt die 4 doppel-seitigen Aufbaukarten und deckt **1 Aufbaukarte** auf eine zufällige Seite auf – diese gibt die Startaufstellung der Tautropfen für alle Spieler vor.



Die übrigen Aufbaukarten benötigt ihr in dieser Partie nicht. Auch die aufgedeckte Karte könnt ihr am Ende des Aufbaus zurück in die Schachtel legen.



Jeder Spieler erhält:

1 Spielplan

Platziert diesen vor euch, mit der identischen Vorderseite nach oben.
[Habt ihr schon einige Partien gespielt, könnt ihr für mehr Abwechslung auch mit den unterschiedlichen Rückseiten spielen.]



2 Aktionskärtchen (a & b)

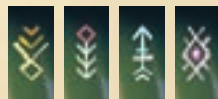
Legt diese unterhalb eures Spielplans ab.

20 Tautropfen

Platziert diese genau wie auf der Aufbaukarte angegeben auf eurem Plan. Gebt dazu am besten die Aufbaukarte im Kreis herum. Achtet dabei auf die Position des Schreinfelds, sodass ihr die Tropfen korrekt verteilen könnt. Übrige Tautropfen legt ihr zurück in die Schachtel.



6 Startkarten einer Sorte (jeweils mit der gleichen Rune in der Ecke rechts oben)



Mischt die Karten und **bildet links neben eurem Spielplan einen eigenen verdeckten Nachziehstapel.**

Zieht 3 Startkarten von eurem eigenen Nachziehstapel auf die Hand.



Wer Pilze am liebsten mag, erhält den **Startspielermarker** und beginnt das Spiel. Ihr seid reihum am Zug, beginnend mit dem Startspieler.

Ablauf eines Spielzugs

1. Karten ausspielen

Bist du am Zug, **musst du alle deine 3 Handkarten ausspielen.** Lege dazu eine nach der anderen (in der von dir gewählten Reihenfolge) auf deinen **Ablagestapel:** Diesen beginnst du als **offenen Stapel** rechts neben deinem Spielplan.



Immer wenn du eine **Karte ausspielst**, führst du **sofort deren Funktion** aus, bevor du die nächste Karte spielst. Du darfst Teile der Funktion (oder die gesamte Funktion) verfallen lassen, wenn du möchtest oder wenn du die Funktion nicht komplett nutzen kannst. Du kannst jedoch keine Karte auf der Hand behalten, sondern musst sie im Zweifel ungenutzt ausspielen und ablegen.

Wie die Karten im Detail funktionieren, wird ab Seite 7 erklärt. Momentan ist das aber noch nicht wichtig, um das Spiel zu verstehen.

Dein wichtigstes Ziel beim Ausspielen der Karten lautet: Tautropfen entfernen.



Das Schreinfeld auf deinem Spielplan hilft dir dabei: Immer wenn du einen Tautropfen auf das Schreinfeld deines Plans schiebst (**egal aus welcher Richtung**), darfst du diesen sofort vom Plan nehmen. Nutze die Funktionen deiner Karten also dafür, die Tautropfen möglichst in Richtung des Schreinfelds zu bewegen.

Außerdem sammelst du mithilfe deiner Karten Blätter. **Blätter sind die Währung in diesem Spiel:** Diese kannst du ausgeben, um neue, stärkere Helden von Mycelia (in Form von weiteren Karten) anzuheuern. Manche dieser Helden können sogar Tautropfen direkt vom Plan nehmen, ohne sie vorher auf das Schreinfeld zu verschieben.

Tautropfen, die du entfernst (egal ob direkt oder über das Schreinfeld), legst du am Ende deines Zuges in die leeren Felder des Baumschreins. Du beginnst damit hier.





2. Mycelias Helden anheuern (Karten kaufen)

Du kannst **jederzeit und mehrmals in deinem Zug Helden und andere Karten** aus der offenen Auslage **anheuern**. Das geht vor, zwischen oder nach dem Ausspielen von Karten. Dazu musst du die **Blätter-Kosten** der jeweiligen Karte zahlen (oben rechts). Mycelias Helden verlangen 2 – 8 Blätter von dir – je mehr, umso mächtiger die Funktion des jeweiligen Helden.

Wichtig: Immer wenn du eine Karte kaufst, nimmst du die Karte aus der Auslage und legst sie sofort verdeckt **oben auf deinen Nachziehstapel** (links neben deinem Spielfeld).

3. Basisaktionen (Aktionskärtchen)

Zusätzlich zum Ausspielen von Karten und Anheuern neuer Helden kannst du **jederzeit in deinem Zug auch eine oder mehrere Basisaktionen** ausführen. Die **Aktionen**, die dir zur Verfügung stehen, sind auf den **Aktionskärtchen (a – e)** zu sehen, die du unterhalb deines Spielplans platziert hast. Im Grundspiel stehen dir nur 2 Aktionen (a & b) zur Verfügung.

Wichtig: Du darfst jede Aktion der **Aktionskärtchen nur 1 x pro Zug** ausführen, nicht öfter. Genau wie das Anheuern von Helden kannst du auch die Basisaktionen jederzeit vor, nach oder zwischen dem Ausspielen von Karten ausführen. Nicht jedoch mitten in der Funktion einer Karte. Du kannst ein Aktionskärtchen umdrehen, nachdem du es genutzt hast. So kannst du dir besser merken, dass du es in diesem Zug bereits eingesetzt hast.



Aktion a :

Zahle 1 Blatt aus deinem persönlichen Vorrat, um die **offene Auslage auszutauschen**. Lege alle Karten aus der Auslage auf einen offenen Ablagestapel neben den Vorratsstapel. Anschließend deckst du 5 neue Karten auf – egal wie viele Karten zuvor noch dort lagen.



Aktion b :

Zahle 3 Blätter aus deinem persönlichen Vorrat, um einen beliebigen Tautropfen genau 1 Feld weit zu verschieben (waagrecht oder senkrecht). Schiebst du ihn auf das Schrein-feld, nimm ihn wie oben beschrieben vom Plan.



4. Zugende

Hast du alle 3 Handkarten gespielt und kannst oder willst keine weiteren Helden anheuern oder Aktionen ausführen, dann endet dein Zug.

Führe dann die folgenden Schritte durch:

1. Stell sicher, dass deine ausgespielten Karten alle auf deinem offenen Ablagestapel (rechts neben dem Spielplan) liegen.
2. Fülle die Auslage wieder auf 5 Karten auf. Sollte der Vorratsstapel aufgebraucht sein, mische den Ablagestapel zu einem neuen Vorrat zusammen.
3. Prüfe, ob der Schrein voll ist und ihr den **Segen der Waldgöttin** erhaltet:

Im **Spiel mit 4 Spielern** ist der Schrein voll, sobald **20 Tautropfen** in den Löchern liegen.

Im **Spiel mit 3 Spielern** ist der Schrein voll, sobald **15 Tautropfen** in den Löchern liegen.

Im Spiel mit **2 Spielern** ist der Schrein voll, sobald **10 Tautropfen** in den Löchern liegen.

Auf dem Schrein sind die unterschiedlichen Bereiche für die entsprechende Anzahl der Spieler mit einem weißen Bereich markiert. Überzählige Tautropfen legt ihr zurück in die Schachtel, diese kommen nicht zusätzlich in den Schrein.


4. **Ist der Schrein voll**, müsst ihr den Schrein des Lebens in **Pfeilrichtung einmal komplett** drehen, bis die Ausgangsposition (siehe Spielvorbereitung) erreicht ist. Dadurch wird auch der Würfel vom Schrein gewürfelt und es kommt Nachschub ins Spiel und in eure Wälder! Seht euch das gewürfelte Symbol an und vergleicht es mit der offenen Seite der Nachschubkarte.

Jeder Spieler muss nun auf die dort abgebildeten Felder seines Spielplans jeweils 1 Tautropfen legen. Ihr bekommt also immer 1 – 2 Tautropfen hinzu, sobald der Schrein gefüllt und danach gedreht und entleert wird.



Nehmt dazu die Tautropfen, die ihr im Schrein gesammelt habt und die soeben wieder ausgeworfen wurden. Alle Tropfen, die sich nach dem Verteilen des Nachschubs noch dort befinden, nehmt ihr nun aus dem Spiel. Der Schrein muss danach wieder komplett leer sein.

Beispiel:

Beim Drehen des gefüllten Schreins wurde das Symbol  gewürfelt. Jeder Spieler muss nun auf seinem Spielplan einen Tropfen auf dem Feld zwei Felder unterhalb des Schreinfelds und einen Tropfen rechts neben dem Schreinfeld platzieren.



Dreht nun die **Nachschubkarte auf die andere Seite. Sie zeigt euch die Verteilung der Tropfen, sobald der Schrein wieder gefüllt ist und geleert wird.**

Im Laufe eines Spiels wird immer nur die gleiche Nachschubkarte verwendet und nach der Nutzung wieder umgedreht.

5. Zuletzt ziehst du **3 neue Karten** von deinem persönlichen Nachziehstapel auf die Hand. Falls auf deinem Nachziehstapel weniger als 3 Karten liegen (oder gar keine), dann mische deinen offenen Ablagestapel und leg diese Karten verdeckt **unter** alle verbliebenen Karten deines Nachziehstapels. Anschließend ziehst du 3 neue Karten.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Spielt so reihum Zug für Zug, **bis ein Spieler in seinem Zug den letzten Tautropfen von seinem Spielplan entfernt.**

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, sobald jemand **den letzten Tautropfen vom eigenen Plan entfernt**. Dabei spielt es weder eine Rolle, auf welche Weise dies geschah, noch, ob dies im eigenen Zug oder während des Zuges eines Mitspielers passiert ist. Der laufende Zug wird dann wie gewohnt beendet.

Wichtig: Ist durch das Entfernen des letzten Tautropfens der Schrein voll geworden, wird dieser nicht mehr gedreht. Es kommen **keine neuen Tautropfen** mehr ins Spiel.

Die Runde wird zu Ende gespielt, so dass jeder gleich häufig am Zug war. Das erkennt ihr am Startspielermarker: **Der letzte Zug wird von dem Spieler ausgeführt, der rechts neben dem Startspieler sitzt.**

Wer hat gewonnen?

Es gewinnt der Spieler, der **keine Tautropfen** mehr auf dem eigenen Spielplan hat.

Gelingt es in der letzten Runde mehreren Spielern, ihren Plan leer zu räumen, dann gewinnt derjenige, der noch den **höchsten Wert an Blättern** im eigenen Vorrat hat. Herrscht hierbei Gleichstand, haben mehrere gewonnen.

Erklärung der Karten und Funktionen

Die Funktionen aller Karten werden über Symbole erklärt. Die Funktionen führst du immer von links nach rechts aus.

Entweder/Oder:

Manche Karten haben mehrere Funktionen, getrennt durch „/“. In diesem Fall musst du **eine der beiden Möglichkeiten wählen** – du kannst **nicht beide ausführen**.



Und:

Enthalten Karten hingegen ein „&“, so kannst du **alles** ausführen.

Wichtig: Hier gilt ganz besonders, dass du dich stets von links nach rechts vorarbeitest. Du kannst also nicht die rechte Seite vor der linken Seiten ausführen. Du kannst aber sehr wohl die linke Seite verfallen lassen und nur die rechte Seite ausführen.



3x

Wiederholung

Manche Karten erlauben, dass du ihre Funktion(en) mehrfach ausführst.

Das wird durch „2 x“, „3 x“ oder „4 x“ angezeigt. Bei jedem Mal kannst du **dasselbe Feld oder ein neues Feld wählen**, sofern das gewählte Feld die Bedingung erfüllt (siehe unten).

Du kannst die Funktion auch weniger häufig ausführen, als die Zahl es angibt.



Bonus für andere Spieler

Ist eine Funktion mit diesem Symbol gekennzeichnet, so darfst du selbst diese Funktion **nicht** ausführen. Stattdessen dürfen **alle anderen** Mitspieler diese Funktion ausführen, wenn sie möchten. **Wichtig: Diese Funktion kannst du natürlich nicht verfallen lassen!** Selbst wenn du andere Teile der Karte verfallen lässt oder nicht ausführen kannst, dürfen alle anderen diesen Teil trotzdem ausführen.



Blätter erhalten

Viele Karten liefern Blätter, die du zum Anheuern neuer Helden oder für Basisaktionen ausgeben kannst – entweder im gleichen Zug oder auch in späteren. Die Zahl im Blatt zeigt, wie viele du erhältst. Nimm den Wert der gezeigten Blätter aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie neben deinem Spielplan ab. **Hinweis:** Dein persönlicher Vorrat ist **nicht** limitiert – du kannst beliebig viele Blätter ansparen und diese beliebig lange lagern.



Tautropfen bewegen

Alle Helden, die Tautropfen verschieben oder entfernen, können dies nur auf bestimmten Feldern eures Spielplans. Dies ist durch Vorgaben in Form der verschiedenen Felder und der Anzahl der Tautropfen festgelegt. Du musst ein Feld wählen, das der Vorgabe entspricht, damit du die Tautropfen entsprechend bewegen (oder sogar direkt entfernen) darfst. Kannst du kein passendes Feld wählen, dann verfällt diese Funktion.

Folgende **Landschaften** sind als Feldvorgaben auf den Karten zu finden:



Laub-Feld **Moos-Feld** **Wasser-Feld** Ein **beliebiges Feld** darf **Laub, Moos, Wasser** oder sogar **Erde** sein.

Auf den Feldern können folgende Dinge passieren:



Verschiebe pro abgebildetem Symbol dieser Art 1 Tautropfen vom gewählten Feld auf ein beliebiges, **orthogonal angrenzendes Feld** (= **senkrecht oder waagrecht, nie diagonal**).



Entferne pro abgebildetem Symbol dieser Art 1 Tautropfen direkt vom gewählten Feld (und lege ihn in die Löcher des Schreins).

Dabei gilt immer die folgende Grundregel:

Auf einem Feld muss **mindestens die angegebene Anzahl Tropfen liegen**, um die Aktion auszuführen. Es dürfen auf dem Feld aber auch **mehr Tropfen** liegen.



Bewege 1 Tropfen von einem beliebigen Feld um ein Feld auf ein orthogonal angrenzendes Feld.

Da der Hintergrund hellbraun ist, darfst du diese Bewegung von einem beliebigen Feld aus ausführen. Also sowohl Laub, Moos, Wasser oder Erde! Auf dem Feld darf sich auch mehr als nur ein Tropfen befinden.



Entferne 1 Tropfen von einem Wasser-Feld. Auf dem Feld darf sich aber auch mehr als nur ein Tropfen befinden.

Ausnahme: Auf den Käfer-Feldern muss die **exakte Anzahl Tropfen liegen**, um die Aktion ausführen zu können.



Entferne 2 Tropfen von einem beliebigen Feld mit **exakt 2** Tropfen. Befinden sich auf einem Feld 3 oder mehr Tropfen, kannst du die Funktion dort nicht ausführen. Ebenfalls kannst du kein Feld wählen, auf dem nur 1 Tropfen liegt.

Zusätzlich gibt es auch **transparente Tropfen**. Das bedeutet, dass die Funktion genutzt werden kann, **falls** sich ein Tropfen auf dem genannten Feld befindet.



Entferne 1 Tropfen von einem Moos-Feld, falls auf dem Feld mindestens 1 Tropfen liegt. Auf dem Moos-Feld darf sich aber auch mehr als nur ein Tropfen befinden. Befinden sich mehr Tropfen auf dem Moos-Feld, darfst du auch 2 oder 3 Tropfen entfernen.



Wähle ein Blatt-Feld (Tropfenanzahl beliebig) und entferne auf den 4 orthogonal angrenzenden Feldern je 1 Tropfen, falls sich dort Tropfen befinden. Falls sich nur auf 1, 2 oder 3 der angrenzenden Felder Tropfen befinden, kannst du auch nur auf diesen Feldern Tropfen entfernen.



Entferne 2 Tropfen von einem Wasser-Feld mit 2 (oder mehr) Tropfen und entferne 1 Tropfen auf einem **beliebigen orthogonal** (oben, unten, rechts oder links) angrenzenden Feld.

Die Erweiterung



Sobald ihr mit den Regeln des Spiels vertraut seid, könnt ihr die Karten der Erweiterung hinzunehmen. Ihr erkennt diese am kleinen Symbol auf den Karten. Diese Karten sind ein wenig anspruchsvoller und bieten noch mehr Abwechslung. Mischt die 30 neuen Karten einfach unter die bisherigen 40 Heldenkarten. Die Auslage besteht weiterhin wie gewohnt aus 5 Karten. Zusätzlich zu den Heldenkarten benötigt ihr die **Aktionskärtchen c, d und e**. Diese könnt ihr über bestimmte Karten im Spiel erhalten. Legt die Aktionskärtchen als offenen Vorrat bereit.



Karten entfernen

Neu in der Erweiterung ist die Möglichkeit, Karten (Heldenkarten und Blätterkarten) für den Rest der Partie aus eurem Deck zu entfernen. So könnt ihr sowohl eure schwachen Startkarten loswerden als auch im Spielverlauf angeheuerte Karten, die ihr nicht länger benötigt. Führst du eine solche Funktion (oder Einmal-Effekt, s.u.) aus, dann **durchsuche** sofort deinen **Ablagestapel**. Wähle daraus die Karte, die du entfernen möchtest. Es ist auch erlaubt, keine Karte zu entfernen. Karten, die du entfernst, legst du zurück in die Schachtel. Sie sind für die gesamte Partie aus dem Spiel.

Wichtig: Da du Karten beim Ausspielen immer direkt auf den Ablagestapel legst, kann sich ein Held auch „selbst entfernen“.

Einmalige Effekte

Einige Karten aus der Erweiterung liefern euch einmalige Bonuseffekte, die ganz ähnlich wie Kartenfunktionen aufgebaut sind. Ihr erhaltet diese jedoch nicht beim Ausspielen, sondern nur **einmalig** in dem **Moment, in dem ihr den Helden anheuert**.

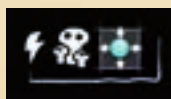


Führt dann **sofort** den einmaligen Effekt (im Kasten oben links auf der Karte, markiert mit **Blitz**) aus. Erst danach legt ihr die Karte wie gewohnt auf euren Nachziehstapel.



Beispiel 1:

Wenn du die Karten **Hydnum repandum** oder **Tylopilus formosus** kaufst, darfst du sofort 1 Karte aus deinem Ablagestapel entfernen. Wenn du diese Karten später im Spiel wieder auf die Hand bekommst (z. B. in der darauf folgenden Runde), kannst du diesen einmaligen Effekt nicht mehr nutzen.



Beispiel 2:

Wenn du den Helden **Fomes fomentarius** aus der offenen Auslage anheuerst, dürfen alle deine Mitspieler sofort 1 Tropfen von einem beliebigen Feld auf ein senkrecht oder waagrecht angrenzendes Feld bewegen. Du aber nicht! In späteren Runden wird dieser einmalige Effekt nicht mehr ausgelöst.

Zusätzliche Aktionskärtchen

Über die einmaligen Effekte erhaltet ihr auch die **6 Aktionskärtchen c, d & e**, die Teil der Erweiterung sind. Nehmt euch beim Anheuern eines solchen Helden das entsprechende Kärtchen und legt es an den unteren Rand eures Spielplans an.

Auch wenn nur Platz für 4 Kärtchen ist, **könnt ihr auch alle 5 Kärtchen besitzen** (und jeweils einmal pro Zug nutzen). Legt das 5. Plättchen dann einfach daneben ab. Ein Spieler darf nicht zweimal das gleiche Aktionskärtchen haben. **Ab sofort (also auch schon im selben Zug) steht euch diese Fähigkeit genauso wie a & b zur Verfügung:** Ihr könnt auch diese jetzt **jeweils 1 × pro Spielzug** ausführen. Aber auch hier gilt immer, dass ihr für die **Basisaktion** Blätter bezahlen müsst.



Aktion c

Zahle 3 Blätter aus deinem persönlichen Vorrat, um die folgende Aktion auszuführen: Verschiebe **einen beliebigen Tautropfen genau 1 Feld weit** (orthogonal). Falls auf dem **gleichen Feld ein weiterer Tropfen** ist, verschiebst du diesen ebenfalls genau 1 Feld weit (orthogonal). Es ist auch erlaubt, den zweiten Tropfen in eine andere Richtung als den ersten zu verschieben.



Aktion d

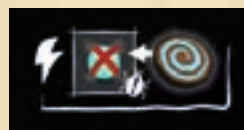
Zahle 3 Blätter aus deinem persönlichen Vorrat und entferne 1 Tropfen von einem beliebigen Feld. Auf dem Feld dürfen auch weitere Tropfen liegen.



Aktion e

Zahle 3 Blätter aus deinem persönlichen Vorrat, um **1 Karte** aus deinem Ablagestapel zu **entfernen**. Diese Aktion führst du genauso durch wie unter „**Karten entfernen**“ beschrieben.

Besonderheit/Ausnahme: Das zusätzliche Schreinfeld kommt über die Karte **Clavulinopsis fusiformis** ins Spiel:



Wenn du diesen Helden anheuerst, musst du zunächst ein beliebiges Spielfeld mit **exakt 1 Tautropfen** darauf wählen. Entferne diesen Tropfen von deinem Plan und platziere dann das Schreinfeld auf diesem Feld. Ab sofort gilt das Feld nicht mehr als „Landschaft“, sondern als **zweites Schreinfeld**, das genau wie der aufgedruckte Schrein direkt alle Tautropfen entfernt, die darauf geschoben werden. Es ist auch erlaubt, noch ein weiteres zusätzliches Schreinfeld auf dem eigenen Spielplan zu platzieren.



Spielvarianten

Zusätzliche Spielpläne für Fortgeschrittene

Habt ihr schon einige Partien gespielt, könnt ihr für mehr Abwechslung auch mit den unterschiedlichen Rückseiten spielen. Die Spielplanrückseiten könnt ihr beliebig mit der Erweiterung oder dem Grundspiel mischen. Sie liefern euch mehr Abwechslung dank 4 unterschiedlicher Spielpläne, die euch vor neue Herausforderungen stellen.



Das Solospiel: das Duell gegen Gwidyon, den Geisterpilz

Mycelia lässt sich auch hervorragend allein spielen, wenn gerade keine Pilzfreunde in der Nähe sind.

Spielvorbereitung

Die **Spielvorbereitung ist identisch zum Spiel mit 2 – 4 Spielern.**

Nimm dir auch das gleiche Spielmaterial (1 Spielplan, 20 Tautropfen und die Aktionskärtchen A & B). Der **Nachschubwürfel** kommt auf den Schrein auf die **Position für 2 Spieler.**

Der zweite Spieler ist im Solospiel der „virtuelle Mitspieler“ **Gwidyon.**

Gwidyon ist ein Geisterpilz und streift schon lange in den tiefen Wäldern Mycelias umher. Man munkelt, dass er sogar den Namen der Waldgöttin kennt.

Du wirst im Solospiel auch die Züge von Gwidyon durchführen.

Dafür benötigst du für ihn zusätzlich das folgende Spielmaterial:

- 1 Blätterhaufen-Spielplan
- 1 Gwidyon-Plättchen
- 6 Solokarten
- 20 Tautropfen

Lege den Blätterhaufen-Spielplan rechts neben deinen Spielplan und lege die 20 Tautropfen darauf. Die 6 Solokarten mischst du einmal und legst sie als verdeckten Stapel daneben. Das achteckige Gwidyon-Plättchen wird (mit der Entfernen-Seite nach oben) daneben platziert.



Ziel des Solospiels

Ihr versucht beide, zuerst eure 20 Tautropfen von euren Spielplänen zu entfernen. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.

Spielablauf





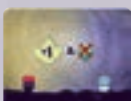
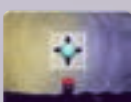
1. Du beginnst das Spiel und führst wie gewohnt einen normalen Spielzug durch und spielst 3 Karten aus.
2. Danach spielst du Gwidyons Spielzug. Du deckst 1 Solokarte auf und führst die Funktion(en) der Karte aus.
3. Danach bist du wieder am Zug, danach Gwidyon, usw.
4. Führe dies fort, bist du in Gwidyons Spielzug die **5. Solokarte** aufgedeckt hast (also noch 1 Karte verdeckt liegt). Führe den Zug normal durch, aber mische danach wieder alle 6 Solokarten und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Danach geht das Spiel normal weiter.

Solokarten

Es gibt 6 verschiedene Solokarten auf denen entweder das Symbol von Gwidyon oder dein Symbol oder beide Symbole zu sehen sind.

Dementsprechend haben die Karten unterschiedliche Auswirkungen auf Gwidyon oder dich.



- | | |
|--|---|
|  | <ol style="list-style-type: none">1. Drehe das Gwidyon-Plättchen um.2. Entferne 1 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und lege ihn in eins der Löcher auf den Schrein. |
|  | <ol style="list-style-type: none">1. Drehe das Gwidyon-Plättchen um.2. Entferne 2 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und lege sie in die Löcher auf den Schrein. |
|  | Lege alle Karten aus der Auslage auf einen offenen Ablagestapel neben den Vorratsstapel. Anschließend deckst du 5 neue Karten als Auslage auf. |
|  | <ol style="list-style-type: none">1. Du erhältst 1 Blatt.2. Entferne 3 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und lege sie in die Löcher auf den Schrein. |
|  | <ol style="list-style-type: none">1. Du erhältst 1 Blatt.2. Entferne 1 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und lege ihn in eins der Löcher auf den Schrein. |
|  | Bewege auf deinem Spielplan 1 Tropfen von einem beliebigen Feld um ein Feld orthogonal weiter. |

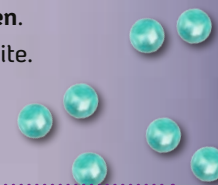
Gwidyon-Plättchen

Immer wenn das Gwidyon-Plättchen auf die Entfernen-Seite gedreht wird, entfernst du sofort 1 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und legst ihn in eins der Löcher auf den Schrein. Wird es auf die andere Seite gedreht, geschieht nichts.



Besonderheiten im Solospiel

1. Wenn du in deinem Zug **eine Karte mit einem Bonus für andere Spieler** ausspielst oder anheuerst, dann hat dies folgende Auswirkungen auf Gwidyon:
 - a. Wenn deine Mitspieler normalerweise **Tautropfen entfernen** dürften, dann muss die entsprechende Anzahl Tautropfen auch von **Gwidyons Blätterhaufen** entfernt und auf den Schrein gelegt werden.
 - b. Wenn ein Mitspieler eine Tautropfen-Bewegung durchführen dürfte, wird stattdessen das **Gwidyon-Plättchen einmal umgedreht** und bei Bedarf ausgeführt.
 - c. Wenn deine Mitspieler **Blätter bekommen** würden, erhält **Gwidyon nichts**. Er kann grundsätzlich keine Blätter sammeln.
2. Sobald der Schrein am Ende eines Zugs 10 Tautropfen enthält (egal ob in deinem oder Gwidyons Zug), wird er gedreht. Der Nachschubwürfel und die Nachschubkarte legen fest, wie viele neue Tropfen auf **deinem Spielfeld** landen. **Gwidyon bekommt keine neuen Tropfen**. Drehe nun die Nachschubkarte wieder auf die andere Seite. Lege überzählige Tautropfen in die Schachtel.



Spielende

Wenn Gwidyon zuerst alle seine 20 Tautropfen von seinem Blätterhaufen entfernt hat, hat er sofort gewonnen! Du kommst danach nicht mehr an die Reihe. Wenn du zuerst alle deine 20 Tautropfen entfernst, hast du sofort gewonnen! Auch Gwidyon kommt dann nicht mehr an die Reihe. Sollte es zu einem Gleichstand kommen und ihr entfernt beide im selben Zug 20 Tautropfen, so habt ihr beide gewonnen!

Hinweise:

1. Ja, Gwidyon ist sehr stark! Du kannst ihm gerne 21 – 25 Tropfen zu Spielbeginn geben, um ihn etwas einzubremsen.
2. Du kannst im Solospiel mit den Karten oder ohne die Karten aus der Erweiterung spielen. Auch die Spielpläne für fortgeschrittene Spieler kannst du im Solospiel nach Belieben verwenden.



MYCELIA

La Vallée des Mille Gouttes de rosée

Un deckbuilding pour 1 à 4 amateurs
de champignons à partir de 9 ans

Plongez dans le monde fantastique
de Mycelia.

Apportez les gouttes de rosée de votre
forêt jusqu'au Sanctuaire de la Vie et
obtenez la protection de la déesse des Bois.
Qui remplira sa mission le premier ?


Pour cela, il vous faut obtenir l'aide des
mystérieux et héroïques êtres de la forêt,
qui, sous la forme de cartes, vous aideront
à améliorer votre deck et à ainsi bénéficier
de meilleures capacités personnelles.

Le premier d'entre vous qui réussira à vider
entièrement son plateau de ses gouttes de
rosée gagnera la bénédiction de la déesse
des Bois... et la partie.

Contenu

- ① 4 plateaux double-face
(rectos identiques,
versos différents)
- ② 1 Sanctuaire de la Vie
- ③ 1 marqueur Premier Joueur
- ④ 4 grilles Nouvelle Rosée (double-face)
- ⑤ 4 grilles Mise en place (double-face)
- ⑥ 14 tuiles Action a – e :
4× a & b et 2× c, d & e
- ⑦ 72 feuilles, réparties en :
37× valeur 1, 2× valeur 3, 11× valeur 5
- ⑧ 1 dé
- ⑨ 80 gouttes de rosée (+4 remplacement)
- ⑩ 2 cases Sanctuaire supplémentaires



- ⑪ 100 cartes :
- A 24 cartes de départ (6 par rune)
- B 40 cartes de base (20 différentes, en 2 exemplaires chacune)
- C 30 cartes d'extension avec un symbole  (15 différentes, en 2 exemplaires chacune)
- D 6 aides de jeu

⑪



A



B



C

D

Contenu Mode Solo

(page 10)

- ① 1 plateau Tas de feuilles
- ② 1 tuile Gwidyon
- ③ 6 cartes Solo



①



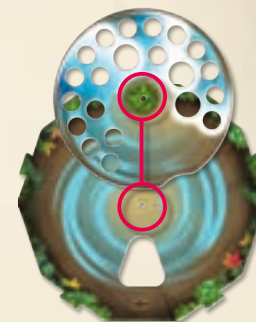
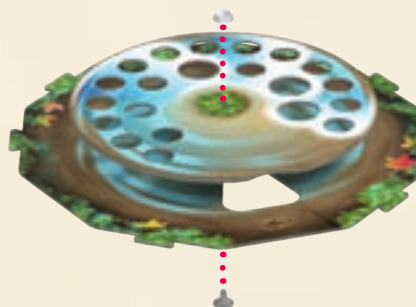
②



③

Montage du Sanctuaire

Avant la première partie, vous devez assembler le marqueur Premier Joueur et le Sanctuaire de la façon suivante :





Qu'est-ce qu'un jeu de deckbuilding ?

Dans un jeu de deckbuilding, chaque joueur* commence avec un nombre limité de cartes, appelé "deck" en anglais. Au cours de la partie, les joueurs vont pouvoir utiliser les cartes dont ils disposent pour en ajouter de nouvelles et ainsi "construire" (build, en anglais) petit à petit un meilleur deck. D'où le terme de "deckbuilding".

La particularité d'un jeu de deckbuilding réside dans le fait qu'un joueur va utiliser plusieurs fois les cartes qui composent son deck : il va piocher des cartes, les jouer, les défausser, puis les remélanger et recommencer ainsi le cycle plusieurs fois au cours des tours suivants.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Les règles décrites ici sont destinées à des parties de 2 à 4 joueurs. Les règles du mode Solo sont expliquées à la fin.

- Installez le Sanctuaire au milieu de la table, comme indiqué. Cela correspond également toujours à la position initiale après que le Sanctuaire a été vidé. C'est ici que vous placerez les gouttes de rosée que vous retirerez de votre plateau au cours de la partie. À chaque fois que le Sanctuaire sera "plein", de nouvelles gouttes de rosée entreront en jeu (et se déposeront sur vos plateaux).
- Placez le **dé** dans l'un des trous plus grands du Sanctuaire :
 - À 4 joueurs, sur le trou 4 ;
 - À 3 joueurs, sur le trou 3 ;
 - À 2 joueurs, sur le trou 2 .
- Tirez au hasard une des 4 grilles Nouvelle Rosée et posez-la à côté du Sanctuaire. Remettez les 3 autres dans la boîte.
- Mélangez les 40 cartes de base pour former une pioche, face cachée, légèrement à l'écart. Retournez les 5 premières cartes de cette pioche et alignez-les, face visible, à côté : elles constituent ce que l'on appelle la **rivière** et vous permettront de recruter de nouveaux héros dans votre équipe.



- Formez une réserve avec les **feuilles**, accessible à tous les joueurs.

Mélangez les 4 grilles Mise en place et retournez-en sur la face de votre choix : elle indique à tous les joueurs la position de départ des gouttes de rosée sur leur plateau.



Les autres grilles Mise en place ne sont pas utilisées pour cette partie. Vous pourrez également ranger la grille utilisée une fois la mise en place terminée.



Chaque joueur reçoit :

1 plateau de jeu

Posez-le devant vous avec la même face visible pour tout le monde.
(Après quelques parties, vous pourrez retourner les plateaux sur la face avec des forêts différentes pour varier les parties.)



2 tuiles Action (a & b)

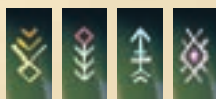
Placez-les en dessous de votre plateau.

20 gouttes de rosée

Répartissez-les sur votre plateau selon les indications de la grille Mise en place. Il peut être préférable de se la passer à tour de rôle.
Repérez la position de la case Sanctuaire pour être sûrs de disposer les gouttes correctement.
Remettez les gouttes non utilisées dans la boîte.



6 cartes de départ de la même famille (= avec la même rune dans le coin supérieur droit de la carte). Chacun mélange ses cartes et **forme sa propre pioche, face cachée, à gauche de son plateau.**



Ensuite, **piochez-en 3** pour constituer votre main.

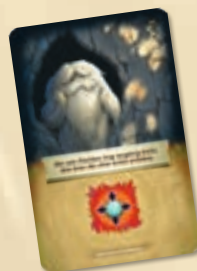


Le plus grand amateur de champignon parmi vous reçoit le **marqueur Premier Joueur** et commence. Chacun jouera ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

Déroulement d'un tour de jeu

1. Jouer des cartes

À votre tour de jeu, vous **devez jouer les 3 cartes de votre main**. Empilez-les, **face visible** à droite de votre plateau au fur et à mesure que vous les jouez (dans l'ordre de votre choix) : c'est **vosre défausse**.



À chaque fois que vous **jouez une carte**, appliquez **immédiatement ses effets** avant de jouer la carte suivante. Vous pouvez ignorer une partie (ou la totalité) de ses effets si vous le voulez ou si vous ne pouvez pas les appliquer intégralement. Il est cependant interdit de garder une carte en main. En cas de doute, défaussez-la sans appliquer ses effets.

*Le fonctionnement des cartes sera expliqué en détail à partir de la page 17.
Pour l'instant, vous n'en avez pas besoin pour comprendre le jeu.*

Votre objectif principal lorsque vous jouez vos cartes est de vider votre plateau des gouttes de rosée.



La case Sanctuaire sur votre plateau est là pour vous y aider : à chaque fois que vous poussez une goutte de rosée sur la case Sanctuaire (**peu importe d'où elle vient**), vous pouvez immédiatement la retirer de votre plateau. Utilisez les effets de vos cartes pour déplacer les gouttes de rosée vers cette case Sanctuaire, dans la mesure du possible.

De plus, vos cartes vous permettent également de gagner des feuilles. **Les feuilles représentent la monnaie de ce jeu.** Vous pouvez les dépenser pour recruter de nouveaux héros de Mycelia (sous la forme de cartes), encore plus puissants. Certains de ces héros vous permettront même de retirer directement des gouttes du plateau, sans être obligé de les déplacer jusqu'à la case Sanctuaire.

À la fin de votre tour, placez toutes les gouttes de rosée que vous avez retirées (directement ou en les poussant sur votre case Sanctuaire) sur les trous vides du Sanctuaire de la Vie, en commençant ici.





2. Recruter des héros de Mycelia (= acheter des cartes)

À n'importe quel moment de votre tour, et ce plusieurs fois, vous pouvez recruter des héros et même d'autres cartes de la rivière. Vous pouvez le faire avant, entre ou après avoir joué des cartes. Vous devez pour cela payer le coût en feuilles de chaque carte achetée (indiqué en haut à droite). Les héros de Mycelia vous coûtent entre 2 et 8 feuilles ; plus leur coût est élevé, plus leurs effets sont puissants.

Important : À chaque fois que vous achetez une carte, prenez-la de la rivière et posez-la immédiatement, face cachée, **au sommet de votre pioche** (à gauche de votre plateau).

3. Effectuer des actions de base (tuiles Action)

En plus de jouer des cartes et de recruter de nouveaux héros, vous pouvez également, **à tout moment de votre tour**, effectuer l'action de base **d'une ou plusieurs tuiles Action**. Les actions de base disponibles sont indiquées sur les **tuiles Action (a à e)** qui se trouvent en dessous de votre plateau. Dans les règles de base, vous ne disposez que de deux actions (a & b).

Important : Vous ne pouvez effectuer chacune de **ces actions de base qu'une seule fois par tour**, pas plus. Comme pour le recrutement des héros, vous pouvez effectuer une action de base à n'importe quel moment de votre tour, avant, entre ou après avoir joué une carte. Vous ne pouvez cependant pas l'effectuer en plein milieu des effets d'une carte. Pour vous souvenir que vous avez déjà utilisé une action de base lors de votre tour, vous pouvez retourner la tuile correspondante.



Action a :

Payez 1 feuille de votre réserve personnelle pour remplacer **toutes les cartes de la rivière**. Défaussez-les à côté de la pioche, puis retournez 5 nouvelles cartes, même s'il restait moins de cartes dans la rivière.



Action b :

Payez 3 feuilles de votre réserve personnelle pour déplacer une goutte de rosée au choix d'1 case sur votre plateau (horizontalement ou verticalement). Si vous la poussez sur la case Sanctuaire, retirez-la du plateau comme expliqué précédemment.



4. Fin du tour

Lorsque vous avez joué vos 3 cartes en main et que vous ne voulez ou ne pouvez ni recruter de nouveaux héros, ni effectuer d'action, votre tour est terminé.

Suivez alors les étapes suivantes :

1. Assurez-vous d'avoir défaussé toutes les cartes que vous avez jouées (à droite de votre plateau).
2. Complétez la rivière à 5 cartes. Si la pioche est épuisée, mélangez a défausse pour en constituer une nouvelle.
3. Vérifiez si le Sanctuaire de la Vie est plein et si vous obtenez la **bénédictio**n de la **déesse des Bois** :

À **4 joueurs**, le Sanctuaire est plein dès que **20 gouttes de rosée occupent les trous**.

À **3 joueurs**, le Sanctuaire est plein dès que **15 gouttes de rosée occupent les trous**.

À **2 joueurs**, le Sanctuaire est plein dès que **10 gouttes de rosée occupent les trous**.

Sur le Sanctuaire, un marquage blanc délimite les différentes zones de pose des gouttes selon le nombre de joueurs. Les éventuelles gouttes excédentaires sont remises directement dans la boîte.




4. Lorsque le Sanctuaire est plein, faites-lui faire un **tour complet dans le sens de la flèche** jusqu'à ce qu'il revienne dans sa position initiale (voir Mise en place).

Cela entraîne le lancement du dé qui s'y trouvait et de nouvelles gouttes de rosées viennent se déposer dans vos forêts ! Regardez le symbole obtenu sur le dé et comparez-le avec la grille Nouvelle Rosée retournée.

Chaque joueur doit alors ajouter 1 goutte de rosée sur chaque case de son plateau correspondant au symbole indiqué par le dé. Vous ajoutez donc toujours 1 ou 2 goutte(s) à chaque fois que le Sanctuaire est plein, tourné, puis vidé.



Utilisez pour cela les gouttes rassemblées sur le Sanctuaire qui viennent d'être éjectées. Une fois que chacun de vous a ajouté les gouttes sur son plateau, écartez les gouttes restantes du jeu. Le Sanctuaire est normalement totalement vide.

Exemple : Après avoir tourné le Sanctuaire plein, le dé indique le symbole . Chaque joueur doit alors ajouter deux gouttes de rosée sur son plateau : une, 2 cases sous la case Sanctuaire ; l'autre sur la case à sa droite.



Retournez ensuite la grille Nouvelle Rosée sur l'autre face. Elle indique la prochaine répartition des gouttes lorsque le Sanctuaire sera de nouveau plein et vidé.

Au cours de la partie, vous utilisez toujours la même grille Nouvelle Rosée, qui est retournée après chaque utilisation.

5. Pour finir, piochez 3 nouvelles cartes de votre deck en main. Si votre pioche contient moins de 3 cartes (voire 0), mélangez votre défausse et placez ces cartes sous celles restantes de votre pioche, puis piochez-en 3.

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer. Continuez ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre vous retire la dernière goutte de son plateau durant son tour de jeu.

Fin de la partie

La fin de la partie est déclenchée dès qu'un joueur retire la dernière goutte de rosée de son plateau. Peu importe la manière dont elle est retirée, que ce soit lors de son tour ou de celui d'un adversaire. Finissez le tour en cours, comme d'habitude.

Important : Si le Sanctuaire est plein suite au retrait de la dernière goutte, celui-ci n'est pas tourné. Aucune nouvelle goutte n'est ajoutée sur les plateaux.

Finissez le tour en cours pour que chacun ait joué le même nombre de fois. Repérez-vous au marqueur Premier Joueur : Le joueur assis à droite du Premier Joueur effectue le dernier tour de jeu.

Vainqueur

Le vainqueur est le joueur qui ne possède plus une seule goutte sur son plateau.

Si plusieurs joueurs parviennent à vider leur plateau lors du dernier tour, le vainqueur est alors le joueur qui possède la plus grande valeur de feuilles. En cas d'égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

Explication des cartes et effets

Les effets des cartes sont expliqués sous forme de symboles. Chaque effet doit toujours être résolu de gauche à droite.

Soit/Soit :

Certaines cartes ont plusieurs effets, séparés par un "/". Dans ce cas, vous devez choisir l'une des deux possibilités ; vous ne pouvez pas appliquer les deux.

Et :

D'autres cartes, en revanche, indiquent "&" ; vous pouvez alors tout appliquer.

Important : Dans ce cas, il est très important de toujours appliquer les effets de gauche à droite. Vous ne pouvez pas appliquer l'effet de droite avant celui de gauche. Mais vous pouvez très bien ignorer l'effet de gauche et n'appliquer que celui de droite.



3x

Répéter l'action

Certaines cartes permettent de répéter leur(s) effet(s) plusieurs fois.

Ceci est indiqué par le symbole "2x", "3x" ou "4x".

À chaque fois, vous pouvez **choisir la même case ou une nouvelle**, tant que celle-ci remplit les conditions demandées (voir plus loin).

Vous n'êtes pas obligé de répéter les effets aussi souvent qu'indiqué par le symbole.



Bonus pour les autres joueurs

Si un effet est accompagné de ce symbole, vous ne pouvez **pas** appliquer cet effet vous-même. Par contre, **tous vos adversaires** peuvent le faire s'ils le souhaitent. **Important : Bien entendu, vous ne pouvez pas l'ignorer !** Même si vous ignorez d'autres effets de la carte ou que vous ne les appliquez pas, tous vos adversaires peuvent tout de même appliquer l'effet qui les concerne.



Gagner des feuilles

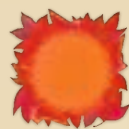
De nombreuses cartes permettent de gagner des feuilles, que vous pouvez dépenser pour recruter de nouveaux héros ou effectuer des actions de base, soit lors du même tour, soit ultérieurement. Le nombre figurant sur la feuille, indique combien vous en obtenez. Prenez la valeur correspondante en feuilles dans la réserve et gardez-les à côté de votre plateau.

Remarque : Votre réserve personnelle est **illimitée** : vous pouvez stocker autant de feuilles que vous voulez, sans limite de durée.

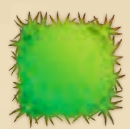


Déplacer des gouttes de rosée

Tous les héros qui poussent ou retirent des gouttes de rosée ne peuvent agir que sur certains types de cases de votre plateau. Cela dépend du terrain et du nombre de gouttes qui s'y trouvent. Vous devez choisir une case répondant à ces conditions pour pouvoir déplacer (voir directement retirer) des gouttes. Si aucune case ne convient, vous ne pouvez pas appliquer cet effet.



Case Feuilles mortes



Case Mousse

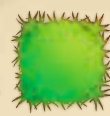


Case Eau



Case au choix : Feuilles mortes, Mousse, Eau ou même Terre.

Les terrains imposés par les cartes peuvent être les suivants :



Voici les actions possibles sur une case :



Déplacez 1 goutte de rosée par symbole de ce type de la case choisie vers une case **orthogonalement adjacente (= verticalement ou horizontalement, jamais en diagonale)**.



Retirez directement 1 goutte de rosée de la case choisie par symbole de ce type (et placez-la dans l'un des trous du Sanctuaire).



Respectez toujours cette règle de base : Une case **doit toujours contenir au moins le nombre de gouttes indiqué** pour pouvoir effectuer l'action. Mais il peut y en avoir aussi **plus**.

Déplacez 1 goutte d'une case au choix vers n'importe quelle case orthogonalement adjacente. Comme le fond est beige, vous pouvez effectuer cette action à partir de n'importe quelle case : Feuilles mortes, Mousse, Eau ou Terre ! La case peut également contenir plus d'une goutte.



Retirez 1 goutte d'une case Eau. La case peut également contenir plus d'une goutte.

Exception : Les cases Insecte **doivent contenir le nombre exact de gouttes de rosée** pour pouvoir effectuer l'action.



Retirez 2 gouttes d'une case au choix contenant **exactement 2** gouttes. Si une case contient 3 gouttes ou plus, vous ne pouvez pas y effectuer l'action. De même, vous ne pouvez pas non plus choisir une case avec 1 seule goutte.

Les cartes peuvent également indiquer des **gouttes transparentes**. Cela signifie que vous pouvez effectuer l'action, à **condition** qu'une goutte occupe la case indiquée.



Retirez 1 goutte d'une case Mousse à condition qu'elle en contienne au moins 1. Si la case Mousse contient plus de gouttes, vous pouvez aussi en retirer 2 ou 3.



Choisissez une case Feuilles mortes (peu importe le nombre de gouttes) et retirez 1 goutte de chacune des 4 cases adjacentes orthogonalement si elles en contiennent. Si seule(s) 1, 2 ou 3 d'entre elles contiennent des gouttes, vous pouvez quand même les retirer de ces cases.



Retirez 2 gouttes d'une case Eau contenant au moins 2 gouttes et retirez 1 goutte d'une case **au choix, orthogonalement** adjacente (au-dessus, en dessous, à droite ou à gauche).

Extension



Lorsque vous vous serez familiarisés avec les règles de base, vous pourrez ajouter les cartes de l'extension. Elles sont reconnaissables au petit symbole. Ces cartes sont plus exigeantes et apportent plus de renouvellement.

Mélangez les 30 nouvelles cartes aux 40 cartes Héros actuelles.

La rivière reste composée de 5 cartes. En plus des cartes Héros, vous aurez également besoin des **tuiles Action c, d et e**. Vous pourrez les acquérir grâce à certaines cartes. Gardez cette réserve de tuiles Action à portée de main, face visible.



Retirer définitivement des cartes

La nouveauté de cette extension est la possibilité d'écartier définitivement du jeu des cartes de votre deck (Héros ou Feuilles).

Vous pourrez ainsi vous débarrasser de vos cartes de départ plus faibles ainsi que des cartes achetées au cours de la partie mais dont vous n'avez plus besoin. Si vous appliquez un tel effet (ou un effet instantané, voir ci-dessous), **choisissez** immédiatement une carte dans votre **défausse** et écartez-la du jeu. Vous n'êtes pas obligé d'appliquer cet effet.

Les cartes retirés du jeu sont rangées dans la boîte.

Elles ne serviront plus pendant tout le reste de la partie.

Important : Comme une carte jouée est directement défaussée, un héros peut décider de se "s'écartier lui-même".

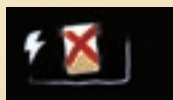
Effets instantanés

Certaines cartes de l'extension vous offrent des effets bonus instantanés, très similaires aux effets des cartes.

Cependant, vous ne les obtenez pas en les jouant, mais **une seule fois au moment où vous recrutez un héros**.

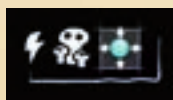


Appliquez alors **immédiatement** l'effet instantané (indiqué par un **éclair**, dans le coin supérieur gauche de la carte). Seulement après, placez la carte au sommet de votre pioche, comme d'habitude.



Exemple 1 :

Si vous achetez les cartes **Hydnum repandum** ou **Tylopilus Formosus**, vous pouvez immédiatement retirer du jeu 1 carte de votre défausse. Lorsque vous piocherez de nouveau une de ces deux cartes plus tard au cours de la partie (par exemple, au tour suivant), vous ne pourrez plus utiliser leur effet instantané.



Exemple 2 : Si vous recrutez le héros **Formes fomentarius** de la rivière, tous vos adversaires peuvent déplacer 1 goutte d'une case au choix vers une case orthogonalement adjacente. Mais pas vous ! Lors des tours suivants, cet effet instantané ne se déclenchera plus.

Tuiles Action supplémentaires

Les effets immédiats vous permettent également de récupérer les **6 tuiles Action c, d & e** faisant partie de l'extension.

Lorsque vous recrutez un tel héros, prenez la tuile correspondante et placez-la en-dessous de votre plateau.

Même s'il n'y a que 4 emplacements pour les tuiles Action, vous **peuvent tout de même posséder les 5** (et utiliser chacune d'elles une fois par tour). Placez simplement la 5e tuile à côté des autres.

Un joueur n'est pas autorisé à avoir la même carte d'action deux fois.

Vous disposez dès maintenant (donc dès ce tour-ci) de ses capacités en plus de celles des tuiles a & b : Vous pouvez utiliser l'action de chacune d'elles **1 fois par tour**. Mais là aussi, vous devez payer des feuilles pour effectuer les **actions de base**.



Action c

Payez 3 feuilles pour effectuer l'action suivante :

Déplacez **une goutte au choix d'1 case** (orthogonalement).

Si la **case choisie contient une autre goutte**, poussez-la à son tour d'1 case (orthogonalement). Vous pouvez également pousser la seconde goutte dans une autre direction que la première.



Action d

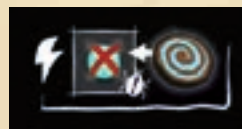
Payez 3 feuilles et retirez 1 goutte d'une case au choix. Cette case peut contenir d'autres gouttes.



Action e

Payez 3 feuilles pour **retirer définitivement du jeu 1 carte** de votre défausse. Effectuez cette action comme décrit au paragraphe **Retirer définitivement des cartes**.

Cas particulier / Exception : La case Sanctuaire supplémentaire entre en jeu grâce à la carte **Clavulinopsis fusiformis** :



Si vous recrutez ce héros, commencez par choisir une case contenant **exactement 1 goutte**. Retirez cette goutte de votre plateau et remplacez-la par la case Sanctuaire. Cette case ne compte

désormais plus comme un "terrain", mais comme une **deuxième case Sanctuaire**, qui, comme celle imprimée sur le plateau, permet de retirer directement les gouttes qui sont poussées dessus. Il est même permis d'ajouter une seconde case Sanctuaire supplémentaire sur son plateau.



Variantes

Plateaux supplémentaires pour les experts

Après quelques parties, vous pourrez également jouer avec les versos différents des plateaux pour varier les parties. Ces versos sont utilisables aussi bien avec l'extension qu'en mode Solo. Ils apportent plus de variété grâce à 4 versos différents, proposant de nouveaux défis.



Mode Solo : le duel contre Gwidyon, le champignon fantôme

Mycelia est parfaitement jouable seul si aucun autre amateur de champignons n'est actuellement disponible.

Mise en place

La mise en place est identique à celle de 2 à 4 joueurs. Prenez le même matériel (1 plateau de jeu, 20 gouttes de rosée et les tuiles Action a & b). Placez le dé sur le **trou pour 2 joueurs** du Sanctuaire.

En mode Solo, le second joueur est le "joueur virtuel" **Gwidyon**. Gwidyon est un champignon fantôme qui ère depuis très longtemps au fin fond de la forêt de Mycelia. On murmure même qu'il connaîtrait le nom de la déesse des Bois.

Vous jouerez également les tours de Gwidyon. Pour cela, vous aurez besoin du matériel suivant :

- 1 plateau Tas de feuilles
- 1 tuile Gwidyon
- 6 cartes Solo
- 20 gouttes de rosée

Posez le plateau Tas de feuilles à droite de votre plateau et placez les 20 gouttes dessus. Mélangez les 6 cartes Solo et empilez-les à côté, face cachée. Posez également la tuile octogonale Gwidyon à côté (face Retirer visible).



But du mode Solo

Vous essayez tous les deux de vider votre plateau de ses 20 gouttes de rosée. Le premier à y parvenir remporte la partie.

Déroulement du jeu

1. Vous entamez la partie et effectuez un tour normal, comme d'habitude, en jouant 3 cartes.
2. Vous jouez ensuite pour Gwidyon. Retournez 1 carte Solo et appliquez son(s) effet(s).
3. C'est ensuite de nouveau à vous de jouer, puis à Gwidyon, etc.
4. Continuez ainsi jusqu'à ce que Gwidyon ait retourné sa **5e carte Solo** (et qu'il ne reste donc plus qu'1 seule carte face cachée). Effectuez le tour normalement, puis remélangez les 6 cartes Solo pour former une nouvelle pile, face cachée. Reprenez ensuite le cours normal de la partie.

Cartes Solo

Il y a 6 cartes Solo différentes sur lesquelles apparaît soit le symbole de Gwidyon, soit le vôtre, soit les deux. Selon le cas, les cartes ont alors des effets différents sur Gwidyon ou sur vous.



- | | |
|--|---|
| | <ol style="list-style-type: none">1. Retournez la tuile Gwidyon.2. Retirez 1 goutte de rosée du Tas de feuilles de Gwidyon et placez-la dans l'un des trous du Sanctuaire. |
| | <ol style="list-style-type: none">1. Retournez la tuile Gwidyon.2. Retirez 2 gouttes de rosée du Tas de feuilles de Gwidyon et placez-les dans les trous du Sanctuaire. |
| | Défaussez toutes les cartes de la rivière à côté de la pioche. Retournez ensuite 5 nouvelles cartes pour former la rivière. |
| | <ol style="list-style-type: none">1. Vous gagnez 1 feuille.2. Retirez 3 gouttes de rosée du Tas de feuilles de Gwidyon et placez-les dans les trous du Sanctuaire. |
| | <ol style="list-style-type: none">1. Vous gagnez 1 feuille.2. Retirez 1 goutte de rosée du Tas de feuilles de Gwidyon et placez-la dans un trou du Sanctuaire. |
| | Déplacez 1 goutte sur votre plateau d'une case au choix vers une case orthogonalement adjacente. |

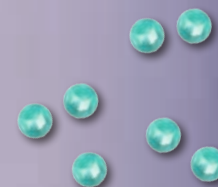
Tuile Gwidyon

À chaque fois que la tuile Gwidyon est retournée sur sa face Retirer, retirez immédiatement 1 goutte de rosée de son Tas de feuilles et placez-le dans l'un des trous du Sanctuaire. Lorsqu'elle est étournée sur l'autre face, il ne se passe rien.



Particularités du mode Solo

1. Lorsque vous jouez ou recrutez **une carte avec un bonus pour les autres joueurs** à votre tour de jeu, les effets sur Gwidyon sont les suivants :
 - a. Là où vos adversaires auraient normalement pu **retirer des gouttes de rosée**, vous devez également retirer le nombre correspondant de gouttes du **Tas de feuilles de Gwidyon** et les placer sur le Sanctuaire.
 - b. Là où un adversaire aurait pu effectuer le déplacement d'une goutte de rosée, retournez à la place la **tuile Gwidyon** et appliquez son effet le cas échéant.
 - c. Là où vos adversaires auraient **gagné des feuilles, Gwidyon n'obtient rien**. Il ne peut jamais gagner de feuilles.
2. Dès que le Sanctuaire est plein à l'issue d'un tour (que ce soit le vôtre ou celui de Gwidyon), tournez-le. Le symbole du dé et la grille Nouvelle Rosée indiquent où sont déposées les nouvelles gouttes sur **votre plateau. Gwidyon ne reçoit pas de nouvelles gouttes**. Retournez la grille Nouvelle Rosée. Rangez les gouttes de rosées en trop dans la boîte.



Fin de la partie

Si Gwidyon vide en premier son plateau Tas de feuilles de ses 20 gouttes de rosée, il remporte immédiatement la partie ! Vous ne rejouez pas. Si vous videz le premier votre plateau de ses 20 gouttes de rosée, c'est vous qui remportez immédiatement la partie ! Gwidyon ne rejoue pas non plus. En cas d'égalité, si vous videz tous les deux votre plateau de ses 20 gouttes dans le même tour de jeu, vous gagnez tous les deux !

Remarque :

1. Oui, Gwidyon est très puissant ! Vous pouvez lui donner 21 à 25 gouttes au départ pour le freiner un peu.
2. En mode Solo, vous pouvez utiliser ou non les cartes de l'extension. De même, vous pouvez utiliser la face du plateau que vous voulez, normale ou avancée.



MYCELIA

Nella Valle delle mille gocce di rugiada

**Rugiadoso gioco di deckbuilding per
1- 4 appassionati di funghi. Dai 9 anni in su.**

Entrate nel favoloso mondo di Mycelia.

*Trasportate le magiche gocce di rugiada dalla vostra foresta al Santuario della Vita, la dea della foresta vi proteggerà.
Chi tra voi sarà il più veloce?*


Avrete bisogno dell'aiuto dei misteriosi ed eroici abitanti della foresta che, sotto forma di carte, possono migliorare i vostri deck e aiutarvi così a sviluppare abilità individuali.

Il giocatore che riesce per primo a svuotare la propria plancia di gioco vince la benedizione della dea della foresta e anche la partita.

Contenuto

- ① 4 plance di gioco stampate fronte-retro (stampe fronte identiche, retro diverse)
- ② 1 Santuario della Vita
- ③ 1 segnalino giocatore iniziale
- ④ 4 carte rifornimento (fronte-retro)
- ⑤ 4 carte configurazione (stampate fronte-retro)
- ⑥ 14 carte azione a - e, 4 × a & b e 2 × c, d & e
- ⑦ 72 foglie - suddivise in 37 × 1, 24 × 3, 11 × 5
- ⑧ 1 dado
- ⑨ 80 gocce di rugiada (+ 4 extra)
- ⑩ 2 campi Santuario



- ⑪ 100 carte
- A 24 carte iniziali (6 per ogni runa)
- B 40 carte da gioco base (20 coppie diverse)
- C 30 carte espansione (15 coppie diverse) con simbolo 
- D 6 carte aiuto giocatore

⑪



A



B



C

D

Gioco solitario

(pagina 30)

- ① 1 plancia di gioco-mucchio di foglie
- ② 1 gettone Gwidyon
- ③ 6 carte solitario



①



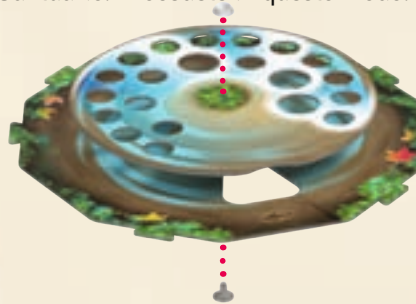
②



③

Come si monta il Santuario

Se è la prima volta che giocate, innanzitutto è necessario assemblare il segnalino del giocatore iniziale e il Santuario. Procedete in questo modo:





Che cos'è un gioco di deckbuilding?

In un gioco di deckbuilding, ogni giocatore* inizia con un numero limitato di carte che si chiamano deck (dall'inglese). Durante la partita, i giocatori possono costruire e migliorare il proprio deck utilizzando le carte in loro possesso insieme a nuove carte. Il termine deckbuilding (costruzione del mazzo) deriva dalla combinazione delle parole "deck" (mazzo) e "build" (costruzione).

La particolarità del gioco di deckbuilding è che ogni giocatore utilizza più volte le carte del proprio deck: pesca le carte dal mazzo, le gioca, le mette sul mazzo degli scarti e poi le mescola di nuovo; e nei turni successivi ripete continuamente queste azioni.

*La forma linguistica del maschile generico viene utilizzata esclusivamente allo scopo di una migliore leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

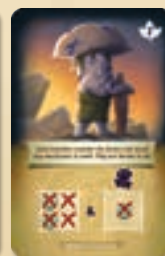
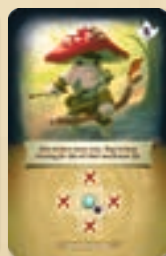
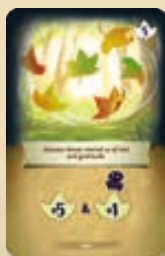
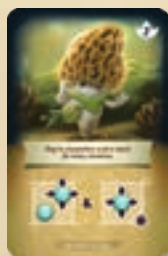
Preparazione del gioco

Qui di seguito le regole del gioco per 2 – 4 giocatori. Le regole per il solitario sono pubblicate più avanti.

- Mettete il Santuario al centro del tavolo, come raffigurato. Questa è anche la posizione dalla quale ripartire ogni volta che il Santuario viene svuotato. Durante la partita, nel Santuario inserirete le gocce di rugiada eliminate dalle vostre plance di gioco. Ogni volta che il Santuario si "riempie", entrano in gioco nuove gocce di rugiada (che si depositano sulle vostre plance).
- Mettete il **dado di rifornimento** su uno dei fori più grandi del Santuario:
se siete in 4 giocatori, sul foro contrassegnato con il numero **4**
Se siete in 3 giocatori, sul foro contrassegnato con il numero **3**
Se siete in 2 giocatori, sul foro contrassegnato con il numero **2**.



- Prendete a caso una delle 4 carte rifornimento e appoggiatela accanto al Santuario. Riponete le altre 3 carte nella scatola.
- Formate un mazzo di carte di scorta con le 40 carte del gioco base, mescolatelo e appoggiatelo leggermente da parte, coperto. Pescate le prime **5 carte** in cima al mazzo, scopritele e disponetele in fila accanto al mazzo – questo è il **bosco** dal quale potete reclutare nuovi eroi per la vostra squadra.



- Posizionate la scorta di **foglie** in modo che tutti possano raggiungerle bene.

- Mescolate le 4 carte configurazione stampate fronte retro e scopritene **1** su un lato qualsiasi: questa è la posizione di partenza delle gocce di rugiada sulle plance di tutti i giocatori.



In questa partita, le restanti carte configurazione non servono. Una volta conclusa la configurazione, riponete nella scatola anche la carta configurazione scoperta.



Ogni giocatore riceve:

1 plancia di gioco

Appoggiatela davanti a voi con il lato anteriore, identico per tutti, rivolto verso l'alto. (Dopo aver giocato qualche partita, per variare potete anche giocare con i lati retro, che sono diversi.)



2 carte azione (a & b)

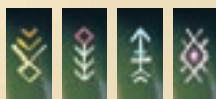
Appoggiatele al di sotto della vostra plancia di gioco.

20 gocce di rugiada

Disponetele sulla vostra plancia di gioco esattamente come indicato sulla carta configurazione. Per non sbagliare, passatevela a turno e osservatela bene. Per distribuire correttamente le gocce di rugiada, prestate attenzione alla posizione della casella del Santuario. Riponete nella scatola le gocce di rugiada avanzate.



6 carte iniziali dello stesso tipo (ognuna con la stessa runa nell'angolo in alto a destra). Ogni giocatore mescola le proprie carte e **appoggia il proprio mazzo di carte da pescare, coperto, alla sinistra della propria plancia. Poi pesca 3 carte iniziali** dal proprio mazzo di carte da pescare e le tiene in mano.



Il giocatore che ama di più i funghi riceve il **segnalino del giocatore che inizia** e comincia la partita. Poi si gioca a turno, in senso orario.

Come si gioca un turno

1. Gioca le carte

Al tuo turno, **devi giocare tutte e 3 le carte che hai in mano**. Calale una alla volta (nell'ordine che preferisci), scoperte, sul tuo **mazzo degli scarti**, che crei come **mazzo scoperto** alla destra della tua plancia di gioco.

Ogni volta che **giochi una carta applica immediatamente i suoi effetti**

prima di giocare la carta successiva. Se non vuoi o non puoi applicarli, puoi ignorare una parte (o la totalità) dei suoi effetti. Comunque, non puoi tenere in mano nessuna carta; in caso di dubbio, devi giocarla e scartarla senza sfruttarla.



Da pagina 27 in poi sono pubblicate le spiegazioni dettagliate sul funzionamento delle carte. – Ma al momento non sono necessarie per comprendere il gioco.

Quando giochi le carte, il tuo obiettivo principale è: raccogliere le gocce di rugiada.



La casella del Santuario sulla tua plancia di gioco ti sarà d'aiuto: ogni volta che sposti un goccia di rugiada sulla casella del Santuario della tua plancia (**non importa da quale direzione**) puoi toglierla immediatamente dalla plancia. Quindi, se puoi, utilizza gli effetti delle tue carte per spostare le gocce di rugiada il più possibile in direzione della casella del Santuario.

Inoltre, con l'aiuto delle tue carte puoi guadagnare delle foglie.

Le foglie rappresentano le monete di questo gioco: puoi spenderle per reclutare nuovi eroi di Mycelia più forti (in forma di carte aggiuntive).

Alcuni di questi eroi permettono addirittura di togliere direttamente le gocce di rugiada dalla plancia senza prima spostarle sulla casella del Santuario.

Alla fine del tuo turno, metti le gocce di rugiada che togli (direttamente o tramite la casella del Santuario) nelle campi vuote del Santuario della Vita.

...Inizia da qui.





2. Recluta gli eroi di Mycelia (acquista carte)

Durante il tuo turno, puoi reclutare dal bosco eroi e altre carte in qualsiasi momento e più volte. Puoi farlo prima, durante oppure dopo aver giocato delle carte. Devi pagare con le foglie il prezzo della relativa carta (in alto a destra). Gli eroi di Mycelia costano 2-8 foglie – più alto è il loro prezzo, più potenti sono i loro effetti.

Importante: ogni volta che acquisti una carta, prendila dal bosco e appoggiala immediatamente, coperta, **in cima al tuo mazzo di carte da pescare** (alla sinistra della tua plancia).

3. Azioni base (carte azione)

Durante il tuo turno, oltre a giocare le carte e reclutare nuovi eroi, puoi anche eseguire **una o più azioni base in qualsiasi momento**.

Le **azioni** disponibili sono indicate sulle **carte azione (a - e)** che hai appoggiato al di sotto della tua plancia di gioco. Nel gioco base hai a disposizione solo 2 azioni (**a & b**).

Importante: puoi eseguire ogni azione della **carta azione solo 1 volta × turno**, non di più. Esattamente come per il reclutamento degli eroi, anche le azioni base possono essere eseguite in qualsiasi momento, prima, dopo o mentre giochi le carte. Ma non durante gli effetti di una carta. Dopo aver utilizzato una carta azione, puoi voltarla; questo ti sarà d'aiuto per ricordarti che l'hai già utilizzata durante questo turno.



Azione a:

Paga 1 foglia dalla tua scorta personale per **sostituire tutte le carte del bosco**. Mettile su un mazzo degli scarti scoperto, accanto al mazzo di scorta. – Poi volta 5 nuove carte – indipendentemente dal numero di carte che c'erano prima nel bosco.



Azione b:

Paga 3 foglie dalla tua scorta personale per spostare di 1 casella (orizzontale o verticale) una goccia di rugiada qualsiasi. Se la sposti sulla casella del Santuario, togliila dalla plancia come descritto sopra.



4. Fine del turno

Il tuo turno termina quando hai giocato tutte e 3 le carte che hai in mano e non puoi o non vuoi reclutare nuovi eroi né eseguire azioni.

Perciò procedi come segue:

1. Controlla che tutte le carte che hai giocato si trovino sul tuo mazzo degli scarti scoperto (alla destra della tua plancia di gioco).
2. Riempi di nuovo il bosco con 5 carte. Se il mazzo delle carte di scorta è esaurito, formane uno nuovo mescolando il mazzo delle carte scartate.
3. Controlla se il Santuario della Vita è pieno e se puoi ricevere la **benedizione della dea della foresta**.

Nella partita con 4 giocatori, il Santuario è pieno quando i fori sono occupati da 20 gocce di rugiada.

Nella partita con 3 giocatori, il Santuario è pieno quando i fori sono occupati da 15 gocce di rugiada.

Nella partita con 2 giocatori, il Santuario è pieno quando i fori sono occupati da 10 gocce di rugiada.

Sul Santuario, le diverse aree corrispondenti al numero dei giocatori sono evidenziate in bianco. Riponete nella scatola le gocce di rugiada eccedenti.




4. **Quando il Santuario della Vita è pieno** fategli fare un giro completo in direzione della freccia, fino a fargli raggiungere la posizione iniziale (vedi preparazione del gioco). – In questo modo viene lanciato anche il dado sul Santuario e nuovi rifornimenti entrano in gioco nelle vostre foreste! Confrontate il simbolo che appare sul dado con il lato scoperto della carta rifornimento.

Ora ogni giocatore deve mettere 1 goccia di rugiada su ogni casella della propria plancia di gioco corrispondente al simbolo indicato dal dado. Quindi, quando il Santuario pieno viene fatto girare e svuotato, ricevete sempre 1 – 2 gocce di rugiada.



Utilizzate le gocce di rugiada appena espulse dal Santuario. Dopo che ogni giocatore ha posizionato le gocce di rugiada sulla propria plancia, scartate dal gioco le gocce eccedenti. Il Santuario deve rimanere completamente vuoto.

Esempio: dopo aver fatto girare il Santuario pieno, sul dado è apparso il simbolo . Quindi ogni giocatore mette due gocce di rugiada sulla propria plancia di gioco: la prima due campi al di sotto del Santuario e la seconda accanto alla casella del Santuario, a destra.



Ora voltate la **carta rifornimento sull'altro lato**. Qui vedete la prossima distribuzione delle gocce di rugiada, non appena il Santuario sarà nuovamente riempito e poi svuotato.

Durante la partita utilizzate sempre la stessa carta rifornimento. Dopo averla utilizzata, va sempre voltata.

5. Infine, pesca **3 nuove carte** dal tuo mazzo di carte da pescare e tienile in mano. Se nel tuo mazzo di carte da pescare ci sono meno di 3 carte (o addirittura nessuna), mescola il tuo mazzo scoperto di carte scartate e mettilo, coperto, **sotto** a tutte le carte rimaste nel tuo mazzo di carte da pescare. Quindi pesca 3 nuove carte.

Ora il turno passa al prossimo giocatore (si gioca in senso orario). Continuate a giocare **fino a quando il giocatore di turno toglie l'ultima goccia di rugiada dalla propria plancia**.

Fine della partita

La partita termina quando un giocatore **toglie l'ultima goccia di rugiada dalla propria plancia**. Non importa in che modo e nemmeno se questo succede durante il suo turno oppure durante il turno di un altro giocatore. Il turno in corso viene concluso come di consueto.

Importante: non fate girare il Santuario se viene riempito quando si toglie l'ultima goccia di rugiada. Non entra in gioco **nessuna nuova goccia di rugiada**.

Terminate il giro per permettere a tutti di giocare lo stesso numero di turni. Il segnalino del giocatore che ha iniziato indica che: **l'ultimo turno spetta al giocatore che si trova alla destra del giocatore che ha iniziato**.

Chi ha vinto?

Vince chi **non ha più gocce di rugiada** sulla propria plancia. Se durante l'ultimo giro più giocatori riescono a svuotare la propria plancia, vince chi possiede il **valore di foglie più alto**. In caso di pareggio, questi giocatori vincono insieme.

Spiegazione delle carte e degli effetti

Gli effetti delle carte sono spiegati tramite simboli. Gli effetti si applicano sempre da sinistra verso destra.

O l'uno/o l'altro:

alcune carte hanno più effetti, che sono separati da "/". In questo caso devi scegliere una delle due possibilità – non puoi applicarli entrambi.

E:

se invece le carte contengono una "&", puoi applicarli **tutti**.

Importante: in questo caso, è importante applicarli sempre da sinistra verso destra. Non si può applicare l'effetto di destra prima di quello di sinistra. Però è possibile ignorare l'effetto di sinistra e applicare soltanto quello di destra.



3x

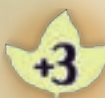
Ripeti

Alcune carte offrono la possibilità di eseguire il/i loro effetto/i più volte. Sono quelle che riportano i simboli "2 x", "3 x" o "4 x". Ogni volta **puoi scegliere la stessa casella oppure una diversa**, sempre che la casella scelta soddisfi le condizioni richieste (vedi sotto). Gli effetti possono essere applicati meno volte rispetto al numero indicato dal simbolo.



Bonus per gli altri giocatori

Quando un effetto è contrassegnato da questo simbolo, tu **non** puoi applicarlo. Invece, possono farlo **tutti gli altri** giocatori, se vogliono. **Importante: ovviamente tu non puoi renderlo nullo!** Anche se ignori, oppure non puoi eseguire, parti della carta, tutti gli altri giocatori possono invece applicare questo effetto.



Guadagna foglie

Molte carte fanno guadagnare foglie che puoi spendere per reclutare nuovi eroi oppure per effettuare azioni base – durante lo stesso turno o anche più avanti. Il numero sulla foglia indica quante ne puoi ricevere. Prendi dal mucchio il numero di foglie indicato e appoggiale accanto alla tua plancia di gioco. **Nota:** la tua scorta personale è **illimitata** – puoi conservare tutte le foglie che vuoi senza limiti di durata.

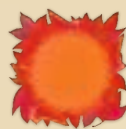


Sposta le gocce di rugiada

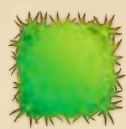
Tutti gli eroi che hanno il potere di spostare o togliere le gocce di rugiada possono farlo solamente su determinate campi delle vostre plance. Tutto dipende dal tipo di terreno e dal numero delle gocce di rugiada. Per poter spostare (o anche togliere direttamente) le gocce di rugiada è necessario scegliere una casella che soddisfa le condizioni richieste. Se non puoi scegliere la casella adeguata, allora l'effetto diventa nullo.



I terreni richiesti dalle carte possono essere i seguenti:



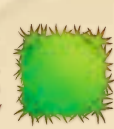
Casella foglie



Casella muschio



Casella acqua



Una casella qualsiasi: foglie, muschio, acqua o anche terra.

Azioni possibili sulle campi:



Per ogni simbolo di questo tipo, prendi 1 goccia di rugiada dalla casella scelta e spostala su una qualsiasi casella **ortogonalmente adiacente (= verticale oppure orizzontale, mai in diagonale)**.



Per ogni simbolo di questo tipo, togli direttamente 1 goccia di rugiada dalla casella scelta (e mettila nei fori del Santuario).



Sposta da una casella qualsiasi 1 goccia su una casella ortogonalmente adiacente.

Poiché lo sfondo è beige, puoi eseguire questa azione da una casella qualsiasi: foglie, muschio, acqua o terra! La casella può contenere anche più di una goccia.



Togli 1 goccia da una casella acqua. La casella può contenere anche più di una goccia.

Eccezione: la casella insetto deve contenere il numero esatto di gocce per poter eseguire l'azione.



Togli 2 gocce da una qualsiasi casella che contiene **esattamente** 2 gocce. Non puoi eseguire l'azione su una casella che contiene 3 o più gocce. E non puoi nemmeno scegliere una casella che contiene solo 1 goccia.

Ci sono anche **gocce trasparenti**. Questo significa che l'azione può essere eseguita **se c'è** una goccia sulla casella specificata.



Togli 1 goccia da una casella-muschio, se la casella contiene almeno 1 goccia. La casella-muschio può contenere anche più gocce. Se la casella-muschio contiene più gocce, puoi togliere anche 2 o 3 gocce.



Scegli una casella-foglia (un numero qualsiasi di gocce) e togli 1 goccia, se c'è, da ognuna delle 4 campi adiacenti in ortogonale. Se le gocce si trovano solamente su 1, 2 o 3 delle campi adiacenti, puoi togliere le gocce anche solo da queste campi.



Togli 2 gocce da una casella-acqua con 2 (o più) gocce e togli 1 goccia da una **qualsiasi** casella adiacente **in ortogonale** (sopra, sotto, destra o sinistra).

Espansione



Dopo aver familiarizzato con le regole del gioco, potete aggiungere le carte espansione, che sono contrassegnate da un piccolo simbolo. Queste carte sono un po' più impegnative e offrono una maggiore varietà di gioco.

Mescolate le 30 carte nuove con le attuali 40 carte degli eroi. Il bosco è sempre composto da 5 carte" da 5 carte. Oltre alle carte degli eroi, sono necessarie le **carte azione c, d, e**. Potete ottenerle grazie a determinate carte. Preparate le carte azione in un mazzo scoperto.



Elimina le carte

La novità del gioco espansione consiste nella possibilità di eliminare definitivamente le carte (carte-eroi e carte-foglie) dal vostro deck per tutto il resto della partita. Questo vi permette di sbarazzarvi delle vostre deboli carte iniziali e anche delle carte che avete reclutato nel corso della partita ma che non vi servono più.


Se applichi questo effetto (oppure un effetto istantaneo, vedi sotto), **cerca** immediatamente nel tuo **mazzo degli scarti** la carta che vuoi eliminare. Puoi anche decidere di non eliminare nessuna carta.

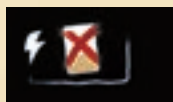
Riponi nella scatola le carte eliminate. Non servono più per tutto il resto della partita.

Importante: poichè le carte giocate vanno sempre messe direttamente sul mazzo degli scarti, un eroe può anche "autoeliminarsi".

Effetti istantanei

Alcune carte dell'espansione offrono effetti bonus istantanei molto simili agli effetti delle carte. Ma questi non si ottengono quando si giocano le carte, bensì **una sola volta** nel **momento in cui si recluta l'eroe**.

Quindi applicate **immediatamente** l'effetto istantaneo (evidenziato da un  **fulmine** nel riquadro in alto a sinistra della carta). Solo dopo potete mettere la carta sul vostro mazzo di carte da pescare, come al solito.



Esempio 1:

Se acquisti le carte *Hydnum repandum* o *Tylopilus formosus*, puoi eliminare immediatamente dal gioco 1 carta del tuo mazzo degli scarti. Se in seguito, durante la partita (es. nel turno successivo), prendi di nuovo in mano una di queste due carte non puoi più utilizzare il loro effetto istantaneo.



Esempio 2: se recluti l'eroe *Fomes fomentarius* dal bosco, tutti gli altri giocatori possono spostare immediatamente 1 goccia da una casella qualsiasi verso una casella adiacente, in verticale oppure in orizzontale. Ma tu non puoi! Questo effetto istantaneo non può più essere attivato nei turni successivi.

Carte azione supplementari

Tramite gli effetti istantanei ottenete anche le **6 carte azione c, d, e** che fanno parte dell'espansione. Quando reclutate un eroe di questo tipo, prendete la carta corrispondente e mettetela sul bordo inferiore della vostra plancia di gioco.

Anche se c'è posto solamente per 4 carte, potete tenerle anche tutte e 5 (e utilizzarne una a ogni turno). Mettete la 5a carta accanto alle altre.

Un giocatore non può avere due volte la stessa carta azione.

Avete immediatamente a disposizione (quindi anche già nel turno attuale) **questa abilità**, esattamente come per le carte **a & b**: ora potete utilizzarle **1 x per turno**. Ma anche qui dovete pagare foglie per effettuare l'**azione base**.



Azione c

Paga 3 foglie della tua scorta personale per eseguire la seguente azione: sposta **una qualsiasi goccia di rugiada di 1 casella** (ortogonale). Se sulla **stessa casella si trova un'altra goccia di rugiada**, sposta anche questa di 1 casella (ortogonale). La seconda goccia può essere spostata in una direzione diversa rispetto alla prima.



Azione d

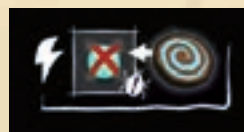
Paga 3 foglie della tua scorta personale e toglì 1 goccia da una casella qualsiasi. La casella può contenere anche altre gocce.



Azione e

Paga 3 foglie della tua scorta personale per **eliminare 1 carta** dal tuo mazzo degli scarti. Esegui questa azione esattamente come descritto in **Elimina le carte**.

Particolarità/eccezione: la casella Santuario supplementare entra in gioco grazie alla carta **Clavulinopsis fusiformis**:



Per reclutare questo eroe devi prima scegliere una casella qualsiasi con **esattamente 1 goccia di rugiada**. Togli questa goccia dalla tua plancia e sostituiscila con il Santuario. Da ora in poi, questa casella non è più un **paesaggio** ma è una **seconda casella Santuario** che, proprio come il Santuario stampato, elimina direttamente tutte le gocce di rugiada che ci finiscono sopra. Sulla tua plancia di gioco puoi anche mettere un'ulteriore casella Santuario.



Varianti

Plance supplementari per giocatori esperti

Dopo aver giocato qualche partita, potete utilizzare i dorsi diversi delle plance per variare maggiormente il gioco. I dorsi delle plance possono essere utilizzati anche con l'espansione o con il gioco base. Le 4 plance diverse movimentano la partita e aggiungono nuove sfide.



Solitario: il duello contro Gwidyon, il fungo fantasma

Mycelia è molto divertente anche da giocare da soli, quando non ci sono altri amanti dei funghi nei paraggi.

Preparazione del gioco

La **preparazione è identica a quella del gioco con 2 - 4 giocatori.**

Anche il materiale è lo stesso (1 plancia di gioco, 20 gocce di rugiada e le carte azione A & B). Il **dado di rifornimento** si mette sul Santuario nella **posizione per 2 giocatori.**

Nel solitario, il secondo giocatore è l'“avversario virtuale” **Gwidyon.**

Gwidyon è un fungo fantasma che vaga da tempo al centro della foresta di Mycelia. Si mormora che Gwidyon conosca addirittura il nome della dea della foresta.

Nel solitario eseguirai anche le mosse di Gwidyon. Quindi occorre anche il seguente materiale:

- 1 plancia di gioco con il mucchio di foglie**
- 1 gettone-Gwidyon**
- 6 carte solitario**
- 20 gocce di rugiada**

Appoggia la plancia con il mucchio di foglie alla destra della tua plancia e mettilci sopra le 20 gocce di rugiada. Mescola le 6 carte solitario e appoggiale lì accanto, coperte. Metti lì vicino anche il gettone ottagonale di Gwidyon (con il lato-togliere rivolto verso l'alto).



Obiettivo del solitario

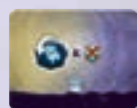
Entrambi dovete tentare di togliere 20 gocce di rugiada dalle vostre plance di gioco. Vince chi ci riesce per primo.

Svolgimento del gioco

1. Tu inizi la partita: svolgi il tuo turno come al solito e giochi 3 carte.
2. In seguito giochi per Gwidyon. Scopri 1 carta solitario e applica il suo effetto o i suoi effetti.
3. Dopo tocca di nuovo a te, poi a Gwidyon, e così via.
4. Continua così fino a quando non hai voltato le **5 carte solitario** durante il turno di Gwidyon (quindi rimane ancora 1 carta coperta). Esegui normalmente il turno, poi mescola di nuovo tutte e 6 le carte solitario e appoggia il mazzo sul tavolo, coperto. Ora il gioco prosegue normalmente.

Carte solitario

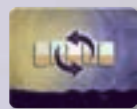
Ci sono 6 carte solitario diverse: con il simbolo di Gwidyon oppure con il tuo o anche con entrambi i simboli. Quindi le carte hanno effetti diversi su Gwidyon o su di te.



1. Volta il gettone di Gwidyon.
2. Togli 1 goccia di rugiada dal mucchio di foglie di Gwidyon e mettila in uno dei fori sul Santuario.



1. Volta il gettone di Gwidyon.
2. Togli 2 gocce di rugiada dal mucchio di foglie di Gwidyon e mettile in uno dei fori sul Santuario.



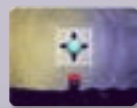
Metti tutte le carte del bosco in un mazzo degli scarti scoperto, accanto al mazzo di scorta. Poi volta 5 nuove carte per il bosco.



1. Guadagni 1 foglia.
2. Togli 3 gocce di rugiada dal mucchio di foglie di Gwidyon e mettile nei fori del Santuario.



1. Guadagni 1 foglia.
2. Togli 1 goccia di rugiada dal mucchio di foglie di Gwidyon e mettila in un foro del Santuario.



Sposta 1 goccia sulla tua plancia di gioco da una qualsiasi casella su una casella adiacente in ortogonale.

Gettone Gwidyon

Ogni volta che il gettone di Gwidyon viene voltato sul lato-togliere, togli immediatamente 1 goccia di rugiada dal mucchio di foglie di Gwidyon e mettila in un foro del Santuario. Se il gettone viene voltato sull'altro lato, non succede niente.



Particolarità del gioco solitario

1. Se durante il tuo turno giochi o recluti **una carta con un bonus per gli altri giocatori**, questo ha i seguenti effetti su Gwidyon:
 - a. Là dove gli altri giocatori avrebbero potuto **togliere delle gocce di rugiada**, anche in questo caso va tolto dal **mucchio di foglie di Gwidyon**, e messo sul Santuario, il numero corrispondente di gocce di rugiada.
 - b. Là dove un giocatore avrebbe potuto spostare una goccia di rugiada, qui invece **si volta una volta il gettone di Gwidyon** e, se possibile, si applica il relativo effetto.
 - c. Là dove i giocatori **avrebbero guadagnato delle foglie**, **Gwidyon non riceve niente**. Gwidyon non può collezionare foglie.
2. Se alla fine di un turno il Santuario contiene 10 gocce di rugiada (non importa se durante il tuo turno o quello di Gwidyon), va fatto ruotare. Il dado rifornimento e la carta rifornimento determinano il numero delle nuove gocce che si depositano sulla **tua plancia di gioco**. **Gwidyon non riceve nuove gocce**. Ora rigira la carta rifornimento sull'altro lato. Riponi le gocce di rugiada eccedenti nella scatola.



Fine della partita

Se Gwidyon toglie per primo tutte le 20 gocce di rugiada dal suo mucchio di foglie, vince! Tu non giochi nessun altro turno. Se tu togli per primo tutte le 20 gocce di rugiada dalla tua plancia, vinci! Gwidyon non gioca nessun altro turno.

In caso di pareggio, se entrambi togliete le vostre 20 gocce di rugiada durante lo stesso turno, vincete tutti e due!

Nota:

1. Sì, Gwidyon è molto forte! All'inizio della partita puoi dare a Gwidyon 21 – 25 gocce di rugiada per svantaggiarlo un po'.
2. Nel solitario puoi giocare con o senza le carte dell'espansione. Puoi anche utilizzare la plancia di gioco per giocatori esperti, come preferisci.





Autor und Verlag danken den vielen Testspielerinnen und Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf sowie den vielen Testgruppen in Rotenburg, Lieberhausen und Krumbach.

Herzlichen Dank auch an Dieter Heinzler von der Pilzberatung der Stadt Ravensburg.



L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur grand engagement et leurs nombreuses suggestions, en particulier : Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf et les nombreux groupes de test à Rotenburg, Lieberhausen et Krumbach.

Un grand merci également à Dieter Heinzler du service de conseil en champignons de la ville de Ravensburg.



L'autore e l'editore ringraziano i numerosi tester per il loro grande impegno e le numerose suggerimenti, in particolare: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf e ai numerosi gruppi di prova a Rotenburg, Lieberhausen e Krumbach.

Un grande ringraziamento anche a Dieter Heinzler del servizio di consulenza sui funghi della città di Ravensburg.

© 2023

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Autor/auteur/autore: Daniel Greiner

Illustration/illustrazioni: Justin Chan, Matt Paquette Co.

Art Direction: Chiara Bellavite

Technical Product Development: Tobias Kesselring

Anleitungsdesign/instructions/istruzioni: KniffDesign

Redaktion/redacteur/redazione: Matthias Karl

