

MYCELIA



9+  1-4

Ravensburger

Mycelia

w Dolinie Tysiąca Kropielek Rosy

**Fantastyczna gra deckbuildingowa dla
1-4 entuzjastów grzybów w wieku od 9 lat.**

Wejść do wspaniałego świata Mycelia.

*Przynieś magiczne krople rosy ze
swojego lasu do Sanktuarium Życia i
uzyskaj pomoc od Bogini Lasu.*

Kto zrobi to najszybciej?

*Będziesz potrzebował wsparcia tajem-
nicznych i bohaterskich mieszkańców lasu,
którzy w postaci kart mogą ulepszyć
twoją talię kart i pomóc ci rozwinąć
lepsze umiejętności.*

*Pierwszy gracz, który oczyści swoją
planszę, zdobywa błogosławieństwo
Bogini Lasu i wygrywa grę.*

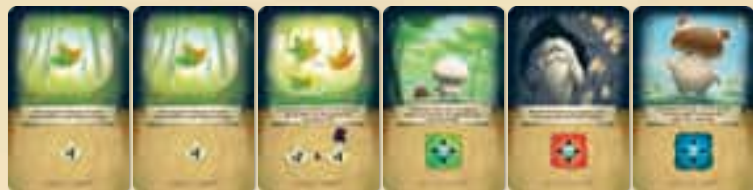
Spis treści

- | | |
|---|---|
| ① 4 dwustronne plansze do gry
(przednie strony identyczne,
tyłne różne) | ⑥ 14 kart akcji a – e,
4 × a i b oraz 2 × c, d i e |
| ② 1 sanktuarium życia | ⑦ 72 listki – podzielone na
37 × 1, 24 × 3, 11 × 5 |
| ③ 1 znacznik pierwszego gracza | ⑧ 1 kość |
| ④ 4 karty zaopatrzenia | ⑨ 80 kropel rosy (+ 4 zapasowe) |
| ⑤ 4 karty przygotowania | ⑩ 2 dodatkowe pola kapliczek |



- 11 100 kart:
 A 24 karty początkowe (po 6 na runę)
 B 40 podstawowych kart do gry (20 różnych par)
 C 30 kart rozszerzeń (15 różnych par) z symbolem 
 D 6 kart pomocy gracza

11



A



B



C

D

Tryb solo

(Str. 10)

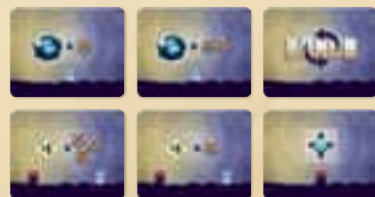
- 1 1 plansza ze stosem liści
 2 1 żeton Gwidiona
 3 6 kart trybu solo



1



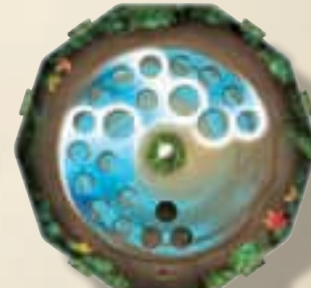
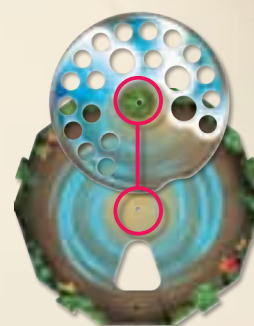
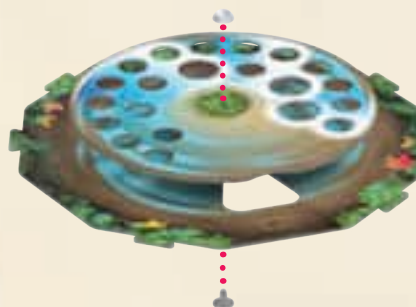
2



3

Montaż kapliczki

Przed pierwszą rozgrywką należy złożyć znacznik pierwszego gracza i kapliczkę. Oto jak to zrobić:





Czym jest gra typu deck-building?

W grze typu deck-building każdy gracz zaczyna z niewielką liczbą kart. Karty te nazywane są talią. W trakcie gry gracze mogą budować i ulepszać swoją osobistą talię za pomocą innych kart, korzystając z kart, które już posiadają. Słowa "deck" (talia) i "build" (budować) tworzą termin "deck-building".

Szczególną cechą gry typu deck-building jest to, że każdy gracz rozgrywa swoją talię kilka razy: to znaczy dobiera kartę ze stosu zaopatrzenia, zagrywa ją, umieszcza na stosie kart odrzuconych, przetasowuje i powtarza całą procedurę w kolejnych rundach.

Przygotowanie do gry

Zasady gry dla 2 - 4 graczy są wyjaśnione tutaj jako pierwsze. Zasady gry solo zostaną wyjaśnione później.

1. Umieść kapliczkę na środku stołu, jak pokazano na rysunku. Jest to również zawsze pozycja początkowa po oczyszczeniu kapliczki. Umieszczasz tu krople rosy, które usuwasz ze swoich plansz w trakcie gry. Za każdym razem, gdy kapliczka jest "pełna", do gry (a tym samym na plansze graczy) trafiają nowe krople rosy.

2. Umieść **kość zaopatrzenia** w jednym z większych otworów na kapliczce:

W grze 4-osobowej

w miejscu oznaczonym ④.

W grze 3-osobowej

w miejscu oznaczonym ③.

W grze 2-osobowej

w miejscu oznaczonym ②.

3. Wybierz losowo jedną z 4 kart zaopatrzenia i umieść ją obok kapliczki. Umieść pozostałe karty zaopatrzenia z powrotem w pudełku.

4. Potasuj 40 podstawowych kart do gry i uformuj z nich zakryty stos, nieco z boku. Umieść 5 wierzchnich zakrytych kart w rzędzie obok stosu - jest to otwarta **wystawa**, z której możesz zatrudnić nowych bohaterów do swojej grupy.

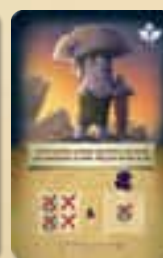
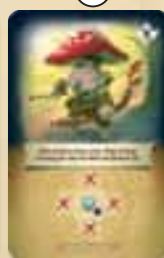
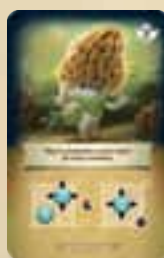


5. Umieść liście jako zapas w zasięgu wszystkich graczy.

6. Potasuj 4 dwustronne karty przygotowania i odkryj dowolną stronę 1 karty - jest to początkowe ustawienie kropli rosy dla każdego gracza.



Pozostałe karty przygotowania nie będą potrzebne w tej rundzie. Możesz również zwrócić odwróconą kartę do pudełka na koniec przygotowania.



Każdy gracz otrzymuje:

1 planszę do gry

Umieść ją przed sobą identycznymi stronami do góry.
[Jeśli rozegraliście już kilka gier, możecie zagrać z różnymi stronami dla dodatkowego urozmaicenia].



2 karty akcji (a i b)

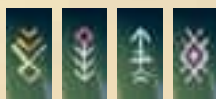
Umieść je poniżej planszy.

20 kropeł rosy

Umieść je na planszy dokładnie tak, jak pokazano na karcie przygotowania. Najlepiej rozdać kartę przygotowania, aby każdy mógł się jej dobrze przyjrzeć. Zwróć uwagę na położenie pola kapliczki, aby prawidłowo rozmieścić krople rosy. Zwróć wszystkie krople rosy, które pozostały, do pudełka.



6 kart startowych tego samego typu (każda z tą samą runą w prawym górnym rogu). Potasuj karty i ułóż je w **stos zakryty obok planszy. Podnieś 3 karty początkowe** z własnego stosu zaopatrzenia i trzymaj je w ręce.



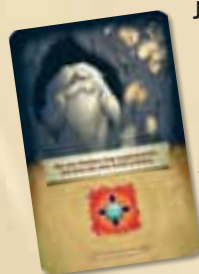
Gracz, który najbardziej lubi grzyby, otrzymuje **znacznik pierwszego gracza** i rozpoczyna grę. Następnie gracze zmieniają kolejność, zaczynając od pierwszego gracza.



Jak wykonać turę

1. Zagrywanie kart

Gdy nadejdzie twoja kolej, **musisz zagrać wszystkie 3 karty z ręki**. Aby zrobić, odłóż je jedna po drugiej (w wybranej przez siebie kolejności) na **stos kart odrzuconych**. Zaczyna się on jako **otwarty stos** obok planszy po prawej stronie. Za każdym razem, gdy **zagrywasz kartę** wykonujesz jej **funkcję bezpośrednio** przed zagranie kolejnej karty. Możesz pominąć część funkcji (lub całą funkcję), jeśli chcesz lub jeśli nie możesz użyć funkcji w całości. Nie możesz jednak zatrzymać żadnej z kart na ręce; musisz je zagrać i odrzucić, jeśli nie możesz ich użyć.



Szczegółowy opis działania kart znajduje się na str. 7, ale nie jest to ważne dla zrozumienia gry w tym momencie.

**Najważniejszym celem podczas gry w karty jest:
Usunąć krople rosy.**



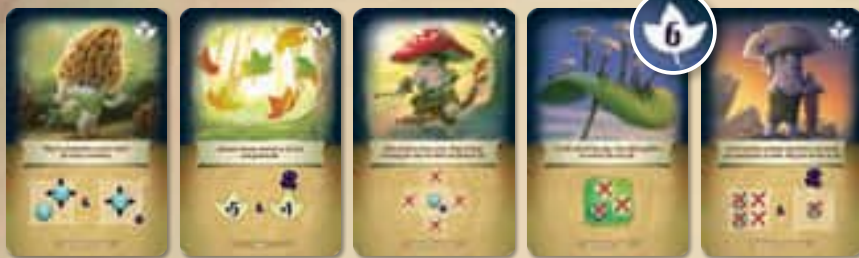
Pomoże ci w tym pole kapliczki na twojej planszy: Za każdym razem, gdy przesuniesz kroplę rosy na kapliczkę na swojej planszy (**niezależnie od kierunku**), możesz natychmiast usunąć kroplę rosy z planszy. Wykorzystaj więc funkcje swoich kart, aby przesunąć krople rosy w kierunku pola kapliczki, jeśli to możliwe.

Zbierasz również liście za pomocą swoich kart.

Liście są walutą w tej grze: Możesz je wydać, aby zatrudnić nowych, silniejszych bohaterów z Mycelii (w postaci dodatkowych kart). Niektórzy z tych bohaterów mogą nawet usuwać krople rosy z planszy bez wcześniejszego przenoszenia ich na pole kapliczki.

Umieszczasz krople rosy, które usuwasz (bezpośrednio lub przez pole kapliczki) na pustych polach kapliczki na drzewie na koniec swojej tury. Zaczynasz to robić tutaj.





2. Wynajęcie bohaterów Mycelii (zakup kart)

Możesz **wynająć bohaterów i inne karty w dowolnym momencie i więcej niż raz** z otwartej wystawy. Możesz to zrobić przed, w trakcie lub po zagraniu kart. Musisz zapłacić **koszt liści** danej karty (w prawym górnym rogu). Bohaterowie Mycelii kosztują od 2 do 8 liści - im więcej, tym potężniejsza jest funkcja danego bohatera. **Ważne:** Za każdym razem, gdy kupujesz kartę, bierzesz ją z wystawki i natychmiast umieszczasz zakrytą na wierzchu **stosu zaopatrzenia** (po lewej stronie twojej planszy).

3. Podstawowe akcje (karty akcji)

Oprócz zagrywania kart i zatrudniania nowych bohaterów, gracz może również wykonać **jedną lub więcej** podstawowych akcji w dowolnym momencie swojej tury. Dostępne **akcje** są przedstawione na **kartach akcji (a - e)** umieszczonych pod planszą. W grze podstawowej dostępne są tylko 2 akcje. **Ważne:** Każdą akcję z **karty akcji można wykonać tylko raz na turę**. Podobnie jak w przypadku zatrudniania bohaterów, podstawowe akcje można wykonywać w dowolnym momencie przed, po lub pomiędzy zagrywaniem kart. Jednak nie w trakcie działania karty. Możesz odwrócić kartę akcji po jej użyciu. Pomoże ci to zapamiętać, że użyłeś jej już w tej turze.



Akcja a:

Zapłać 1 liść z osobistych zasobów, aby **zastąpić otwartą wystawę**. Umieść wszystkie karty z wystawki na otwartym stosie kart odrzuconych obok stosu zaopatrzenia. Następnie odwróć 5 nowych kart - niezależnie od tego, ile kart leżało tam wcześniej.



Akcja b:

Zapłać 3 liście z osobistych zasobów, aby przesunąć dowolną kroplę rosy o dokładnie 1 pole (poziomo lub pionowo). Jeśli przesuniesz ją na pole kapliczki, usuń ją z planszy zgodnie z powyższym opisem.



4. Koniec tury

Tvoja tura kończy się, gdy zagrzasz wszystkie 3 karty z ręki i nie możesz lub nie chcesz zatrudniać kolejnych bohaterów ani wykonywać akcji.

Następnie wykonaj następujące kroki:

1. Upewnij się, że wszystkie zagrane przez ciebie karty leżą na twoim otwartym stosie kart odrzuconych (po prawej stronie planszy).
2. Uzupełnij wystawę kolejnymi 5 kartami. Jeśli stos kart zaopatrzenia został wyczerpany, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nowy.
3. Sprawdź, czy kapliczka jest pełna i czy otrzymałeś **błogosławieństwo bogini lasu**.

W **grze 4-osobowej** kapliczka jest pełna, gdy w otworach zostanie umieszczonych **20 kropeł rosy**.

W **grze 3-osobowej** kapliczka jest pełna, gdy w otworach zostanie umieszczonych **15 kropeł rosy**.

W **grze 2-osobowej**, kapliczka jest pełna, gdy w otworach zostanie umieszczonych **10 kropeł rosy**.

Różne obszary dla odpowiedniej liczby graczy są zaznaczone na białą na kapliczce. Pozostałe krople rosy należy odłożyć do pudełka; nie są one dodatkowo umieszczane w kapliczce.



4. **Po zapełnieniu kapliczki** należy obrócić kapliczkę życia **całkowicie w kierunku wskazanym przez strzałkę**, aż do osiągnięcia pozycji startowej (patrz Przygotowanie do gry). Spowoduje to również wyrzucenie kości kapliczki i pojawienie się nowych zasobów w grze oraz w lasach! Spójrz na symbol wyrzucony na kości i porównaj go z zakrytą stroną karty zaopatrzenia.

Każdy gracz musi teraz umieścić po 1 kropli rosy na polach swojej planszy wskazanych na karcie zaopatrzenia. W ten sposób zawsze otrzymujesz 1-2 dodatkowe krople rosy, gdy tylko kapliczka się zapełni, a następnie zostanie obrócona i oczyszczona.



Weź krople rosy, które zebrałeś w kapliczce i które zostały właśnie wyrzucone. Wszystkie krople rosy, które nadal znajdują się w kapliczce, powinny zostać usunięte z gry. Kapliczka musi być całkowicie pusta.

Przykład: Podczas obracania wypełnionej kapliczki symbol  został wyrzucony. Każdy gracz musi teraz umieścić jedną kroplę rosy na swojej planszy na polu poniżej pola kapliczki i jedną kroplę rosy po prawej stronie pola kapliczki.



Teraz odwróć kartę zaopatrzenia na drugą stronę.

Pokazuje ona rozmieszczenie kropli rosy po napełnieniu i ponownym opróżnieniu kapliczki.

Ta sama karta zaopatrzenia jest zawsze używana podczas gry i jest ponownie odwracana po użyciu.

5. Na koniec dobierz **3 nowe karty** z osobistego zaopatrzenia na ręce. Jeśli na stosie zaopatrzenia znajdują się mniej niż 3 karty (lub nie ma ich wcale), należy potasować odkryty stos kart odrzuconych i umieścić te karty zakryte **pod** pozostałymi kartami ze stosu zaopatrzenia. Następnie dobierz 3 nowe karty.

Następnie przychodzi kolej na następnego gracza po lewej. Kontynuuj grę tura po turze, aż **jeden z graczy usunie ostatnią kroplę rosy ze swojej planszy podczas swojej tury.**

Koniec gry

Gra kończy się, gdy tylko ktoś **usunie ostatnią kroplę rosy ze swojej planszy**. Nie ma znaczenia, w jaki sposób zostało to zrobione, czy podczas własnej tury, czy podczas tury innego gracza. Bieżąca tura kończy się jak zwykle.

Ważne: Jeśli usunięcie ostatniej kropli spowoduje wypełnienie kapliczki, kapliczka nie będzie już obracana. **W grze nie pojawiają się nowe krople.**

Runda jest rozgrywana do końca, tak aby każdy gracz miał taką samą liczbę tur. Znacznik pierwszego gracza wskazuje miejsce: **Gracz na prawo od pierwszego gracza ma ostatnią turę.**

Kto wygrał?

Wygrywa gracz, który **nie ma już kropli rosy** na swojej planszy. Jeśli kilku graczom uda się wyczyścić swoje plansze w ostatniej rundzie, wygrywa gracz, który ma **największą liczbę liści** w swoich zasobach. Jeśli gracze mają równe wartości, jest kilku zwycięzców.

Objasnienie kart i ich funkcji

Funkcje wszystkich kart są wyjaśnione za pomocą symboli. Funkcje należy zawsze wykonywać od lewej do prawej.

Albo/albo:

Niektóre karty mają kilka funkcji, oddzielonych znakiem “/”. W takim przypadku musisz wybrać jedną z dwóch możliwości - nie możesz wykonać obu.

Oraz:

Jeśli natomiast karty zawierają znak “&”, możesz wykonać je **wszystkie**.

Ważne: W tym przypadku ważne jest, aby zawsze wykonywać je od lewej do prawej. Nie możesz wykonać prawej strony przed lewą. Możesz jednak pominąć lewą stronę i wykonać tylko prawą stronę.

3x

Powtórz

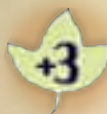
Niektóre karty umożliwiają kilkukrotne wykonanie funkcji. Jest to oznaczone symbolem "2 x", "3 x" lub "4 x". Za każdym razem możesz wybrać **to samo lub inne pole**, pod warunkiem, że spełnia ono określone warunki (patrz poniżej).

Funkcję można również wykonać mniej razy niż wskazuje liczba.



Bonus dla innych graczy

Jeśli funkcja jest oznaczona tym symbolem, **nie** możesz wykonać jej samodzielnie. Zamiast tego **wszyscy inni** gracze mogą wykonać tę funkcję, jeśli chcą. **Ważne: Nie możesz pominąć tej funkcji!** Nawet jeśli pominiessz lub nie będziesz mógł wykonać innych części karty, wszyscy pozostali gracze nadal mogą wykonać tę część.



Zdobywanie liści

Wiele kart zapewnia liście, które można wydać na zatrudnienie nowych bohaterów lub na podstawowe akcje - w tej samej turze lub później. Liczba na liściu wskazuje, ile liści otrzymasz. Weź wskazaną liczbę liści z zasobów ogólnych i umieść je obok swojej planszy.

Uwaga: Twoje osobiste zapasy **nie** są ograniczone - możesz zachować tyle liści, ile chcesz i przechowywać je tak długo, jak chcesz.

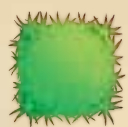


Przenoszenie kropli rosy

Wszyscy bohaterowie, którzy mogą przesuwać lub usuwać krople rosy, mogą to robić tylko na określonych polach na planszy. Jest to określone w postaci różnych pól i liczby kropli rosy. Musisz wybrać pole, które spełnia specyfikację, aby odpowiednio przesunąć (lub nawet bezpośrednio usunąć) krople rosy. Jeśli nie można wybrać odpowiedniego pola, funkcja ta jest nieważna.



pole liści



pole mchu

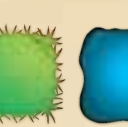
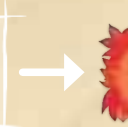


pole wody



Dowolnym polem mogą być liście, mech, woda, a nawet ziemia.

Poniższe krajobrazy można znaleźć jako specyfikacje terenowe na kartach:



Na polach mogą wystąpić następujące sytuacje:



Za każdy przedstawiony symbol tego typu przenieś 1 kroplę rosy z wybranego pola na dowolne **pole sąsiadujące z nim prostopadłe (pionowo lub poziomo, nigdy po przekątnej)**.



Usuń 1 kroplę rosy za każdy symbol tego typu z wybranego pola (i umieść ją w otworach kapliczki).

Zawsze obowiązują następujące zasady:

Na jednym polu musi znajdować się co najmniej liczba kropli rosy wskazana na karcie, aby można było wykonać na nim akcję. Na polu może jednak znajdować się więcej kropli.



Wyjątek: Pola chrząszczy **muszą** zawierać **dokładną liczbę kropli**, aby możliwe było wykonanie akcji.



Przesuń 1 kroplę z dowolnego pola o jedno pole na pole sąsiadujące ortogonalnie.

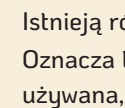
Ponieważ tło jest jasnobrązowe, możesz wykonać ten ruch z dowolnego pola. To znaczy z liści, mchu, wody lub gleby! Na polu może znajdować się więcej niż jedna kropla.



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



Usuń 2 krople z dowolnego pola zawierającego **dokładnie 2** krople. Nie można wykonać tej funkcji, jeśli na polu znajdują się 3 lub więcej kropli. Nie można również wybrać pola na którym znajduje się tylko 1 kropla.



Istnieją również **przezroczyste krople**. Oznacza to, że funkcja może być używana, **jeśli** na wskazanym polu znajduje się kropla.



Usuń 1 kroplę z pola mchu, jeśli znajduje się na nim co najmniej 1 kropla. Na polu mchu może znajdować się więcej niż jedna kropla. Jeśli na polu mchu znajduje się więcej kropli, możesz usunąć 2 lub 3 krople.



Wybierz pole liścia (dowolną liczbę kropli) i usuń po 1 kropli z ortogonalnie sąsiadujących pól, jeśli są tam jakieś krople. Jeśli krople znajdują się tylko na 1, 2 lub 3 sąsiadujących polach, możesz usunąć krople tylko z tych pól.



Usuń 2 krople z pola wody zawierającego 2 (lub więcej) krople i usuń 1 kroplę z **dowolnego pola** sąsiadującego ortogonalnie (powyżej, poniżej, z prawej lub lewej strony).

Rozszerzenie



Jak tylko zapoznasz się z zasadami gry, możesz dodać karty rozszerzeń. Można je rozpoznać po symbolu na kartach. Karty te są nieco bardziej wymagające i oferują jeszcze większą różnorodność.

Potasuj 30 nowych kart z poprzednimi 40 kartami bohaterów. Na wystawce nadal znajduje się jak zwykle 5 kart. Oprócz kart bohaterów potrzebne są **karty akcji c, d i e**. Można je zdobyć, używając określonych kart w grze. Umieść karty akcji jako otwarty zasób.



Usuwanie kart

Nowością w grze rozszerzonej jest możliwość usuwania kart (kart bohaterów i kart liści) z talii do końca rundy. Pozwala to zarówno na pozbycie się słabych kart startowych, jak i kart, które zatrudniłeś w trakcie gry, a których już nie potrzebujesz. Kiedy wykonujesz taką funkcję (lub pojedynczy efekt, patrz poniżej), natychmiast **przeszukaj** swój stos **kart odrzuconych**. Wybierz z niego kartę, którą chcesz usunąć. Dozwolone jest również nieusuwanie żadnej karty.

Usunięte karty wracają do pudełka. Wypadają z gry na całą rundę.

Ważne: Ponieważ podczas zagrywania kart zawsze umieszczasz je bezpośrednio na stosie kart odrzuconych, bohater może również "usunąć się".

Pojedyncze efekty

Niektóre karty z rozszerzenia zapewniają również pojedyncze efekty bonusowe, które mają podobną budowę do funkcji kart. Nie otrzymujesz ich jednak podczas zagrywania kart, **ale tylko raz, gdy zatrudniasz bohatera**.

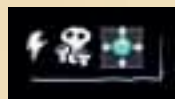


Następnie **natychmiast** wykonaj pojedynczy efekt (oznaczony **błyskawicą** w polu w lewym górnym rogu karty). Dopiero wtedy należy umieścić kartę na stosie zaopatrzenia.



Przykład 1:

Jeśli kupisz *Hydnum repandum* lub *Tylopilus formosus*, możesz natychmiast usunąć 1 kartę ze swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli dobierzesz te karty ponownie w dalszej części gry (np. w następnej rundzie), nie będziesz już mógł użyć tego efektu.



Przykład 2: Jeśli zatrudnisz bohatera *Fomes fomentarius* z otwartej wystawy, wszyscy twoi współgracze mogą natychmiast przesunąć 1 kroplę z dowolnego pola na pole sąsiadujące pionowo lub poziomo. Ale ty nie możesz!

Ten pojedynczy efekt nie jest już uruchamiany w późniejszych rundach.

Dodatkowe karty akcji

Za pomocą pojedynczych efektów otrzymujesz również **6 kart akcji c, d i e**, które są częścią rozszerzenia. Zatrudniając takiego bohatera, weź odpowiednią kartę i umieść ją przy dolnej krawędzi swojej planszy. Nawet jeśli na planszy jest miejsce tylko na 4 karty, nadal **możesz posiadać wszystkie 5 kart** (i użyć ich raz na turę). Wystarczy umieścić obok nich 5. żeton.

Gracz nie może posiadać tej samej karty akcji dwa razy.

Umiejętność ta jest dostępna natychmiast, dokładnie tak samo jak w przypadku a i b: Teraz również możesz wykonać je raz na turę. Musisz zapłacić koszt liścia akcji, aby z niej skorzystać.



Akcja c

Zapłać 3 liście z osobistych zasobów, aby wykonać następującą akcję: Przesuń **dowolną kroplę rosy dokładnie o 1 pole** (ortogonalnie). Jeśli **na tym samym polu znajduje się inna kropla rosy**, również przesuń ją dokładnie o 1 pole (prostopadłe). Możesz przesunąć drugą kroplę w innym kierunku niż pierwszą.



Akcja d

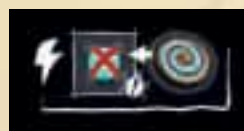
Zapłać 3 listki z osobistych zasobów i usuń 1 drop z dowolnego pola. Na polu może znajdować się więcej kropel.



Akcja e

Zapłać 3 listki z osobistych zasobów, aby **usunąć 1 kartę** ze stosu kart odrzuconych. Wykonujesz tę akcję dokładnie tak, jak opisano w sekcji **Usuwanie kart**.

Cecha specjalna/wyjątek: Dodatkowe pole kapliczki jest wprowadzane do gry przez kartę *Clavulinopsis fusiformis*:



Kiedy zatrudniasz tego bohatera, musisz najpierw wybrać dowolne pole, na którym znajduje się **dokładnie 1 kropla rosy**. Usuń tę kroplę ze swojej planszy, a następnie pole kapliczki na tym polu. Od tej chwili pole to nie jest już **krajobrazem**, ale **drugim polem kapliczki**, które, podobnie jak pole z wydrukowaną kapliczką, bezpośrednio usuwa wszystkie krople rosy, które zostaną na nie przeniesione. Możesz umieścić oba dodatkowe pola kapliczek na swojej planszy, jeśli zatrudnisz tego bohatera dwukrotnie.



Warianty gry

Plansze dla zaawansowanych graczy

Jeśli rozegrałeś już kilka gier, możesz również grać z różnymi stronami dla dodatkowej różnorodności. Możesz mieszać tylne strony plansz z rozszerzeniem lub standardową grą, jak chcesz. Zapewniają one dodatkowe urozmaicenie dzięki 4 różnym planszom, z którymi można zmierzyć się z nowymi wyzwaniami.



Gra solo: pojedynek z Gwidyon, grzybem-duchem

W Mycelia można również grać w pojedynkę, jeśli w pobliżu nie ma żadnych fanów grzybów.

Przygotowanie do gry

Przygotowanie do gry jest identyczne jak w przypadku gry dla 2-4 graczy. Należy również użyć tych samych elementów gry (1 plansza, 20 kropel rosy oraz karty akcji a i b). **Kość zaopatrzenia** umieszcza się na kapliczce w pozycji dla 2 graczy.

Drugim graczem w grze solo jest "wirtualny przeciwnik" **Gwidyon**. Gwidyon jest grzybem-duchem, który od wieków przemierza lasy Mycelii. Plotka głosi, że Gwidyon zna również imię Bogini Lasu.

Tak więc, będziesz również wykonywał ruchy Gwidyona w grze solo. Aby to zrobić, będziesz potrzebować następujących elementów gry:

1 plansza stosu liści

1 żeton Gwidyona

6 kart solo

20 kropel rosy

Umieść stos liści po prawej stronie planszy do gry i połóż na nim 20 kropel rosy. Potasuj 6 kart solo i umieść je zakryte obok planszy. Następnie umieść obok ośmiokątny żeton Gwidyona (usuniętą stroną do góry).



Cel gry solo

Obaj gracze starają się jako pierwsi usunąć 20 kropel rosy ze swoich plansz. Ten, kto zrobi to pierwszy, wygrywa grę.

Jak grać

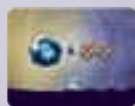
1. Rozpoczynasz grę, wykonujesz normalny ruch i zagrywasz 3 karty.
2. Następnie wykonujesz ruch Gwidyona. Odwracasz 1 kartę solo i wykonujesz funkcję (funkcje) karty.
3. Potem znowu twoja kolej, a następnie Gwidyona i tak dalej.
4. Kontynuuj, aż odkryjesz **5. kartę solo** w turze Gwidyona (tak, aby pozostała 1 zakryta karta). Wykonaj normalny ruch, ale następnie ponownie potasuj wszystkie 6 kart solo i umieść je zakryte w gotowości. Następnie gra toczy się normalnie.

Karty solo

Dostępnych jest 6 różnych kart solo, które przedstawiają symbol Gwidyona, symbol gracza lub oba symbole. Karty mają zatem różne efekty na Gwidyona lub na ciebie.



1. Odwróć żeton Gwidyona. 2. Usuń 1 kroplę rosy ze stosu liści Gwidyona i umieść ją w jednym z otworów na kapliczce.



1. Odwróć żeton Gwidyona. 2. Usuń 2 krople rosy ze stosu liści Gwidyona i umieść je w otworach kapliczki.



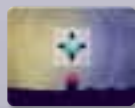
Umieść wszystkie karty z wystawki na odkrytym stosie kart odrzuconych obok stosu zaopatrzenia. Następnie odkryj 5 nowych kart.



1. Otrzymujesz 1 liść. 2. Usuń 3 krople rosy ze stosu liści Gwidyona i umieść je w otworach kapliczki.



1. Otrzymujesz 1 liść. 2. Usuń 1 kroplę rosy ze stosu liści Gwidyona i umieść ją w jednym z otworów w kapliczce.



Przesuń 1 kroplę na swojej planszy o jedno pole dalej prostopadle do dowolnego pola.

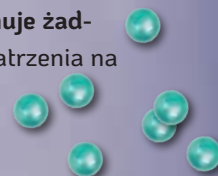
Żeton Gwidyona

Za każdym razem, gdy żeton Gwidyona pokazuje usuniętą stronę, natychmiast usuń 1 kroplę rosy ze stosu liści Gwidyona i umieść ją w jednym z otworów w kapliczce. Jeśli żeton zostanie odwrócony na drugą stronę, nic się nie stanie.



Cechy szczególne gry solo

1. Jeśli w swojej turze zagrasz lub zatrudnisz **kartę z premią dla innych graczy**, będzie to miało następujące skutki:
 - a. Jeśli inni gracze normalnie mogliby **usunąć krople rosy**, odpowiednia liczba kropel rosy musi również zostać usunięta ze **stosu liści Gwidyona** i umieszczona w kapliczce.
 - b. Jeśli współgracz mógłby przesunąć kroplę rosy, **żeton Gwidyona jest odwracany raz** i wykonywany jest ruch, jeśli ma to zastosowanie.
 - c. Jeśli inni gracze **otrzymaliby liście**, **Gwidyon nie otrzymuje nic**. Gwidyon nie może w ogóle zbierać liści.
2. Jeśli na koniec tury w kapliczce znajduje się 10 kropel rosy (niezależnie od tego, czy była to tura gracza, czy Gwidyona), kapliczka zostaje obrócona. Kość zaopatrzenia i karta zaopatrzenia określają, ile nowych kropel wylądzuje **na twojej planszy**. **Gwidyon nie otrzymuje żadnych nowych nowych kropeli**. Teraz należy odwrócić kartę zaopatrzenia na drugą stronę. Odłóż pozostałe krople rosy do pudełka.



Koniec gry

Jeśli Gwidyon jako pierwszy usunie wszystkie 20 kropel rosy ze stosu liści, natychmiast wygrywa! Nie otrzymasz kolejnej tury. Jeśli ty pierwszy usuniesz wszystkie 20 kropel rosy, natychmiast wygrywasz! Gwidyon również nie otrzymuje kolejnej tury.

Jeśli dojdzie do remisu i oboje usuniecie swoje 20 kropel rosy w tej samej turze, oboje wygrywacie!

Uwagi:

1. Tak, Gwidyon jest bardzo silny! Możesz dać Gwidyonowi 21 – 25 kropli na początku gry, aby nieco spowolnić grzyba-ducha.
2. W grę solo można grać z kartami z rozszerzenia lub bez nich. W grze solo można również korzystać z plansz dla zaawansowanych graczy.

