Na grzyby!

Brent Povis

Smakowita gra karciana dla 2 graczy w wieku od 10 lat autorstwa Brenta Povisa

WSTĘP

Stojąc pośrodku lasu, bierzesz głęboki wdech świeżego powietrza. Czujesz, że to właśnie dziś będzie Twój szczęśliwy dzień. Przez ostatni tydzień słońce i deszcz na przemian tworzyły idealne warunki do zbiorów przepysznych grzybów. Pewności siebie dodają Ci porady otrzymane od lokalnej ludności. Wyposażony w duży kosz, jeszcze w świetle księżyca a tuż przed wschodem słońca rozpoczynasz swoją przygodę. Zabrałeś ze sobą patelnię, trochę masła oraz cydr, tak aby na koniec dnia móc urządzić sobie ucztę przy ognisku, przyrządzając smakowite danie ze świeżo zebranych grzybów. Zapowiada się naprawdę wspaniały dzień!

KOMPONENTY

86 kart Lasu

Opieńka miodowa (podpieniek)

Uszak bzowy (ucho bzowe)

Czernidłak kołpakowaty (kapelusznik)

Twardnik japoński (grzyb shiitake)

Żagwica listkowata (grzyb maitake)

Koźlarz babka (kozak siwy)

Borowik szlachetny

Pieprznik jadalny (kurka)

Smardz jadalny

Muchomor czerwony

Masło

Cydr

Patelnia

Koszyk

Księżyc

Rewers

8 kart nocy

Rewers

Ta liczba informuje, ile takich kart znajduje się w talii

18 Patyków

1 Para butów

6 kart podsumowania

PRZYGOTOWANIE

Najpierw wyciągnij *2 Patelnie* spośród kart Lasu i odłóż je na razie na bok. Potasuj pozostałe kraty Lasu i połóż po jednej stronie stołu, tworząc z nich talię do dobierania kart. Upewnij się, że obok znajduje się miejsce na stos kart odrzuconych.

Odsłoń **8 kart** z wierzchu talii kart Lasu, formując z nich rząd kart pomiędzy dwoma graczami. Karty te określone są mianem Lasu. Dwie karty znajdujące się najdalej od talii są wejściem do Lasu. Aby to oznaczyć, połóż kartę pary butów poziomo obok tych dwóch kart. Zostaw na stole trochę przestrzeni przed nimi, aby móc przygotować miejsce na Kompostownię. (Na końcu instrukcji znajduje się alternatywny sposób uformowania Lasu).

Potasuj 8 kart Nocy i połóż je w zakrytym stosie obok talii kart Lasu.

Obok połóż również stos kart *Patyków*.

Następnie każdy gracz otrzymuje:

- **1 kartę podsumowania tury:** z przodu widać dostępne akcje w turze gracza, a z tyłu to, co należy zrobić na koniec swojej tury.
- **1** z dwóch kart *Patelni*, które zostały odłożone w trakcie przygotowania. Połóż ją przed sobą, w swojej strefie gry.
- **3 losowe karty Lasu** z talii. Stanowią one twoją rękę na początku gry. W przypadku dobrania jednej z poniższych kart powinieneś:
  - *Koszyk*: położyć tę kartę w swojej strefie gry. Nie dobieraj kolejnej karty.
  - *Księżyc*: odłożyć ją na stos kart odrzuconych i w zamian dobrać na rękę kartę Nocy.
  - *Muchomor czerwony*: odłożyć ją na stos kart odrzuconych. Nie dobieraj w zamian karty.

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia jadła grzyby.

PRZEBIEG GRY

Cel gry

W grze *Na grzyby!* próbujesz zebrać jak najwięcej jak najsmaczniejszych grzybów i usmażyć je na patelni. Przy pomocy *Masła* i *Cydru* możesz uszlachetnić swój posiłek. Za przygotowanie grzybów zdobędziesz punkty Smaku. Gracz, któremu uda się zdobyć najwięcej punktów Smaku, zostanie zwycięzcą.

Karty lasu a Kompostownia

Karty Lasu są głównymi kartami w grze. Ich specjalne funkcje są objaśnione w ramkach znajdujących się w górnych rogach kart.

Pod koniec każdej tury jedna karta Lasu trafi na Kompostownię. Przez krótką chwilę ta i inne karty – może nawet kilka na raz – pozostaną wciąż dostępne, zanim zostaną odrzucone i wypadną z gry.

W swojej turze

W swojej turze musisz wykonać **jedną z pięciu** dostępnych Akcji (nie możesz dobrowolnie spasować).

A) Wziąć 1 kartę z Lasu.
B) Wziąć wszystkie karty z Kompostowni.
C) Usmażyć 3 lub więcej grzybów tego samego rodzaju.
D) Sprzedać 2 lub więcej grzybów tego samego rodzaju.
E) Dołożyć 1 Patelnię.

Jeśli nie jesteś w stanie wykonać żadnej z tych akcji, twój przeciwnik będzie wykonywał jedną akcję po drugiej do momentu, gdy znów będziesz mógł wykonać jakąś akcję. Postaraj się uniknąć takiej sytuacji poprzez baczne pilnowanie limitu kart na ręce (patrz dalsza część instrukcji)!

A) WZIĄĆ 1 KARTĘ Z LASU

Weź jedną kartę z Lasu na rękę (wyjątek: *Koszyk*, *Księżyc* i *Muchomor* – patrz poniżej).

Przestrzegaj **limitu kart na Ręce**. Na początku gry wynosi on 8 kart – oznacza to, że w żadnym momencie gry nie możesz posiadać więcej niż 8 kart na ręce. Możesz zwiększyć limit kart na ręce zagrywając *Koszyki* (szczegóły w ramce Koszyk).

Koszyk – nigdy nie stanowi części twojej ręki. Po dobraniu, natychmiast umieść go w swojej strefie gry. Tym samym nigdy nie liczy się do limitu kart na ręce. Każdy Koszyk natychmiastowo zwiększa limit kart na ręce o 2. Tak więc, jeżeli posiadasz 2 Koszyki w swojej strefie gry, twój limit kart wynosi 12.

Jeśli wybierzesz tę akcję, będziesz miał dwie możliwości.

A1) Wziąć jedną kartę z Wejścia do Lasu

Weź jedną kartę z Lasu, która znajduje się na wysokości karty „para butów". Jest to Wejście do Lasu i zbieranie w tym miejscu jest bardzo łatwe.

A2) Wziąć jedną kartę z Głębokiego Lasu

Zabierz na rękę 1 kartę, która znajduje się w głębi Lasu – jest to 6 kart, które nie leżą przy karcie butów. Aby wziąć taką kartę, musisz poświęcić jeden lub więcej Patyków. Pierwsza karta, która znajduje się w głębi Lasu (tzn. ta zaraz za butami), kosztuje 1 Patyk, kolejna 2 Patyki i tak dalej. Karta znajdująca się najgłębiej w Lesie kosztuje 6 Patyków. Odłóż wszystkie wydane Patyki z powrotem na ich stos.

Patyk – nie jest kartą Lasu ani kartą Nocy. Nigdy nie trafia na rękę i nie liczy się do limitu kart. Przy pomocy akcji D) *Sprzedaż 2 lub więcej grzybów tego samego rodzaju* możesz otrzymać Patyki. Potrzebujesz ich, aby wykonać akcję A2) *Wziąć jedną kartę z Głębokiego Lasu.*

Przy akcjach A1) i A2) pamiętaj: jeśli weźmiesz *kartę Księżyca*, odłóż ją na stos kart odrzuconych i dobierz w zamian kartę Nocy (szczegóły patrz ramka *Księżyc*). Kartę *Koszyka* oraz *Muchomora* zawsze dokładasz do twojego obszaru gry. Nigdy nie trafiają na rękę i nie liczą się do limitu kart (zobacz ramki *Koszyk* oraz *Muchomor*).

Księżyc – grzyby zebrane w świetle księżyca są jeszcze smaczniejsze... Jeśli weźmiesz kartę *Księżyca*, odłóż ją na stos kart odrzuconych i w zamian dobierz wierzchnią kartę z talii Nocy. Każdy rodzaj grzyba (z wyjątkiem *Smardza* i *Muchomora*) posiada jeden odpowiednik w talii Nocy. Karty te liczą się jako 2 grzyby, ale tylko jako 1 karta do limitu na ręce. Tym samym podczas użycia akcji D) *Sprzedaż 2 lub więcej grzybów tego samego rodzaju* 1 karta Nocy jest wystarczająca.

Muchomor – nigdy nie trafi na twoją rękę. Natychmiast umieść go w swoim obszarze gry. Tym samym nigdy nie liczy się do twojego limitu kart na ręce. Jeśli *Muchomor* jest jedną (maksymalnie 4) z kart w Kompostowni (patrz akcja B), weź pozostałe karty na rękę.

W każdym przypadku musisz natychmiastowo zredukować ilość kart na swojej ręce do 4, jednakże *Koszyki* wciąż działają. Tym samym posiadanie 2 *Koszyków* w strefie gry oznacza zredukowanie kart na ręce do 8. Wszystkie usunięte w ten sposób karty trafiają na stos kart odrzuconych. Jeśli posiadasz tyle samo bądź mniej kart niż ten nowy, tymczasowy limit, to i tak nie wolno Ci dobrowolnie odrzucić kart.

Nowy limit będzie miał efekt do końca Twojej następnej tury, po której *Muchomor* trafi na stos kart odrzuconych, a twój dawny limit kart znów będzie obowiązywał. *Muchomor*, użyty w odpowiednim momencie, pozwoli Ci pozbyć się niechcianych kart!

B) WZIĄĆ WSZYSTKIE KARTY Z KOMPOSTOWNI

Weź wszystkie karty z Kompostowni (pomiędzy 1 a 4 kartami po pierwszej turze w grze). Rozstrzygnij wszystkie *Księżyce*, *Koszyki* oraz *Muchomory* tak, jak to opisano w punkcie A), a wszystkie pozostałe karty zabierz na rękę. Przestrzegaj limitu kart na ręce.

Uwaga! Jeśli osiągnąłeś swój limit kart na ręce, wciąż możesz wziąć do 3 kart z Kompostowni, o ile znajduje się tam *Koszyk*. Natychmiast trafia on do twojego obszaru gry, zwiększając tym samym twój limit kart o 2 i pozwalając na wzięcie pozostałych krat. Jednakże jeśli Kompostownia posiada 4 karty, musiałyby znajdować się w niej 2 *Koszyki*, aby móc zabrać z niej karty przy osiągniętym limicie.

Kompostownia

Dobierając *Koźlarza* czy *Patelnię*, nie musisz wydawać żadnych *Patyków*. *Masło* kosztuje 1 *Patyk*, a *Księżyc* już 5 *Patyków*. Jeśli wybierzesz Kompostownię, musisz zabrać obie karty. Możesz to zrobić tylko, jeśli nie przekroczysz swojego limitu kart na ręce.

C) USMAŻYĆ 3 LUB WIĘCEJ GRZYBÓW TEGO SAMEGO RODZAJU

Gdy będziesz posiadał na ręce 3 lub więcej grzybów tego samego rodzaju, możesz zdecydować się na ich usmażenie. Aby tego dokonać, zagraj je na pustą Patelnię znajdującą się w twoim obszarze gry albo zagraj pustą Patelnię w swoim obszarze gry razem z grzybami. W trakcie gry nie będziesz mógł usmażyć kolejnych grzybów na tej Patelni ani ponownie jej użyć.

W swojej turze możesz usmażyć **tylko 1 rodzaj** grzybów.

Patelnia – nie możesz usmażyć grzybów bez *Patelni*! Pilnuj, aby nigdy Ci się nie skończyły! Rozpoczynasz grę z 1 *Patelnią* w swoim obszarze gry, a przy pomocy akcji C) i E) możesz zagrać kolejne!

Grzyby – smażenie tych przepysznych owoców lasu jest celem gry. W ramkach w lewym i prawym górnym rogu każdej karty, zaraz poniżej symbolu *Patelni*, pokazane jest, ile punktów Smaku otrzymasz na końcu gry za każdego usmażonego grzyba. Gracz z większą ilością punktów na koniec gry zostanie zwycięzcą.

Przykładowo: usmażyłeś 4 *Koźlarze* (używając 2 kart Lasu i 1 karty Nocy), więc na koniec gry otrzymasz 12 punktów Smaku.

Masło i Cydr: jeśli uda ci się usmażyć 4 lub więcej grzybów tego samego rodzaju (karty Nocy liczą się jako 2), możesz również dodać do *Patelni* 1 *Masło*; jeśli uda ci się usmażyć 5 lub więcej grzybów tego samego rodzaju, możesz dodać do *Patelni* 1 *Cydr* zamiast *Masła*. Przestrzegając tego wzorca, można umieścić 2 Masła w Patelni, jeśli uda Ci się usmażyć 8 lub więcej grzybów tego samego rodzaju, przy 9 i więcej 1 *Masła* oraz 1 *Cydru*, a przy 10 lub więcej identycznych grzybach, możesz dodać 2 *Cydry*.

Każde *Masło* daje 3 dodatkowe punkty *Smaku*, a każdy *Cydr* 5 punktów.

Nie możesz dodać *Masła* ani *Cydru* po tym jak już usmażyłeś grzyby. Muszą być one zagrane w trakcie akcji C) razem z grzybami.

D) SPRZEDAĆ 2 LUB WIĘCEJ GRZYBÓW TEGO SAMEGO RODZAJU

Jeśli posiadasz 2 lub więcej identycznych grzybów na ręce, możesz je **sprzedać** aby **otrzymać** *Patyki*. Odłóż sprzedawane karty na stos kart odrzuconych i policz ile otrzymałeś za nie *Patyków*. Zdobyte *Patyki* połóż w swojej strefie gry. Liczba *Patyków*, jaką otrzymasz za każdego grzyba, jest pokazana pod symbolem patyka w ramkach w lewym i prawym górnym rogu każdej karty. Przykładowo: jeśli sprzedajesz 3 *grzyby shiitake* (1 Karta Lasu i 1 karta Nocy), otrzymasz 6 *Patyków*. W swojej turze możesz sprzedać **tylko 1 rodzaj** grzybów.
W przypadku skończenia się kart *Patyków* w zasobach ogólnych, chwilowo użyj jakiegoś zamiennika.

E) DOŁOŻYĆ 1 PATELNIĘ

Połóż 1 *Patelnię* w swoim obszarze gry. W późniejszej turze będziesz mógł jej użyć w trakcie akcji: C) *Usmażyć 3 lub więcej grzybów tego samego rodzaju.*

Po twoim ruchu

Po zakończeniu swojej tury przeprowadź 3 kroki w podanej później kolejności.

1. Bez względu na to jaką akcję wykonałeś, umieść kartę znajdującą się najbliżej stosu Kompostowni w **Kompostowni**. Upewnij się, że wszystkie znajdujące się w niej karty są dobrze widoczne. W Kompostowni **nigdy nie może leżeć więcej niż 4 karty**. W przypadku, w którym piąta karta miałaby do niej trafić, odrzuć poprzednie 4 karty na stos kart odrzuconych i rozpocznij nowy stos Kompostowni za pomocą piatej karty.
2. **Przesuń karty Lasu w stronę Kompostowni** tak, aby przy parze butów znowu znajdowały się 2 karty.
3. **Uzupełnij karty Lasu do 8.** Pociągnij 1 lub 2 karty Lasu i umieść w Głębokim Lesie, najdalej od pary butów. Nie będziesz mógł wykonać tego kroku w momencie, kiedy gra będzie bliska końca.

Teraz twoja tura kończy się i rozpoczyna się tura drugiego gracza.

Gracz użył akcji A1 aby wziąć *Patelnię*.

KONIEC GRY

Gra kończy się **natychmiast** po tym, gdy **ostatnia karta z Lasu** zniknie z toru Lasu.

Gracze liczą punkty Smaku ze wszystkich swoich usmażonych grzybów. W lewym i w prawym górnym rogu karty, pod symbolem patelni napisane jest, ile punktów Smaku przyniesie każdy usmażony grzyb. Pamiętaj, że karty Nocy przynoszą podwójną ilość punktów. Policz również punkty za *Masło* i *Cydr*. Wprawny zbieracz grzybów, który zdobył **więcej punktów Smaku**, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa osoba której udało się usmażyć więcej grzybów (Karty Nocy dalej liczą się jako 2, *Cydr* i *Masło* nie są liczone).

Smacznego.

Podliczenie punktów Smaku.
Kapeluszniki 6, *Borowiki z Masłem* 18, *grzyby Maitake* 12, w sumie: 36 punktów Smaku.

OPCJONALNA METODA TWORZENIA LASU

Aby ograniczyć obsługę kart na końcu tury, możecie użyć tej opcjonalnej metody tworzenia Lasu.

Wciąż używana jest karta z parą butów do oznaczenia Wejścia do Lasu. Jeśli weźmiesz kartę z Wejścia do Lasu, to po swojej turze musisz odsłonić 2 karty Lasu i położyć je na końcu Lasu, po czym przesunąć parę butów do 2 kart na początku Lasu. Jeśli weźmiesz kartę z Głębi Lasu (karty od 1 do 6), najpierw musisz zamknąć przestrzeń w Lesie zsuwając karty ze sobą.

OPIS GRZYBÓW

Amantia muscaria, *Muchomor czerwony* – jeden z najbardziej znanych trujących grzybów, dawniej stosowany jako trucizna na muchy (nieskuteczna, tylko je odurzała). Ze względu na charakterystyczny wygląd do przypadkowych zatruć dochodzi rzadko, najczęściej u dzieci.

Armillaria mellea, *Opieńka miodowa* – w swojej surowej postaci może być trująca, staje się jadalna po ugotowaniu, często spotykana w rozmaitych daniach. Surowe opieńki są w smaku początkowo łagodne, później pozostawiają cierpki posmak, zapach mają słaby, ale przyjemny (przypomina trochę ser Camembert).

Auricularia auricula, *Uszak bzowy* – należy do najpopularniejszych grzybów jadalnych i jest składnikiem wielu potraw. Wysoko ceni się go w kuchni chińskiej i japońskiej. Jest prawie pozbawiony smaku. Grzyb spożywa się dla jego chrząstkowatej struktury.

Boletus edulis, *Borowik szlachetny* – często spotykany w Polsce, zwłaszcza w górach. Jest jednym z najbardziej poszukiwanych grzybów jadalnych, wysoko ceniony ze względu na walory smakowe. Nadaje się do bezpośredniego spożycia, marynowania, suszenia i do wszelkich innych rodzajów przerobu. Jest wykorzystywany w przemyśle spożywczym.

Cantharellus cibarius, *Pieprznik jadalny* – potocznie zwany „kurką". Pospolity w Polsce – należy do najczęściej występujących grzybów leśnych. Rośnie w lasach liściastych i iglastych, często na piaszczystych, kwaśnych glebach, a także pod świerkami pośród mchów. Jest ceniony ze względu na aromat, smak oraz twardość i chrupkość. Do spożycia zaleca się młode, zdrowe owocniki, które można przyrządzać na wiele sposobów.

Coprinus Comatus, *Czernidłak kołpakowaty* – jadalny we wczesnej fazie wzrostu, musi zostać ugotowany niedługo po zerwaniu, w innym wypadku rozpuści się, sczernieje i stanie niejadalny. Ten biały grzyb posiada cienki i kruchy kapelusz oraz miękki i włóknisty trzon. W zapachu jest przyjemny, choć mało intensywny.

Grifola frondosa, *Żagwica listkowata* – Grzyb jednoroczny, krzaczkowato rozgałęziony, złożony z wielu łopatkowatych kapeluszy wyrastających ze wspólnego pnia. Znany i uwielbiany w Japonii jako grzyb maitake. W Polsce objęty ochroną gatunkową.

Leccinum scabrum, *Koźlarz babka* – grzyb jadalny znajdujący się pod ochroną w Niemczech. W Polsce występuje pospolicie od lata do jesieni. Rośnie w lasach liściastych oraz mieszanych, często poza nimi. Wyrasta wyłącznie pod brzozami, bowiem tworzy z nimi mikrozę.

Lentinula edodes, *Twardnik japoński*, (grzyb shiitake) – w Chinach i Japonii grzyb ten jest grzybem uprawianym w szklarniach i na wolnym powietrzu. Uprawia się go na martwych kłodach drzew liściastych. W Polsce jest rzadko spotykany, ale na całym świecie cieszy się popularnością ze względu na swój specyficzny smak i właściwości lecznicze.

Morchella esculenta, *Smardz jadalny* – gatunek objęty w Polsce ścisłą ochroną. Owocniki są jadalne, opisywane jako cenne pod względem spożywczym i smaczne. Do obróbki nadają się zarówno świeże jak i suszone smardze, jednak w stanie surowym są toksyczne dla człowieka. Gatunek ten rozwija się w lasach liściastych i mieszanych, a także na łąkach i łęgach, często pod jesionami, czasami na wysypiskach porośniętych zielenią oraz na nawożonych glebach.

Jeśli pragniesz dowiedzieć się czegoś więcej o grzybach, zaopatrz się w atlas i pędź do lasu!

AUTORZY

Projekt gry: Brent Povis · **Iustracje:** Jarek Nocoń · **Projekt graficzny:** Hans-Georg Schneider · **Realizacja:** Klaus Ottmaier
Tłumaczenie na zlecenie REBEL.pl: Remigiusz Bajor · **Skład polskiej edycji:** Łukasz S. Kowal
Pegasus Spiele dziękuje Benowi O'Steenowi (za opcjonalną metodę tworzenia lasu), Sandrze Droll, Stefanowi Malzowi I Danieli Reh. · Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland, na licencji Two Lanterns Games. Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Powielanie i rozpowszechnianie zasad gry, komponentów i ilustracji bez zgody właściciela jest zakazane.