

Fungi

Smakowita gra karciana dla 2 graczy w wieku od 10 lat autorstwa Brent'a Povich'a

WSTĘP

Stojąc pośrodku lasu bierzesz głęboki wdech świeżego powietrza. Czujesz, że to dziś będzie twój szczęśliwy dzień. Przez ostatni tydzień na przemian słońce i deszcz stworzyły idealne warunki do obfitych zbiorów przepysznych grzybów. Pewności siebie dodają Ci porady otrzymane od lokalnej społeczności. Wyposażony w duży kosz, wczesnym rankiem jeszcze w świetle księżyca i tuż przed wschodem słońca rozpoczynasz swą 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
(podpieńnik)



Uszak bzowy
(ucho bzowe)



Czerniak kolpakowaty
(kapelusznik)



Twardnik japoński
(grzyb shiitake)



Żagwica listkowata
(grzyb maitake)



Kožlarz babka
(siwy kozak)



Borowik szlachetny



Pieprznik jadalny
(kurka)



Smardz jadalny



Muchomor czerwony



Masło



Cydr



Patelnia



Koszyk



Księżyc



Rewers

8 kart Nocy



Rewers



18 patyków



1 para butów



6 kart podsumowania

Ta liczba mówi ile takich kart znajduje się w talii

PRZYGOTOWANIE

Najpierw, wyciągnij 2 Patelnie z pośród kart Lasu i odłóż je na razie na bok. Potasuj pozostałe kraty Lasu i połóż po jednej stronie stołu, tworząc z nich talie 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 wejściami 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).

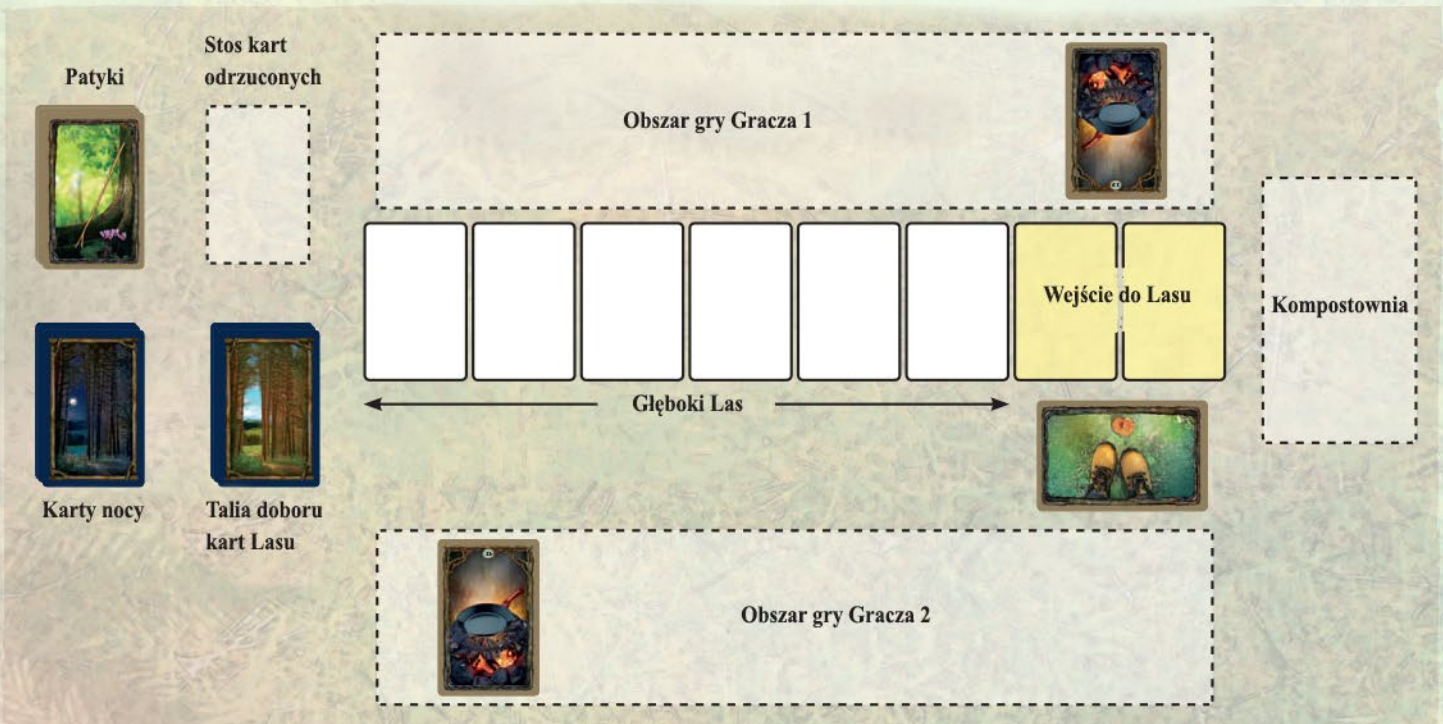
Potasuj 8 **kart Nocy** i połóż je w zakrytym stosie obok talii kart Lasu.

Obok połóż również kart **Patyków**.

Następnie każdy gracz otrzymuje:

- **1 przypomnienie przebiegu tury**: z przodu widać dostępne akcje w turze gracza, a z tyłu to co należy zrobić na koniec swojej tury.
- **1 z 2 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 karty w zamian.

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia jadła grzyby.



PRZEBIEG GRY

Cel gry

W grze Fungi próbujesz zebrać jak najwięcej najsmaczniejszych grzybów i upiec 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. Specjalne funkcje poszczególnych rodzajów kart są objaśnione w odrębnych ramkach.

Na końcu każdej tury, 1 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 **1 z 5 dostępnych Akcji**, nie możesz dobrowolnie spasować:

- A) Wzięcie 1 karty z Lasu
- B) Wzięcie wszystkich kart z kompostowni
- C) Usmażenie 3 lub więcej grzybów tego samego rodzaju
- D) Sprzedanie 2 lub więcej grzybów tego samego rodzaju
- E) Dołożenie 1 Patelni

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) Wzięcie 1 karty z Lasu

Weź jedną kartę z Lasu do ręki (Wyjątek: *Koszyk*, *Księżyc* i *Muchomor* - patrz poniżej).

Przeznaczaj 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. 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 posiadając 2 *Koszyki* w swojej strefie gry, twój limit kart wyniesie 12.

Jeśli wybierzesz tę akcję, będziesz miał dwie możliwości:

A1) Wzięcie 1 karty z wejścia do Lasu

Zabierz na ręce 1 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) Wzięcie 1 karty z Głębi Lasu

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



Patek: nie jest kartą Lasu ani kartą Nocy. Nigdy nie trafia na ręce i nie liczy się do limitu. Przy pomocy akcji *D) Sprzedaż 2 lub więcej grzybów tego samego rodzaju* możesz otrzymać Pateki. Potrzebujesz ich, aby wykonać akcję *A2) Wzięcie 1 karty z Głębi Lasu*.

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



Księżyc: grzyby zebrane w świetle księżycy są jeszcze smaczniejsze... Jeśli weźmiesz kartę *Księżyc*, odlóż ją na stos kart odrzuconych i w zamian dobierz wierzchnią kartę z talii Nocy. Każdy rodzaj grzyba (z wyjątkiem *Swardza* i *Muchomora*) posiada 1 odpowiednik na karcie 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 ręce. Natychmiast umieść go w swoim obszarze gry. Tym samym nigdy nie liczy się do twojego limitu kart na ręce. Jeśli *Muchomor* jest jedną (maks. 4) z kart w kompostowni (patrz akcja B), weź pozostałe karty na ręce.

W każdym przypadku, musisz natychmiastowo zredukować ilość kart na swojej ręce do 4, jednakże *Koszyki* dalej 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* trafia na stos kart odrzuconych, a twój dawny limit kart znów będzie obowiązywał. W odpowiednim momencie, *Muchomor* może zostać użyty z korzyścią, aby pozbyć się niechcianych kart!

B) Wzięcie wszystkich kart 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 ręce. Przeznaczaj limitu kart na ręce.

Uwaga: jeśli osiągnąłeś swój limit kart na ręce, wciąż możesz wziąć do 3 kart z kompostowni, jeśli znajduje się tam *Koszyk*. Natychmiast trafia on do twojego obszaru gry, zwiększając tym samym twój limit kart o 2 i pozwalając na wzięcie pozostałych kart. Jednakże jeśli kompostownia posiada 4 karty, musiałyby znajdować się w niej 2 *Koszyki*, aby móc zabrać z niej karty przy osiągnięciu limitu.



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.



Kompostownia

C) Usmażenie 3 lub więcej grzybów tego samego rodzaju

Jak tylko 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 lub 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.

Na przykład, w przypadku usmażenia 4 *Koźlarzy* - używając 2 kart Lasu i 1 karty Nocy - 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 zamiast tego dodać 1 *Cydr* do *Patelni*. Przestrzegając tego wzorca, możliwe jest umieszczenie 2 *Masel* w *Patelni* jeśli uda ci się usmażyć 8 lub więcej grzybów tego samego rodzaju lub przy 9 i więcej 1 *Masła* oraz 1 *Cydr*, a przy 10 lub więcej identycznych grzybach, możesz dodać 2 *Cydry*.

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

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



D) Sprzedaż 2 lub więcej grzybów tego samego rodzaju

Jeśli posiadasz 2 lub więcej identycznych grzybów na ręce, możesz je sprzedać aby otrzymać *Patyki*. Odlóż sprzedawane karty na stos kart odrzuconych i policz ile zebrałeś za nie *Patyków*. Zdobyte *Patyki* połóż w swojej strefie gry. Ilość *Patyków* jakie otrzymasz za każdego grzyba, jest pokazana pod symbolem patyka w ramkach w lewym i prawym górnym rogu każdej karty. Dla przykładu: jeśli sprzedajesz 3 grzybki 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 jakiegось zamiennika.



D) Sprzedaż 2 lub więcej grzybów tego samego rodzaju

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

Po twoim ruchu Po zakończeniu swojej tury przeprowadź 3 następujące kroki w następującej kolejności:

1. Bez względu na to jaką akcję wykonałeś, umieść kartę znajdującą się najbliższej stosu kompostowni w **kompostowni**. Upewnij się że wszystkie karty znajdujące się w niej, są dobrze widoczne. Kompostownia **nigdy nie może zawierać więcej niż 4 karty**. W przypadku gdyby 5-ta karta miała do niej trafić - odrzuć wszystkie poprzednie 4 karty na stos kart odrzuconych i rozpocznij nowy stos kompostowni za pomocą 5-tej 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 Głębi Lasu, najdalej od pary butów. Nie będziesz mógł wykonać tego kroku w momencie, kiedy gra będzie bliska końca.

Teraz twoja tura się kończy i przechodzi do drugiego gracza.



Gracz użył akcji A1 aby wziąć *Patelnię*.

KONIEC GRY

Gra kończy się **natychmiastowo** po tym jak **ostatnia karta z Lasu** zniknie z toru lasu.

Gracze liczą punkty Smaku ze wszystkich swoich usmażonych grzybów. W ramce w górnym lewym bądź prawym rogu, pod symbolem patelni pokazane 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, osoba której udało się usmażyć więcej grzybów zostaje zwycięzcą. (Karty *Nocy* dalej liczą się jako 2, *Cydr* i *Masło* nie są liczone).

Smacznego.

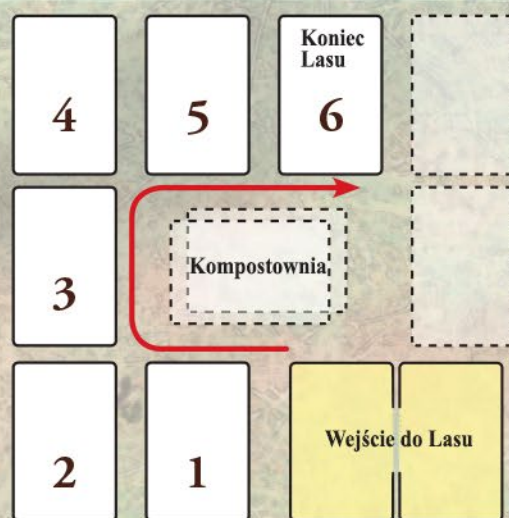


Podliczenie punktów Smaku:
Kapeluszniki 6, *Borowiki z Masłem* 18, *grzyby Maitake* 12, w sumie:
36 punktów Smaku.

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 tylko 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



Amanita muscaria: *Muchomor czerwony*; jeden z najbardziej znanych trujących grzybów, w dawnych czasach był niekiedy używany jako grzyb jadalny w Japonii (a nawet w okolicach Hamburga).



Coprinus Comatus: *Czernidlak kołpakowaty*, jako młody grzyb bardzo jadalny, musi być gotowany w miarę szybko po zerwaniu bo inaczej się rozpuści i stanie niejadalny.



Armillaria mellea: *Opieńka miodowa*, w swojej surowej postaci trująca, staje się jadalna po ugotowaniu, często spotykana w rozmaitych daniach.



Grifola frondosa: *Żagwica listkowata*, znana i uwielbiana w Japonii jako grzyb Maitake.



Auricularia auricula: *Uszak bżowy*, wysoce ceniony jadalny grzyb, zwłaszcza w kuchni azjatyckiej.



Leccinum scabrum: *Koźlarz babka*, grzyb jadalny znajdujący się pod ochroną w Niemczech.



Boletus edulis: *Borowik szlachetny*, wysoce ceniony grzyb jadalny, nawet w czasach starożytnego Rzymu. Trudny w hodowli.



Lentinula edodes: *Twardzik japoński* (grzyb Shiitake), jeden z najczęściej uprawianych jadalnych grzybów; w Chinach i Japonii również pożądanym ze względu na swoje rzekome właściwości lecznicze.



Cantharellus cibarius: *Pieprznik jadalny*, wysoce ceniony już od czasów antycznych jadalny grzyb; aktualnie nękanym przez efekty zanieczyszczenia środowiska.



Morchella esculenta: *Smarzd jadalny*, wysoce ceniony grzyb jadalny znajdujący się pod ochroną w Niemczech.

Jeśli pragniesz dowiedzieć się czegoś więcej o grzybach, zaopatrzyć się w atlas i pędz do lasu!

AUTORZY

Gamedesign: Brent Pavis · Illustration: Jarek Noçoń · Graphikdesign: Hans-Georg Schneider · Realisation: Klaus Ottmaier · English Translation: Benjamin Schönheiter
Pegasus Spiele thanks Ben O'Steen (for the alternate forest), Sandra Droll, Stefan Malz and Daniela Reh. · Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg, Deutschland, under license of Two Lanterns Games. Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rights reserved.
Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without owner's permission is prohibited.

Tłumaczenie na zlecenie REBEL.pl Remigiusz Bajor



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele