

# MYCELIA

az Ezer Harmatcsepp Völgyében

Egy harmatos pakli-építő játék 1-4 gomba  
rajongó 9 évesnek és idősebbeknek

Lépj be Mycelia csodálatos világába.

Hozd el a varázslatos harmatcseppeket az erdőből az Életszentélybe, és kérj segítséget az Erdő Istennőtől. Ki tudja ezt megtenni a leggyorsabban?

Szükséged lesz a titokzatos és hősiességek támogatására, akik kártyák formájában javíthatják saját kártyapaklidat, és segíthetnek erősségeid fejlesztésében.

Az első játékos, aki megtisztítja a saját játéktábláját, megnyeri az Erdő Istennője áldását és a játékot.

## Tartalom


- ① 4 kétoldalas játéktábla (az elülső oldalak azonosak, a hátsó oldalak eltérőek)
- ② 1 Az élet szentélye
- ③ 1 első játékos jelző (gomba)
- ④ 4 ellátási kártya (kétoldalas)
- ⑤ 4 beállító kártya (kétoldalas)
- ⑥ 14 akciókártya a -e, 4 x a & b és 2 x c, d & e
- ⑦ 72 levél – 37 x 1-re, 24 x 3-ra, 11 x 5-re osztva
- ⑧ 1 dobókocka
- ⑨ 80 harmatcsepp (+ 4 tartalék)
- ⑩ 2 további szentélymező



11 100 kártya:

A 24 kezdőkártya (rúnánként 6 darab)

B 40 alap játékkártya (20 különböző pár)

C 30 bővítő kártya (15 különböző pár) szimbólummal 

D 6 játékos segítő kártya

11



A



B



C

D

## Egyszemélyes játék

(10. oldal)

1 1 levélkupac játéktábla

2 1 Gwidyon zseton

3 6 szőlőkártya



1



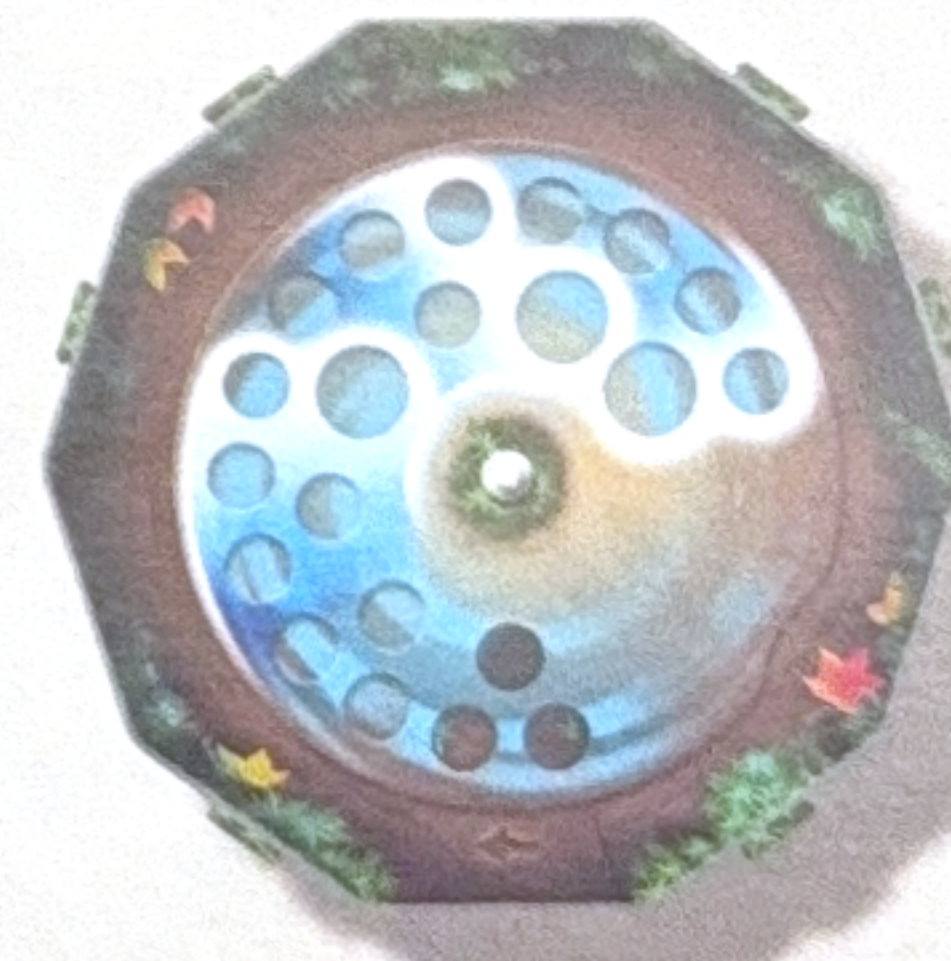
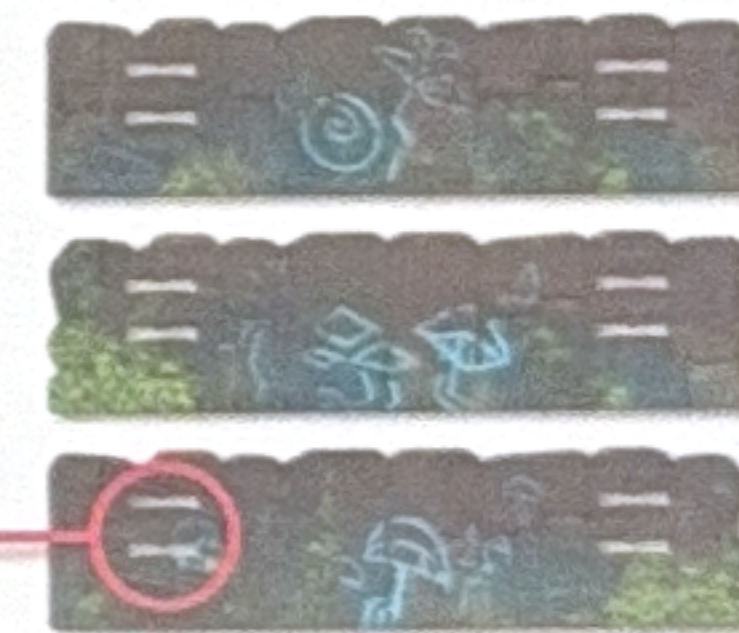
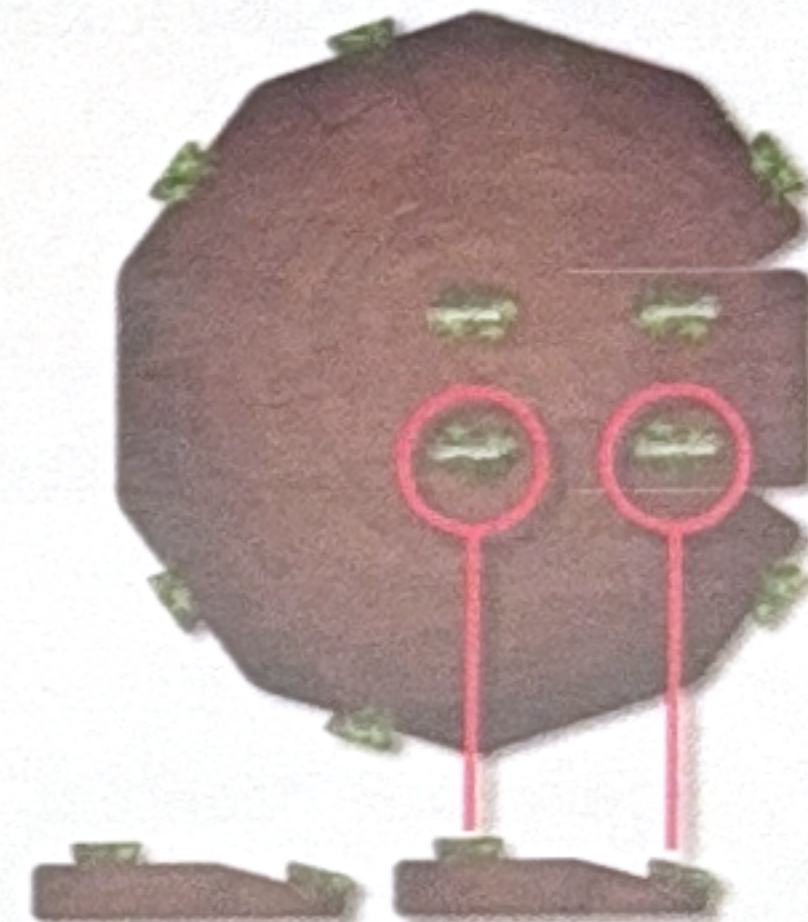
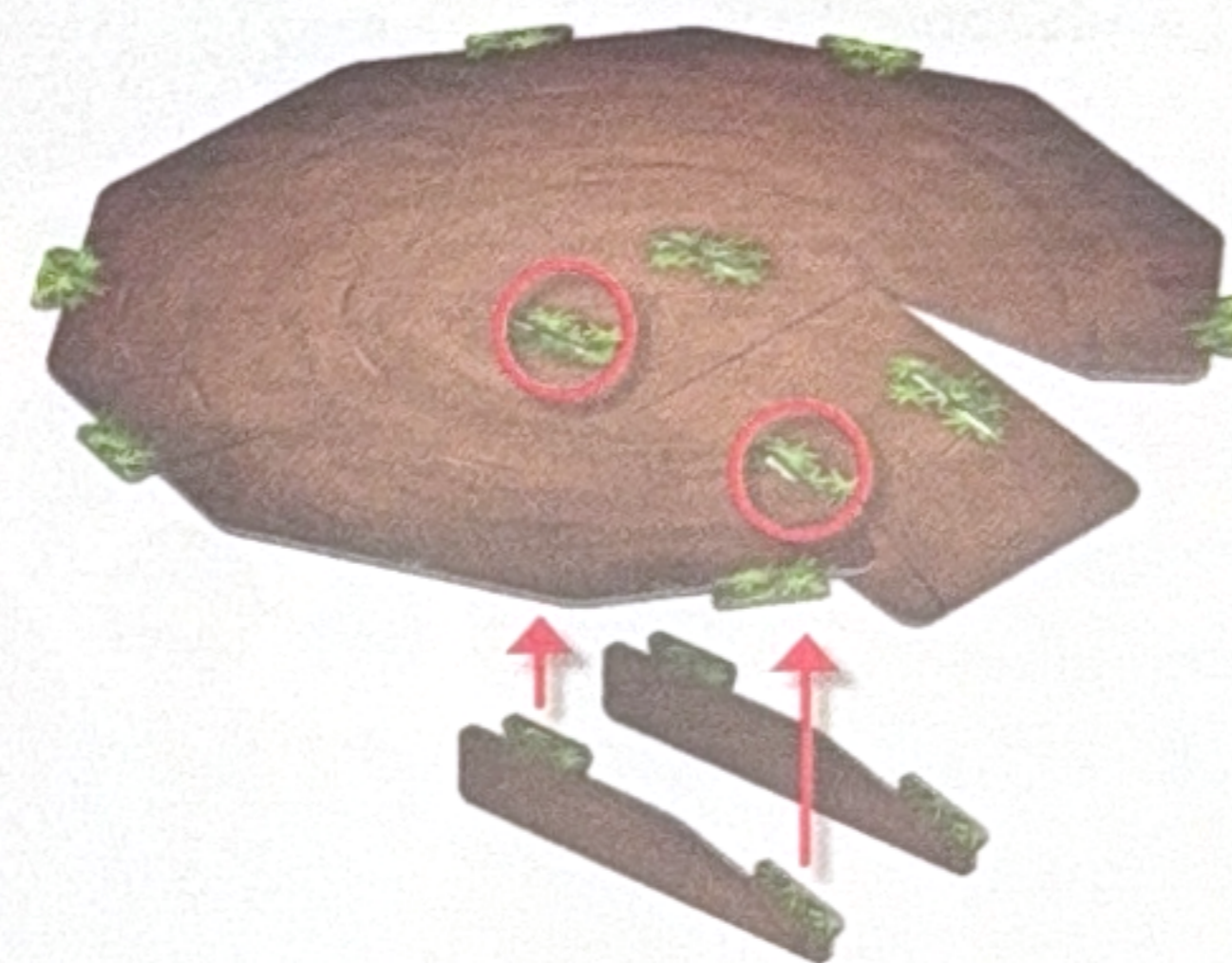
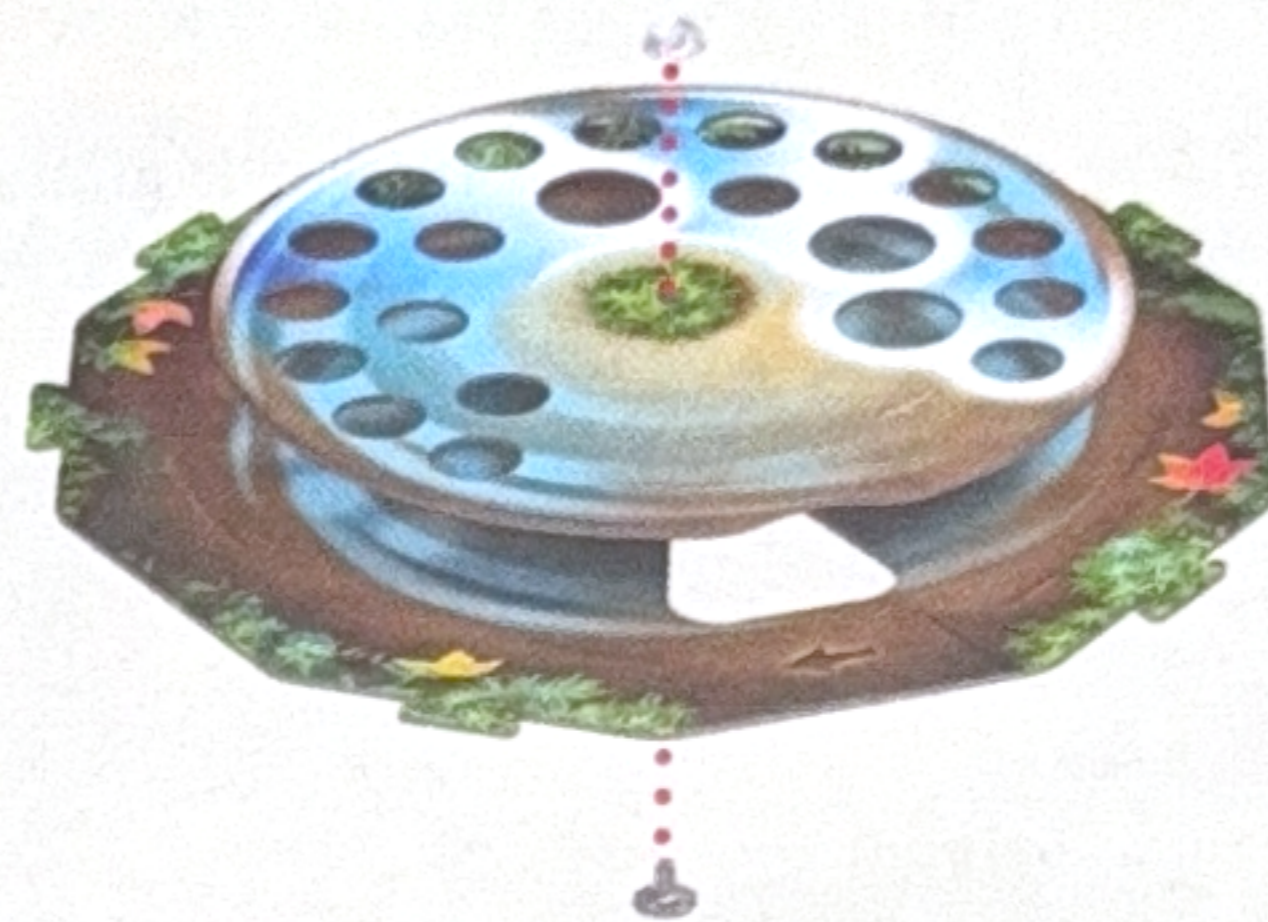
2



3

## A szentély összeszerelése

Az első játék előtt össze kell állítani az első játékos jelzőt és a szentélyt. Így kell csinálni:





## Mi is az a pakliépítő játék?

Egy pakliépítő játékban minden játékos kis számú kártyával kezd. Ezeket a kártyákat nevezzük paklinak. A játék során a játékosok a már birtokukban lévő kártyák felhasználásával más kártyákkal építhetik és javíthatják személyes paklijukat. A "pakli" és az "építés" szavak együttesen alkotják a "pakli-építő" játék kifejezést.

A pakliépítő játék különlegessége, hogy minden játékos többször is kijátssza a saját pakliját: azaz felvesz egy kártyát a készlethalomból, kijátssza, a dobóhalomra teszi, ezt újra megkeveri, és az egész eljárást a következő fordulóban újra és újra megismétli.

## Felkészülés a játékra

A játék 2-4 játékosal történő játékának szabályait először itt ismertetjük. A szólójáték szabályait a későbbiekben ismertetjük.

1. Helyezze a szentélyt az asztal közepére a képen látható módon. Ez mindig ez a kiindulási pozíció is, ha a szentély üres. Ide rakjátok le a harmatcseppeket, amelyeket a játék során eltávolítotok a játéktábláról. Minden alkalommal, amikor a szentély "megtelt", új harmatcseppek kerülnek a játékba (és így a játéktábláitokra).

2. Helyezzétek a **dobókockát** a szentély egyik nagyobb nyílásába:

**A 4 játékosnak szóló játékban** a jelzett pozícióban **4**.

**A 3 játékos által játszott játékban** a következő pozícióban **3**. **A 2 játékosnak szóló játékban** a jelzett pozícióban **2**.

3. Válasszátok ki véletlenszerűen a 4 készletkártya egyikét, és helyezzétek a szentély mellé. A másik 3 készletkártyát tegyétek vissza a dobozba.

4. Keverjétek meg a 40 alapjátékkártyát, és képezzetek egy képpel lefelé, kissé oldalra fordított kupacot. A legfelső **5 kártyát** képpel felfelé egy sorba rakjátok a kupac mellé - ez a nyitott **vitrin**, ahonnan új hősöket bérelhetek fel a csapatotok számára.



5. Helyezzétek a **leveleket** készletként mindenki számára elérhető közelségbe.

6. Keverjétek meg a 4 kétoldalas beállítási kártyát, és fordítsátok fel és fordítsátok fel az egyik beállítási kártyát tetszőleges oldallal felfelé, ez lesz a

harmatcseppekre vonatkozó kezdő állás az összes játékos számára.



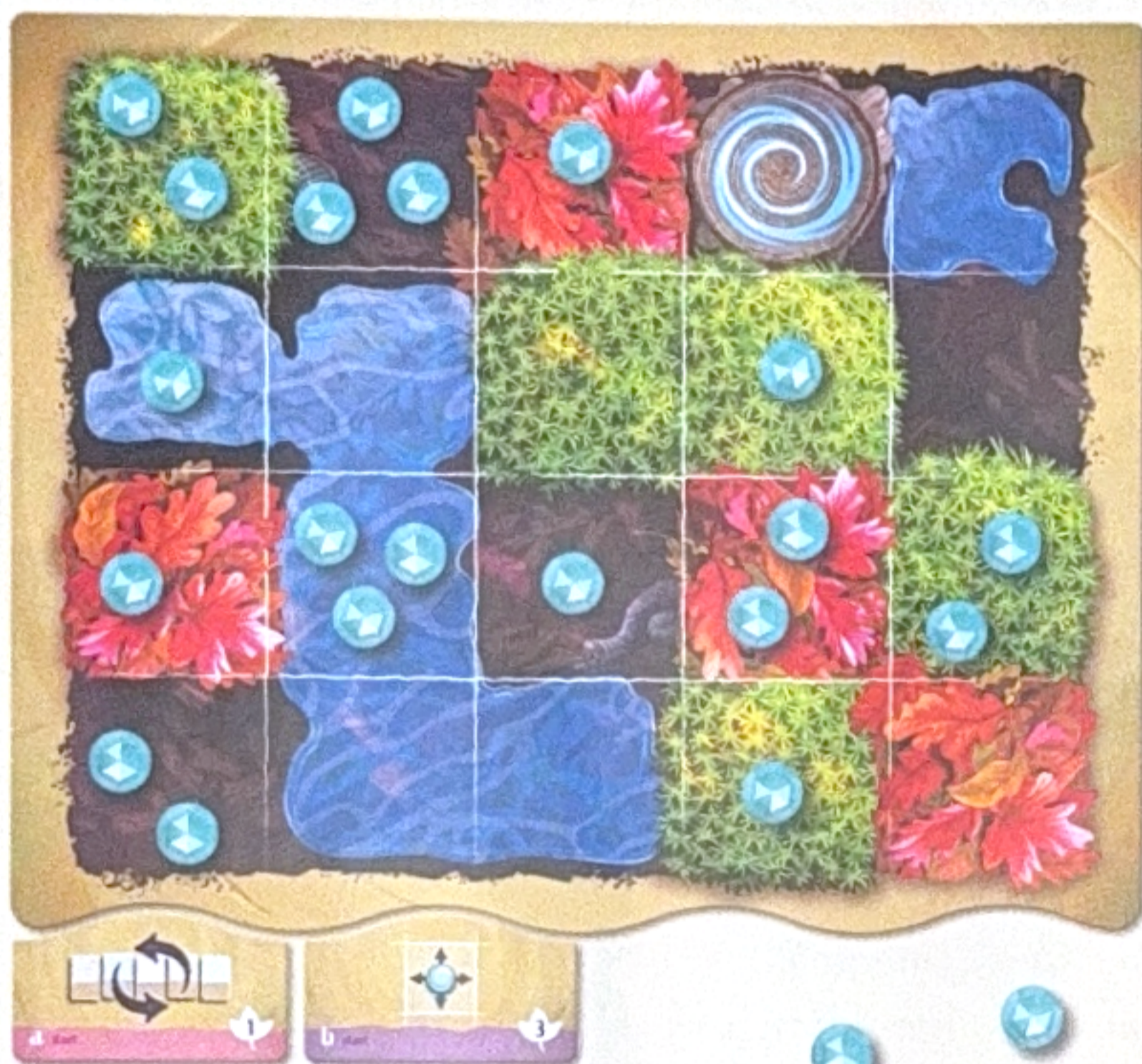
Ebben a fordulóban nincs szükség a többi beállítási kártyára. A felfordított kártyát is visszateheted a dobozba a beállítás végén.



## Minden játékos kap:

### 1 játéktábla

Helyezzétek ezt magatok elé úgy, hogy az azonos oldala felfelé nézzen. [Ha már játszottál néhány játékot, a változatosság kedvéért játszatsz a különböző oldalakkal.]



### 2 akciókártya (a és b)

Helyezd ezeket a játéktábla alá.

### 20 harmatcsepp

Helyezd ezeket a táblára pontosan úgy, ahogy a beállítási kártyán látható. A legjobb, ha körbeadjátok a beállítási kártyát, hogy mindenki jól megnézze. Ügyeljetek a szentélymező helyzetére, hogy megfelelően tudja elosztani a harmatcseppeket. A megmaradt harmatcseppeket tegyétek vissza a dobozba.



6 startkártya azonos típusúak (mindegyik ugyanazal a rúnával a jobb felső sarokban). Keverd meg a kártyákat és alakítsd ki a saját készletpaklidat képpel lefelé a játéktáblád mellé. Vegyél fel 3 kezdőkártyát a saját készlethalmazból, és tartsd őket a kezvedben.



Az a játékos, aki a legjobban szereti a gombát, kapja az **első játékosjelzőt**, és kezdi a játékot. Ezután sorrendben váltjátok egymást, kezdve az első játékosal.

## Hogyan megy le egy kör

### 1. Kártyakijátszás

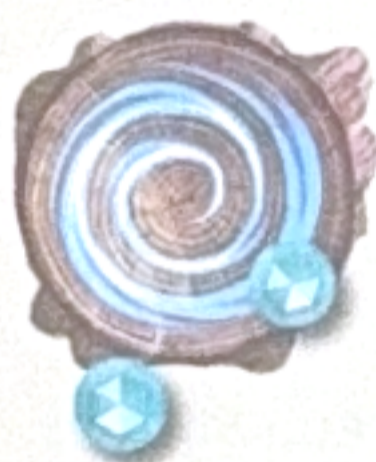
Amikor rád kerül a sor, mind a 3 kártyát **ki kell játszani a kezvedben**. Ehhez tedd le őket egyenként (a választott sorrendben) a **dobópaklidra**. Ezt **nyitott pakliként** kezeled a játéktáblád mellett a jobb oldalon.

Minden alkalommal, amikor **kijátszol egy kártyát** akkor teljesíted **annak funkcióját azonnal** mielőtt kijátszanád a következő kártyát. A funkció egyes részeit (vagy az egész funkciót) elhagyhatod, ha akarsz, vagy ha nem tudod a funkciót teljes egészében használni. A kártyák közül azonban nem tartsz meg egyet sem a kezvedben; ki kell játszani vagy felhasználatlanul el kell dobnod őket, ha nem tudod használni.



A kártyák működését a 7. oldaltól kezdődően részletesen ismertetjük, de ez jelenleg nem fontos a játék megértéséhez.

A legfontosabb célod a kártyajáték során: **A harmatcseppek eltávolítása.**



A játéktábládon lévő szentélymező segít neked: Amikor egy harmatcseppet mozgatsz a játéktáblád szentélyére (**függetlenül attól, hogy melyik irányból**), azonnal eltávolíthatod a harmatcseppet a játéktábláról. Használd tehát a kártyáid funkcióját, hogy a harmatcseppeket lehetőleg a szentélymező felé mozdítsd.

A kártyák segítségével leveleket is gyűjthetsz. A levelek a **fizetőeszközök** ebben a játékban: Arra költheted őket, hogy új, erősebb hősöket bérelj fel a Mycelia-tól (extra kártyák formájában). Néhány ilyen hős még a harmatcseppeket is el tudja távolítani a tábláról anélkül, hogy előbb a szentélymezőre vinné őket.

A harmatcseppeket, amelyeket eltávolítasz (közvetlenül vagy a szentélymezőn keresztül), a köröd végén a fa szentély üres mezőire teszed. Ezt itt kezded el.





## 2. Bérelj fel Mycelia hőseit (vásárolj kártyákat)

Hősöket és egyéb kártyákat bármikor és többször is bérelhetsz a nyitott vitrinből. Ezt megteheted a kártyák kijátszása előtt, közben vagy után. Ki kell fizetned az adott kártya **lapköltségét** (jobbra fent). A Mycelia hősei 2-8 levelet kérnek tőled - minél többet, annál erősebb az adott hős funkciója.

**Fontos:** Minden alkalommal, amikor kártyát veszel, vedd el a kártyát a vitrinből, és azonnal tedd le képpel lefelé a készletkupacod tetejére (a játéktábla bal oldalán).

## 3. Alap akciók (akciókártyák)

A kártyák kijátszásán és új hősök felbérletén kívül a forduló során bármikor elvégezhetesz **egy vagy több** alap akciót is.

A rendelkezésedre álló **akciókat** a játéktáblád alatt elhelyezett **akciókártyák (a - e)** mutatják. Az alapjátékban csak 2 akció (a és b) áll rendelkezésedre.

**Fontos:** Minden műveletet elvégezhetesz a **akciókártyádról**, de **egy körben csak egyszer** és nem többször. Csakúgy, mint a hősök felbérleténél, az alap akciókat bármikor elvégezheted a kártyák kijátszása előtt, után vagy között. Egy kártya funkciója közben azonban nem. Egy akciókártyát akkor fordíthatsz meg, ha már felhasználtad. Ez segít emlékezni arra, hogy ebben a fordulóban már felhasználtad.



### A akció:

Fizess 1 levelet a személyes készletedből a **nyitott vitrin helyettesítésére**. A vitrinből származó összes lapot tegyéd a készlethalom melletti nyitott dobóhalomra. Ezután fordítsatok fel 5 új lapot - függetlenül attól, hogy korábban hány lap feküdt ott.



### B akció:

Fizess 3 levelet a személyes készletedből, hogy bármelyik harmatcseppet pontosan 1 mezővel (vízszintesen vagy függőlegesen) **arrébb helyezd**. Ha a szentélymezőre mozgatod, a fent leírtak szerint távolítsd el a tábláról.



## 4. A köröd vége

A köröd akkor ér véget, amikor kijátszottad mind a 3 kártyát a kezedből, és nem tudsz vagy nem akarsz további hőseket felvenni vagy akciókat végrehajtani.

Ezután tedd meg a következő lépéseket:

1. Győződj meg arról, hogy az összes kijátszott kártya a nyitott dobópalidon van (a játéktábla jobb oldalán).
2. Töltsd fel a vitrint újabb 5 kártyával. Ha a készlethalom elfogyott, keverjétek meg a dobókupacot, hogy új készletpaklit kapjatok.
3. Ellenőrizd, hogy a szentély tele van-e, és megkapod az **Erdő Istennőjének áldását**.

A **4 fős játékban** a szentély megtelt, amint **20 harmatcsepp** kerül a lyukakba.

A **3 fős játékban** a szentély megtelik, amint **15 harmatcsepp** kerül a lyukakba.

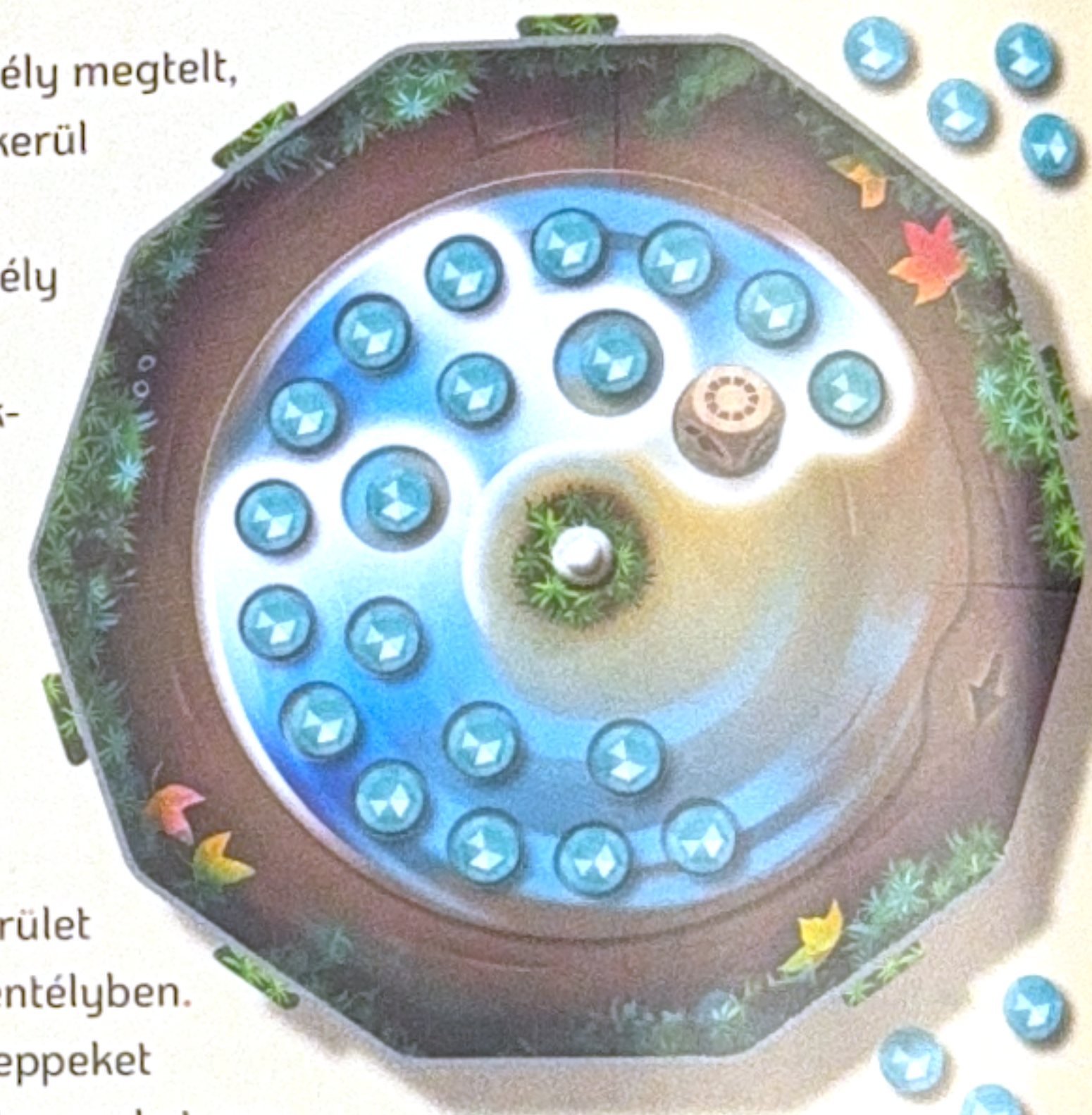
A **2 fős játékban** a szentély megtelik, amint **10 harmatcsepp** kerül a lyukakba.

Aszerint, hogy hányan játszottok, a megfelelő terület **fehérrel** van jelölve a szentélyben. A megmaradt harmatcseppeket tegyétek vissza a dobozba; ezeket nem helyezhetitek el pluszban az szentélyben.


4. Amikor a szentély megtelt egyszer teljesen meg kell fordítanod az Élet Szentélyét a **nyíl irányába** amíg el nem éri a kezdő pozíciót (lásd: Játékra való felkészülés).

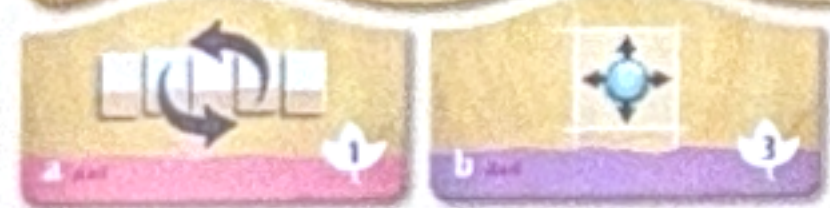
- Ez a mozdulat "megdobja" a kockát is, és új készletek kerülnek a játékba és az erdőitekbe! Nézzétek meg a kockán a dobott szimbólumot, és hasonlítsátok össze a készletkártya felfordított oldalával.

Most minden játékosnak 1 harmatcseppet kell elhelyeznie a játéktábláján a készletkártyán feltüntetett mezőkre. Így mindig kaptok 1-2 további harmatcseppet, amint a szentély megtelt, majd megfordult és kiürült.



Fogd a harmatcseppeket, amelyeket a szentélyben gyűjtöttél, és amelyeket épp most dobtak ki újra. Az összes harmatcseppet, ami az új készletek kiosztása után még mindig ott van, most ki kell venni a játékból. A szentélynek ekkor teljesen üresnek kell lennie.

**Példa:** A megtelt szentély megfordításakor a  szimbólum lett dobva. Most minden játékosnak le kell raknia egy harmatcseppet a játéktábláján a szentélymező alatti mezőre, és egy harmatcseppet a szentélymezőtől jobbra.



Most fordítsátok meg a az ellátási kártyát a másik oldalára. A kártya megmutatja a harmatcseppek eloszlását, amint a szentély megtelik és újra kiürül.

A játék során mindig ugyanazt a készletkártyát használjuk, és használat után újra meg kell fordítani.

5. Végül felveszel 3 új kártyát a kezekben lévő személyes készletpakliból. Ha 3-nál kevesebb kártya van a készletkupacodon (vagy egyáltalán nincs), akkor keverd meg a nyitott paklidat, és tedd ezeket a kártyákat képpel lefelé a készletkupacod összes megmaradt kártyája alá. Ezután húzz 3 új kártyát.

Ezután a balra következő játékos következik. Folytassátok a játékot körről körre, amíg az egyik játékos el nem távolítja az utolsó harmatcseppjét is a játéktáblájáról..

## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valaki **eltávolítja az utolsó harmatcseppet a saját táblájáról**. Nem számít, hogyan történt ez, a saját vagy egy másik játékos fordulójában. Az aktuális forduló a szokásos módon ér véget.

**Fontos:** Ha az utolsó harmatcsepp eltávolításával megtelik a szentély, a szentély többé nem fordul meg. **Nem kerül újabb harmatcsepp a játékba.**

A kört a végéig játsszátok le úgy, hogy minden játékosnak ugyanannyi köre teljesüljön. Az első játékosjelző megmondja, hogy hol: **Az első játékostól jobbra lévő játékos van utoljára soron.**

## Ki a győztes?

Az a játékos nyer, akinek **nincs több harmatcsepp** a saját játéktábláján. Ha az utolsó körben több játékosnak is sikerül megtisztítania a tábláját, akkor az a játékos nyer, akinek a **legtöbb levél** van még a készletében. Ha a játékosok egyenlő értékkel rendelkeznek, akkor több győztes is lehet.

## A kártyák és a feladatok magyarázata

Minden kártya feladatát szimbólumok magyarázzák. A funkciókat mindig balról jobbra haladva kell végrehajtani.

### Vagy-vagy:

Néhány kártyának több feladata is van, amelyeket "/" jel választ el egymástól. Ebben az esetben a két lehetőség közül egyet kell választani - mindkettőt nem lehet elvégezni.

### És:

Ha viszont a kártyákon „&” van, akkor **mindegyiket** végre lehet hajtani.

**Fontos:** Ebben az esetben fontos, hogy mindig balról jobbra haladva hajtsátok végre a feladatokat. A jobb oldalt nem lehet a bal oldal előtt elvégezni. De kihagyhatod a bal oldalt, és elvégezheted csak a jobb oldalt.



# 3x

## Ismétlés

Egyes kártyák lehetővé teszik a feladat(ok) többszöri végrehajtását. Ezt a „2 x”, „3 x” vagy „4 x” jelzi. Minden alkalommal kiválaszthatjátok ugyanazt vagy másik mezőt, feltéve, hogy a kiválasztott mező megfelel a feltételnek (lásd alább).

A feladatot kevesebbszer is elvégezhetitek, mint azt a szám jelzi.



## Bónusz a többi játékosnak

Ha egy feladatot ez a szimbólum jelöl, akkor azt a feladatot **nem** végezheted el saját magad. Ehelyett **minden más** játékos elvégezheti ezt a feladatot, ha akarja.

**Fontos: Ezt a feladatot természetesen nem hagyhatod ki!** Még ha a kártya más részeit ki is hagyod, vagy nem tudod végrehajtani, a többiek akkor is végrehajthatják ezt a részt.



## Szerez leveleket

Sok kártya ad leveleket, amelyeket új hősök bérlésére vagy alapvető akciókra költöhetsz - akár még ugyanabban a körben, akár később. A levélben lévő szám mutatja, hogy hányat kapsz. Vedd el a feltüntetett értékű leveleket az általános készletből, és tedd őket a játéktáblád mellé.

**Megjegyzés:** A személyes készleted **nem** korlátozott - annyi levelet gyűjthetsz, amennyit csak akarsz, és addig tarthatod meg, ameddig csak akarsz.



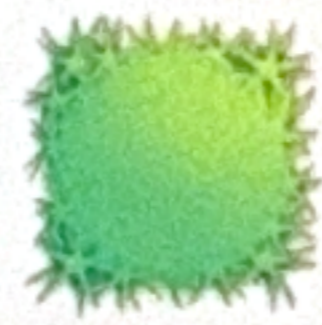
## Mozgasd a harmatcseppeket

Minden hős, aki képes harmatcseppet mozgatni vagy eltávolítani, csak a játéktáblád bizonyos mezőin teheti ezt meg. Ezt a különböző mezők és a harmatcseppek száma határozza meg. A harmatcseppek mozgatásához (vagy akár közvetlen eltávolításához) ennek megfelelően kell kiválasztanod egy olyan mezőt, amely erre megfelel. Ha nem tudsz megfelelő mezőt kiválasztani, akkor ez a feladat érvénytelen.

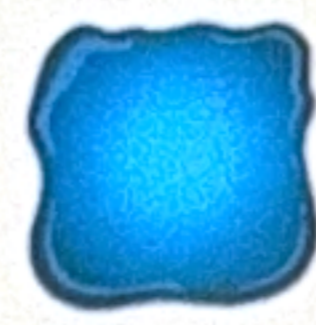
A következő felszínek fordulhatnak elő a kártyákon:



leveles  
mező



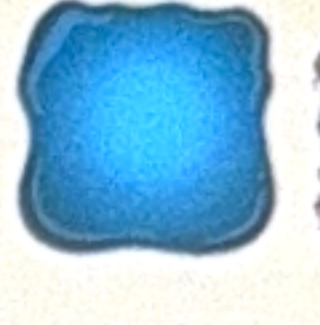
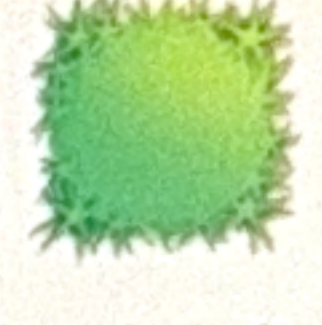
mohamező



vízmező



Bármelyik mező lehet levél, moha, víz vagy akár talaj.



A következő dolgok történhetnek a különböző mezőkön:



Minden ilyen típusú szimbólum esetén mozgass 1 harmatcseppet a kiválasztott mezőből bármely **merőlegesen szomszédos mezőre** (= függőlegesen vagy vízszintesen, soha nem átlósan).



Vegyél el 1 harmatcseppet minden ilyen típusú szimbólum esetén a kiválasztott mezőn (és helyezd a szentély lyukaiba).

A következő alapszabályok mindig érvényesek: Legalább annyi harmatcseppnek kell lennie egy adott mezőn, ahányat a kártya mutat, hogy az adott feladatot végre lehessen hajtani. Azonban lehet több csepp is a különböző mezőkön.



**Kivétel:** A bogármezőknek **pontosan** annyi cseppet kell tartalmazniuk, ahány csepp a feladat végrehajtásához szükséges.



Helyezz 1 cseppet bármelyik mezőből egy a mezővel derékszögben szomszédos mezőre.

Mivel a háttér világosbarna, ezt a mozdulatot bármelyik mezőből megteheted. Vagyis levelesből, mohából, vízből vagy talajból! Egy mezőn akár több csepp is lehet.



Távolíts el 1 cseppet egy vízmezőből. De egynél több csepp is lehet a mezőn.



Távolíts el 2 cseppet bármelyik mezőről, ahol **pontosan** 2 csepp van.

A feladatot nem lehet végrehajtani, ha egy mezőn 3 vagy több csepp van. Olyan mezőt sem lehet kiválasztani, amelyen csak 1 csepp van.

Vannak **átlátszó cseppek** is. Ez azt jelenti, hogy a feladat **akkor** használható, ha a megnevezett mezőn csepp van.



Távolíts el 1 cseppet egy mohamezőről, ha legalább 1 csepp van a mezőn. De lehet egynél több csepp is a mohamezőn. Ha több csepp van a mohamezőn, akkor 2 vagy 3 cseppet is eltávolíthatsz.



Válassz ki egy levélmezőt (tetszőleges számú cseppet), és távolíts el egy-egy cseppet a merőlegesen szomszédos mezőkből, ha van ott csepp. Ha a szomszédos mezők közül csak 1, 2 vagy 3 mezőn van csepp, akkor csak ezekről a mezőkről távolíthatsz el cseppeket.



Távolíts el 2 cseppet egy 2 (vagy több) cseppet tartalmazó vízmezőből, és távolíts el 1 cseppet **bármelyik merőlegesen** (fent, lent, jobbra vagy balra) szomszédos mezőből.

# A kiegészítés



Amint megismerted a játékszabályokat, hozzáadhatod a kiegészítő kártyákat. Ezeket a kártyákon lévő szimbólumok alapján azonosíthatod. Ezek a kártyák egy kicsit nehezebbek és még több változatosságot kínálnak.

Keverd meg a 30 új kártyát az előző 40 hőskártyával. A vitrin továbbra is 5 kártyát tartalmaz, mint általában. A hőskártyákon kívül szükséged lesz a **c, d és e akciókártyákra**. Ezeket bizonyos kártyák használatával szerezheted meg a játékban. Tedd le az akciókártyákat nyitott készletként.



## Kártyák eltávolítása

A kibővített játékban újdonság, hogy a kör hátralévő részére kártyákat (hős- és levélkártyákat) távolíthatsz el a pakliból. Ez lehetővé teszi, hogy megszabadulj mind a gyenge

kezdőkártyáidtól, mind pedig a játék során felvett, de már nem szükséges lapoktól.

Ha ilyen feladatot (vagy csak egyetlen akciót, lásd alább) hajtasz végre, akkor azonnal **keresd meg a dobott pakliban**. Ebből válaszd ki azt a kártyát, amelyet el akarsz dobni. Az is megengedett, hogy egyetlen lapot sem távolítsd el.

Az eltávolított kártyák visszakerülnek a dobozba. Ezek a kártyák az egész fordulóra kiesnek a játékból.

**Fontos:** Mivel kijátszáskor a kártyákat mindig közvetlenül a dobóhalomra rakjátok, a hősök "eltávolíthatják magukat" is.

## Egyszeri akciók

A kiegészítés egyes kártyái a kártyafunkciókhoz hasonló felépítésű egyedi bónuszhatásokat is biztosítanak. Ezeket azonban nem a kártyák kijátszásakor kapjátok, hanem csak **egyszer, amikor felveszitek a hőst**.



Ezután **azonnal** hajtsd végre az egyszeri akciót (amelyet a kártya bal felső részén lévő dobozban egy villám jelez). Csak ezután rakjátok le a kártyát a szokásos módon a készletkupacokra.



### 1. példa:

Ha megveszed a *Hydnum repandum* vagy a *Tylopilus formosus* kártyákat, azonnal kivehetsz 1 lapot a dobóhalomból. Ha a játék későbbi szakaszában (pl. a következő fordulóban) újra felveszed ezeket a kártyákat, ezt az egyszeri akciót már nem használhatod.



2. példa: Ha felbéreled a hős *Fomes fomentarius* a nyitott vitrinből minden játékostársad azonnal 1 cseppet mozgathat bármelyik mezőről egy függőlegesen vagy vízszintesen szomszédos mezőre. De lehet, hogy mégsem teheted! Ez az egyetlen akció a későbbi körökben már nem aktiválódik.

## További akciókártyák

Az egyszeri akciók révén megkapod a **6 c, d és e akciókártyát** is, amelyek a kiegészítés részét képezik. Vedd ki a megfelelő kártyát, amikor ilyen hőst bérelsz fel, és helyezd a játéktábla alsó szélére.

Még ha csak 4 kártya számára van is hely, **akkor is birtokolhatod mind az 5 kártyát** (és fordulónként egyszer használhatod őket). Egyszerűen csak helyezd melléjük az 5. kártyát. Egy játékos nem birtokolhatja kétszer ugyanazt az akciókártyát.

**Ez a képesség azonnal a rendelkezésedre áll, pontosan ugyanúgy, mint az a és b esetében:** Most már ezt az akciót is elvégezheted fordulónként egyszer-egyszer. Használatához ki kell fizetned az akció levélköltségét.



### Akció c

Fizess 3 levelet a személyes készletedből, hogy elvégezhessd a következő műveletet: **Bármelyik harmatcseppet pontosan 1 mezővel** (merőlegesen) mozdítsd el. Ha **ugyanazon a mezőn van egy másik harmatcsepp**, ezt is pontosan 1 mezővel (merőlegesen) mozdítsd el. A második cseppet az elsőtől eltérő irányba is mozgathatod.



### Akció d

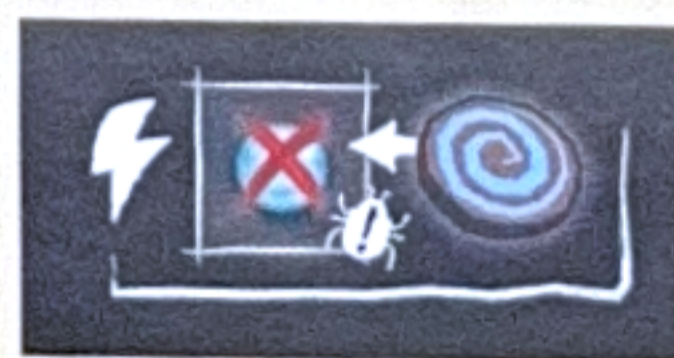
Fizess 3 levelet a személyes készletedből, és távolítsd el 1 cseppet bármelyik mezőről. A mezőn több csepp is lehet.



### Akció e

Fizess 3 levelet a személyes készletedből, hogy **1 lapot eltávolítsd** a dobópakliból. Ezt a műveletet pontosan úgy hajtod végre, ahogy a **Kártyák eltávolítása** című fejezetben le van írva.

**Különlegesség/kivétel:** A kiegészítő szentélymezőt a **Clavulinopsis fusiformis** kártya hozza játékba:



Amikor felbéreled ezt a hőst, először ki kell választanod egy olyan mezőt, amelyen **pontosan 1 harmatcsepp** van. Távolítsd el ezt a cseppet a tábláról, majd helyezd a szentélymezőt

erre a mezőre. Innentől kezdve ez a mező már nem **tájnak** számít, hanem egy **második szentélymezőnek**, amely a nyomtatott szentélyhez hasonlóan közvetlenül eltávolít minden harmatcseppet, amelyet ráteszel. Mindkét további szentélymezőt elhelyezheted a tábládon, ha kétszer is felveszed ezt a hőst.

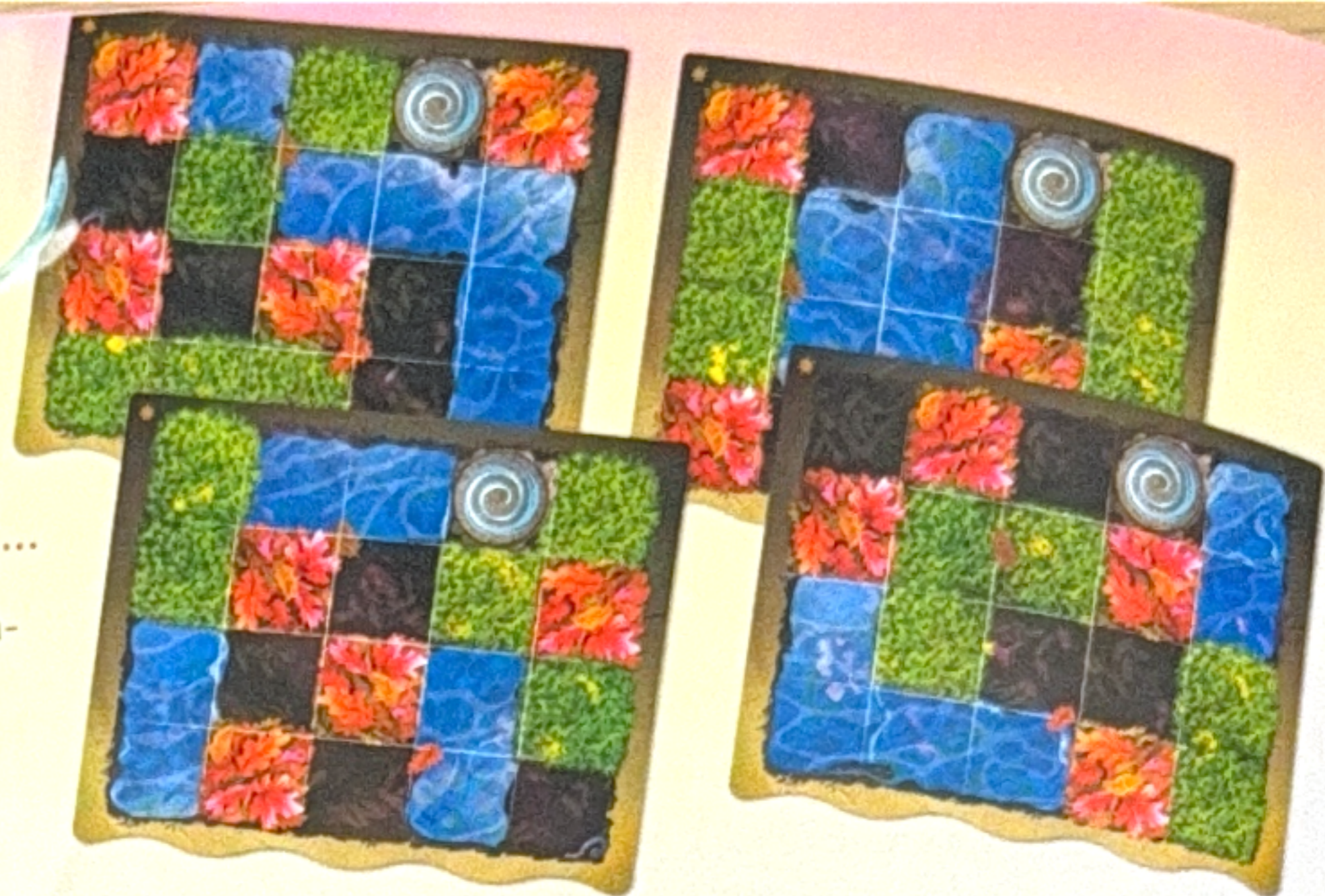




# Játékváltozatok

## További játéktáblák haladó játékosok számára

Ha már játszottál néhány játékot, akkor a különböző oldalakkal is játszatsz a változatoság kedvéért. A játéktáblák hátsó oldalait tetszés szerint keverheted a hosszabítással vagy a normál játékkal. Extra változatosságot hoznak neked a 4 különböző játéktáblának köszönhetően, amelyekkel új kihívásokkal nézhetsz szembe.



## A szőlőjáték: Gwidyon, a Szellemgomba elleni párbaj

A Mycelia-t kiválóan játszhatod egyedül is, ha éppen nincsenek gombakedvelők a környéken.

### Felkészülés a játékra

A játékra való felkészülés megegyezik a 2-4 fős játékkal. Használjátok ugyanazt a játékanyagot (1 játéktábla, 20 harmatcsepp és az a és b akciókártyák). Az **ellátmánykockát** a 2 játékosnak megfelelő pozícióban helyezétek el a szentélyre.

A második játékos a szőlőjátékban a "virtuális ellenfél" **Gwidyon**. Gwidyon egy szellemgomba, aki már évszázadok óta Mycelia erdeinek mélyén bolyong. A pletykák szerint Gwidyon az Erdő Istennőjének nevét is ismeri.

Tehát a szőlőjátékban Gwidyon lépéseit fogod végrehajtani. Ehhez a következő kiegészítő játékanyagra is szükséged lesz:

- 1 levélkupac játéktábla
- 1 Gwidyon zseton
- 6 szőlőkártya
- 20 harmatcsepp

Helyezd a levélkupacot a játéktáblád jobb oldalára, és tedd rá a 20 harmatcseppet. Keverd meg a 6 szőlőkártyát, és tedd őket mellé, képpel lefelé. Ezután helyezd mellé a nyolcszögletű Gwidyon zsetont (az eltávolítható oldallal felfelé).



## A szőlójáték célja

Mindketten megpróbáljátok elsőként eltávolítani a 20 harmatcseppet a játéktábláitokról. Az nyeri a játékot, akinek ez előbb sikerül.

## Hogyan kell játszani

1. Elkezded a játékot, és a szokásos módon lépsz, majd kijátszol 3 kártyát.
2. Ezután eljátszod Gwidyon lépését. Felforgatsz 1 szőlókártyát, és végrehajtod a kártya funkcióját.
3. Aztán megint te jössz, majd Gwidyon és így tovább.
4. Ezt addig folytatod, amíg Gwidyon sorában fel nem fordítod az **5. szőló kártyát** (így 1 kártya marad képpel lefelé). Tedd meg a lépést de ezután keverd meg újra mind a 6 szőlókártyát, és tedd őket készenlétbe képpel lefelé. A játék ezután normálisan folytatódik.

### szőlókártyák

6 különböző szőló kártya van, amelyeken vagy Gwidyon szimbóluma, vagy a te szimbólumod, vagy mindkét szimbólum látható. A kártyák tehát különböző hatással vannak Gwidyonra vagy rád.



1. Fordítsd meg a Gwidyon zsetont. 2. Vegyél ki 1 harmatcseppet a Gwidyon levélkupacból, és helyezd a szentély egyik lyukába.



1. Fordítsd meg a Gwidyon zsetont. 2. Vegyél ki 2 harmatcseppet a Gwidyon levélkupacból, és helyezd a szentély egyik lyukába.



A vitrinből származó összes kártyát tedd a készlethalom mellé egy nyitott dobókupacra. Ezután fedj fel 5 új kártyát, most ezek képezik a vitrint.



1. Kapsz 1 levelet. 2. Vegyél ki 3 harmatcseppet Gwidyon levélkupacából, és helyezd őket a szentélyen lévő lyukakba.



1. Kapsz 1 levelet. 2. Vegyél el 1 harmatcseppet Gwidyon levélkupacából, és tedd az egyik lyukba a szentélyen.



A játéktábládon 1 harmatcseppet mozgathatsz egy mezővel arrébb bármelyik mezővel merőlegesen.

## Gwidyon zseton

Minden alkalommal, amikor a Gwidyon zseton az eltávolító oldalt mutatja, azonnal vegyél el 1 harmatcseppet Gwidyon levélkupacából, és helyezd el a szentély egyik lyukába. Ha a chip a másik oldalára fordul, nem történik semmi.



## A szőlójáték különleges jellemzői

1. Ha a te körödben kijátszol vagy felveszel **egy olyan kártyát, amely más játékosok számára bónuszt jelent**, annak a következő hatásai vannak Gwidyonra:
  - a. Ha a játékosársaid normális esetben **harmatcseppeket vehetnének el**, akkor a megfelelő számú harmatcseppet szintén el kell venni **Gwidyon levélkupacából**, és az szentélyre kell helyezni.
  - b. Ha egy másik játékosnak megengednék, hogy egy harmatcseppet megmozdítson, akkor a **Gwidyon zsetont** is egyszer megfordítod, és adott esetben meg kell tenni egy lépést.
  - c. Ha a játékosársaid **leveleket kapnak, Gwidyon nem kap semmit**. Gwidyon egyáltalán nem tud leveleket gyűjteni.
2. Amint a szentélyben 10 harmatcsepp van a forduló végén (függetlenül attól, hogy te vagy Gwidyon voltál-e soron), a szentély megfordul. A készletkocka és a készletkártya határozza meg, hogy hány új csepp landol a **játéktábládon**. **Gwidyon nem kap új cseppeket**. Most fordítsd át a készletkártyát a másik oldalra. A megmaradt harmatcseppeket rakjátok vissza a dobozba.



## A játék vége

Ha Gwidyon mind a 20 harmatcseppet elsőként távolította el a levélkupacból, akkor Gwidyon azonnal nyert! Nincs újabb kör. Ha te veszed el először mind a 20 harmatcseppet, akkor te nyertél! Gwidyon sem kaphat újabb kört.

Ha döntetlenre kerül sor, és mindketten ugyanabban a körben veszitek el a 20 harmatcseppet, mindketten nyertek!

### Megjegyzések:

1. Igen, Gwidyon nagyon erős! A játék elején adhatsz Gwidyonnak 21-25 cseppet, hogy egy kicsit lelassítsd a szellemgombát.
2. A szőlójátékot a bővítmény kártyáival vagy azok nélkül is játszhatod. A haladó játékosoknak szánt játéktáblákat tetszés szerint használhatod a szőlójátékban is.