

FUNGOPIA

Příprava

1. Umístěte všechny destičky se šestiúhelníky náhodně kolem centrální destičky stromu.

2. Rozmístěte žetony sacharidů na všechny trojúhelníkové symboly na šestiúhelnících.

3. Připravte desku adaptací.

- Zamíchejte karty adaptace a položte balíček lícem dolů vedle desky.
- Otočte karty lícem nahoru tak, aby byla zaplněna všechna čtyři pole.

4. Každému hráči náhodně přiďte jiný žeton houby. Dávejte pozor, aby mezi vybranými žetony byl **vždy hřib** – hráč s hřibem začíná hru.



5. Každý hráč si vezme spory, hyfy a houby svého druhu..

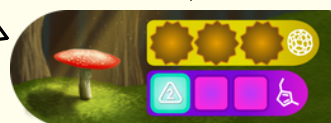
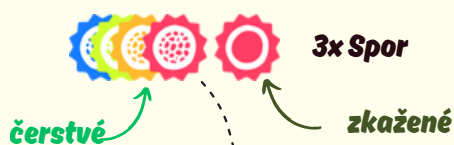
6. Umístěte svou **přehledovou desku** před sebe a položte na ni dvě spory čerstvou stranou nahoru; zbylou položte stranou zkaženou nahoru.

Volitelné: Pokud chcete náročnější začátek, začněte pouze s jednou čerstvou sporou.

Zahájení hry...

Počínaje hráčem s hřibem umístí každý hráč svůj žeton spory na libovolný šestiúhelník kromě stromu.

Ve stejném pořadí pak hráči nahradí svou sporu hřifou na jednom volném okraji téhož šestiúhelníku. Poté hráči pokračují v tazích podle pravidel níže.



Průběh tahu

Na začátku tahu si zvolte, zda budete růst, nebo klíčit.

Klíčit můžete pouze se sporama, které jste umístili v předchozím tahu!

Růst

Přiložte hyfu na hranu sousedící s vaší existující hyfou na jakoukoli volnou hranu, aniž byste odstraňovali cizí hyfy.

Klíčení


Odeberte svou sporu z hracího plánu a umístěte ji zkaženou na přehledovou desku. Na volnou hranu téhož šestiúhelníku položte hyfu. Pokud už nejsou žádné volné hrany, můžete nahradit jakoukoli hyfu na tomto šestiúhelníku svou hyfou. Vlastník odstraněné hyfy ji musí okamžitě umístit zpět na hrací pole akcí růstu; pokud to není možné, hyfu odstraní ze hry.

Po provedení růstu nebo klíčení vraťte všechny zkažené spory na přehledovou desku. Následně otočte všechny své čerstvé spory z minulého tahu na zkaženou stranu.

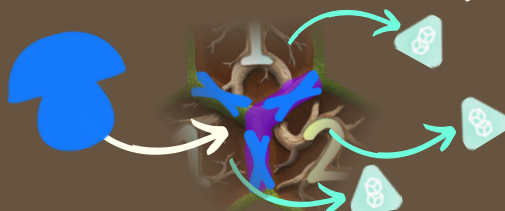
Nyní můžete vyložit nové spory. Umístěte libovolný počet čerstvých spor na libovolné šestiúhelníky.




Houby

Pokud vytvoříte průsečík tří svých hyf, vyroste vám houba. Ta vám přinese  z přilehlých šestiúhelníků a obnoví jednu z vašich spor.

Houba může vzniknout růstem, klíčením nebo efektem karty.



Adaptace

Adaptaci můžete koupit kdykoliv během svého tahu pomocí . Cena je součtem čísla na kartě a pozice, na níž leží*. Po nákupu posuňte všechny karty vlevo, abyste zaplnili mezery, a doplňte novou kartu na poslední pole.

V každém tahu můžete zakoupit nejvýše jednu adaptaci.



Během tahu však můžete použít libovolný počet adaptací. Použitou kartu odstraňte ze hry lícem dolů.



*Celková cena: $2 + 1 = 3$

Imunita

Při jakékoliv remíze vyhrává hráč s vyšší imunitou.

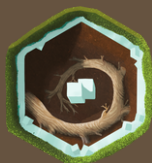
Imunitu lze zvýšit jednou za hru kdykoliv během vašeho tahu – nákupem jednoho žetonu imunity za 2 , bez potřeby karty adaptace. Zakoupený  umístíte na jedno z polí imunity na své přehledové desce.





Má-li hráč alespoň jeden žeton imunity, může umisťovat hyfy i na **fialové infikované hrany**.



Káhový kořen



Destičky s  uprostřed představují káhový kořen. Když je na některou z jejich hran umístěna hyfa, získá její vlastník odpovídající  z banky.



Konec hry



Hra končí po **odehrání všech hyf (11 kol)**.

Určete kontrolu nad každým šestiúhelníkem spočítáním hyf na jeho okrajích: hráč s nejvyšším počtem získá body. V případě remízy rozhoduje imunita; pokud je shodná, získají body všichni remízuující hráči. **Každá houba navíc poskytuje 1 bod.**

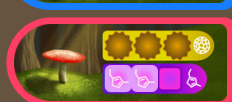
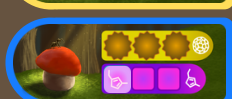
Poté určete trofeje:

- hráč s nejdělsí spojnící hyf propojující dvě jeho houby získá +1 bod. I zde rozhoduje imunita.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

V případě remízy opět rozhoduje vyšší imunita; pokud je i ta shodná, hra končí nerozhodně.

- Červená (muchomůrka) má vyšší imunitu než modrý (hřib) i žlutý (liška).
- Normálně by si červená body dělila, ale díky vyšší imunitě je získá výhradně ona.



Adaptace



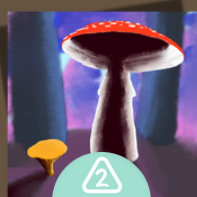
Adaptivní růst - Přemístěte jednu ze svých hyf tak, aby se připojila k vaší síti.

- Neodstraňuje hyfu ostatních hráčů!



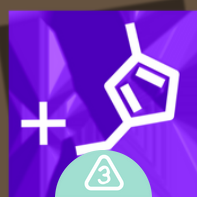
Formování sklerocií - Přemístěte jednu ze svých hyf na místo, kde se nepřipojuje k vaší síti.

- Neodstraňuje hyfu ostatních hráčů!



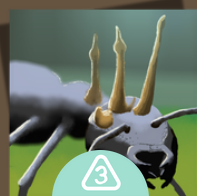
Antifungální metabolit - Přimějte libovolného soupeře přemístit jednu z jejich hyf dotýkajících se té vaší tak, aby se opět připojila k jejich síti.

- Všechny spouštěné akce se řeší ve směru hodinových ručiček od aktivního hráče.




Imunitní příprava - Zvyšte svou imunitu o jednu.


- Vezměte žeton imunity z banky a umístěte jej na svou přehledovou desku.
- Imunita se nespotřebává – žetony jsou trvalé!



Parasitoid Cordyceps - Vypěstujte houbu na volném hmyzu.

- Získejte  a obnovte spóru jako obvykle..
- hmyz najdete na okraji hrací desky



Mutualistická mykofágie - Odeberte jednu ze svých hub a získejte 4  z banky.

- Pokud tato karta dorazí na konec nabídky adaptací, okamžitě ji zahod'te.
- Toto pravidlo se neuplatňuje při přípravě hry!



Fungikolní - Vyberte hyfu soupeře. Soupeř si poté vybere jednu z vašich hyf. Obě hyfy si vymění pozice na hrací desce.

- Všechny spouštěné akce se řeší ve směru hodinových ručiček od aktivního hráče.