

FUNGOPIA

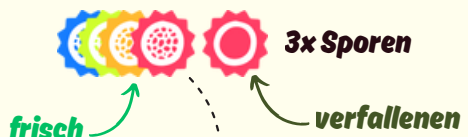
Vorbereitung

1. Ordne alle Plättchen zufällig um das zentrale **Baumplättchen** an.
2. Platziere die **Kohlenhydrat-Marker** auf allen Dreieckssymbolen auf den Plättchen.
3. Richte das **Anpassungsspielfeld** ein.
 - Mische die Anpassungskarten und lege den Stapel verdeckt neben das Spielfeld.
 - Ziehe Karten offen, um die vier Felder zu füllen.
4. Wähle für jeden Spieler einen anderen Pilz-Marker zufällig aus. Stelle sicher, **dass immer ein Steinpilz-Marker unter der Auswahl ist**. Der Steinpilz-Spieler beginnt das Spiel.



5. Jeder Spieler sammelt dann Sporen, Pilze und Hyphen seiner Art.
6. Jeder Spieler platziert sein entsprechendes Verfolgungsspielfeld vor sich und legt zwei Sporen mit der frischen Seite nach oben und die anderen mit der verfallenen Seite nach oben.

Optional: Beginne mit nur 1 frischen Spore, wenn du ein herausforderndes Erlebnis möchtest.



Fangen wir an...

Mit dem Steinpilz-Spieler beginnend, platziere einen Sporen-Marker auf einem beliebigen Sechseck außer dem Baumplättchen. In der gleichen Reihenfolge ersetze deine Spore durch ein Hyphen-Stück auf einer unbesetzten Kante dieses Sechsecks. Fahre dann mit den Zügen fort, wie im nächsten Abschnitt beschrieben.

Zug abspielen

Du kannst wählen, zu wachsen oder zu keimen. Du kannst nur mit Sporen keimen, die du in einem früheren Zug platziert hast!!

Wachsen

Füge ein Hyphen-Stück hinzu, das mit deinen bestehenden Hyphen auf einer beliebigen freien Sechseckkante verbindet, ohne andere Stücke zu entfernen.


Keimen

Entferne deine Spore* vom Spielbrett und platziere sie verfallen auf deinem Verfolgungsspielfeld. Platziere ein Hyphen-Stück auf einer freien Kante dieses Sechsecks. Wenn keine freien Kanten verfügbar sind, kannst du jede Hyphe, die dieses Sechseck umgibt, durch dein Hyphen-Stück ersetzen. Der Besitzer der entfernten Hyphe platziert sie sofort wieder auf dem Brett, indem er eine Wachsen-Aktion durchführt. Wenn der Spieler dies nicht schafft, entfernt er sie stattdessen aus dem Spiel.


Nach jeder Aktion bringe alle verfallenen Sporen auf dein Verfolgungsspielfeld zurück. Drehe alle frischen Sporen vom letzten Zug auf verfallen um. Du kannst keine neuen Sporen platzieren, bevor du diese Aktion durchgeführt hast!

Platziere beliebig viele frische Sporen auf beliebig vielen Sechseck.

Pilze

Wenn drei deiner Hyphen eine Kreuzung bilden, wächst ein Pilz. Dadurch erhältst du ein  von den angrenzenden Sechseck und frischst eine deiner Sporen auf. Dies kann durch Keimen, Wachsen oder Karteneffekte ausgelöst werden.

Anpassungen

Anpassungen können jederzeit während deines Zuges mit gekauft  werden. Die Kosten sind die Summe der Kartenummer und der Position ihres Feldes*.

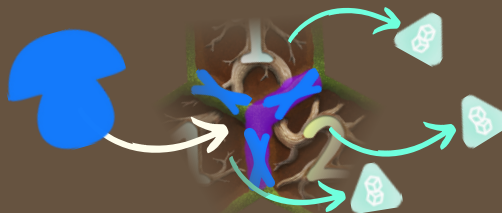
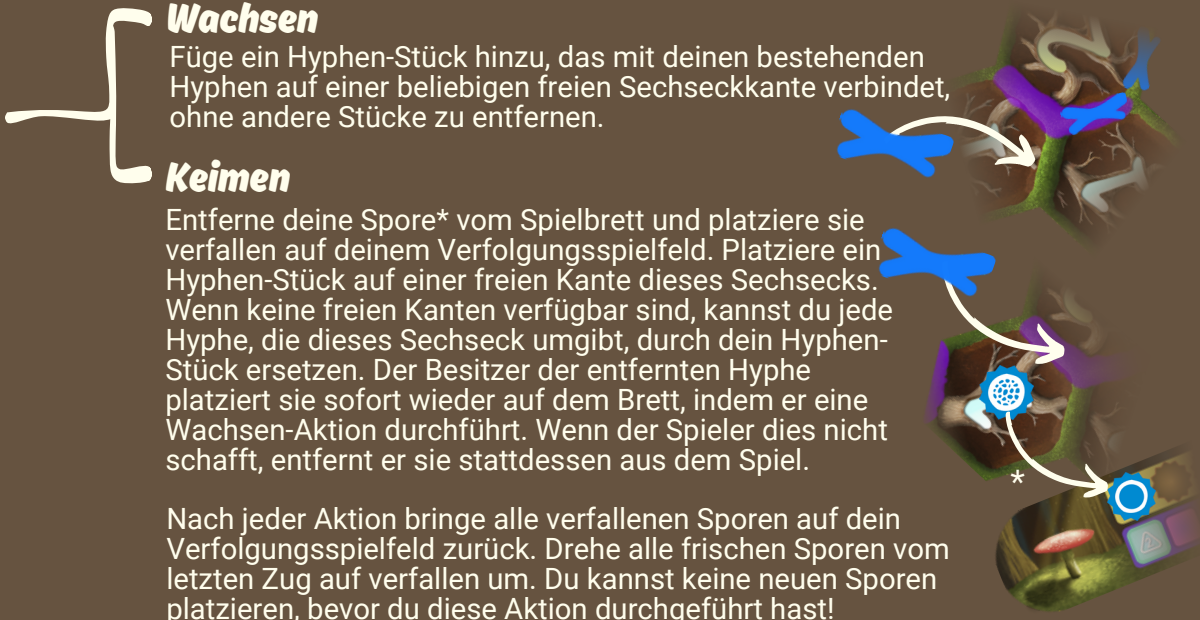
Nach dem Kauf schiebe alle Karten nach links, um Lücken zu füllen, wobei die Reihenfolge beibehalten wird, und ziehe eine neue Karte, um den letzten Platz zu füllen.

Du darfst pro Zug **höchstens eine Anpassung kaufen**.


Du darfst beliebig viele Anpassungen in jeder Phase deines Zuges nutzen. Entferne jede genutzte Anpassung verdeckt aus dem Spiel.




***Kostensumme: 2 + 1 = 3**

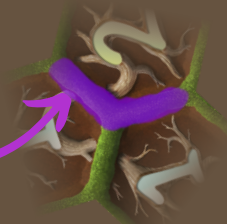


Immunität

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höheren Immunität. Du darfst einmal pro Spiel einen Immunitäts-Marker für 2  kaufen, um deine Immunität zu erhöhen.





Alternativ darfst du die entsprechende Anpassung kaufen. Platziere in beiden Fällen einen  auf einem der Immunitätsfelder deines Trackers. Spieler mit einer oder mehreren Immunitäten dürfen Hyphen auf den violetten **verseuchten Bereichen** platzieren.



Zapfwurzeln



Sechseck mit dem  in der Mitte sind Pfahlwurzeln. Wenn eine Hyphe auf eine ihrer Kanten platziert wird, erhält deren Besitzer  von der Bank.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die Spieler ihre Hyphen-Stücke aufgebraucht haben (**11 Züge**).

Bestimme die Kontrolle über jedes Sechseck, indem du die Hyphen auf seinen Kanten zählst: Der Spieler mit den meisten Hyphen auf einem Sechseck gewinnt es. Bei Gleichstand punktet der Spieler mit höherer Immunität. Bei gleichem Immunitätsstand erhalten alle beteiligten Spieler jeweils so viele Punkte. Jeder Pilz zählt ebenfalls einen Punkt.

Bestimme die Gewinner der Trophäen:

- Der Spieler mit dem längsten Myzel-Netzwerk, das zwei seiner Pilze verbindet, erhält +1 Punkt. Immunität gilt auch hier.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit höherer Immunität, ansonsten endet das Spiel unentschieden.

- Rot (Fliegenpilz) hat mehr Immunität als sowohl Blau (Steinpilz) als auch Gelb (Pfifferling).
- Auf dem Sechseck, wo Rot normalerweise punktgleich wäre, erhält Rot stattdessen die Punkte exklusiv. Es hat mehr Immunität!



Anpassungen



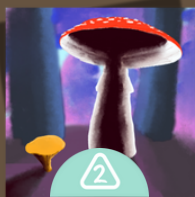
Adaptives Wachstum - Versetze eine deiner Hyphen, um sie mit deinem Netzwerk zu verbinden.

- Diese Aktion kann gegnerische Hyphen nicht entfernen!



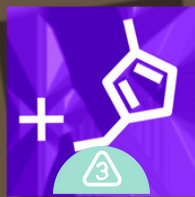
Sklerotienbildung - Versetze eine deiner Hyphen an eine Stelle, wo sie nicht mit deinem Netzwerk verbunden ist.

- Diese Aktion kann gegnerische Hyphen nicht entfernen!



Antimykotischer Metabolit - Zwinge einen beliebigen Gegner, eine seiner Hyphen, die eine deiner Hyphen berührt, zu versetzen, sodass sie mit seinem Netzwerk verbunden ist.

- Ausgelöste Aktionen werden im Uhrzeigersinn abgehandelt, beginnend beim aktiven Spieler.



Immunpriming - Erhöhe deine Immunität um eins.


- Nimm einen Immunitäts-Marker von der Bank und platziere ihn auf deinem Tracker.
- Immunität wird nicht verbraucht, die Marker sind permanent!



Cordyceps-Parasitoid - Lass einen Pilz auf einem freien Insekt wachsen.

- Sammle  und frische eine Spore wie gewohnt auf.



Mutualistische Mykophagie - Entferne einen deiner Pilze, um 4  von der Bank zu erhalten.

- Wenn diese Karte das Ende des Anpassungsvorrats erreicht, lege sie ab. **Dies gilt nicht während des Spielaufbaus!**



Fungicolous - Wähle ein Hyphe eines Gegners. Dieser wählt dann eine von dir. Tauscht ihre Positionen auf dem Brett.

- Alle ausgelösten Aktionen werden im Uhrzeigersinn aufgelöst, beginnend mit dem aktiven Spieler.