

FUNGOPIA

準備

1. すべてのタイルを、中央の木タイルの周りにランダムに配置します。

2. すべてのタイルに描かれた三角形のシンボルの上に、**糖分(とうぶん) トークン 糖分トークン**を置きます。

3. **適応(てきおう) ボード**を準備します。
適応カードをシャッフルし、山札を伏せてボードの横に置きます。
表向きにカードを引き、4つのマスを埋めます。

4. 各プレイヤーは異なる**きのこトークン**をランダムに1つ選びます。必ず、**ヤマドリタケ(ポルチーニ) / 学名: Boletus edulis** のトークンが選択肢の中に含まれているようにしてください。ヤマドリタケ(ポルチーニ)のプレイヤーがスタートプレイヤーになります。



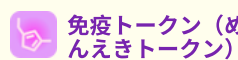
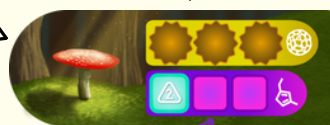
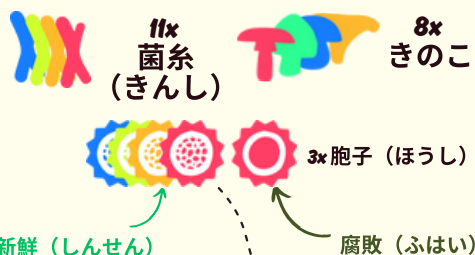
5. 各プレイヤーは自分の**種(しゅ)の胞子(ほうし)**と**菌糸(きんし)**を受け取ります。

6. 各プレイヤーは自分の**記録(きろく)ボード**を手前に置き、胞子2つを「**新鮮(しんせん)**」面を上にして置き、残りの胞子は「**腐敗(ふはい)**」面を上にして置きます。

オプション: よりチャレンジングなゲームにしたい場合は、新鮮な胞子1つだけで開始してもかまいません。

ゲームの開始

スタートプレイヤーのヤマドリタケ(ポルチーニ)から順に、木タイル以外の任意のタイルに胞子トークンを1つ置きます。同じ順番で、その胞子を取り除き、そのタイルの空いている**タイルの辺(へん)**に自分の菌糸ピースを1つ置きます。その後、次のセクションで説明される手順に従ってターンを行います。



手番の実行

(アクション)

自分のターンでは、「**成長(せいちょう)**」または「**発芽(はつが)**」のどちらかのアクションを選びます。発芽は、前のターンまでに自分が置いた胞子でしか行うことができません。

成長

すでにある自分の菌糸に連結するように、空いているタイルの辺に菌糸ピースを1つ追加します。このとき、他のピースを取り除いてはいけません。

発芽

自分の胞子をゲームボードから取り除き、腐敗面を上にして自分の記録ボードに置きます。その胞子があったタイルの空いているタイルの辺に、菌糸ピースを1つ置きます。もし空いているタイルの辺がない場合、そのタイルの辺に接している任意の菌糸を1つ選び、自分の菌糸ピースで置き換えることができます。取り除かれた菌糸の持ち主は、直ちに成長アクションを実行してその菌糸をボード上に再配置します。それができない場合、その菌糸はゲームから取り除かれます。

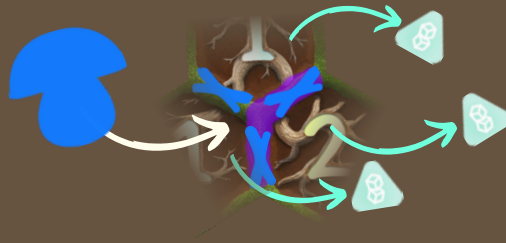
ターン終了時の処理

どちらのアクション後でも、まずすべての腐敗した胞子を自分の記録ボードに戻します。前のターンから残っている新鮮な胞子は、腐敗面に裏返します。この処理が終わるまで、新しい胞子を置いてはいけません。その後、任意の枚数の新鮮な胞子を、任意のタイル上に配置できます。



きのこ

自分の菌糸3本が交わる交点ができるとき、そこにきのこが生えます。これにより、隣接するタイルから糖分トークン (▲) を1つ獲得し、自分の胞子1つを新鮮な状態に戻します。これは、発芽、成長、またはカード効果によって発生することがあります。



適応

適応は、自分のターン中であればいつでも、糖分トークン (▲) を支払うことで購入できます。コストは、そのカードに書かれている数字と、そのカードが置かれているマスの位置の合計です。適応カードを購入したら、そのカードを取り除き、右側にあるカードを左へスライドさせて空いたマス埋め、最後のマスに新しいカードを1枚補充します。

1つのターン中に購入できる適応は最大1枚です。

自分のターン中であれば、任意の枚数の適応を使用できます。適応を使用するたびに、そのカードを裏向きにしてゲームから取り除きます。



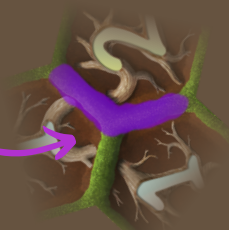
*合計金額: $2+1=3$

免疫

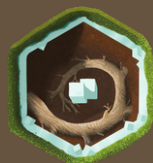
本来であれば同点になる状況では、免疫（めんえき）が高いプレイヤーが勝者となります。免疫を上げるには、ゲーム中に1回だけ、糖分トークン（▲）2つを支払って**免疫トークン（めんえきトークン）**を1つ購入できます。あるいは、免疫を上げる効果を持つ適応を購入することもできます。どちらの場合でも、免疫トークン（めんえきトークン）を1つ取り、自分の記録ボードの免疫マスに置きます。



免疫を1つ以上持つプレイヤーは、紫色に侵されたエリアにも菌糸を置けるようになります。



主根（しこん）



中央に根が描かれているタイルは、主根です。このタイルのタイルの辺に菌糸ピースを置くたびに、そのプレイヤーは銀行から炭水化物（たんすいかぶつ）トークン（▲）を1つ受け取ります。

ゲーム終了

プレイヤー全員が菌糸ピースを使い切った（11ターンに達した）とき、ゲームは終了します。

各タイルについて、そのタイルのタイルの辺にある菌糸の数を数えます。そのタイルで最も多くの菌糸を持つプレイヤーが、そのタイルを支配します。同数のプレイヤーがいた場合は、免疫が高いプレイヤーがそのタイルの得点を獲得します。それでも免疫が同じ場合、そのタイルの得点は同点となった各プレイヤーが得ます。

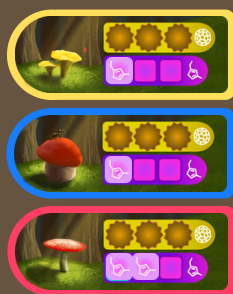
きのこ1つにつき1点を加算します。

トロフィー

- 2つの自分のきのこを結ぶ、最も長い菌糸ネットワークを持つプレイヤーは、+1点を追加で得ます。この判定にも免疫が適用されます。

最終得点が最も高いプレイヤーが勝者です。同点の場合、免疫が高いプレイヤーが勝利します。それも同じであれば引き分けです。

- 例 赤（**ベニテングタケ／学名：*Amanita muscaria***）は青（ヤマドリタケ／学名：*Boletus edulis*）と黄（**アンスタケ／学名：*Cantharellus cibarius***）より免疫が高いとします。
- その場合、本来なら得点が同点になるタイルでも、赤のプレイヤーはその得点を独占して獲得できます。



適応カードの効果一覧



適応的成長 (Adaptive growth)

自分の菌糸ピース1つを移動し、自分の菌糸ネットワークに連結する位置に置きます。

- この効果では、他のプレイヤーの菌糸は取り除かれませんが、



菌核形成 (Sclerotia formation)

自分の菌糸ピース1つを移動し、自分の菌糸ネットワークに連結しない位置に置きます。

- この効果でも、他のプレイヤーの菌糸は取り除かれませんが、



抗菌代謝物 (Antifungal metabolite)

任意の相手プレイヤーを1人選び、そのプレイヤーに、自分の菌糸に接しているその相手の菌糸ピース1つを、自分(相手)の菌糸ネットワークに連結する位置へ移動させます。

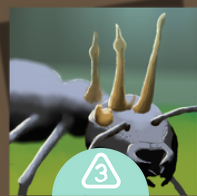
- この効果によって誘発されたあらゆるアクションは、アクティブプレイヤーから時計回りの順に解決されます。



免疫プライミング (Immune priming)

自分の免疫を1増やします。

- 銀行から🟣(免疫トークン)を1つ取り、自分の記録ボードに置きます。
- 免疫は消費されず、そのトークンは恒久的に残ります。



冬虫夏草寄生 (Cordyceps parasitoid)

空いている虫マスの上にきのこを1つ生やします。

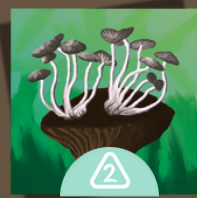
- 通常どおり糖分トークン(🟡)を獲得し、孢子1つを新鮮な状態に戻します。
- ゲームボードの端に昆虫が見つかります。



共生的食菌 (Mutualistic mycophagy)

自分のきのこ1つを取り除き、その代わりに銀行から糖分トークン(🟡)を4つ受け取ります。

- このカードが適応ストアの最後のマス(右端)に到達したときは、それを捨て札にします。ただし、ゲームのセットアップ中はこのルールを適用しません。



菌寄生 (Fungicolous)

相手プレイヤー1人の菌糸ピースを1つ選びます。その後、その相手プレイヤーはあなたの菌糸ピースを1つ選びます。選ばれた2つの菌糸ピースの位置をボード上で入れ替えます。

- この効果によって誘発されたアクションは、アクティブプレイヤーから時計回りの順に解決されます。