FUNGOPIA



Příprava

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

2. Položte **žetony sacharidů** na všechny trojúhelníkové symboly na šestiúhelnících.



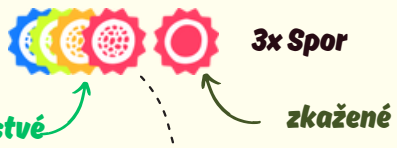
3. Připravte **desku adaptací**.
- Zamíchejte **karty adaptace**. Položte balíček lícem dolů vedle desky.
- Otočte karty lícem nahoru do všech čtyř polí.

4. Každému hráči náhodně přidělte jiný žeton houby. Jeden žeton musí být ***hřib***. Hráč s *hřibem* začíná hru.



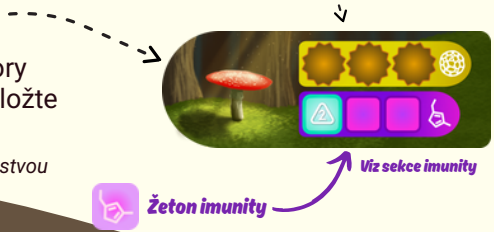


5. Každý hráč si vezme spory, hyfy a houby svého druhu.



6. Každý hráč si před sebe položí svou **přehledovou desku**. Položte na ni dvě spory **čerstvou** stranou nahoru. Jednu sporu položte **zkaženou** stranou nahoru.

Volitelné: Pro náročnější hru začněte pouze s jednou čerstvou sporou.



Zahájení hry...

Začíná hráč s **hřibem**. Postupně každý hráč položí jednu sporu na šestiúhelník. Nepoužívejte **destičku stromu**. Potom ve stejném pořadí každý hráč nahradí svou sporu hyfou. Hyfu položte na volnou hranu téhož šestiúhelníku. Sporu položte **zkaženou** stranou nahoru na přehledovou desku. Potom začněte s tahy.

Průběh tahu

Proveďte jednu akci: **růst** nebo **klíčení**. Klíčit můžete pouze se sporami, které jste umístili na hrací plán v dřívějším tahu.

Hyfa nemá místo: Odstraňte ji ze hry. Její vlastník obnoví jednu sporu. Pokud nemůžete růst ani klíčit, udělejte totéž s jednou hyfou ze své zásoby.

Růst

Položte jednu hyfu na volnou hranu. Hyfa se musí **připojit** k vaší síti. Neodstraňujte žádné jiné dílky.

Klíčení



Vyberte jednu svou sporu na hracím plánu. Musíte ji tam umístit v dřívějším tahu. Může být čerstvá nebo zkažená. **Odeberte sporu.** Položte ji ***zkaženou*** stranou nahoru na přehledovou desku.

Položte jednu hyfu na **volnou** hranu tohoto šestiúhelníku. Tato hyfa se nemusí připojit k vaší síti.

Pokud **žádná hrana není volná**, můžete **nahradit hyfu** na hraně tohoto šestiúhelníku. Může to být vaše hyfa nebo hyfa soupeře. Hyfu na infikované hraně nemůžete nahradit, pokud nemáte imunitu. Vlastník odstraněné hyfy s ní musí okamžitě provést **růst**.

Po vaší akci:

1. Vraťte všechny **zkažené** spory z hracího plánu na přehledovou desku.
2. Otočte všechny **čerstvé** spory na hracím plánu na zkaženou stranu.
3. Položte libovolný počet čerstvých spor z přehledové desky na libovolné šestiúhelníky.

Nové spory nemůžete položit před svou akcí. Spory neblokují jiné dílky. Na jednom šestiúhelníku může být více spor.

Houby



Když se tři vaše hyfy setkají v jednom průsečíku, **vyroste** tam **houba**. Všechny tři hyfy musí být vaše. Houba vyroste pouze při položení hyfy: růstem, klíčením nebo efektem karty.

Když houba vyroste:

- Získejte 1 z každého šestiúhelníku u průsečíku. Šestiúhelník bez nedává nic.
- **Obnovte** jednu sporu: otočte jednu zkaženou sporu na přehledové desce na čerstvou stranu. Pokud žádná spora není zkažená, obnovení propadá.

Houba zůstává, i když se její hyfy přesunou. Pokud nemáte žádné žetony hub, nic se nestane. Pokud vaši houbu vytvoří akce soupeře, získáte odměnu po jeho akci.

Adaptace

Adaptace můžete kupovat za kdykoli během svého tahu. **Cena** je **číslo na kartě + číslo jejího pole***.



Celková cena: 2 + 1 = 3

V každém tahu můžete koupit **nejvýše jednu adaptaci**. Položte ji lícem nahoru před sebe. Posuňte ostatní karty doleva ve stejném pořadí. Na poslední pole položte novou kartu.

Během tahu můžete kdykoli **použít libovolný počet adaptací**. Kartu můžete použít v tahu, kdy ji koupíte, nebo později. Použitou kartu odstraňte ze hry.

Imunita



Při **remíze** vyhrává hráč s **vyšší imunitou**.

Jeden žeton imunity můžete koupit za **2** , **jednou za hru**. Tento nákup se nepočítá jako vaše adaptace v tahu. Můžete také koupit adaptaci Imunitní příprava. Pokaždé položte žeton imunity na pole imunity své přehledové desky. **Maximální imunita je 3**.

S imunitou 1 nebo vyšší můžete pokládat spory na destičku stromu. Můžete také pokládat hyfy na fialové infikované hrany.



Káhový kořen



Šestiúhelník se symbolem uprostřed je **káhový kořen**. Pokaždé, když je na hranu káhového kořene položena hyfa, získá její vlastník 1 z banky. Platí to i pro přesunuté a nahrazené hyfy. Hrana mezi dvěma káhovými kořeny dává 2 . Banka nemá limit.

Konec hry

Hra **končí, když žádný hráč nemá ve své zásobě hyfy**. Všichni hráči odehrají stejný počet kol.

Bodování:

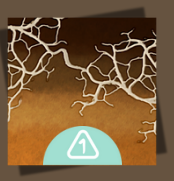
- **Šestiúhelníky:** Spočítejte hyfy na hranách každého šestiúhelníku. Hráč s nejvíce hyfami šestiúhelník vyhrává. Získá tolik bodů, jaké číslo je na šestiúhelníku. Destička stromu dává 3 body. Káhový kořen dává 0 bodů. Hrana mezi dvěma šestiúhelníky se počítá pro oba.
- **Remíza na šestiúhelníku:** Body získá hráč s vyšší imunitou. Pokud je i imunita shodná, body získá každý remízující hráč.
- **Houby:** Každá houba dává 1 bod.
- **Nejdelší síť:** Najděte nejdelší cestu svých hyf mezi dvěma svými houbami. Spočítejte její hyfy. Hráč s nejdelší cestou získá +1 bod. Remíza se řeší jako u šestiúhelníků.
- Nepoužité , karty a spory nedávají body.

Vyhrává hráč s **nejvyšším počtem bodů**. Při remíze vyhrává hráč s vyšší imunitou. Pokud je i imunita shodná, hra končí nerozhodně.

- *Červená (muchomůrka) má vyšší imunitu než modrý (hřib) i žlutý (liška).*
- *Na šestiúhelnících, kde má červená remízu, získá body pouze červená.*



Adaptace



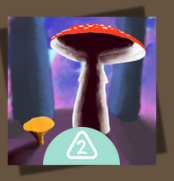
Adaptivní růst **-** Přesuňte jednu svou hyfu na volnou hranu, která se připojuje k vaší síti.

- Neodstraňujte hyfy ostatních hráčů.



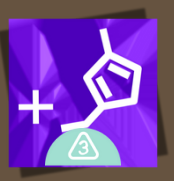
Formování sklerocií **-** Přesuňte jednu svou hyfu na volnou hranu, která se nepřipojuje k vaší síti.

- Neodstraňujte hyfy ostatních hráčů.



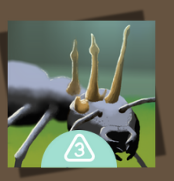
Antifungální metabolit **-** Vyberte jednu hyfu soupeře, která se dotýká vašich hyf. Soupeř ji musí přesunout na volnou hranu, která se připojuje k jeho síti.

- Hyfu vybíráte vy. Novou hranu vybírá soupeř.
- Pokud se nemůže připojit, odstraňte ji ze hry. Její vlastník obnoví jednu sporu.
- Všechny spouštěné akce se řeší ve směru hodinových ručiček od aktivního hráče.



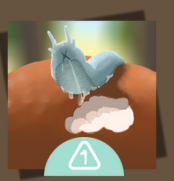
Imunitní příprava **-** Zvyšte svou imunitu o jednu.

- Vezměte žeton imunity z banky. Položte ho na svou přehledovou desku.
- Žetony imunity zůstávají. Nespotřebovávají se. Maximální imunita je 3.



Parasitoid Cordyceps **-** Vypěstujte houbu na **volném** hmyzu.

- Získejte a obnovte sporu jako obvykle.
- Hmyz najdete na okrajích hracího plánu.



Mutualistická mykofágie **-** Odeberte jednu svou houbu. Získejte 4 z banky.



Fungikolní **-** Vyberte jednu hyfu soupeře. Soupeř potom vybere jednu vaši hyfu. Vyměňte pozice obou hyf.

- Hyfa může přejít na infikovanou hranu, i když její vlastník nemá imunitu.
- Všechny spouštěné akce se řeší ve směru hodinových ručiček od aktivního hráče.

Pro všechny karty: Hyfa, kterou karta přesune, se počítá jako položená. Může vytvořit houbu a získat z káhového kořene. Na infikovanou hranu může jít, jen pokud má její vlastník imunitu. Výjimkou je Fungikolní.