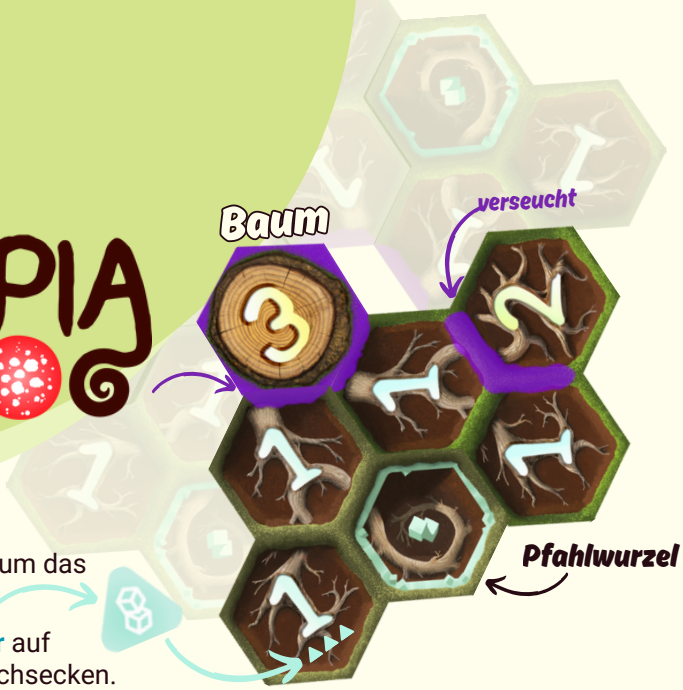
FUNGOPIA

Vorbereitung



1. Ordne alle **Sechsecke** zufällig um das zentrale **Baumplättchen** an.

2. Lege die **Kohlenhydrat-Marker** auf alle Dreieckssymbole auf den Sechsecken.

3. Richte das **Anpassungsspielfeld** ein.
- Mische die **Anpassungskarten**. Lege den Stapel verdeckt neben das Spielfeld.
- Ziehe Karten offen in die vier Felder.



4. Gib jedem Spieler zufällig einen anderen Pilz-Marker. Ein Marker muss der ***Steinpilz*** sein. Der *Steinpilz*-Spieler beginnt das Spiel.

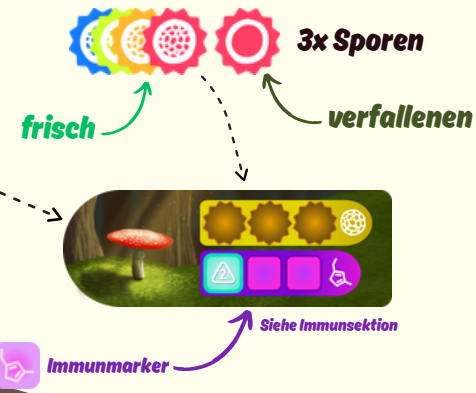
Steinpilz **Fliegenpilz**
Pfefferling **Morchel**



5. Jeder Spieler nimmt die Sporen, Pilze und Hyphen seiner Art.

6. Jeder Spieler legt sein **Verfolgungsspielfeld** vor sich. Lege zwei Sporen mit der **frischen** Seite nach oben. Lege eine Spore mit der **verfallenen** Seite nach oben.

Optional: Für ein schwierigeres Spiel beginne mit nur 1 frischen Spore.



Fangen wir an...

Der **Steinpilz**-Spieler beginnt. Der Reihe nach legt jeder Spieler eine Spore auf ein Sechseck. Nutze nicht das **Baumplättchen**. Dann ersetzt jeder Spieler in der gleichen Reihenfolge seine Spore durch eine Hyphe. Lege die Hyphe auf eine freie Kante dieses Sechsecks. Lege die Spore mit der **verfallenen** Seite nach oben auf dein Verfolgungsspielfeld. Dann beginnen die Züge.

Zug abspielen

Führe eine Aktion aus: **wachsen** oder **keimen**. Du kannst nur mit Sporen keimen, die du in einem früheren Zug auf das Spielbrett gelegt hast.

Wachsen

Lege eine Hyphe auf eine freie Kante. Die Hyphe muss mit deinem Netzwerk **verbunden** sein. Entferne keine anderen Stücke.



Keimen

Wähle eine deiner Sporen auf dem Spielbrett. Du musst sie in einem früheren Zug gelegt haben. Sie kann frisch oder verfallen sein. **Entferne die Spore.** Lege sie mit der ***verfallenen*** Seite nach oben auf dein Verfolgungsspielfeld.

Lege eine Hyphe auf eine **freie** Kante dieses Sechsecks. Diese Hyphe muss nicht mit deinem Netzwerk verbunden sein.

Wenn **keine Kante frei ist**, kannst du **eine Hyphe ersetzen**, die an einer Kante dieses Sechsecks liegt. Es kann deine Hyphe oder die eines Gegners sein. Ohne Immunität kannst du keine Hyphe auf einer verseuchten Kante ersetzen. Der Besitzer der entfernten Hyphe muss mit ihr sofort **wachsen**.

Nach deiner Aktion:

1. Bringe alle **verfallenen** Sporen vom Spielbrett auf dein Verfolgungsspielfeld zurück.
2. Drehe alle **frischen** Sporen auf dem Spielbrett auf die verfallene Seite.
3. Lege beliebig viele frische Sporen von deinem Verfolgungsspielfeld auf beliebige Sechsecke.

Vor deiner Aktion kannst du keine neuen Sporen legen. Sporen blockieren keine anderen Stücke. Auf einem Sechseck können mehrere Sporen liegen.

Kein Platz für eine Hyphe: Entferne sie aus dem Spiel. Ihr Besitzer frischt eine Spore auf. Wenn du nicht wachsen oder keimen kannst, mache dies mit einer Hyphe aus deinem Vorrat.

Pilze

Wenn sich drei deiner Hyphen an einer Kreuzung treffen, **wächst** dort ein **Pilz**. Alle drei Hyphen müssen deine sein. Ein Pilz wächst nur, wenn eine Hyphe gelegt wird: durch Wachsen, Keimen oder eine Karte.



Wenn ein Pilz wächst:

- Erhalte 1 von jedem Sechseck an der Kreuzung. Ein Sechseck ohne gibt nichts.
- **Frische** eine Spore **auf**: Drehe eine verfallene Spore auf deinem Verfolgungsspielfeld auf die frische Seite. Wenn keine Spore verfallen ist, entfällt das Auffrischen.

Der Pilz bleibt, auch wenn seine Hyphen versetzt werden. Wenn du keine Pilz-Marker mehr hast, passiert nichts. Wenn die Aktion eines Gegners deinen Pilz wachsen lässt, erhältst du die Belohnung nach seiner Aktion.

Anpassungen

Du kannst Anpassungen jederzeit in deinem Zug mit kaufen. Die **Kosten** sind die **Kartennummer + die Nummer ihres Feldes***.



Kostensumme: 2 + 1 = 3

Du kannst **höchstens eine Anpassung** pro Zug kaufen. Lege sie offen vor dich. Schiebe die anderen Karten in gleicher Reihenfolge nach links. Lege eine neue Karte in das letzte Feld.

Du kannst jederzeit in deinem Zug **beliebig viele Anpassungen nutzen**. Du kannst eine Karte im Zug des Kaufs oder später nutzen. Entferne eine genutzte Karte aus dem Spiel.

Immunität



Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler mit der **höheren Immunität**.

Du kannst **einmal pro Spiel** einen Immunitäts-Marker für **2** kaufen. Dieser Kauf zählt nicht als deine Anpassung für den Zug. Du kannst auch die Anpassung Immunpriming kaufen. Lege jedes Mal einen Immunitäts-Marker auf ein Immunitätsfeld deines Verfolgungsspielfelds. Die **maximale Immunität ist 3**.

Mit 1 oder mehr Immunität darfst du Sporen auf das Baumplättchen legen. Du darfst auch Hyphen auf die violetten verseuchten Kanten legen.



Zapfwurzeln



Ein Sechseck mit dem -Symbol in der Mitte ist eine **Pfahlwurzel**. Jedes Mal, wenn eine Hyphe auf eine Kante einer Pfahlwurzel gelegt wird, erhält ihr Besitzer 1 von der Bank. Das gilt auch für versetzte und ersetzte Hyphen. Eine Kante zwischen zwei Pfahlwurzeln gibt 2 . Die Bank hat kein Limit.

Spielende

Das Spiel **endet, wenn kein Spieler mehr Hyphen in seinem Vorrat hat**. Alle Spieler spielen gleich viele Runden.

Wertung:

- **Sechsecke:** Zähle die Hyphen auf den Kanten jedes Sechsecks. Der Spieler mit den meisten Hyphen gewinnt das Sechseck. Er erhält so viele Punkte, wie die Zahl auf dem Sechseck zeigt. Das Baumplättchen gibt 3 Punkte. Eine Pfahlwurzel gibt 0 Punkte. Eine Kante zwischen zwei Sechsecken zählt für beide.
- **Gleichstand auf einem Sechseck:** Der Spieler mit höherer Immunität erhält die Punkte. Bei gleicher Immunität erhält jeder beteiligte Spieler die Punkte.
- **Pilze:** Jeder Pilz gibt 1 Punkt.
- **Längstes Myzel-Netzwerk:** Finde den längsten Weg deiner Hyphen zwischen zwei deiner Pilze. Zähle seine Hyphen. Der Spieler mit dem längsten Weg erhält +1 Punkt. Gleichstand wie bei den Sechsecken.
- Unbenutzte , Karten und Sporen geben keine Punkte.

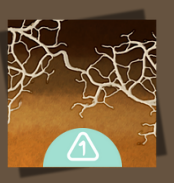
Der Spieler mit der **höchsten Punktzahl gewinnt**. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit höherer Immunität. Bei gleicher Immunität endet das Spiel unentschieden.

- *Rot (Fliegenpilz) hat mehr Immunität als Blau (Steinpilz) und Gelb (Pfifferling).*
- *Auf Sechsecken mit Gleichstand erhält nur Rot die Punkte.*





Anpassungen



Adaptives Wachstum - Versetze eine deiner Hyphen auf eine freie Kante, die mit deinem Netzwerk verbunden ist.

- Entferne keine Hyphen anderer Spieler.



Sklerotienbildung - Versetze eine deiner Hyphen auf eine freie Kante, die nicht mit deinem Netzwerk verbunden ist.

- Entferne keine Hyphen anderer Spieler.



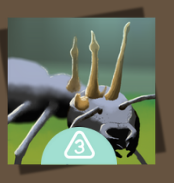
Antimykotischer Metabolit - Wähle eine Hyphe eines Gegners, die deine Hyphen berührt. Der Gegner muss sie auf eine freie Kante versetzen, die mit seinem Netzwerk verbunden ist.

- Du wählst die Hyphe. Der Gegner wählt die neue Kante.
- Wenn sie sich nicht verbinden kann, entferne sie aus dem Spiel. Ihr Besitzer frischt eine Spore auf.
- Ausgelöste Aktionen werden im Uhrzeigersinn abgehandelt, beginnend beim aktiven Spieler.



Immunpriming - Erhöhe deine Immunität um eins.

- Nimm einen Immunitäts-Marker von der Bank. Lege ihn auf dein Verfolgungsspielfeld.
- Die Immunitäts-Marker bleiben. Sie werden nicht verbraucht. Die maximale Immunität ist 3.



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

- Erhalte 🍄 und frische wie gewohnt eine Spore auf.
- Die Insekten sind an den Rändern des Spielbretts.



Mutualistische Mykophagie - Entferne einen deiner Pilze. Erhalte 4 🍄 von der Bank.



Fungicolous - Wähle eine Hyphe eines Gegners. Der Gegner wählt dann eine deiner Hyphen. Tauscht die Positionen der beiden Hyphen.

- Eine Hyphe darf auf eine verseuchte Kante, auch wenn ihr Besitzer keine Immunität hat.
- Ausgelöste Aktionen werden im Uhrzeigersinn abgehandelt, beginnend beim aktiven Spieler.

Für alle Karten: Eine Hyphe, die eine Karte versetzt, gilt als gelegt. Sie kann einen Pilz wachsen lassen und 🍄 von einer Pfahlwurzel bringen. Auf eine verseuchte Kante darf sie nur, wenn ihr Besitzer Immunität hat. Fungicolous ist die Ausnahme.