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置きます。

2. すべてのタイルの三角形のシンボルの上に、**糖分（とうぶん）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**をシャッフルします。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. 各プレイヤーに、異なる**きのこトークン**をランダムに1つずつ配ります。1つは必ず**ヤマドリタケ**にします。**ヤマドリタケ**のプレイヤーがゲームを始めます。





5. 各プレイヤーは、自分の種（しゅ）の**胞子（ほうし）**、**菌糸（きんし）**、きのこを受け取ります。



6. 各プレイヤーは、自分の**記録（きろく）ボード**を手前に置きます。胞子2つを**新鮮（しんせん）**面を上にして置きます。胞子1つを**腐敗（ふはい）**面を上にして置きます。



オプション：より難しいゲームにする場合は、新鮮な胞子1つだけで始めます。

ゲームの開始

ヤマドリタケのプレイヤーから始めます。手番順に、各プレイヤーは胞子を1つタイルに置きます。**木タイル**には置きません。次に同じ順番で、各プレイヤーは胞子を菌糸ピースに置き換えます。菌糸ピースは、そのタイルの空いている**タイルの辺（へん）**に置きます。胞子は**腐敗**面を上にして記録ボードに置きます。その後、ターンを始めます。

手番の実行（アクション）

アクションを1つ行います：**成長（せいちょう）**または**発芽（はつが）**。発芽は、前のターンまでにボードに置いた胞子でしか行えません。

成長

空いているタイルの辺に菌糸ピースを1つ置きます。その菌糸は自分の菌糸ネットワークに**連結**していなければなりません。他のピースは取り除きません。

発芽



ボード上の自分の胞子を1つ選びます。その胞子は前のターンまでに置いたものでなければなりません。新鮮でも腐敗でもかまいません。**胞子を取り除きます。**腐敗面を上にして記録ボードに置きます。

そのタイルの**空いている**タイルの辺に菌糸ピースを1つ置きます。この菌糸は自分のネットワークに連結していなくてもかまいません。

空いているタイルの辺がない場合、そのタイルの辺にある**菌糸を1つ置き換える**ことができます。自分の菌糸でも相手プレイヤーの菌糸でもかまいません。免疫がない場合、紫色に侵された辺の菌糸は置き換えられません。取り除かれた菌糸の持ち主は、直ちにその菌糸で**成長**を行います。

アクションの後：

1. ボード上の**腐敗**した胞子をすべて記録ボードに戻します。
2. ボード上の**新鮮**な胞子をすべて腐敗面に裏返します。
3. 記録ボードの新鮮な胞子を、任意の数だけ任意のタイルに置きます。

アクションの前に新しい胞子を置くことはできません。胞子は他のピースを妨げません。1つのタイルに複数の胞子を置けます。

菌糸を置けない場合：その菌糸ピースをゲームから取り除きます。持ち主は胞子1つを新鮮な状態に戻します。成長も発芽もできない場合は、手持ちの菌糸ピース1つで同じことを行います。

きのこ



自分の菌糸3本が1つの交点で交わると、そこに**きのこが生えます。**3本すべてが自分の菌糸でなければなりません。きのこは菌糸ピースを置いたときにだけ生えます：成長、発芽、またはカードによる配置です。

きのこが生えたとき：

- 交点に接する各タイルから🍄を1つ獲得します。🍄がないタイルからは何も得られません。
- 胞子1つを**新鮮な状態に戻します**：記録ボードの腐敗した胞子1つを新鮮面に裏返します。腐敗した胞子がない場合、この効果はなくなります。

菌糸が移動しても、きのこは残ります。きのこトークンが残っていない場合、何も起きません。相手プレイヤーのアクションで自分のきのこが生えた場合、その報酬は相手のアクションの後に受け取ります。

適応

自分のターン中はいつでも、🍄を支払って適応を購入できます。**コスト**は、**カードの数字＋そのカードのマスの数字**です*。



*合計金額: 2 + 1 = 3

1つのターンに購入できる適応は**最大1枚**です。購入したカードは表向きで手前に置きます。残りのカードを順番を変えずに左へ詰めます。最後のマスに新しいカードを置きます。

自分のターン中はいつでも、**任意の枚数の適応を使用**できます。カードは購入したターンにも、その後のターンにも使用できます。使用したカードはゲームから取り除きます。

免疫



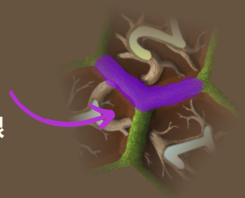
同点の場合は、**免疫（めんえき）が高い**プレイヤーが勝ちます。

ゲーム中に1回だけ、2つで免疫トークンを1つ購入できます。この購入は、そのターンの適応の購入には数えません。適応「免疫プライミング」を購入することもできます。そのたびに、免疫トークンを記録ボードの免疫マスに1つ置きます。**免疫の上限は3**です。

免疫が1以上あれば、木タイルに胞子を置けます。また、紫色に侵された辺にも菌糸を置けます。

主根（しこん）





中央にが描かれているタイルは**主根（しこん）**です。主根のタイルの辺に菌糸ピースが置かれるたびに、その持ち主は銀行からを1つ受け取ります。移動した菌糸や置き換えた菌糸も対象です。2つの主根の間の辺ではを2つ受け取ります。銀行のに上限はありません。

ゲーム終了

全プレイヤーの手持ちの菌糸ピースがなくなったとき、ゲームは終了します。全プレイヤーが同じ回数のラウンドを行います。

得点計算：

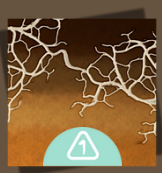
- **タイル：**各タイルの辺にある菌糸の数を数えます。最も多くの菌糸を持つプレイヤーがそのタイルを支配します。そのプレイヤーはタイルの数字と同じ得点を得ます。木タイルは3点です。主根は0点です。2つのタイルの間の辺は、両方のタイルで数えます。
- **タイルで同数の場合：**免疫が高いプレイヤーが得点を得ます。免疫も同じ場合は、同数の各プレイヤーが得点を得ます。
- **きのこ：**きのこ1つにつき1点です。
- **トロフィー（最長の菌糸ネットワーク）：**自分のきのこ2つを結ぶ、自分の菌糸の最も長い道を探します。その菌糸の数を数えます。最も長いプレイヤーが+1点を得ます。同数の場合はタイルと同じ方法で決めます。
- 残ったカード、胞子は得点になりません。

合計得点が最も高いプレイヤーが勝者です。同点の場合は、免疫が高いプレイヤーが勝ちます。免疫も同じ場合は引き分けです。

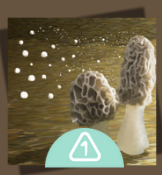
- 例：赤（ベニテングタケ）は、青（ヤマドリタケ）と黄（アンズタケ）より免疫が高いとします。
- 赤が同数のタイルでは、赤だけが得点を得ます。



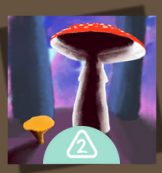
適応カードの効果一覧



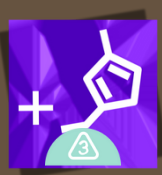
適応的成長（Adaptive growth）：自分の菌糸ピース1つを、自分のネットワークに連結する空いている辺へ移動します。
- 他のプレイヤーの菌糸は取り除きません。



菌核形成（Sclerotia formation）：自分の菌糸ピース1つを、自分のネットワークに連結しない空いている辺へ移動します。
- 他のプレイヤーの菌糸は取り除きません。



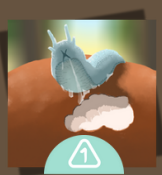
抗菌代謝物（Antifungal metabolite）：自分の菌糸に接している相手プレイヤーの菌糸を1つ選びます。相手は、その菌糸を自分のネットワークに連結する空いている辺へ移動させます。
- 菌糸を選ぶのはあなたです。移動先の辺を選ぶのは相手です。
- 連結できない場合、その菌糸をゲームから取り除きます。持ち主は胞子1つを新鮮な状態に戻します。
- この効果によって誘発されたアクションは、アクティブプレイヤーから時計回りの順に解決します。



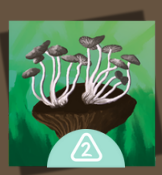
免疫プライミング（Immune priming）：自分の免疫を1増やします。
- 銀行から免疫トークンを1つ取り、記録ボードに置きます。
- 免疫トークンは残ります。消費されません。免疫の上限は3です。



冬虫夏草寄生（Cordyceps parasitoid）：**空いている**虫マスにきのこを1つ生やします。
- 通常どおり🧫を獲得し、胞子1つを新鮮な状態に戻します。
- 虫マスはゲームボードの端にあります。



共生的食菌（Mutualistic mycophagy）：自分のきのこを1つ取り除きます。銀行から🧫を4つ受け取ります。



菌寄生（Fungicolous）：相手プレイヤーの菌糸ピースを1つ選びます。その後、相手はあなたの菌糸ピースを1つ選びます。2つの菌糸ピースの位置を入れ替えます。
- 免疫がなくても、菌糸を紫色に侵された辺へ移動できます。
- 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します。

すべてのカード共通：カードで移動した菌糸は、置いたものとして扱います。きのこを生やすことも、主根から🧫を受け取ることもできます。紫色に侵された辺へは、持ち主に免疫がある場合にだけ移動できます。例外は菌寄生です。