

EN

NL

ES

MYCELIA



9+



Ravensburger

MYCELIA

in the Valley of a Thousand Dewdrops

A dewtastic deck-building game for 1-4 mushroom enthusiasts ages 9 and older

Enter into the wonderful world of Mycelia.

Bring the magical dewdrops from your forest to the Shrine of Life and get help from the Goddess of the Forest.

Who can do it the fastest?


You will need support from the mysterious and heroic forest dwellers who, in the form of cards, can improve your own card deck and help you to develop better skills.

The first player to clear their own game board wins the Goddess of the Forest's blessing and the game.

Contents

- ① 4 double-sided game boards (front sides identical, back sides different)
- ② 1 Shrine of Life
- ③ 1 first player marker (mushroom)
- ④ 4 supply cards (double-sided)
- ⑤ 4 setup cards (double-sided)
- ⑥ 14 action cards a – e, 4 × a & b and 2 × c, d & e
- ⑦ 72 leaves – divided into 37 × 1s, 24 × 3s, 11 × 5s
- ⑧ 1 die
- ⑨ 80 dewdrops (+ 4 spare)
- ⑩ 2 additional shrine fields



- 11 100 cards:
- A 24 start cards (6 each per rune)
- B 40 basic playing cards (20 different pairs)
- C 30 extension cards (15 different pairs) with symbol 
- D 6 player help cards

11



A



B



C

D

Solo game contents

(Page 10)

- 1 1 pile of leaves game board
- 2 1 Gwidyon chip
- 3 6 solo cards



1



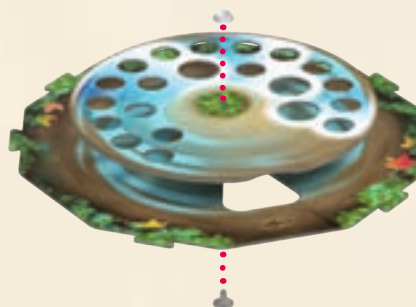
2



3

Assembling the shrine

You have to assemble the first player marker and the shrine before the first game. This is how to do it:





What is a deck-building game?

In a deck-building game, every player starts with a small number of cards. These cards are called a deck. In the course of the game, the players can build up and improve their personal deck with other cards by using the cards they already have. The words “deck” and “build” combine to form the term “deck-building” game.

The special feature of a deck-building game is that every player plays out their own deck several times: that is, they pick up a card from the supply pile, play it, place it on the discard pile, re-shuffle this and repeat the whole procedure again and again in the following rounds.

Preparing to play

The rules for playing the game with 2 – 4 players are explained here first. The rules for the solo game will be explained afterwards.

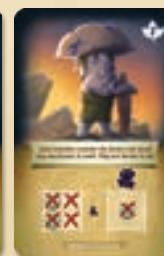
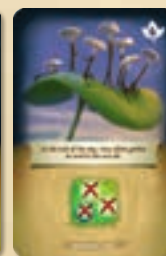
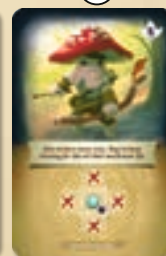
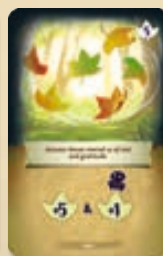
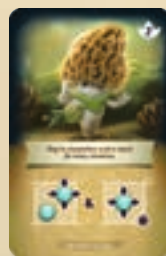
1. Place the shrine in the center of the table as shown. This is also always the starting position when the shrine has been cleared. You place dewdrops here that you remove from your game boards during the game. Every time the shrine is “full”, new dewdrops come into the game (and therefore onto your game boards).
2. Place the **supply die** on one of the larger openings on the shrine:
In the 4-player game in the position marked ④.
In the 3-player game in the position marked ③.
In the 2-player game in the position marked ②.
3. Pick up one of the 4 supply cards at random and place it next to the shrine. Put the other 3 supply cards back into the box.
4. Shuffle the 40 basic playing cards and form a supply pile face down a little to one side. Place the top 5 cards face up in a row next to the pile – this is the open **showcase** from that you can hire your new heroes for your group.



5. Place the **leaves** as a supply within good reach of everyone.
6. Shuffle the 4 double-sided setup cards and turn up any side of 1 **setup card** – this is the starting setup of the dewdrops for every player.



You will not need the other setup cards in this round. You can also return the turned-up card to the box at the end of the setup.



Each player receives:

1 game board

Place this in front of you with the identical sides facing up.
[If you have already played a few games, you can play with the different sides for extra variety.]



2 action cards (a & b)

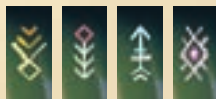
Place these below your game board.

20 dewdrops

Place these on your board exactly as shown on the setup card. It's best to pass round the setup card for everyone to have a good look.
Pay attention to the position of the shrine field so that you can distribute your dewdrops correctly.
Return any dewdrops that are left to the box.



6 start cards of the same type (each with the same rune in the top right-hand corner). Shuffle the cards and **form your own supply pile face down next to your game board**. Pick up 3 start cards from your own supply pile and hold them in your hand.



The player who likes mushrooms the most gets the **first player marker** and begins the game. You then take turns in order, beginning with the first player.

How to take a turn

1. Play cards

When it is your turn, you **must play all 3 cards in your hand**. To do this, put them down one by one (in the order you choose) on your **discard pile**. You start this as an **open pile** next to your game board on the right. Every time you **play a card** you perform **its function immediately** before



playing the next card. You can leave out parts of the function (or the whole function) if you want to or if you cannot use the function completely. However, you cannot keep any of the cards in your hand; you have to play and discard them unused if you can't use them.

How the cards work in detail is explained from page 7 onward, but this is not important for how to understand the game at the moment.

**Your most important aim when playing the cards is:
To remove dewdrops.**



The shrine field on your game board will help you: Whenever you move a dewdrop onto the shrine of your board (**no matter from which direction**), you may remove the dewdrop from the board immediately. So, use the functions of your cards to move the dewdrops towards the shrine field if possible.

You also collect leaves with the help of your cards.

Leaves are the currency in this game: You can spend them to hire new, stronger heroes from Mycelia (in the form of extra cards). Some of these heroes can even remove dewdrops from the board without moving them to the shrine field first.

You put dewdrops that you remove (directly or via the shrine field) in the empty fields of the tree shrine at the end of your turn.

You start doing that here.





2. Hire Mycelia's heroes (buy cards)

You can **hire heroes and other cards at any time and more than once** from the open showcase. You can do this before, during or after playing cards.

You have to pay the **leaf costs** of the respective card (top right). Mycelia's heroes charge you 2 – 8 leaves – the more, the more powerful the function of the respective hero is.

Important: Every time you buy a card, you take the card from the showcase and immediately place it face down **on the top of your supply pile** (to the left of your game board).

3. Basic actions (action cards)

In addition to playing cards and hiring new heroes, you can also perform **one or more** basic actions at any time during your turn.

The **actions** available to you are shown on the **action cards (a - e)** that you placed below your game board. Only 2 actions (a & b) are available to you in the basic game.

Important: You may perform every action of the **action card only once per turn** and no more. Just as for hiring heroes, you can perform the basic actions at any time before, after or between playing cards.

Not, however, in the middle of the function of a card. You can turn over an action card once you have used it. This helps you to remember that you have already used it in this turn.



Action a:

Pay 1 leaf from your personal supply to **replace the open showcase**. Place all the cards from the showcase on an open discard pile next to the supply pile. Then turn over 5 new cards – regardless of how many cards were lying there before.



Action b:

Pay 3 leaves from your personal supply to move any dewdrop by exactly 1 field (horizontally or vertically). If you move it onto the shrine field, remove it from the board as described above.



4. End of your turn

Your turn ends when you have played all 3 cards from your hand and cannot or do not want to hire further heroes or perform actions.

Then take the following steps:

1. Make sure that all the cards that you have played are lying on your open discard pile (on the right of your game board).
2. Fill up the showcase with another 5 cards. If the supply pile has been used up, shuffle the discard pile to make a new supply pile.
3. Check whether the shrine is full and you get the **Goddess of the Forest's blessing**.

In the **4-player game**, the shrine is full as soon as **20 dewdrops** are placed in the holes.

In the **3-player game**, the shrine is full as soon as **15 dewdrops** are placed in the holes.

In the **2-player game**, the shrine is full as soon as **10 dewdrops** are placed in the holes.

The different areas for the appropriate number of players are marked in white on the shrine.

Return left-over dewdrops to the box; these are not placed additionally in the shrine.




4. **When the shrine is full** you must turn the Shrine of Life **once completely in the direction of the arrow** until the start position is reached (see Preparing to play). - This also throws the shrine die and new supplies come into the game and your forests! Look at the symbol thrown on the die and compare it with the face-up side of the supply card.

Each player must now place 1 dewdrop each on the fields of their game board shown on the supply card. So, you always get 1 – 2 additional dewdrops as soon as the shrine is full and is then turned and cleared.



Take the dewdrops that you have collected in the shrine and were just thrown out again. All dewdrops that are still there after sharing out the new supplies should now be taken out of the game. The shrine must then be completely empty.

Example: When turning the filled shrine, the symbol  was thrown. Every player must now place one dewdrop on their game board on the field below the shrine field and one dewdrop to the right of the shrine field.



Now turn over the **supply card onto the other side**. It shows you the distribution of the dewdrops as soon as the shrine is filled and emptied again.

The same supply card is always used during a game and is turned over again after being used.

5. Finally, you pick up **3 new cards** from your personal supply pile in your hand. If there are fewer than 3 cards (or none at all) on your supply pile, then shuffle your open discard pile and place these cards face down **underneath** all remaining cards of your supply pile. Then draw 3 new cards.

Then it is the turn of the next player to the left. Continue playing turn by turn **until one player removes the last dewdrop from their game board during their turn**.

End of the game

The game ends as soon as someone **removes the last dewdrop from their own board**. It makes no difference how this was done, either on their own turn or during another player's turn. The current turn is ended as usual.

Important: If removing the last dewdrop fills up the shrine, the shrine will no longer be turned. **No new dewdrops** come into the game.

The round is played through to the end so that every player had the same number of turns. The first player marker tells you where: **The player to the right of the first player has the last turn**.

Who won?

The player who has **no more dewdrops** on their own game board wins. If several players manage to clear their boards in the last round, the winner is then the player who has the **highest value of leaves** still in their supply. If players have equal values, there are several winners.

Explanation of the cards and functions

The functions of all cards are explained by symbols. You always perform the functions from left to right.

Either/or:

Some cards have several functions, separated by “/”. In this case you must choose one of the two possibilities – you cannot perform both.



And:

If, on the other hand, the cards contain a “&”, you can perform them **all**.

Important: In this case, it is important that you always work through them from left to right. You can't do the right-hand side before the left-hand side. But you can omit the left-hand side and just perform the right-hand side.



3x

Repeat

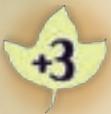
Some cards allow you to perform your function(s) several times. This is shown by “2 x”, “3 x” or “4 x”. You can **choose the same field or a different field** every time provided that the chosen field fulfills the condition (see below).

You can also perform the function fewer times than the number indicates.



Bonus for other players

If a function is marked by this symbol, you may **not** perform this function yourself. Instead, **all other** players may perform this function if they wish. **Important: You cannot omit this function, naturally!** Even if you leave out or cannot perform other parts of the card, all of the others may still perform this part.



Get leaves

Many cards supply leaves that you can spend to hire new heroes or for basic actions – either in the same turn or later. The number in the leaf shows you how many you get. Take the value of leaves shown from the general supply and place them next to your game board.

Note: Your personal supply is **not** limited – you can save as many leaves as you like and keep them for as long as you like.

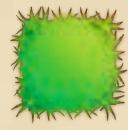


Move dewdrops

All heroes who can move or remove dewdrops can only do this on certain fields on your game board. This is specified in the form of the different fields and the number of dewdrops. You must select a field that meets the specification to move (or even directly remove) the dewdrops accordingly. If you cannot select a suitable field, this function is void.



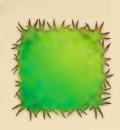
leaves field



moss field



water field



Any field may be leaves, moss, water or even soil.

The following **landscapes** can be found as field specifications on the cards:

The following things can happen on the fields:



For every illustrated symbol of this type, move 1 dewdrop from the selected field to any **orthogonally adjacent field** (= vertically or horizontally, never diagonally).



Remove 1 dewdrop per illustrated symbol of this type from the selected field (and place it in the holes in the shrine).

The following basic rules always apply:

At least the number of dewdrops shown on the card must be on one field in order to perform the action there. However, there may be more drops on the field.



Exception: The beetle fields **must contain the exact number of drops** to be able to perform the action.



Move 1 drop from any field by one field to an orthogonally adjacent field.

Since the background is light brown, you can make this move from any field. That is from leaves, moss, water or soil! There may also be more than one drop on a field.



Remove 1 drop from a water field. But there may also be more than one drop on the field.



Remove 2 drops from any field with **exactly** 2 drops.

You cannot perform the function if there are 3 or more drops on a field. You cannot select a field on that there is only 1 drop either.

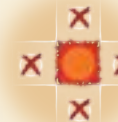
There are also **transparent drops**.

This means that the function can be used **if** there is a drop on the named field.



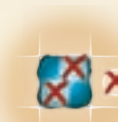
Remove 1 drop from a moss field if there is at least 1 drop on the field.

But there may also be more than one drop on the moss field. If there are more drops on the moss field, you can remove 2 or 3 drops.



Select a leaf field (any number of drops) and remove 1 drop each from the orthogonally adjacent

fields if there are any drops there. If there are only drops on 1, 2 or 3 of the adjacent fields, you can only remove drops from these fields.



Remove 2 drops from a water field with 2 (or more) drops and remove 1 drop from **any orthogonally** (above, below, right or left) adjacent field.

The extension



As soon as you are familiar with the rules of the game, you can add the extension cards. You can identify these from the symbol on the cards. These cards are a little more demanding and offer even more variety.

Shuffle the 30 new cards with the previous 40 hero cards. The showcase still contains 5 cards as usual. In addition to the hero cards, you need the **action cards c, d and e**. You can get these by using certain cards in the game. Place the action cards as an open supply.



Remove cards

New in the extended game is the possibility to remove cards (hero cards and leaf cards) from your deck for the rest of the round. This allows you both to get rid of your weak start cards and cards that you have hired in the course of the game that you no longer need. When you perform such a function (or single effect, see below), then immediately **search** your **discard pile**. From this, select the card that you want to remove. Not removing any card is also allowed.

Cards that you remove are returned to the box. They are out of the game for the whole round.

Important: Since you always place cards directly on the discard pile when playing them, a hero can also “remove themselves”.

Single effects

Some cards from the extension also supply single bonus effects that have a similar structure to card functions. However, you do not receive these when playing cards but only **only once when you hire the hero**.



Then, perform the single effect (marked by a **lightning bolt** in the box at the top left of the card) **immediately**. Only then should you place the card as usual on your supply pile.



Example 1:

If you buy the *Hydnum repandum* or *Tylopilus formosus* cards, you may immediately remove 1 card from your discard pile. If you pick up these cards again later in the game (e.g. in the next round), you can no longer use this single effect.



Example 2: If you hire the hero *Fomes fomentarius* from the open showcase, all your fellow players may immediately move 1 drop from any field to a vertically or horizontally adjacent field. But you may not!

This single effect is no longer triggered in later rounds.

Additional action cards

By means of the single effects, you also receive the **6 action cards c, d and e** that are part of the extension. Take the appropriate card when hiring such a hero and place it at the bottom edge of your game board.

Even if there is only room for 4 cards, you can **still possess all 5 cards** (and use them once per turn). Simply place the 5th chip next to them.

A player is not allowed to have the same action card twice.

This skill is then available to you immediately, exactly the same as for a & b: You can now also perform these once each per turn. You must pay the leaf cost of the action to use it.



Action c

Pay 3 leaves from your personal supply to perform the following action: Move **any dewdrop exactly 1 field** (orthogonally). If there is **another dewdrop on the same field**, also move this exactly 1 field (orthogonally). You can move the second drop in a different direction to the first.



Action d

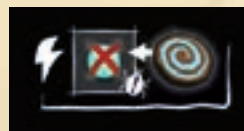
Pay 3 leaves from your personal supply and remove 1 drop from any field. There may also be more drops on the field.



Action e

Pay 3 leaves from your personal supply to **remove 1 card** from your discard pile. You perform this action exactly as described in **Remove cards**.

Special feature/exception: The additional shrine field is brought into the game by the *Clavulinopsis fusiformis* card:



When you hire this hero, you must first select any field with **exactly 1 dewdrop** on it. Remove this drop from your board and then place the shrine field on this field. From now

on this field no longer counts as a **landscape** but as a **second shrine field** that, just like the printed shrine, directly removes all dewdrops that are moved onto it. You can place both additional shrine fields on your board if you hire this hero twice.



Game variations

Additional game boards for advanced players

If you have already played a few games, you can also play with the different sides for extra variety. You can mix the back sides of the game boards with the extension or the standard game as you wish. They bring you extra variety thanks to 4 different game boards with that you face new challenges.



The solo game: the duel against Gwidyon, the Ghost Mushroom

You can also play Mycelia excellently alone if there are no mushroom fans around at the moment.

Preparing to play

The **preparation for the game is identical to the game with 2 - 4 players**. Also use the same game material (1 game board, 20 dewdrops and the action cards **a & b**). The **supply die** is placed on the shrine in the **position for 2 players**.

The second player in the solo game is the “virtual opponent” **Gwidyon**. Gwidyon is a ghost mushroom who has been roaming the depths of Mycelia’s forests for ages. It is rumoured that Gwidyon also knows the name of the Goddess of the Forest.

So, you will also make Gwidyon’s moves in the solo game.

To do this, you will also need the following additional game material:

- 1 pile of leaves game board
- 1 Gwidyon chip
- 6 solo cards
- 20 dewdrops

Place the pile of leaves game board on the right of your game board and place the 20 dewdrops on it. Shuffle the 6 solo cards and place them face down next to it. The octagonal Gwidyon chip is then placed next to it (with the remove side facing up).



Aim of the solo game

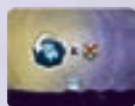
You both try to be the first to remove your 20 dewdrops from your game boards. The one that does it first wins the game.

How to play

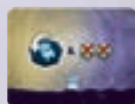
1. You start the game and make a normal move as usual and play 3 cards.
2. Then you play Gwidyon's move. You turn up 1 solo card and perform the function(s) of the card.
3. Then it's your turn again, followed by Gwidyon and so on.
4. Continue this until you have turned up the **5th solo card** in Gwidyon's turn (so that there is 1 card left face down). Make the move normally but then shuffle all 6 solo cards again and place them face down at the ready. The game then continues normally.

Solo cards

There are 6 different solo cards that show either the symbol of Gwidyon or your symbol or both symbols. The cards therefore have different effects on Gwidyon or you.



1. Turn the Gwidyon chip over. 2. Remove 1 dewdrop from Gwidyon's pile of leaves and place it in one of the holes on the shrine.



1. Turn the Gwidyon chip over. 2. Remove 2 dewdrops from Gwidyon's pile of leaves and place them in the holes on the shrine.



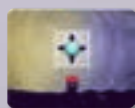
Place all the cards from the showcase on an open discard pile next to the supply pile. Then turn up 5 new cards as a showcase.



1. You get 1 leaf. 2. Remove 3 dewdrops from Gwidyon's pile of leaves and place them in the holes on the shrine.



1. You get 1 leaf. 2. Remove 1 dewdrop from Gwidyon's pile of leaves and place it in one of the holes on the shrine.





Move 1 drop on your game board one field further orthogonally from any field.

Gwidyon chip

Every time that the Gwidyon chip shows the remove side, you immediately remove 1 dewdrop from Gwidyon's pile of leaves and place it in one of the holes on the shrine. If the chip is turned over onto the other side, nothing happens.



Special features of the solo game

1. If you play or hire a **card with a bonus for other players** on your turn, this has the following effects on Gwidyon:
 - a. If your fellow players would normally be allowed to **remove dewdrops**, then the corresponding number of dewdrops must also be removed from **Gwidyon's pile of leaves** and placed on the shrine.
 - b. If a fellow player would be allowed to move a dewdrop, the **Gwidyon chip is turned over once** instead and a move made if applicable.
 - c. If your fellow players would **get leaves**, **Gwidyon gets nothing**. Gwidyon cannot collect leaves at all.
2. As soon as the shrine contains 10 dewdrops at the end of a turn (no matter if it was your or Gwidyon's turn), the shrine is turned. The supply die and the supply card determine how many new drops land on **your game board**. **Gwidyon gets no new drops**. Now turn over the supply card onto the other side. Put left-over dewdrops back into the box.

End of the game

If Gwidyon has removed all 20 dewdrops from the pile of leaves first, then Gwidyon has won immediately! You do not get another turn. If you remove all your 20 dewdrops first, you win immediately! Gwidyon does not get another turn either.

If there is a draw and you both remove your 20 dewdrops in the same turn, you both win!

Notes:

1. Yes, Gwidyon is very strong! You can give Gwidyon 21 – 25 drops at the beginning of the game to slow the ghost mushroom down a little.
2. You can play the solo game with or without the cards from the extension. You can also use the game boards for advanced players in the solo game as you like.



MYCELIA

In het dal van de Duizend Dauwdruppels

**Een dauwtastisch deckbuilding spel
voor 1-4 spelers vanaf 9 jaar**

Duik in de wonderse wereld van Mycelia.

Breng de magische dauwdruppels uit je bos naar de tempel van het leven en krijg de steun van de bosgodin. Wie lukt dit het snelst?


Jullie hebben de steun nodig van de mysterieuze en heldhaftige bosbewoners, om je kaartendeck te verbeteren en betere vaardigheden te ontwikkelen.

Wie als eerste zijn eigen speelveld leeg heeft, wint de zegen van de bosgodin en het spel.

Inhoud

- | | |
|---|---|
| ① 4 dubbelzijdige spelborden
(voorkant hetzelfde, achterkant verschillend) | ⑥ 14 actiekaarten a - e
4 x a & b en 2 x c, d & e |
| ② 1 tempel van het leven | ⑦ 72 bladeren - verdeeld in
37 x 1, 24 x 3, 11 x 5 |
| ③ 1 startspeler-marker (paddenstoel) | ⑧ 1 dobbelsteen |
| ④ 4 voorraadkaarten (dubbelzijdig) | ⑨ 80 dauwdruppels (+4 vervanging) |
| ⑤ 4 opbouwkaarten (dubbelzijdig) | ⑩ 2 extra tempelvelden |



- 11 100 Kaarten:
- A 24 Startkaarten (6 per rune)
- B 40 Basis speelkaarten (20 verschillende elk 2 x)
- C 30 Uitbreidingskaarten (15 verschillende elk 2 x) met symbool 
- D 6 Spelershulpkaarten

11



A



B



C

D

Inhoud solospel

(pagina 20)

- 1 1 Bladeren-spelbord
- 2 1 Gwidyon-fiches
- 3 6 Solokaarten



1



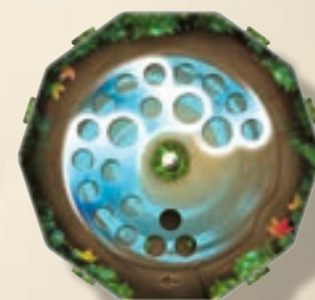
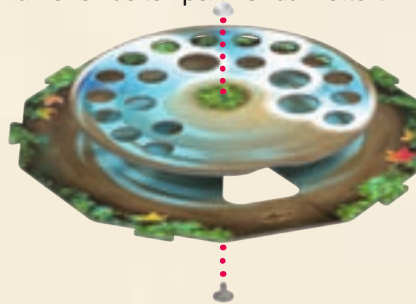
2



3

Het in elkaar zetten van de tempel

Voordat je met het eerste spel begint, moet je de startspelermarker en de tempel in elkaar zetten. En dat gaat zo:





Wat is een deck building spel?

In een deck building spel begint iedere speler* met een klein aantal kaarten. Deze kaarten noem je een deck,, zoals in het Engels gebruikelijk is. In de loop van het spel kunnen de spelers hun persoonlijke deck uitbreiden en verbeteren door hun bestaande kaarten te gebruiken. De combinatie van de woorden "deck" en "bouwen" resulteert in het woord "deck building".

Het bijzondere van een deck building spel is dat iedere speler zijn eigen deck meerdere keren doorspeelt: dus kaarten trekt van de trekstapel, ze uitspeelt, op de aflegstapel legt, die weer opnieuw schudt en het geheel in de volgende rondes meerdere keren herhaalt.

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Vorbereiding van het spel

Eerst worden hier de regels voor het spel voor 2 - 4 spelers uitgelegd. Vervolgens worden de regels voor het solospel uitgelegd.

- Zet de tempel zoals afgebeeld in het midden van de tafel. Dit is ook altijd de uitgangspositie als de tempel leeg is. In de loop van het spel plaats je daar dauwdruppels, die je van je spelborden verwijdert. Elke keer dat het heiligdom "vol" is, komen er nieuwe dauwdruppels in het spel (en dus op je spelborden).
- Leg de **voorraaddobbelsteen** op één van de grotere openingen op de tempel:
In het spel met 4 spelers op de met **4** gemarkeerde positie.
In het spel met 3 spelers op de met **3** gemarkeerde positie.
In het spel met 2 spelers op de met **2** gemarkeerde positie.

- Pak willekeurig één van de 4 voorraadkaarten en leg ze naast de tempel. Leg de andere 3 voorraadkaarten terug in de doos.

- Schud de 40 basisspeelkaarten en maak een blinde voorraadstapel. Leg de bovenste **5 kaarten** omgekeerd in een rij naast de stapel - dat is de open rij, waaruit je nieuwe helden voor je groep kunt halen.



- Leg de **bladeren** als voorraad klaar, voor iedereen goed bereikbaar.

- Schud de 4 dubbelzijdige opbouwkaarten en draai **1 opbouwkaart** om op een willekeurige zijde - dit is de startopstelling van de dauwdruppels voor iedere speler.



De overige opbouwkaarten heb je in deze ronde niet nodig. Ook de omgedraaide kaart kun je aan het einde van de opbouw weer in de doos leggen.



Iedere speler krijgt:

1 spelbord

Leg dit voor je neer, met de identieke voorkant naar boven.

(Als je al een paar rondes hebt gespeeld, kunnen jullie voor meer afwisseling ook met de verschillende achterkanten spelen.)



2 actiekaartjes (a & b)

Leg deze onder je spelbord.

20 dauwdruppels

Leg deze precies zoals op de opbouwkaart is aangegeven op je bord. Je kunt daarvoor het beste de opbouwkaart rond laten gaan. Let daarbij op de positie van het tempelveld, zodat jullie de druppels juist kunnen verdelen. Leg de overige dauwdruppels weer in de doos.

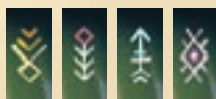


6 startkaarten van één soort (elk met dezelfde rune

in de rechter bovenhoek). Schud de kaarten

en vorm je eigen omgekeerde trekstapel aan de

linkerkant van je spelbord. Trek 3 startkaarten van je eigen trekstapel en neem ze in je hand.



De jongste speler krijgt de **startspeler-marker**, begint met het spel en het spel gaat om de beurt verder.

Verloop van een spelbeurt

1. Kaarten uitspelen

Als je aan de beurt bent, **moet je al je 3 handkaarten uitspelen**. Leg ze één voor één (in de volgorde van je keuze) op je **aflegstapel**: deze begin je als **open stapel** rechts naast je spelbord.

Steeds als je een **kaart uitspeelt**, voer je **direct de functie** ervan uit,

voordat je de volgende kaart speelt. Je mag delen van de functie (of de hele functie) laten vervallen als je wilt, of als je de functie niet helemaal gebruiken kan. Je mag echter geen kaart in je hand houden, maar moet hem bij twijfel ongebruikt uitspelen en afleggen.



Hoe de kaarten in detail functioneren, wordt uitgelegd vanaf pagina 7. Momenteel is dat echter nog niet belangrijk om het spel te begrijpen.

Je belangrijkste doel bij het uitspelen van de kaarten is: dauwdruppels verwijderen.



Het tempelveld op je spelbord helpt je daarbij: steeds als je een dauwdruppel op het tempelveld van je spelbord schuift (**maakt niet uit welke richting**), dan mag je deze direct van het bord nemen. Gebruik de functies van je kaarten er dus voor om de dauwdruppels indien mogelijk in de richting van het tempelveld te plaatsen.

Bovendien verzamel je met behulp van je kaarten bladeren.

Bladeren zijn de valuta in dit spel: die kun je uitgeven om nieuwe, sterkere helden van Mycelia (in de vorm van meer kaarten) in te huren.

Sommige van deze helden kunnen zelfs dauwdruppels direct van het bord pakken, zonder ze eerst naar het tempelveld te moeten verschuiven.

Dauwdruppels die je verwijdert (direct of via het tempelveld), leg je aan het einde van je beurt in de lege velden van de boomtempel. Je begint hier.





2. Mycelia's helden inhuren (kaarten kopen)

Je kunt **altijd en meerdere malen in je beurt helden en andere kaarten** uit de open rij **inhuren**. Je kunt dit doen voor, tussen of na het uitspelen van kaarten. Daarvoor moet je de **bladeren-kosten** van de betreffende kaart betalen (rechtsboven). De helden van Mycelia eisen 2 – 8 bladeren van je – hoe meer, hoe machtiger de functie van de betreffende held.

Belangrijk: steeds als je een kaart koopt, pak je de kaart uit de rij en legt hem meteen **bovenop je trekstapel** (links naast je speelveld).

3. Basisacties (actiekaartjes)

Naast het uitspelen van kaarten en inhuren van nieuwe helden kun je **op elk moment in je beurt ook één of meer basisacties** uitvoeren. De **acties** die je ter beschikking hebt, zijn te zien op de **actiekaartjes** (a - e), die je onder je spelbord hebt gelegd. In het basisspel staan je slechts 2 acties (a & b) ter beschikking.

Belangrijk: Je mag elke actie van de **actiekaarten** maar **1 x per beurt** uitvoeren, niet vaker. Net als het inhuren van helden kun je ook basisacties uitvoeren op elk moment voor, na of tussen het uitspelen van kaarten, maar niet midden in de functie van een kaart. Je kunt een actiekaartje omdraaien, nadat je het gebruikt hebt. Op die manier kun je beter onthouden dat je deze al hebt ingezet deze beurt.



Actie a:

Betaal 1 blad uit je persoonlijke voorraad, om de **open rij te ruilen**. Leg alle kaarten uit de rij op een open aflegstapel naast je voorraadstapel. Vervolgens draai je 5 nieuwe kaarten om - ongeacht hoeveel kaarten er eerst nog lagen.



Actie b:

Betaal 3 bladeren uit je persoonlijke voorraad, om een willekeurige dauwdruppel precies 1 veld te verplaatsen (horizontaal of verticaal). Schuif je hem naar het tempelveld, haal hem dan zoals hierboven beschreven van het bord.



4. Einde van een beurt

Heb je alle 3 de kaarten uit je hand gespeeld en kun of wil je niet nog meer helden inhuren of acties uitvoeren, dan is je beurt ten einde.

Voer dan de volgende stappen uit:

1. Zorg ervoor dat al je uitgespeelde kaarten op je open aflegstapel liggen (rechts naast het spelbord).
2. Vul de rij weer aan tot 5 kaarten. Als de voorraadstapel op is, schud dan de aflegstapel voor een nieuwe voorraad.
3. Controleer, of de tempel vol is en je de **zegen van de bosgodin** krijgt:

In een **spel met 4 spelers** is de tempel vol, zodra **20 dauwdruppels** in de gaten liggen.

In een **spel met 3 spelers** is de tempel vol, zodra **15 dauwdruppels** in de gaten liggen.

In een spel met **2 spelers**, is de tempel vol, zodra **10 dauwdruppels** in de gaten liggen.

Op de tempel zijn de verschillende gebieden voor het overeenkomstige aantal spelers gemarkeerd met een wit vlak. Doe overtollige dauwdruppels terug in de doos, deze komen niet extra in de tempel.




4. **Is de tempel vol**, dan moeten jullie de tempel van het leven in de **richting van de pijl een keer compleet** draaien, tot aan de uitgangspositie (zie voorbereiding van het spel). Daardoor rolt ook de dobbelsteen van de tempel en er komt voorraad in het spel en in jullie bossen! Kijk naar het gegooide symbool en vergelijk het met de open zijde van de voorraadkaart.

Iedere speler moet nu 1 dauwdruppel plaatsen op elk van de daar afgebeelde velden van zijn spelbord. Jullie krijgen dus steeds 1 - 2 dauwdruppels erbij, zodra de tempel gevuld en daarna gedraaid en leeg gemaakt is.



Pak daarvoor de dauwdruppels die je in de tempel verzameld hebt en die er zojuist weer zijn uitgeworpen. Alle druppels die zich na het verdelen van de voorraad nog daar bevinden, haal je nu uit het spel. De tempel moet daarna weer helemaal leeg zijn.

Voorbeeld: Bij het draaien van de gevulde tempel werd het symbool  gegooid. Iedere speler moet nu een druppel op zijn spelbord plaatsen op het veld twee velden onder het tempelveld en een druppel rechts naast het tempelveld.



Draai nu de voorraadkaart op de andere zijde. Deze laat jullie de verdeling van de druppels zien, zodra de tempel weer gevuld is en geleegd wordt.

In de loop van een spel wordt steeds dezelfde voorraadkaart gebruikt en na gebruik weer omdraaid.

5. Trek tenslotte 3 nieuwe kaarten van je persoonlijke trekstapel en neem ze in je hand. Als er minder dan 3 kaarten op je trekstapel liggen (of helemaal geen), schud dan je open aflegstapel en leg deze kaarten met de afbeelding naar beneden onder alle resterende kaarten van je trekstapel. Trek dan 3 nieuwe kaarten.

Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt. Speel zo om de beurt verder, tot een speler in zijn beurt de laatste dauwdruppels van zijn spelbord verwijdert.

Einde van het spel

Het einde van het spel wordt aangekondigd, zodra iemand de laatste dauwdruppel van zijn eigen spelbord verwijdert. Het maakt niet uit op welke manier dit gebeurt, en ook niet of dit in de eigen beurt of tijdens de beurt van een andere speler is gebeurd. De huidige beurt wordt dan zoals gebruikelijk beëindigd.

Belangrijk: Is door het verwijderen van de laatste dauwdruppel de tempel vol, dan wordt deze niet meer gedraaid. Er komen geen nieuwe dauwdruppels meer in het spel.

De ronde wordt tot het einde gespeeld, zodat iedere speler een gelijk aantal beurten heeft gehad. Dat kun je zien aan de startspeler-marker: de laatste beurt wordt uitgevoerd door de speler die rechts naast de startspeler zit.

Wie heeft gewonnen?

De speler die geen dauwdruppels meer op zijn eigen spelbord heeft, is de winnaar.

Lukt het in de laatste ronde meer spelers om hun bord leeg te maken, dan wint de speler die nog de hoogste waarde aan bladeren in zijn eigen voorraad heeft. Is er dan nog een gelijke stand, dan zijn er meerdere winnaars.

Verklaring van de kaarten en functies

De functies van alle kaarten worden uitgelegd met behulp van symbolen. Je voert de functies altijd van links naar rechts uit.

Of/of:

Sommige kaarten hebben meerdere functies, gescheiden door "/". In dit geval moet je één van beide mogelijkheden kiezen - je kunt ze niet beide uitvoeren.

En:

Als kaarten daarentegen een „&“ bevatten, dan kun je alles uitvoeren.

Belangrijk: Hier is het vooral belangrijk, dat je altijd van links naar rechts werkt. Je kunt dus niet de rechterkant voor de linkerkant uitvoeren. Je kunt echter wel de linkerkant laten vervallen en alleen de rechterkant uitvoeren.



3x

Herhaling

Met sommige kaarten kun je hun functie(s) meerdere malen uitvoeren. Dat wordt aangegeven met „2 x“, „3 x“ of „4 x“. Elke keer kun je **hetzelfde veld of een nieuw veld kiezen**, zolang het gekozen veld aan de voorwaardes voldoet (zie hieronder). Je kunt de functie ook minder vaak uitvoeren, dan het getal aangeeft.



Bonus voor andere speler

Als een functie gemarkeerd is met dit symbool, dan mag je deze functie **niet zelf uitvoeren**. In plaats daarvan mogen **alle andere** spelers deze functie uitvoeren, als ze dat willen. **Belangrijk: Deze functie kun je natuurlijk niet laten vervallen!** Zelfs als je andere delen van de kaart laat vervallen of niet kunt uitvoeren, kunnen alle anderen dit deel toch uitvoeren.

Bladeren ontvangen



Veel kaarten geven bladeren, die je kunt gebruiken voor het inhuren van nieuwe helden of voor basisacties – in dezelfde beurt of in een latere beurt. Het getal op het blad geeft aan hoeveel je er krijgt. Haal de waarde van het aangegeven aantal bladeren uit de algemene voorraad en leg ze naast je spelbord.

Tip: Je persoonlijke voorraad is niet beperkt - je kunt zoveel bladeren sparen als je wilt en net zo lang bewaren als je wilt.

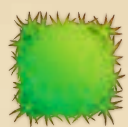


Dauwdruppels verplaatsen

Alle helden, die dauwdruppels verplaatsen of verwijderen, kunnen dat alleen doen op bepaalde velden van je spelbord. Dit wordt bepaald door standaardwaarden in de vorm van de verschillende velden en het aantal dauwdruppels. Je moet een veld kiezen dat overeenkomt met de standaardwaarde om de dauwdruppels overeenkomstig te verplaatsen (of zelfs direct te verwijderen). Kun je geen geschikt veld kiezen, dan vervalt deze functie.



Blad-veld



Mos-veld



Water-veld



Een willekeurig veld mag mos, blad, water of zelfs aarde zijn.



De volgende landschappen staan als veldspecificaties op de kaarten:

Op de velden kunnen de volgende dingen gebeuren:



Verplaats 1 dauwdruppel van het geselecteerde veld naar een willekeurig **orthogonaal aangrenzend veld (= horizontaal of verticaal, niet diagonaal)** voor elk afgebeeld symbool van dit type.



Verwijder per afgebeeld symbool van dit type 1 dauwdruppel direct van het gekozen veld (en plaats deze in de gaten van de tempel).



Daarbij geldt altijd de volgende basisregel: op een veld moet **minstens het aangegeven aantal druppels liggen**, om de actie uit te voeren. Er mogen echter ook **meer druppels** liggen.

Verplaats 1 druppel van een willekeurig veld naar een orthogonaal aangrenzend veld.

Omdat de achtergrond lichtbruin is, mag je deze beweging vanaf elk soort veld uitvoeren. Dus zowel bladeren, mos, water of aarde! Op het veld mogen ook meer druppels liggen.



Verwijder 1 druppel van een water-veld. Op het veld mogen echter ook meer druppels liggen.

Uitzondering: Op de kever-velden moet het **exacte aantal druppels** liggen, om de actie te kunnen uitvoeren.



Verwijder 2 druppels van een willekeurig veld met **exact** 2 druppels. Ligger op een veld 3 of meer druppels, dan kun je de functie daar niet uitvoeren. Je kunt ook geen veld kiezen, waarop maar 1 druppel ligt.

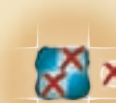
Daarnaast zijn er ook **transparante druppels**. Dat betekent dat de functie kan worden gebruikt **als** er een druppel op het genoemde veld ligt.



Verwijder 1 druppel van een mos-veld als er minstens 1 druppel op het veld ligt. Er mogen echter ook meer druppels op het mos-veld liggen. Ligger er meer druppels op het mos-veld, dan mag je ook 2 of 3 druppels verwijderen.



Kies een blad-veld (willekeurig aantal druppels) en verwijder 1 druppel van elk van de 4 orthogonaal aangrenzende velden als daar druppels liggen. Als er slechts 1, 2 of 3 aangrenzende velden zijn waar druppels liggen, kun je ook alleen van deze velden druppels verwijderen.



Verwijder 2 druppels van een water-veld met 2 (of meer) druppels en verwijder 1 druppel op elk orthogonaal (boven, onder, rechts of links) aangrenzend veld.

De uitbreiding



Zodra jullie vertrouwd zijn met de regels van het spel, kunnen jullie de kaarten van de uitbreiding erbij doen. Je herkent deze aan het kleine symbool op de kaarten. Deze kaarten zijn iets uitdagender en bieden nog meer variatie.

Schud de 30 nieuwe kaarten gewoon tussen de 40 helden-kaarten. De rij bestaat nog gewoon uit 5 kaarten. Naast de heldenkaarten heb je nog de **actiekaarten c, d en e** nodig. Die kun je via bepaalde kaarten in het spel verkrijgen. Leg de actiekaartjes als open voorraad klaar.



Kaarten verwijderen

Nieuw in de uitbreiding is de mogelijkheid om kaarten (heldenkaarten en bladerenkaarten) voor de rest van het spel uit je stapel te verwijderen. Zo kun je je ontdoen van zwakke startkaarten en van kaarten die je in de loop van het spel hebt gehuurd en niet meer nodig hebt. Voer je zo'n functie (of eenmalig effect, zie onder) uit, doorzoek dan meteen je aflegstapel. Kies daaruit de kaart die je wilt verwijderen. Het is ook toegestaan om geen kaart te verwijderen.

Kaarten die je verwijdert, leg je weer in de doos. Ze zijn dan de hele ronde uit het spel.

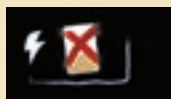
Belangrijk: Aangezien je kaarten bij het uitspelen direct op de aflegstapel legt, kan een held ook "zichzelf verwijderen".

Eenmalige effecten

Sommige kaarten uit de uitbreiding hebben ook eenmalige bonuseffecten, die sterk lijken op kaartfuncties. Je krijgt deze echter niet bij het uitspelen, maar alleen **eenmalig** op het **moment dat je de held inhuurt**.

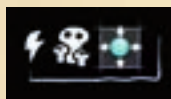


Voer dan direct het eenmalige effect uit (in het vakje linksboven op de kaart, gemarkeerd met een "flits").



Voorbeeld 1:

Als je de kaarten *Hydnum repandum* of *Tylopilus formosus* koopt, mag je onmiddellijk 1 kaart van je aflegstapel verwijderen. Als je deze kaarten later in het spel weer in je hand krijgt (bv. in de volgende ronde), kun je dit eenmalige effect niet meer gebruiken.



Voorbeeld 2: Als je de held *Fomes fomentarius* uit de open rij huurt, mogen alle andere spelers onmiddellijk 1 druppel van een willekeurig veld verplaatsen naar een verticaal of horizontaal aangrenzend veld. Jij echter niet! In latere rondes wordt dit eenmalige effect niet meer geactiveerd.

Extra actiekaartjes

De unieke effecten geven je ook de **6 actiekaartjes c, d & e**, die deel uitmaken van de uitbreiding. Als je zo'n held inhuurt, neem je de bijbehorende kaart en leg je die onderaan je spelbord.

Ook als er maar plaats is voor 4 kaartjes, **kun je ook alle 5 kaartjes hebben** (en ze één keer per beurt gebruiken). Leg het 5e fiche er gewoon naast.

Een speler mag niet twee keer dezelfde actiekaart hebben.

Vanaf nu (dus al in dezelfde beurt) heb je deze vaardigheid net als a & b, tot je beschikking: je kunt deze nu ook 1 x per beurt uitvoeren. Maar ook hier geldt altijd dat je voor de basisactie bladeren moet betalen.



Actie c

Betaal 3 bladeren uit je persoonlijke voorraad, om de volgende actie uit te voeren: verplaats **een willekeurige dauwdruppel precies 1 veld verder** (orthogonaal). Als er een andere druppel **op hetzelfde veld** is, verplaats je deze ook precies 1 veld (orthogonaal). Het is ook toegestaan om de tweede druppel in een andere richting te verplaatsen dan de eerste.



Actie d

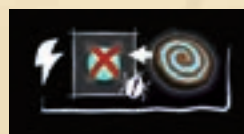
Betaal 3 bladeren uit je persoonlijke voorraad en verwijder 1 druppel van een willekeurig veld. Op het veld mogen ook meer druppels liggen.



Actie e

Betaal 3 bladeren uit je persoonlijke voorraad, om 1 kaart uit je aflegstapel te verwijderen. Deze actie voer je net zo uit als beschreven onder "kaarten verwijderen".

Bijzonderheid/uitzondering: het extra tempelveld komt in het spel via de kaart *Clavulinopsis fusiformis*:



Als je deze held huurt, moet je eerst een willekeurig speelveld kiezen met exact 1 dauwdruppel erop. Verwijder deze druppel van je bord en plaats dan het tempelveld op dit veld. Vanaf nu geldt het veld niet langer als "landschap", maar als tweede tempelveld, dat net als de tempel die erop staat direct alle dauwdruppels verwijderd die erop zijn geschoven. Het is ook toegestaan om nog een extra tempelveld op je eigen spelbord te plaatsen.



Spelvarianten

Extra spelborden voor gevorderden

Heb je al een paar rondes gespeeld, dan kun je voor meer afwisseling ook met de verschillende achterzijdes van de spelborden spelen. Deze kun je ook combineren met de uitbreiding of het basisspel. Ze zorgen voor meer afwisseling dankzij 4 verschillende spelborden, die nieuwe uitdagingen geven.



Het solospel: het duel tegen Gwidyon, de spookpaddenstoel

Mycelia kan ook uitstekend alleen gespeeld worden, als er geen paddenstoelvrienden in de buurt zijn.

Spelvoorbereiding

De **spelvoorbereiding is identiek aan het spel met 2 - 4 spelers**. Neem ook hetzelfde spelmateriaal (1 spelbord, 20 dauwdruppels en de actiekaartjes A & B). De **voorraaddobbelsteen** komt op de tempel op de **positie voor 2 spelers**.

De tweede speler is in het solospel de "virtuele speler" **Gwidyon**. Gwidyon is een spookpaddenstoel en heeft lang door de diepe bossen van Mycelia gezworven. Het gerucht gaat dat hij zelfs de naam van de bosgodin kent.

Je doet ook de zetten van Gwidyon in het solospel. Daarvoor heb je het volgende extra spelmateriaal nodig:

- 1 Stapel bladeren-spelbord
- 1 Gwidyon-fiches
- 6 Solokaarten
- 20 Dauwdruppels

Leg het bladeren spelbord rechts naast je spelbord en leg de 20 dauwdruppels daarop. Schud de 6 solokaarten eenmaal en leg ze er als blinde stapel naast. Het Gwidyon-fiche wordt (met de verwijder-kant naar boven) ernaast gelegd.



Doel van het solospel

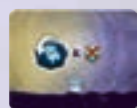
Jullie proberen allebei als eerste 20 dauwdruppels van jullie spelbord te verwijderen. Wie dit als eerste lukt, wint het spel.

Spelafloop

1. Je begint het spel en voert zoals gebruikelijk een normale spelbeurt uit en speelt 3 kaarten uit.
2. Daarna speel je Gwidyons beurt. Je draait 1 solokaart om en voert de functie(s) van de kaart uit.
3. Dan ben jij weer aan de beurt, daarna Gwidyon, enz.
4. Ga hiermee door tot je de 5e solokaart in Gwidyon's beurt hebt omgedraaid (d.w.z. 1 kaart ligt nog omgekeerd). Voer de beurt normaal uit, maar schud daarna alle 6 solokaarten opnieuw en leg ze klaar als omgekeerde stapel. Daarna gaat het spel gewoon verder.

Solokaarten

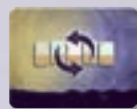
Er zijn 6 verschillende solokaarten waarop of het symbool van Gwidyon staat, of jouw symbool, of beide symbolen te zien zijn. Dit geeft aan of de kaarten verschillende effecten hebben op Gwidyon of jou.



1. Draai het Gwidyon-fiche om. 2. Verwijder 1 dauwdruppel van de stapel bladeren van Gwidyon en leg deze in één van de gaten van de tempel.



1. Draai het Gwidyon-fiche om. 2. Verwijder 2 dauwdruppels van de stapel bladeren van Gwidyon en leg ze in de gaten op de tempel.



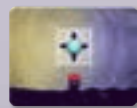
Leg alle kaarten uit de rij op een open aflegstapel naast de voorraadstapel. Vervolgens draai je 5 nieuwe kaarten als rij om.



1. Je krijgt 1 blad. 2. Verwijder 3 dauwdruppels van de stapel bladeren van Gwidyon en leg ze in de gaten op de tempel.



1. Je krijgt 1 blad. 2. Verwijder 1 dauwdruppel van de stapel bladeren van Gwidyon en leg deze in één van de gaten van de tempel.



Verplaats op je spelbord 1 druppel van een willekeurig veld één veld orthogonaal.

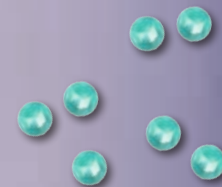
Gwidyon-fiche

Steeds als het Gwidyon-fiche op de verwijder-kant gedraaid wordt, verwijder je meteen 1 dauwdruppel van de stapel bladeren van Gwidyon en legt die in één van de gaten op de tempel. Wordt het fiche op de andere kant gedraaid, dan gebeurt er niets.



Bijzonderheden in het solospel

1. Wanneer je in je beurt **een kaart met een bonus voor andere spelers** uitspeelt of inhuurt, dan heeft dat de volgende uitwerkingen op Gwidyon:
 - a. Als de andere spelers normaal gesproken **dauwdruppels verwijderen** mochten, dan moet het overeenkomstige aantal dauwdruppels ook van de **stapel bladeren van Gwidyon** verwijderd en op de tempel gelegd worden.
 - b. Als een speler een dauwdruppel mag verplaatsen, wordt in plaats daarvan het **Gwidyon-fiche eenmaal omgedraaid** en zo nodig uitgevoerd.
 - c. Als de andere spelers bladeren zouden krijgen, krijgt Gwidyon niets. In principe kan hij geen bladeren verzamelen.
2. Zodra de tempel aan het einde van een beurt 10 dauwdruppels heeft (of het nu jouw beurt is of die van Gwidyon), wordt hij gedraaid. De voorraaddobbelsteen en de voorraadkaart bepalen hoeveel nieuwe druppels er op **je speelveld** komen. **Gwidyon krijgt geen nieuwe druppels.** Draai de voorraadkaart weer terug naar de andere kant. Leg overtollige dauwdruppels in de doos.



Einde van het spel

Als Gwidyon als eerste al zijn 20 dauwdruppels van zijn stapel bladeren heeft verwijderd, heeft hij meteen gewonnen! Je krijgt daarna geen beurt meer. Als je als eerste al je dauwdruppels hebt verwijderd, win je meteen! Gwidyon is dan ook niet meer aan de beurt.

Bij een gelijke stand waarbij zowel jij als Gwidyon 20 dauwdruppels weg hebben gespeeld binnen dezelfde speelbeurt, dan hebben jullie allebei gewonnen!

Let op:

1. Ja, Gwidyon is heel sterk! Geef hem gerust 21 - 25 druppels aan het begin van het spel, om hem af te remmen.
2. Je kunt in het solospel met of zonder de kaarten van de uitbreiding spelen. Ook de spelborden voor gevorderde spelers kun je in het solospel gebruiken als je wilt.



MYCELIA

En el Valle de las Mil Gotas de Rocío

Un juego de construcción de mazos para 1-4 entusiastas de las setas a partir de 9 años

Adentraos en el maravilloso mundo de Mycelia.

Llevad las gotas de rocío mágicas de vuestro bosque al Santuario de la Vida para obtener la protección de la Diosa del Bosque. ¿Quién lo conseguirá más rápido?


Necesitaréis la ayuda de los misteriosos y valientes habitantes del bosque, que, en forma de cartas, podrán mejorar vuestro mazo de cartas personal y os ayudarán a conseguir mejores habilidades individuales.

Quien vacíe primero su propio tablero ganará la bendición de la Diosa del Bosque y la partida.

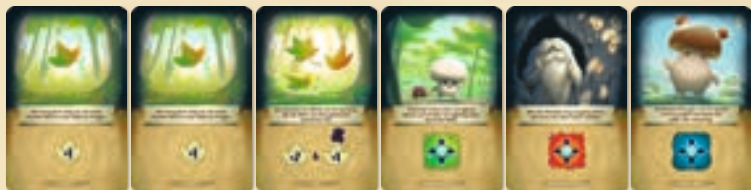
Contenido

- ① 4 tableros de doble cara (anversos iguales, reversos diferentes)
- ② 1 Santuario de la Vida
- ③ 1 marcador de jugador inicial (seta)
- ④ 4 tablas de nuevo rocío (de doble cara)
- ⑤ 4 tablas de rocío inicial (de doble cara)
- ⑥ 14 losetas de acción a – e, respectiv. 4 de a y b, y 2 de c, d y e
- ⑦ 72 hojas, divididas en 37 de valor 1, 24 de valor 3 y 11 de valor 5
- ⑧ 1 dado
- ⑨ 80 gotas de rocío (+4 de repuesto)
- ⑩ 2 casillas de Santuario adicionales



- 11 100 Cartas:
- A 24 cartas iniciales (6 por runa)
- B 40 cartas para el juego base (20 diferentes, 2 cartas de cada)
- C 30 cartas expansión (15 diferentes, 2 cartas de cada) con el símbolo 
- D 6 cartas de ayuda

11



A



B



C

D

Juego en solitario

(página 30)

- 1 1 tablero de hojarasca
- 2 1 ficha de Gwidyon
- 3 6 cartas-solitario



1



2



3

Montaje del Santuario

Antes de jugar por primera vez, debéis montar el marcador de jugador inicial y el Santuario siguiendo estos pasos:





¿Qué es un juego de construcción de mazos?

En un juego de construcción de mazos cada jugador* empieza con una pequeña cantidad de cartas. Estas cartas son el mazo inicial. En el transcurso de la partida, los jugadores pueden ampliar y mejorar su mazo personal con cartas adicionales utilizando las cartas que ya tienen.

La peculiaridad de un juego de construcción de mazos es que cada jugador juega su mazo personal varias veces: roba cartas de su mazo personal, las juega, las deja en su pila de descartes personal, luego baraja las cartas descartadas otra vez y repite todo este ciclo varias veces a lo largo de los turnos siguientes.

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Preparación del juego

Primero se explican las reglas para el juego para 2 - 4 jugadores. Las reglas para el juego en solitario se explican al final.

- Colocad el Santuario en el centro de la mesa como se muestra en la imagen.

Esta también será siempre la posición de salida para después de vaciar el Santuario.

En el transcurso de la partida, pondréis en él las gotas de rocío que iréis quitando de vuestros tableros individuales. Cada vez que el Santuario esté «lleno», se añadirán al juego nuevas gotas de rocío (y, por tanto, a vuestros tableros individuales).

- Poned el **dado** en uno de los agujeros grandes del Santuario:

En partidas de 4 jugadores en el agujero marcado con el **4**.

En partidas de 3 jugadores en el agujero marcado con el **3**.

En partidas de 2 jugadores en el agujero marcado con el **2**.

- Coged al azar una de las 4 tablas de nuevo rocío y dejadla al lado del Santuario. Volved a guardar en la caja las 3 tablas de nuevo rocío restantes.

- Barajad las 40 cartas para el juego base y apiladlas bocabajo a un lado para formar el mazo de reserva. Poned las **5 cartas** superiores destapadas en una fila al lado del mazo: esta será la **reserva** disponible de la que podréis reclutar a nuevos héroes para vuestro grupo.



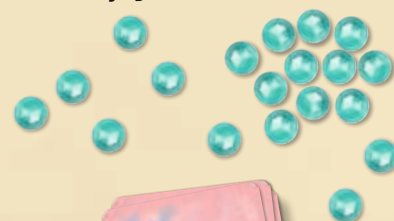
- Dejad las **hojas** al alcance de todos a modo de reserva común.

- Barajad las 4 tablas de rocío inicial de doble cara y destapad **1 tabla de rocío inicial** dejando bocarriba uno de sus dos lados al azar: esta determinará la posición inicial de las gotas de rocío para todos los jugadores.



No necesitaréis las tablas de rocío inicial sobrantes por el resto de la partida.

La tabla de rocío inicial que habéis destapado también la podéis guardar en la caja una vez acabada la preparación del juego.



Cada jugador recibe:

1 tablero

Dejadlo delante de vosotros, todos con el anverso bocarriba, que es el lado que es igual en los 4 tableros. [Si ya habéis jugado varias partidas y queréis variar el juego, también podéis jugar con los reversos de los tableros, que son diferentes en cada uno.]



2 losetas de acción (a y b)

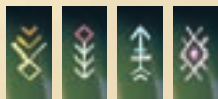
Ponedlas en el borde inferior de vuestro tablero.

20 gotas de rocío

Colocadlas en vuestro tablero exactamente como se indica en la tabla de rocío inicial. Lo mejor es que os vayáis pasando la tabla de rocío inicial de un jugador a otro para ponerlas. Fijaos en la posición de la casilla de Santuario para poder distribuir las gotas de rocío correctamente. Guardad en la caja las gotas de rocío sobrantes.



6 cartas iniciales de una misma familia (todas las cartas de una familia tienen la misma runa en la esquina superior derecha) Barajad las cartas y **apiladlas bocabajo a la izquierda de vuestro tablero para formar vuestro mazo personal para robar. Robad 3 cartas iniciales** de vuestro mazo personal para robar y ponedlas en vuestra mano.



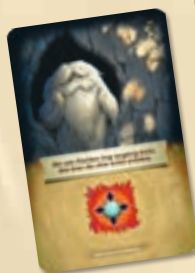
El jugador al que más le gusten las setas recibe el **marcador de jugador inicial** y empieza la partida. Se sigue jugando por turnos, empezando por el jugador inicial.

Desarrollo de un turno

1. Jugar cartas

En tu turno, **debes jugar las 3 cartas de tu mano**. Déjalas **apiladas bocarriba** a la derecha de tu tablero una a una a medida que las vayas jugando (en el orden que hayas decidido): esta será tu **pila de descartes**.

Cada vez que juegues una **carta**, aplica **inmediatamente su función** antes de jugar la siguiente carta. Puedes renunciar a algunas partes de su función (o toda su función), si quieres o si no puedes utilizar completamente la función. Sin embargo, no puedes quedarte ninguna carta en la mano: en caso de duda, debes jugarla sin usarla y descartarla.



A partir de la página 27 se explica en detalle cómo funcionan las cartas. Por el momento aún no es importante para entender el juego.

Al jugar tus cartas, el objetivo principal es quitar gotas de rocío de tu tablero para vaciarlo.



La casilla de Santuario de tu tablero te ayudará a lograrlo. Siempre que muevas una gota de rocío a la casilla de Santuario (**no importa desde qué dirección**), podrás quitarla inmediatamente de tu tablero. Así que usa las funciones de tus cartas para mover las gotas de rocío en dirección a la casilla de Santuario.

Con tus cartas también puedes ir acumulando hojas. **Las hojas son como la moneda de este juego**: puedes gastarlas para reclutar a nuevos héroes de Mycelia (en forma de cartas adicionales) que sean aún más fuertes. Algunos de estos héroes pueden incluso quitar gotas de rocío directamente del tablero, sin tener que moverlas previamente a la casilla del Santuario.

Las gotas de rocío que quites (ya sea directamente o a través de la casilla de Santuario) debes ponerlas en los agujeros vacíos del Santuario de la Vida al final de tu turno, empezando por aquí.





2. Reclutar a héroes de Mycelia (comprar cartas)

Puedes **reclutar en cualquier momento y varias veces en tu turno a héroes y otras cartas** de la reserva disponible. Puedes reclutarlos antes, entremedias o después de jugar tus cartas. Para reclutar, debes pagar el **coste en hojas** de la carta correspondiente (arriba a la derecha). Los héroes de Mycelia cuestan de 2 a 8 hojas. Cuanto más elevado sea su coste, más potente será su función.

Importante: Cada vez que compres una carta, coge la carta de la reserva disponible y colócala inmediatamente bocabajo **arriba de tu mazo para robar** (a la izquierda de tu tablero).

3. Acciones básicas (losetas de acción)

Además de jugar cartas y reclutar a héroes, también puedes realizar **una o varias acciones básicas en cualquier momento de tu turno**.

Las **acciones** que tienes disponibles están indicadas en las **losetas de acción (a - e)** que has dejado debajo de tu tablero. En el juego base solamente dispones de 2 acciones (a y b).

Importante: Puedes realizar cada acción de las **losetas de acción únicamente una vez por turno**. Igual que para reclutar a los héroes, puedes realizar las acciones básicas en cualquier momento antes, entremedias o después de jugar tus cartas. Sin embargo, no las puedes realizar durante la aplicación de la función de una carta. Puedes poner bocabajo la loseta de acción una vez que la hayas utilizado para recordar que ya la has usado en ese turno.



Acción a:

Paga 1 hoja de tu reserva personal para **cambiar la reserva disponible**. Coloca todas las cartas de la reserva disponible en una pila de descartes bocarriba al lado del mazo de reserva. Acto seguido, destapa 5 cartas nuevas, independientemente de cuántas cartas hubiera antes destapadas.



Acción b:

Paga 3 hojas de tu reserva personal para mover una gota de rocío cualquiera exactamente 1 casilla de distancia (en horizontal o vertical). Si con este movimiento la gota llega a la casilla de Santuario, quítala del tablero como se ha explicado en la página anterior.



4. Fin del turno

Una vez que has jugado las 3 cartas de tu mano, y ya no puedes (o no quieres) reclutar a más héroes ni realizar más acciones, tu turno termina.

Luego sigue estos pasos:

1. Asegúrate de que todas las cartas que has jugado están en tu pila de descartes bocarriba (a la derecha de tu tablero).
2. Completa la reserva disponible hasta que tenga 5 cartas de nuevo. Si se ha agotado el mazo de reserva, baraja la pila de descartes correspondiente para formar un nuevo mazo de reserva.
3. Comprueba si el Santuario está lleno y podéis recibir la **bendición de la Diosa del Bosque**:

En **partidas de 4 jugadores**, el Santuario se considera lleno en cuanto hay **20 gotas de rocío** en los agujeros.

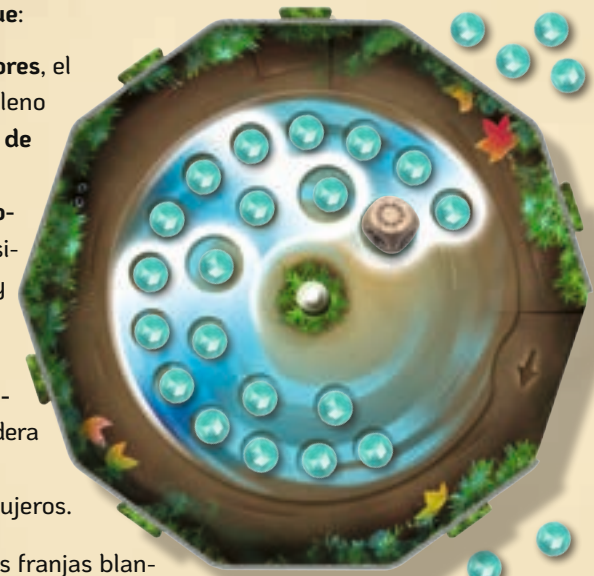
En **partidas de 3 jugadores**, el Santuario se considera lleno en cuanto hay **15 gotas de rocío** en los agujeros.

En partidas de **2 jugadores** el Santuario se considera lleno en cuanto hay **10 gotas de rocío** en los agujeros.

En el Santuario hay unas franjas blancas que delimitan las diferentes zonas de colocación de las gotas según el número de jugadores. Guardad en la caja las gotas de rocío que excedan estos límites.


4. **Tan pronto como el Santuario esté lleno**, debéis girar el Santuario de la Vida **una vuelta completa en la dirección de la flecha**, hasta alcanzar de nuevo la posición de salida (ver «Preparación del juego»). Al girarlo, lanzaréis el dado del Santuario ¡y llegarán nuevas gotas de rocío al juego y a vuestros bosques! Mirad qué símbolo ha salido en el dado y buscadlo en la cara que está bocarriba de la tabla de nuevo rocío.

Ahora, cada jugador debe poner 1 gota de rocío en cada una de las casillas de su tablero que correspondan al símbolo que indica el dado. De esta forma, siempre añadiréis 1 - 2 gota/s de rocío cada vez que el Santuario se llene, lo giréis y lo vaciéis.



Usad para ello las gotas de rocío que habéis ido acumulando en el Santuario y que acaban de ser expulsadas. Una vez que habéis repartido las gotas según la tabla de nuevo rocío, retirad del juego las gotas que hayan sobrado.

El Santuario debe quedarse totalmente vacío después.

Ejemplo: Al girar el Santuario lleno, ha salido el símbolo  en el dado. Así que cada jugador debe colocar en su tablero personal una gota en la casilla que está dos casillas por debajo de la casilla de Santuario y una gota en la casilla que está justo a la derecha de la casilla de Santuario.



Después, dadle la vuelta a la **tabla de nuevo rocío para que quede bocarriba su otra cara. En ella veréis la distribución de las gotas para la siguiente vez que el Santuario se llene y lo volváis a vaciar.**

En el transcurso de la partida se utiliza siempre la misma tabla de nuevo rocío y se le da la vuelta después de cada uso.

5. Por último, roba **3 cartas nuevas** de tu mazo para robar personal y ponlas en tu mano. En caso de que queden menos de 3 cartas (o ninguna) en tu mazo para robar, baraja tu pila de descartes y pon esas cartas **debajo** de las cartas que te quedaban en tu mazo para robar.

A continuación, roba 3 cartas nuevas.

Después le toca el turno al siguiente jugador en sentido horario. Seguid jugando así por turnos **hasta que un jugador quite la última gota de rocío de su tablero.**

Fin de la partida

El fin de la partida se desencadena en cuanto alguien **quita la última gota de rocío de su propio tablero.** No importa la forma en la que la quite, ni si ha ocurrido durante su propio turno o durante el turno de otro jugador. El turno en el que se desencadena el final se debe terminar como de costumbre.

Importante: Si al quitar esa última gota de rocío el Santuario se ha llenado, ya no tendréis que girarlo. Por lo tanto, tampoco añadiréis a los tableros **ninguna gota de rocío nueva.**

La ronda en curso se juega hasta el final, para que cada jugador haya jugado el mismo número de turnos. Fijaos en quién tiene el marcador de jugador inicial: **el último turno lo jugará quien esté sentado a la derecha del jugador inicial.**

¿Quién ha ganado?

Gana el jugador que ya no tenga **ninguna gota de rocío** en su tablero personal.

Si en la última ronda varios jugadores consiguen vaciar su tablero, gana el jugador que tenga en su reserva personal **el valor más alto en hojas.** Si aun así persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Explicación de las cartas y sus funciones

Las funciones de todas las cartas se explican mediante símbolos. Las funciones se aplican siempre de izquierda a derecha.

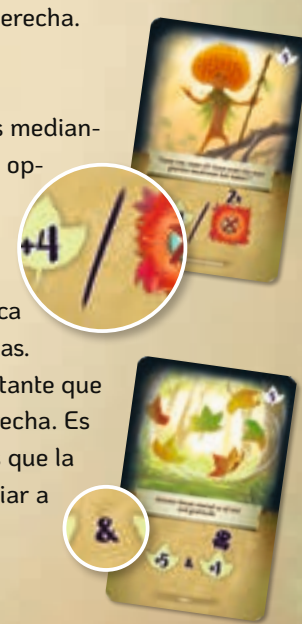
O/O:

Algunas cartas tienen varias funciones separadas mediante «/». En ese caso debes escoger **una de las dos opciones: no puedes aplicar las dos.**

Y:

En cambio, si una carta tiene el símbolo «&», significa que puedes aplicar **todas** las funciones representadas.

Importante: En este caso es especialmente importante que apliques las funciones siempre de izquierda a derecha. Es decir, no puedes aplicar la del lado derecho antes que la del izquierdo. Sin embargo, sí que puedes renunciar a la función de la izquierda y aplicar únicamente la de la derecha.



3x

Repetición

Algunas cartas te permiten que apliques su/s función/es varias veces.

Esta posibilidad se indica mediante «2 x», «3 x» o «4 x». Para cada vez puedes **escoger la misma casilla o una nueva**, siempre que la casilla escogida cumpla las condiciones requeridas (ver más adelante).

Si quieres, también puedes aplicar la función menos veces de las que el número indica.



Bonus para otros jugadores

Cuando una función está marcada con este símbolo, tú **no** puedes aplicar esa función. En vez de ti, **los demás** jugadores son los que pueden aplicar esa función, si quieren.

Importante: ¡Obviamente no puedes renunciar a esta función! Aunque tú renuncies o no puedas aplicar otras partes de la carta, los demás jugadores pueden igualmente aplicar esta función.



Obtener hojas

Muchas cartas proporcionan hojas que puedes gastar para reclutar a nuevos héroes o para acciones básicas, ya sea en el mismo turno o en uno posterior. El número dentro de la hoja indica cuántas obtienes. Coge el valor indicado de hojas de la reserva común y déjalas al lado de tu tablero.

Nota: Tu reserva personal **no** tiene ningún límite. Puedes acumular tantas hojas como quieras y almacenarlas tanto tiempo como desees.

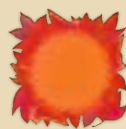


Mover gotas de rocío

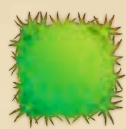
Todos los héroes que mueven o quitan gotas de rocío solo

pueden hacerlo en determinadas casillas de tu tablero. Esas casillas vienen definidas mediante especificaciones en cuanto al tipo de paisaje de la casilla y el número de gotas de rocío que contiene. Debes escoger una casilla que cumpla las especificaciones para poder mover la gota de rocío (o incluso quitarla del tablero directamente). Si ninguna casilla cumple las especificaciones indicadas, no podrás aplicar esa función.

Estos son los **tipos de paisaje** que podéis encontrar en las cartas como especificación de casilla:



Casilla de broza



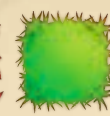
Casilla de musgo



Casilla de agua



Cualquier casilla: puede ser de broza, musgo, agua o incluso de tierra.



Estas son las acciones posibles en las casillas:



Por cada símbolo de este tipo que aparezca representado, mueve 1 gota de rocío de la casilla que tú elijas a cualquier otra **casilla adyacente ortogonalmente (en vertical o en horizontal, nunca en diagonal)**.



Por cada símbolo de este tipo que aparezca representado, quita 1 gota de rocío directamente de la casilla que tú elijas (y ponla en los agujeros del Santuario).

Respetad siempre esta regla básica: En una casilla debe **haber al menos la cantidad de gotas indicada** para poder realizar la acción. Sin embargo, también puede haber una cantidad **mayor de gotas** en la casilla.



Mueve 1 gota de una casilla cualquiera 1 casilla de distancia a una casilla adyacente ortogonalmente. Dado que el fondo es de color beis, puedes realizar este movimiento desde cualquier casilla, es decir, tanto de broza ¡como de musgo, agua o tierra! En la casilla puede haber igualmente más de una gota.



Quita 1 gota de una casilla de agua. En la casilla puede haber igualmente más de una gota.

Excepción: En las casillas con escarabajo **debe haber la cantidad exacta de gotas** para poder realizar la acción.



Quita 2 gotas de cualquier casilla en la que haya **justo 2** gotas. Si en una casilla hay 3 o más gotas, no puedes aplicar esta función en ella. Asimismo, tampoco puedes escoger una casilla en la que solo haya 1 gota.

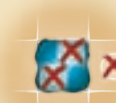
En las cartas también puede haber **gotas transparentes**. Esto quiere decir que la función se puede aplicar, **si** en la casilla mencionada hay una gota.



Quita 1 gota de una casilla de musgo si en la casilla hay al menos 1 gota. Sin embargo, en la casilla de musgo también puede haber más de una gota. Si en la casilla de musgo hay más gotas, puedes quitar también 2 o 3 gotas.



Escoge una casilla de broza (con cualquier cantidad de gotas) y quita 1 gota de cada una de las 4 casillas adyacentes ortogonalmente, si en ellas hay alguna gota. Si solo hay gotas en 1, 2 o 3 de las casillas adyacentes, puedes quitar las gotas solo de esas casillas.



Quita 1 o 2 gotas de una casilla de agua en la que haya 1 o 2 gotas (o más) y quita 1 gota de una casilla a tu elección que sea **adyacente ortogonalmente** (abajo, arriba, derecha o izquierda).

La expansión



Una vez que os hayáis familiarizado con las reglas del juego, podéis añadir las cartas de la expansión. Las reconoceréis por este pequeño símbolo. Estas cartas son un poco más complejas y aportan más variedad al juego.

Barajad las 30 cartas nuevas con las 40 cartas de héroe del juego base. La reserva disponible sigue siendo de 5 cartas, como siempre. Además de las cartas de héroe, necesitaréis las **losetas de acción c, d y e**. Estas losetas las podréis obtener durante la partida gracias a ciertas cartas. Dejad preparadas estas losetas de acción bocarriba a modo de reserva común.



Eliminar cartas

Una novedad de la expansión es la posibilidad de eliminar cartas (cartas de héroe y de hojas) de vuestro mazo por el resto de la partida. De esta forma, podréis deshaceros tanto de vuestras cartas iniciales débiles como de cartas reclutadas durante la partida que ya no necesitéis. Cuando realices tal función (o un efecto de un solo uso, ver abajo), **busca** inmediatamente en tu **pila de descartes** y escoge de ella una carta que quieras eliminar. Si quieres, puedes decidir no eliminar ninguna carta. Guarda en la caja las cartas que elimines. Quedarán eliminadas del juego por el resto de la partida.

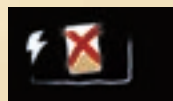
Importante: Dado que cuando juegas una carta, la pones directamente en la pila de descartes, un héroe también puede «eliminarse a sí mismo».

Efectos de un solo uso

Algunas cartas de la expansión os proporcionan efectos instantáneos de un solo uso que son muy parecidos a las funciones de las cartas. Sin embargo, no los aplicáis cada vez que las jugáis, sino solo **una vez** en el **momento en el que reclutáis al héroe**.

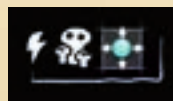


En cuanto reclutéis el héroe, aplicad **acto seguido** su efecto de un solo uso (en el recuadro superior izquierdo de la carta, marcado con un **rayo**). Y solo después de aplicarlo, dejad la carta en vuestra pila de descartes como de costumbre.



Ejemplo 1:

Cuando compras las cartas **Hydnum repandum** o **Tylopilus formosus**, puedes eliminar inmediatamente 1 carta de tu pila de descartes. Cuando más tarde durante la partida vuelvas a tener en la mano estas cartas (por ejemplo, en la ronda siguiente), ya no podrás utilizar ese efecto de un solo uso.



Ejemplo 2: Cuando reclutas al héroe **Fomen fomentarius** de la reserva disponible, todos los demás jugadores pueden mover inmediatamente 1 gota de cualquier casilla de su tablero a una casilla adyacente ortogonalmente. ¡Pero tú no!

En las rondas posteriores, este efecto de un solo uso ya no se aplicará.

Las losetas de acción adicionales

Los efectos de un solo uso de algunos héroes también os permiten obtener las **6 losetas de acción c, d y e**, que forman parte de la expansión. Cuando reclutéis a uno de tales héroes, coged la loseta correspondiente y dejadla en el borde inferior de vuestro tablero.

Aunque solo haya espacio para 4 losetas, **podéis tener igualmente los 5 tipos de losetas de acción** (y utilizar cada una una vez por turno). Colocad la quinta loseta simplemente al lado de las otras cuatro.

Un jugador no puede tener la misma loseta de acción dos veces.

Desde ahora (o sea, incluso en ese mismo turno), tenéis a vuestra disposición esa habilidad igual que con las losetas a y b: estas también podéis utilizarlas **cada una una vez por turno**. Pero en este caso también tendréis que pagar hojas para realizar la **acción básica**.



Acción c

Paga 3 hojas de tu reserva personal para realizar la siguiente acción: mueve **una gota de rocío cualquiera exactamente 1 casilla de distancia** (en ortogonal). Si en la **misma casilla hay otra gota**, mueve también esa gota justo 1 casilla de distancia (en ortogonal). Si quieres, puedes mover la segunda gota en una dirección diferente a la de la primera.



Acción d

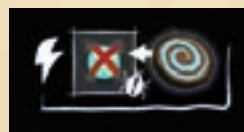
Paga 3 hojas de tu reserva personal y quita 1 gota de una casilla cualquiera. En esa casilla puede haber también otras gotas.



Acción e

Paga 3 hojas de tu reserva personal para **eliminar 1 carta** de tu pila descartes. Lleva a cabo esta acción tal y como se describe en «**Eliminar cartas**».

Caso especial/excepción: La casilla de Santuario adicional entra en juego mediante la carta **Clavulinopsis fusiformis**:



Cuando reclutas a este héroe, debes escoger primero una casilla cualquiera en la que haya **exactamente 1 gota de rocío**. Quita esa gota de tu tablero y coloca después la casilla de Santuario adicional sobre esa casilla. A partir de ese momento, esa casilla ya no se considerará como de «paisaje», sino como una **segunda casilla de Santuario**, con la que, igual que con el Santuario impreso en el tablero, podrás quitar todas las gotas que consigas mover hasta ella. Puedes poner las 2 casillas de Santuario adicionales en tu tablero si reclutas este héroe 2 veces.



Variantes de juego

Tableros adicionales para jugadores avanzados

Si ya habéis jugado algunas partidas, también podéis jugar con los reversos de los tableros, que son diferentes, para variar más el juego. Podéis combinar los reversos de los tableros con la expansión o el juego base como queráis. Los 4 reversos diferentes os ofrecerán una mayor variedad de juego y os presentarán nuevos desafíos.



El juego en solitario: el duelo contra Gwidyon, la seta fantasma

También puedes jugar a «Mycelia» perfectamente en solitario cuando no tengas a ningún otro entusiasta de las setas cerca.

Preparación del juego

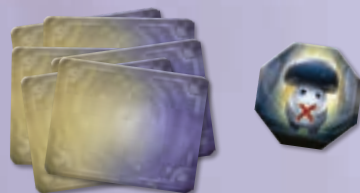
La **preparación del juego es idéntica a la del juego para 2 - 4 jugadores**. Coge para ti el mismo material de juego (1 tablero, 20 gotas de rocío y las losetas de acción a y b). El **dado** va en el Santuario en la **posición para 2 jugadores**.

En el juego en solitario, el segundo jugador es un «jugador virtual» llamado **Gwidyon**. Gwidyon es una seta fantasma que merodea desde hace mucho tiempo por los profundos bosques de Mycelia. Corre el rumor de que incluso conoce el nombre de la Diosa del Bosque.

En el juego en solitario tú también realizas las jugadas de Gwidyon. Para ello, necesitarás también el siguiente material de juego para él:

- 1 tablero de hojarasca
- 1 ficha de Gwidyon
- 6 cartas-solitario
- 20 gotas de rocío

Coloca el tablero de hojarasca a la derecha de tu tablero personal y pon encima 20 gotas de rocío. Baraja las 6 cartas-solitario y ponlas a un lado formando una pila bocabajo. Deja al lado la ficha octogonal de Gwidyon (con la cara de «quitar» hacia arriba).



Objetivo del juego en solitario

Ambos jugadores debéis intentar quitar las 20 gotas de rocío de vuestro tablero. El primero que lo consiga gana la partida.

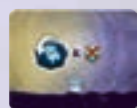
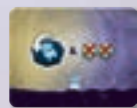


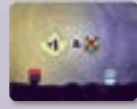

Desarrollo del juego

1. Tú empiezas la partida, llevas a cabo un turno normal, como de costumbre, jugando 3 cartas.
2. A continuación, juegas el turno de Gwidyon. Destapas 1 carta-solitario y realizas la/s función/es de esa carta.
3. Después te vuelve a tocar a ti jugar, después a Gwidyon, etc.
4. Sigue jugando así hasta que hayas destapado la **5.ª carta-solitario** (solo quedará 1 carta bocabajo) durante el turno de Gwidyon. Lleva a cabo su turno de forma normal, pero luego baraja otra vez las 6 cartas-solitario y forma con ellas una pila bocabajo. Después la partida prosigue de forma normal.

Cartas-solitario

Hay 6 cartas-solitario diferentes en las que aparecen el símbolo de Gwidyon, tu símbolo o ambos. Según el símbolo que lleven, las cartas tendrán diferentes efectos sobre Gwidyon o sobre ti.



-  1. Dale la vuelta a la ficha de Gwidyon.
2. Quita 1 gota de rocío del tablero de hojarasca de Gwidyon y ponla en uno de los agujeros del Santuario.
-  1. Dale la vuelta a la ficha de Gwidyon.
2. Quita 2 gotas de rocío del tablero de hojarasca de Gwidyon y ponlas en los agujeros del Santuario.
-  Pon todas las cartas de la reserva disponible apiladas bocarriba en un montón de descartes al lado del mazo de reserva. Después, destapa 5 cartas nuevas para formar la reserva disponible.
-  1. Tú obtienes 1 hoja.
2. Quita 3 gotas de rocío del tablero de hojarasca de Gwidyon y ponlas en los agujeros del Santuario.
-  1. Tú obtienes 1 hoja.
2. Quita 1 gota de rocío del tablero de hojarasca de Gwidyon y ponla en uno de los agujeros del Santuario.
-  Mueve en tu tablero 1 gota de una casilla cualquiera a otra casilla ortogonalmente adyacente.

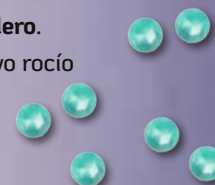
La ficha de Gwidyon

Cada vez que gires la ficha de Gwidyon a la cara de «quitar», debes quitar inmediatamente 1 gota de rocío del tablero de hojarasca de Gwidyon y ponerla en uno de los agujeros del Santuario. Cuando la gires a la otra cara, no pasa nada.



Particularidades del juego en solitario

1. Cuando en tu turno juegues o reclutes **una carta que incluya un bonus para los demás jugadores**, los efectos sobre Gwidyon serán los siguientes:
 - a. En los casos en los que normalmente los demás jugadores podrían **quitarse gotas de rocío**, también tendrás que quitar la cantidad correspondiente de gotas de rocío del **tablero de hojarasca de Gwidyon** y ponerlas en el Santuario.
 - b. En los casos en los que los demás jugadores podrían realizar el movimiento de una gota de rocío, en vez de eso, tendrás que **darle la vuelta a la ficha de Gwidyon una vez** y aplicar el efecto que corresponda.
 - c. En los casos en los que los demás jugadores **obtendrían hojas**, **Gwidyon no recibe nada**, ya que él no puede acumular hojas.
2. En cuanto el Santuario contenga 10 gotas de rocío al final de un turno (ya sea el tuyo o el de Gwidyon), tendrás que girarlo. El dado y la tabla de nuevo rocío determinarán cuántas gotas nuevas llegan a **tu tablero**. **Gwidyon no recibe gotas nuevas**. Después gira la tabla de nuevo rocío a la otra cara. Guarda la gotas de rocío sobrantes en la caja.



Fin de la partida

Si Gwidyon logra ser el primero en quitar las 20 gotas de rocío de su tablero de hojarasca, ¡gana inmediatamente la partida! Una vez que lo ha conseguido, tú ya no puedes jugar ningún turno más. Pero si tú logras ser el primero en quitar las 20 gotas de rocío de tu tablero, ¡tú ganas inmediatamente! En este caso, Gwidyon tampoco podría jugar ningún turno más. En caso de que empatarais y quitarais los dos las 20 gotas de rocío durante el mismo turno, ¡los dos ganáis!

Notas:

1. ¡Sí, Gwidyon es muy poderoso! Si quieres, puedes poner 21 - 25 gotas en su tablero al principio de la partida para frenarle un poco.
2. Puedes jugar al juego en solitario con o sin las cartas de la expansión. Si quieres, también puedes utilizar en el juego en solitario los tableros para jugadores avanzados.





The author and publisher would like to thank the many playtesters for their great commitment and numerous suggestions, especially: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf, and the many test groups in Rotenburg, Lieberhausen, and Krumbach.

Many thanks also to Dieter Heinzler from the mushroom advisory service of the city of Ravensburg.



De auteur en uitgever willen de vele testers bedanken voor hun grote inzet en talloze suggesties, in het bijzonder: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf en de vele testgroepen in Rotenburg, Lieberhausen en Krumbach.

Veel dank ook aan Dieter Heinzler van de paddenstoelenadviesdienst van de stad Ravensburg.



El autor y el editor desean agradecer a los numerosos probadores del juego por su gran compromiso y sus numerosas sugerencias, especialmente a: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf y a los muchos grupos de prueba en Rotenburg, Lieberhausen y Krumbach.

Un agradecimiento especial también a Dieter Heinzler del servicio de asesoramiento micológico de la ciudad de Ravensburg.



Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park Howes Lane
Bicester · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America Inc.
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

ravensburger.com

Author/auteur/autor: Daniel Greiner

Illustration/illustraties/ilustraciones: Justin Chan, Matt Paquette Co.

Art Direction: Chiara Bellavite

Technical Product Development: Tobias Kesselring

Instructions/spelinstructies/ instrucciones: KniffDesign

Editor/redactie/redacción: Matthias Karl

