



# МИЩЕЛИЙ

Правила



# ОБ ИГРЕ

«Мицелий» – динамичная стратегическая игра, основанная на соперничестве за пространство и ресурсы для создания вашего собственного грибного царства. Игра посвящена жизненному циклу грибов: от их появления до разложения и перерождения.

Игра рассчитана на 1–4 игроков. Каждый игрок в свой ход совершает 2 действия. Цель игры – заработать как можно больше очков. Для этого вам предстоит выращивать грибы, развеивать споры, разведывать новые участки поля и развивать новые виды. И не оставляйте своё грибное царство без защиты от противников!

## КАК ЗАРАБОТАТЬ ОЧКИ?

В конце игры вы получите победные очки за все выращенные грибы, жетоны насекомых и жетон конца игры.

4

Каждый выращенный гриб приносит столько очков, сколько указано в жёлтом ромбе на карте гриба.



Каждые 2 жетона насекомых приносят 1 очко.



Игрок, который первым выполнил условие конца игры, получает жетон конца игры, который приносит ему 5 очков.



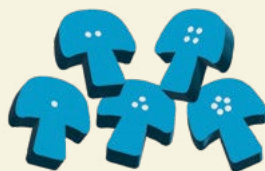
## ЧТО ТАКОЕ МИЦЕЛИЙ?

Мицелий или грибница – это скрытое тело гриба, по виду напоминающее корни. Мицелий состоит из тонких переплетённых нитей, которые называют гифами. Эти нити проникают в питательную среду: почву, древесину или даже в живых существ – чтобы добыть воду и необходимые вещества. То, что мы привыкли называть грибами – на самом деле лишь плодовые тела мицелия, лишь малая часть большого организма, скрытого от глаз. Плодовые тела также состоят из плотно переплетённых гиф и отличаются разнообразием форм и расцветок. Они развеивают споры, те разлетаются по воздуху, прорастают и дают начало новым грибницам.

# КОМПОНЕНТЫ



69 карт грибов



20 фишек грибов  
(по 5 на игрока)



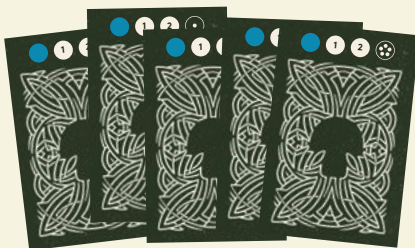
120 фишек спор  
(по 30 на игрока)



20 счётчиков спор  
(по 5 на игрока)



4 фишки цариц грибов  
(по 1 на игрока)



20 планшетов игроков  
(по 5 на игрока)



50 треугольных тайлов



20 жетонов насекомых



Кубик направления ветра



10 карт автомы



Памятка автомы



Планшет автомы



4 памятки игроков



Жетон конца игры



# ПОДГОТОВКА

## ТРЕУГОЛЬНЫЕ ТАЙЛЫ (△)

- 1 Перемешайте треугольные тайлы, разделите на 2 стопки и положите их лицевой стороной вниз.
- 2 Возьмите по 6 тайлов из каждой стопки и разложите их в форме звезды, как показано на рисунке. Это игровое поле. Во время игры к нему будут добавляться новые тайлы, так что оставьте для них свободное место.

## ЖЕТОНЫ НАСЕКОМЫХ (🐛)

- 3 Если в центре тайла есть символ 🐛, положите на него жетон насекомого.
- 4 Затем раздайте каждому игроку по 1 такому жетону, а остальные положите рядом с полем — это общий запас.

## ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первым ходит игрок, который последним видел гриб в дикой природе. Вы можете сами выбрать первого игрока: бросьте в шапку фишки спор каждого цвета и вытяните одну или просто потратьте 15 минут на пререкания. Ход от первого игрока будет передаваться по часовой стрелке.

## КАРТЫ ГРИБОВ

- 5 Сформируйте колоду, перемешав все карты грибов.
- 6 Раздайте игрокам по 3 карты лицом вниз. Пока не смотрите их! Если вы играете вдвоём, второй игрок берёт 1 дополнительную карту.

## ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

- 7 Возьмите 5 планшетов своего цвета и разложите их в порядке возрастания числа точек. Затем положите на планшеты фишки грибов (🍄) с соответствующим числом точек.
- 8 Разместите по одному счётчику спор в крайнюю левую (цветную) ячейку

каждого планшета. Сложите жетон насекомого и все фишки спор своего цвета рядом с планшетами — это ваш запас. Запомните: планшеты не должны пустовать, на них всегда должна быть либо фишка, либо карта гриба!

## ЦАРИЦА ГРИБОВ (♣)

- 9 В обратном порядке, начиная с последнего игрока, все по очереди размещают свои фишки цариц грибов на любом из 6 центральных тайлов поля, кроме чёрных, если они есть. Если в центре оказалось слишком много чёрных тайлов и игроки не могут разместить всех цариц, перемешайте все тайлы и разложите заново. На одном тайле может находиться только одна царица. Игрок, который разместил царицу на тайле с жетоном насекомого, тут же получает этот жетон.

## ЖЕТОН КОНЦА ИГРЫ

- 10 Отложите в сторону жетон конца игры — его получит игрок, который первым выполнит условие конца игры. Этот жетон принесёт игроку дополнительные 5 очков. Условие конца игры см. на стр. 12.

## РАСКРЫТИЕ КАРТ

- 11 Наконец, раскройте 3 верхние карты грибов из колоды и выложите их рядом — это рынок карт. Затем игроки могут посмотреть на розданные им карты и приступить к игре.

## КОРОТКАЯ ПАРТИЯ

Чтобы провести более короткую партию, все игроки берут по 3 или по 4 планшета игрока. В таком случае жетон конца игры принесёт столько очков, сколько планшетов у игрока.

# ХОД ИГРЫ

В свой ход каждый игрок должен совершить **2 разных действия** из 6 доступных: перемещение, разведка, развеивание спор, выращивание, разложение, развитие.

У каждого игрока есть памятка с кратким описанием доступных действий. Ход передаётся по часовой стрелке, пока один из игроков не выполнит условие конца игры.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ | РАЗВЕДКА | РАЗВЕИВАНИЕ СПОР | ВЫРАЩИВАНИЕ | РАЗЛОЖЕНИЕ | РАЗВИТИЕ



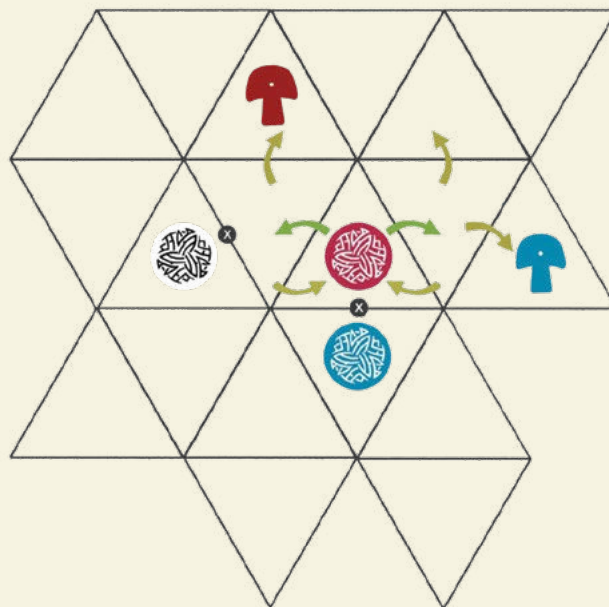
## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Передвиньте вашу царицу грибов.

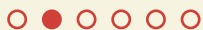
Единственный компонент, который вы можете перемещать по полю за действие, — это ваша царица грибов **Ц**. За одно действие вы можете переместить вашу царицу на 1 или 2 тайла, каждый из которых прилегает к предыдущему стороной (не углом). Перемещайте царицу по 1 тайлу за раз. Нельзя переместиться на тайл, который занят царицей другого игрока. Можно вернуться на тайл, который вы покинули во время перемещения. Если царица перемещается на тайл с жетоном насекомого, немедленно получите этот жетон.

### БЛОКИРОВАНИЕ

Царицу можно использовать, чтобы помешать грибам противника развеивать споры и разлагаться. Для этого переместите вашу царицу на тайл с грибом противника и положите её поверх фишки гриба. Пока ваша царица находится на фишке другого игрока, он не может развеять споры или разложить этот гриб. Однако он может убрать царицу с тайла со своим грибом, потратив жетоны насекомых (см. стр. 13) или использовав эффект разложения другого гриба.




Пример: все возможные перемещения **Ц** красного игрока.



# РАЗВЕДКА

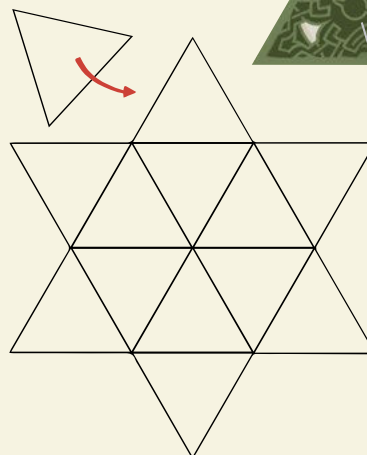
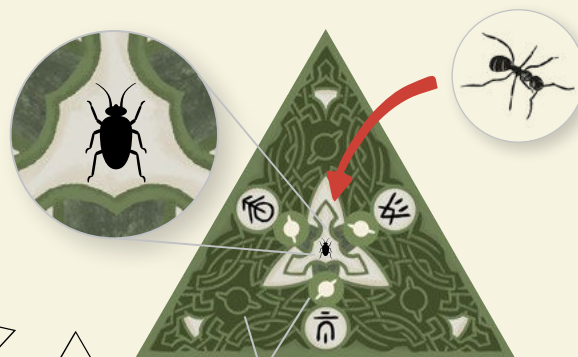
Добавьте новый тайл к полю.

Возьмите верхний тайл из любой стопки и добавьте его к полю так, чтобы хотя бы одна из его сторон прилегала к стороне другого тайла. Если на тайле есть символ , положите на него жетон насекомого. Любой игрок сможет получить этот жетон, переместив свою царицу на тайл с ним.

Благодаря тому, что поле может расширяться в любом направлении, а тайлы выходят в случайном порядке, ни одна ваша партия не будет похожа на другую.

## ТИПЫ ТАЙЛОВ

В игре есть 5 типов тайлов: 4 цветных (красный, зелёный, коричневый и жёлтый) и 1 особый (чёрный). Цветные тайлы символизируют различные питательные вещества и минералы, которые необходимы для роста грибов, а особый чёрный тайл может заменить любой цветной.



У каждого типа тайла есть свой символ. Игроки с особенностями цветовосприятия могут отличать типы тайлов не по цвету, а по этим символам.



44 цветных тайла (по 11 каждого цвета)

6 особых тайлов



# РАЗВЕИВАНИЕ СПОР

Выпускайте споры и развеивайте их по полю.

## ВЫБОР ГРИБА

Вы можете развеять споры любого выращенного вами гриба или вашей царицы. Объявите другим игрокам о своём выборе. Развеивание начнётся с тайла, где лежит фишка выбранного гриба или царицы.

## СЧЁТЧИК СПОР

Царица грибов может развеивать споры сколько угодно раз за игру. Каждый гриб может сделать это лишь дважды. Отслеживайте число развеиваний с помощью счётчика спор на соответствующем планшете игрока, передвигая его каждый раз, когда гриб развеивает споры. Если счётчик достиг ячейки с цифрой 2, гриб больше не может развеивать споры, но вы получаете возможность разложить его. Чтобы не запутаться, советуем сначала передвигать счётчик, а затем размещать споры на поле.



## НАПРАВЛЕНИЕ ВЕТРА



Как и в живой природе, вы не знаете заранее, куда подует ветер. Бросьте кубик направления ветра, чтобы узнать, в каком направлении будут распространяться споры. Направление обозначается абстрактными символами – возможно, вам будет проще их запомнить в виде букв О, U и А.

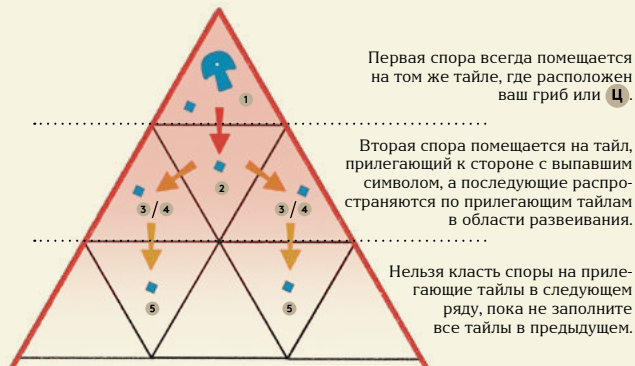
## ЧИСЛО СПОР



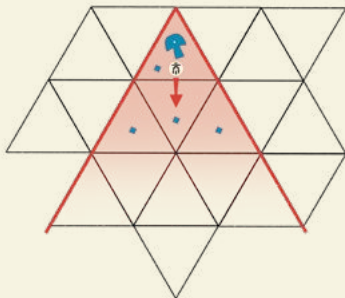
Число спор, развеиваемых каждым грибом, указано на его карте. Разные грибы развеивают разное количество спор. **Царица грибов обычно развеивает 2 споры**, но есть эффект, позволяющий увеличить это число до 3.


## РАСПРОСТРАНЕНИЕ СПОР

Определив направление ветра, разместите на поле необходимое количество фишек спор. Поместите первую спору из запаса на тайл, на котором находится гриб или царица, развеивающие споры. Затем найдите на этом тайле сторону с таким же символом, как на кубике направления ветра. Мысленно продлите две другие стороны треугольника – это область развеивания ваших спор (красный треугольник). Вторая спора помещается на тайл, прилегающий к стороне с нужным символом, а последующие распространяются по прилегающим тайлам в области развеивания. Вы обязаны выложить все споры, если для них достаточно тайлов в области.

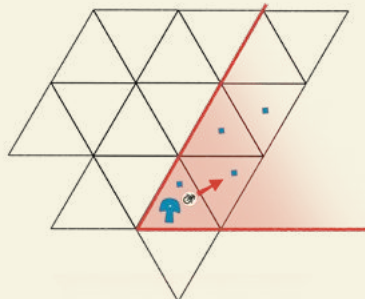







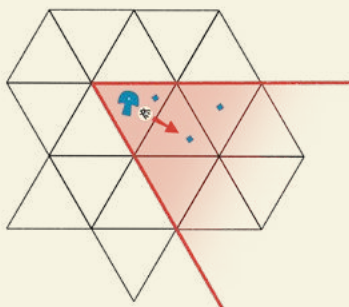
Пример А:  
Игроку выпал символ .


Гриб развеивает 4 споры. Их нужно последовательно расположить в границах красного треугольника, как показано на рисунке.



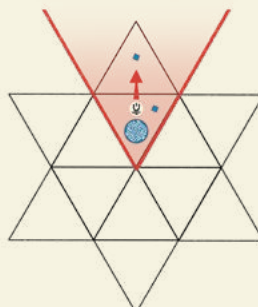
Пример В:  
Игроку выпал символ .


Гриб развеивает 4 споры, но граница поля не позволяет расположить их в форме треугольника. В таком случае споры располагаются поочерёдно на всех тайлах в области развеивания.




Пример Б:  
Игроку выпал символ .

Гриб развеивает 3 споры. Первую нужно расположить на тайле с грибом, вторую – на тайле, прилегающем к стороне с соответствующим символом. Для третьей споры игрок может выбрать прилегающий тайл слева или справа.



Пример Г:  
Игроку выпал символ .

В области развеивания только 2 тайла, и  развеивает на них только 2 споры. Если бы она развеивала больше спор, то остальные нельзя было бы разместить.

## ПРИСВОЕНИЕ СПОР

Ваша царица, грибы и споры, расположенные «по цепочке» на прилегающих тайлах, образуют вашу **грибницу**. Однако если на тайле с вашей фишкой появится гриб или царица другого игрока, они включают этот тайл в свою грибницу – присвоят все споры на этом тайле и смогут тратить их как свои собственные. Это может привести к тому, что одна грибница будет разделена на несколько.

В примере на рисунке у синего игрока была грибница из 4 спор и гриба, но одна из спор (грибница А) оказалась отрезана из-за царицы красного игрока. Красный игрок теперь может потратить синюю спору с тайла со своей царицей (грибница Б) вместо споры своего цвета. Синий игрок фактически контролирует две отдельных грибницы: А и В. Если царица красного игрока переместится, две грибницы воссоединятся и снова образуют единую грибницу из 4 синих спор и гриба.



## ЗАПОМНИТЕ:

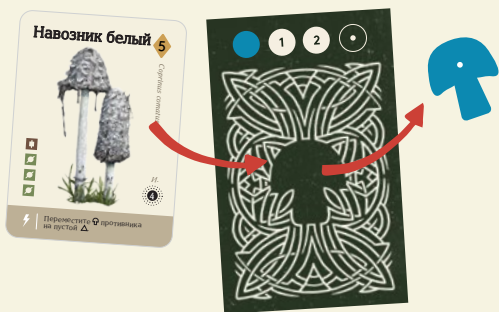
важны только символы ветра на тайле, где расположен развеивающий споры гриб или царица. Игнорируйте символы на других тайлах.



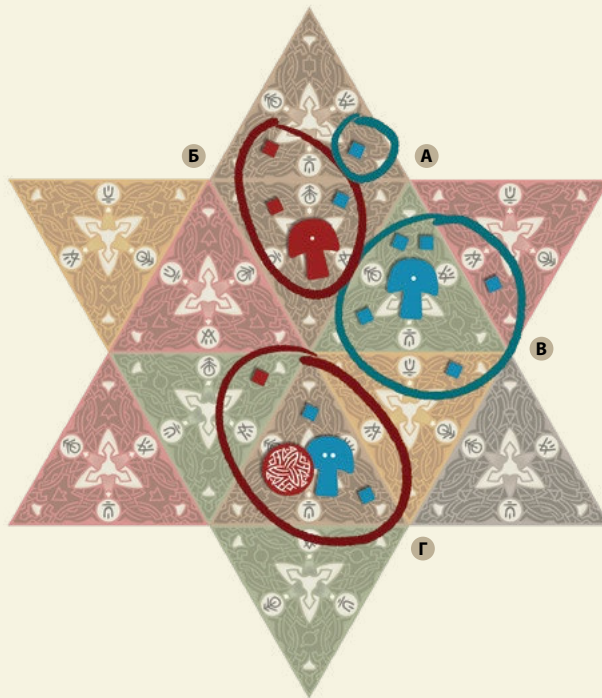
# ВЫРАЩИВАНИЕ



## Выращивайте новые грибы.


Вы можете вырастить гриб, карта которого находится у вас в руке. Для этого необходимо потратить споры с тайлов определённого цвета, как указано на карте гриба. Все споры должны находиться в **одной грибнице**. Если нужная спора не входит в грибницу или присвоена другим игроком, вы не можете её потратить вместе с другими (см. пример А).







Если же у вас в одной грибнице есть все необходимые споры, уберите их с поля и верните в запас. Если вы потратили споры другого игрока, они возвращаются в его запас. Затем возьмите фишку гриба с любого из ваших планшетов и поместите на любой тайл из тех, откуда вы убрали споры. На одном тайле не могут находиться 2 фишки гриба, но могут быть гриб и царица. Наконец, выложите на освободившийся планшет карту выращенного гриба из руки.




Пример А: синий игрок хотел вырастить гриб, требующий , но красный игрок разделил синюю грибницу, вырастив гриб на коричневом тайле и переместив свою  на фишку синего гриба. Теперь на поле 4 отдельных грибницы.

А – синий игрок может потратить эту спору, чтобы вырастить гриб, требующий . Однако её нельзя использовать вместе со спорами из грибницы В, так как они не расположены на прилегающих тайлах.

Б – красный игрок может потратить синюю спору, которая находится на одном тайле с красным грибом. Таким образом, в грибнице Б у красного игрока есть .

В – в этой грибнице синего игрока нет . Он может получить к ним доступ, если красная  покинет тайлы его грибницы или красный игрок уберёт фишку гриба. Только тогда синий игрок сможет вырастить гриб, требующий .

Г – красный игрок может потратить красную и две синих споры из этой грибницы, чтобы вырастить гриб, требующий . Фишку нового гриба необходимо будет поместить на зелёный тайл, поскольку на коричневом уже растёт гриб.



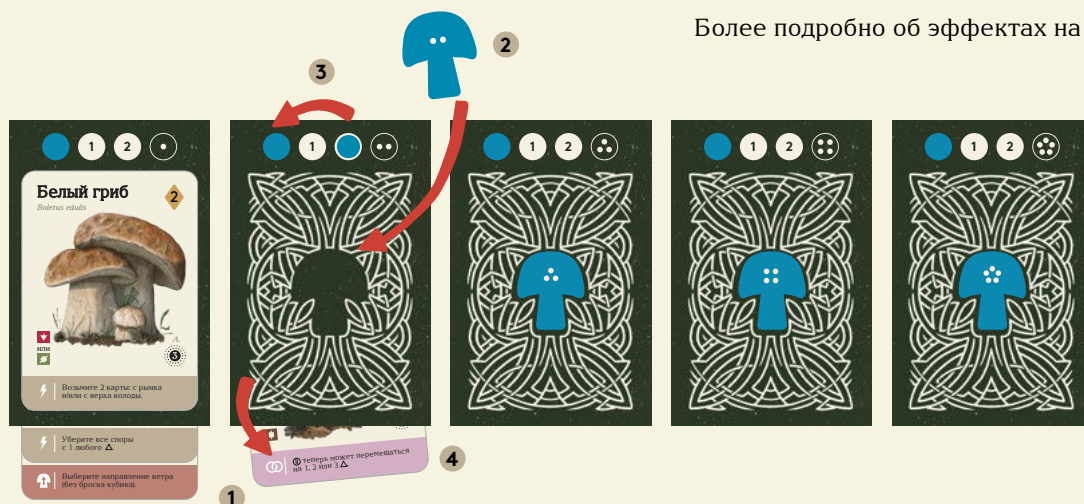
# РАЗЛОЖЕНИЕ

Убирайте грибы с поля и получайте бонусы.

После того как ваш гриб дважды развеял споры, вы можете разложить его. Это делается следующим образом:

- 1 Уберите карту гриба с планшета игрока и положите под этот планшет так, чтобы был виден только эффект в нижней части карты.
- 2 Уберите с поля фишку этого гриба и положите обратно на планшет.
- 3 Передвиньте счётчик спор обратно в крайнюю левую ячейку.
- 4 Примените эффект разложения гриба.

Под одним планшетом может лежать сколько угодно карт грибов.



## ЭФФЕКТЫ РАЗЛОЖЕНИЯ

Эффекты разложения делятся на три типа:



### НЕМЕДЛЕННЫЙ БОНУС

Срабатывает сразу после разложения выбранного гриба.



### ПОСТОЯННЫЙ БОНУС

Сразу применяется к игроку и действует до конца партии.



### ГРИБНОЙ БОНУС

Применяется **только** к следующим грибам, выращенным на том же планшете. Каждый гриб на планшете, под которым лежит карта с этим эффектом, получает указанный бонус.

Более подробно об эффектах на стр. 18.

Если у вас есть карты с одинаковыми эффектами (идентичными формулировками), их бонусы **не суммируются**. Например, если у вас есть 2 эффекта «Ц» теперь может перемещаться на 1, 2 или 3 Δ», это **не значит**, что она может перемещаться на 6 тайлов.




# РАЗВИТИЕ

Возьмите новые карты.

Вы можете взять одну из 3 открытых карт с рынка или верхнюю карту из колоды карт грибов. В руке у вас может быть сколько угодно карт. Если вы взяли карту с рынка, после окончания хода положите на её место новую.

## ОПИСАНИЕ КАРТЫ

- 1 Название гриба.
- 2 Латинское название гриба.
- 3 Победные очки за выращивание.
- 4 Споры, необходимые для выращивания.
- 5 Указатель интересных фактов на стр. 17.
- 6 Число развешиваемых спор.
- 7 Эффект разложения.

Вы можете потратить 1 , чтобы обновить рынок в любой момент своего хода (см. стр. 13). Это не считается действием.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, как только выполняется условие конца игры: у одного из игроков оказывается хотя бы по 1 карте под каждым планшетом. Ход больше не передаётся. Если игрок воспользовался первым действием, чтобы разложить последний гриб и выполнить условие конца игры, он не совершает второе действие. Игрок, выполнивший условие, получает жетон конца игры. Затем каждый игрок считает свои победные очки. Каждый выращенный гриб, включая разложившиеся, приносит количество очков, указанное на его карте,




каждые 2 жетона насекомых приносят по 1 очку, а жетон конца игры приносит 5 очков. Если вы играли короткую партию, то жетон конца игры приносит столько очков, сколько планшетов у каждого игрока. Игрок, набравший больше всех очков, побеждает и становится владыкой грибного царства!

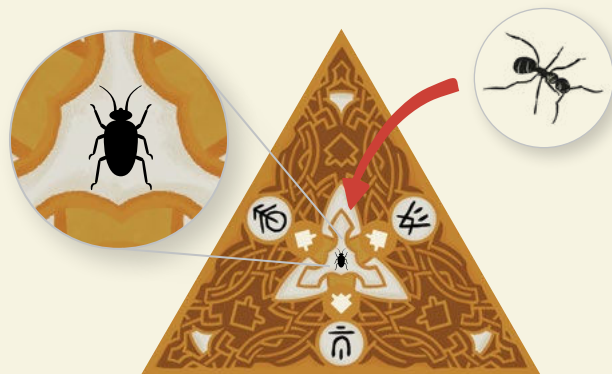
В случае ничьей побеждает игрок, вырастивший больше грибов (включая разложившиеся). Если их число одинаково, побеждает игрок, у которого больше жетонов насекомых. Если их число одинаково, игроки делят победу.

# ЖЕТОНЫ НАСЕКОМЫХ

## РАЗМЕЩЕНИЕ И ПОЛУЧЕНИЕ

Когда вы выкладываете новый тайл с символом , поместите на него жетон насекомого из общего запаса. Вы можете получить жетон с поля, только когда вы перемещаете на тайл с жетоном свою царицу грибов.

В любой момент своего хода вы можете сбросить 3 карты из руки, чтобы взять 1 жетон насекомого из общего запаса. Это не считается действием. Сброшенные карты кладите под низ колоды.



## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ

В свой ход вы можете потратить жетоны насекомых. Это не считается действием. Верните жетоны в общий запас и примените эффект в зависимости от их количества.

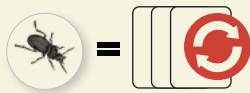
*2 жетона насекомых:*

Возьмите **Ц** другого игрока и поместите на любой тайл, где нет другой **Ц**.



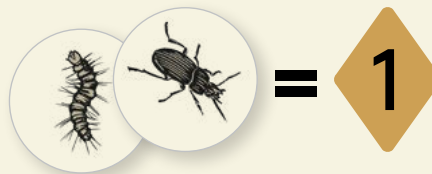
*1 жетон насекомого:*

Обновите рынок — сбросьте 3 открытые карты и выложите 3 другие лицом вверх. Сброшенные карты кладите под низ колоды.



## ОЧКИ ЗА НАСЕКОМЫХ

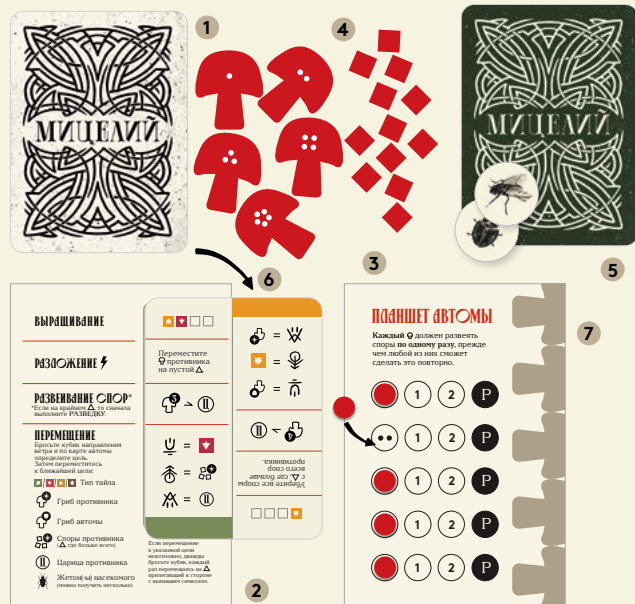
При подсчёте победных очков вы получаете 1 очко за каждые 2 имеющихся у вас жетона насекомых, округляя в меньшую сторону. То есть, если у вас 3 жетона, вы получаете только 1 очко. Всего в игре 20 жетонов насекомых, так что игроки могут получить до 10 дополнительных очков.



*Почему именно насекомые?*

*Насекомые — друзья грибов, потому что они распространяют споры, которые попадают на их туловища и лапки.*

# АВТОМА



Автома (А) может использоваться как в одиночной игре, так и в игре вдвоём или троём (см. стр. 16).

## ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

Для подготовки к одиночной игре уберите в коробку все чёрные тайлы и возьмите только один набор планшетов для себя.

## ПОДГОТОВКА АВТОМЫ

- 1 Перемешайте колоду карт автомы и положите её лицом вниз.
- 2 Положите памятку и планшет автомы рядом друг с другом лицом вверх, как показано на рисунке.
- 3 Выберите цвет компонентов для А. Поместите счётчики спор в ячейки с точками на планшете автомы.
- 4 Положите рядом фишки грибов и спор А.
- 5 Перемешайте колоду карт грибов, раздайте А 5 карт лицом вниз и 2 жетона насекомых.

## КАК ИГРАТЬ

А всегда ходит после вас. Разместите на поле свою царицу, потом разместите царицу А на тайле напротив. Сделайте первый ход, совершив 2 разных действия.

Ход А определяется картами автомы. 6 Раскройте верхнюю карту автомы из колоды и положите поверх памятки. Затем А проверяет список действий, указанный на памятке, строго в указанном порядке: **ВЫРАЩИВАНИЕ** > **РАЗЛОЖЕНИЕ** > **РАЗВЕИВАНИЕ СПОР** > **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ** — и выполняет первые 2 возможных действия. Если А не может выполнить действие, переходите к следующему пункту списка. Когда колода карт автомы закончится, перемешайте карты с памятки,

положите их лицом вниз и играйте дальше.

**ВЫРАЩИВАНИЕ.** Потратьте споры из одной грибницы с тайлов, указанных на карте автомы. Пустые квадраты — это споры с тайлов любого цвета. Если есть выбор между спорами на разных тайлах, убирайте споры (по одной за раз) с тайла с наибольшим количеством спор.

Затем поместите фишку гриба на один из тайлов, откуда вы убрали споры. Если возможно, поместите фишку на тайл, цвет которого совпадает с одним из указанных на карте; если нет, поместите на тайл, ближайший к фишке противника.

**РАЗЛОЖЕНИЕ.** А может разложить незаблокированный гриб, только если его счётчик спор

на планшете находится в ячейке с цифрой 2. Переместите счётчик спор на ячейку с «Р», уберите с поля фишку гриба и 7 поместите её в свободную ячейку гриба на планшете. Затем активируйте эффект разложения, указанный на карте автомы. А не может снова размещать на поле фишки грибов со своего планшета.

**РАЗВЕИВАНИЕ СПОР.** Гриб А развеивает число спор, указанное на карте автомы. Если на поле нет грибов, то царица А развеивает 2 споры. Если все грибы на поле заблокированы, то А не может выполнить **РАЗВЕИВАНИЕ** (даже царицей).

Перемещайте счётчик спор каждый раз, когда гриб А развеивает споры. Все грибы должны развеять споры по одному разу, прежде чем делать это повторно. Например, счётчики спор за 1-й и 2-й гриб находятся на ячейках с цифрой 1, а за 3-й гриб на ячейке с точками. 1-й и 2-й гриб не могут развеять споры, пока этого не сделает 3-й гриб.

Если гриб или царица находятся на крайнем тайле (то есть он прилегает к полю только одной стороной), сначала сделайте **РАЗВЕДКУ** и поместите новый тайл рядом с этим крайним тайлом.

Если первым действием А была **РАЗВЕДКА**, то вторым должно быть **РАЗВЕИВАНИЕ СПОР**. Если **РАЗВЕДКА** была вторым действием, то на следующий ход А снова проверяет список действий на памятке в указанном порядке.

**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ.** Чтобы передвинуть царицу А, бросьте кубик направления ветра и посмотрите значение выпавшего символа на карте автомы. Расшифровка всех значений находится на памятке. Затем переместите царицу на 2 тайла по направлению к ближайшей цели. Если для достижения цели достаточно переместиться на 1 тайл, то царица оканчивает движение на нём.

**Исключение:** А не останавливается на 1-м тайле, если целью является жетон насекомого и при перемещении на 2-й тайл А может получить 2-й жетон.

Если выполнить перемещение к указанной цели невозможно, бросьте кубик ветра и переместитесь на тайл, который прилегает к стороне с выпавшим символом. Сделайте 2 броска, чтобы переместиться на 2 тайла. Если кубик был брошен дважды, но царица так и не переместилась ни на 1 тайл, вместо перемещения А выполняет **РАЗВЕДКУ**.

Если все грибы заблокированы и А не может выполнить других действий, кроме **ПЕРЕМЕЩЕНИЯ**, то А выполняет **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**, а затем тратит 1 жетон насекомого, чтобы поместить царицу противника с тайла с грибом на самый дальний тайл (не считается действием). Вторым действием А должна быть **РАЗВЕДКА**.

## УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Карты автомы делятся на две половины. **ЗЕЛЁНАЯ** сторона соответствует **средней** сложности, **ЖЁЛТАЯ** – **высокой**. Рекомендуем начать играть с А на средней сложности. Также вы можете сделать игру немного проще, если добавите все чёрные тайлы.

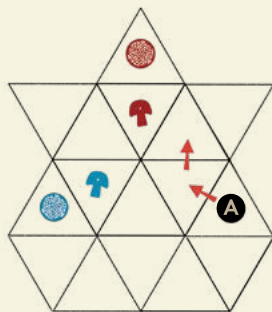
### ВАЖНОЕ ПРАВИЛО

Если при выполнении действия А вам нужно сделать выбор – например, куда разместить спору или гриб, – всегда выбирайте вариант, который выгоден А, а не вам.



## АВТОМА И 2-3 ИГРОКА

Выполните подготовку к игре как обычно (см. стр. 5). Затем подготовьте **А**. **А** всегда ходит последней. Если в игре с **А** необходимо принять решение, которое затронет одного из игроков, положитесь на волю случая. Положите в шапку по одной споре каждого цвета (тех игроков, между кем надо сделать выбор) и испытайте вашу удачу!



Пример А: в свой ход **А** выполняет действие **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**. На кубике выпало:

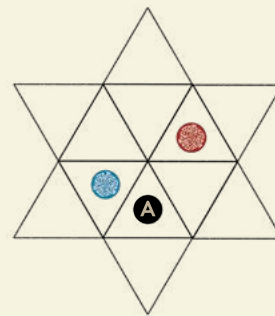


Переместитесь к ближайшему противника.

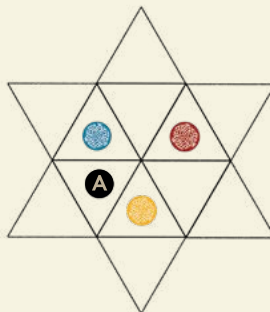
**А** должна переместиться к ближайшему грибу, но грибы обоих игроков на равном расстоянии. Из шапки вытягивают красную спору, так что **А** перемещается на 2 тайла к красному грибу.

### Исходное расположение царицы грибов:

**А** размещает царицу последней. Царицу **А** нужно расположить на равном удалении от цариц всех игроков.



Пример Б: красный и синий игроки разместили своих цариц напротив друг друга, из-за чего царицу **А** невозможно разместить на равном расстоянии от обоих. Из шапки вытягивают синюю спору, так что царица **А** будет рядом с синей. Синий игрок выбирает левый или правый тайл.



Пример В: трое игроков расположили цариц на равном расстоянии друг от друга. В этом случае из шапки нужно вытянуть 2 споры. Жребий падает на жёлтого и синего игроков, так что царица **А** располагается между ними.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра немедленно заканчивается, как только у игрока под каждым планшетом оказывается хотя бы по 1 карте или когда во всех 5 ячейках грибов на планшете автомы находятся фишки грибов.

**Победные очки автомы:** **А** получает по 5 очков за каждый выращенный гриб (включая разложившиеся) и очки за жетоны насекомых по обычным правилам. Обычно **А** набирает 26 очков за партию. **А** никогда **не** получает жетон конца игры.





# ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ О ГРИБАХ

Факты помог собрать  
Али МакКернан  
@theFUNgiguy 

## **А. Белый гриб – *Boletus edulis*.**

Один из самых ценных съедобных грибов в мире, также иногда называемый «царь грибов». В сушёном виде превосходит по калорийности мясо. Гриб получил название «белый», потому что, в отличие от остальных грибов, он не темнеет на срезе. Чтобы вырастить крупное плодовое тело гриба, мицелию требуется немало сил и около 1 800 км грибных гиф!

## **Б. Бледная поганка – *Amanita phalloides*.**

Самый известный в мире ядовитый гриб. Бледные поганки виновны в 90% смертей от отравления грибами. По легендам, жертвами яда поганок стали римский император Клавдий I, Папа Римский Климент VII и французский король Карл VI. Токсины бледной поганки разрушают печень и почки, и через несколько дней наступает мучительная смерть.

## **В. Весёлка обыкновенная – *Phallus impudicus*.**

Говорят, что Генриетта (Этти) Дарвин, дочь Чарльза Дарвина, уничтожила в саду эти грибы фаллической формы, поскольку опасалась, что они будут оказывать пагубное влияние на нравы домашних слуг!

## **Г. Вёшенка обыкновенная – *Pleurotus ostreatus*.**

Эти невинные серые грибы на самом деле – коварные хищники! Чтобы добыть азот, необходимый для питания, они охотятся на червей-нематод. Парализовав червя особым токсином, гриб пронизывает его гифами, разжижает его внутренности, переваривает и высасывает питательные вещества.

## **Д. Гиднеллум Пека – *Hydnellum peckii*.**

Также называется «кровоточащий зуб». Получил своё название за необычный внешний вид: молодые плодовые тела выделяют излишки жидкости, похожей на кровь. Этот процесс называется гуттация.

## **Е. Глюофор юбилейный – *Gliophorus reginae*.**

Этот редкий гриб впервые был описан в Англии в 2013 году и получил название

в честь шестидесятилетнего (бриллиантового) юбилея восшествия на престол Елизаветы II.

## **Ж. Дрожалка оранжевая – *Tremella mesenterica*.**

Народные предания гласят, что эти необычные грибы – не что иное, как брызги масла, которое проказливые скандинавские тролли сбивают из молока, украденного у крестьян.

## **З. Мухомор красный – *Amanita muscaria*.**

Известно, что саамы собирали мочу северных оленей, поедавших мухоморы, и пили её. Почки оленя отфильтровывали опасные токсины и выводили с мочой психоактивные вещества. Этот напиток саамы использовали для отдыха и религиозных ритуалов.

## **И. Навозник белый – *Coprinus comatus*.**

Также известен как навозник лохматый, так как белые чешуйки на шляпке напоминают растрёпанные волосы. Во время роста давление внутри этого гриба так высоко, что он может прорасти сквозь асфальт и даже поднять камень брусчатки. Также примечателен тем, что является «самопереваривающимся» грибом, – не успевает он вырасти, как под действием ферментов чешуйки со шляпки уже растворяются и превращаются в чернильную жидкость.

## **К. Навозник серый – *Coprinopsis atramentaria*.**

За 3 дня до и 3 дня после употребления в пищу этого гриба нельзя пить алкоголь, иначе наступит отравление, сопровождающееся тошнотой и приливами жара. Из-за этого свойства гриб рассматривается как потенциальное лекарство от алкогольной зависимости.

## **Л. Опёнок луговой – *Marasmius oreades*.**

Этот гриб, растущий на открытой травянистой местности, часто образует так называемые ведьмины круги – кольца до нескольких метров в диаметре. До того как этому явлению было найдено научное объяснение, круги часто считались следами от хороводов ведьм или от приземления НЛО. На самом

деле, ведьмины круги вызваны круговым разрастанием мицелия. Возраст старейших кругов оценивается в сотни лет.

## **М. Опёнок осенний – *Armillaria mellea*.**

Этот гриб часто выступает как древесный паразит. Заражая дерево, опёнок образует под его корой ризоморфы – толстые сплетения гиф, похожие на чёрные шнуры от ботинок. Эти ризоморфы крадут питательные вещества у дерева, на котором паразитирует гриб, и сохраняют жизнеспособность вплоть до ста лет.

## **Н. Печёночница обыкновенная – *Fistulina hepatica*.**

Получила своё название за кроваво-красный цвет, напоминающий цвет мяса. Является древесным паразитом, часто поражает корни дубов. Под воздействием печёночницы древесина приобретает характерный цвет и рисунок, которые высоко ценятся в деревообработке.

## **О. Саркосцифа австрийская – *Sarcoscypha austriaca*.**

Эти очаровательные грибочки скрывают приятный сюрприз. Если вам повезёт найти их, попробуйте сильно на них дунуть. В ответ они выпустят красивое облачко спор.

## **П. Сатанинский гриб – *Rubroboletus satanas*.**

Очень ядовит, вызывает сильное потоотделение, рвоту, проблемы с сердцем и печенью. Своим названием он обязан алой ножке и неприятному запаху, напоминающему вонь гнилого мяса.

## **Р. Хлороцибория сине-зеленоватая – *Chlorociboria aeruginascens*.**

Этот гриб окрашивает древесину, на которой живёт, в бирюзовый цвет. Итальянские мастера эпохи Возрождения часто использовали такую древесину для создания различных инкрустаций.

## **С. Шампиньон августовский – *Agaricus augustus*.**

Эти вкусные грибы могут достигать внушительных размеров – вплоть до 30 см в диаметре!

## ПОДРОБНЕЕ О НЕКОТОРЫХ ЭФФЕКТАХ РАЗЛОЖЕНИЯ



Переместите 1 крайний  $\Delta$  со всеми компонентами.

«Крайний тайл» – тайл, который прилегает к полю только одной стороной; «со всеми компонентами» – со всеми фишками и жетонами, которые на нём находятся.



Переместите  $\text{♣}$  противника на пустой  $\Delta$ .

«Пустой тайл» – тайл, на котором нет фишек и жетонов. Если таких тайлов нет, выберите тайл только с жетоном насекомого; если нет и таких, выберите тот, на котором меньше всего спор.



Возьмите случайную карту из руки любого противника.

Возьмите в руку случайную карту **из руки** противника. Другой игрок не может отнять карту выращенного или разложившегося гриба.



Возьмите 2 карты: с рынка и/или с верха колоды.

Возьмите всего 2 карты с рынка и/или с верха колоды. Затем, если вы взяли хотя бы 1 карту с рынка, выложите новые, чтобы на рынке всегда было 3 карты.



Этот  $\text{♣}$  теперь развеивает на 1 спору больше.

Все грибы, выращенные на планшете, под которым лежит карта с этим эффектом, получают +1 к числу развеиваемых спор.



Развейте споры этого  $\text{♣}$  и  $\text{♠}$  за 1 действие.

Бросьте кубик ветра **1 раз** и развейте споры этого гриба и царицы в направлении, выпавшем на кубике.



Вы можете выполнять одно и то же действие дважды.

Вы по-прежнему должны выполнить 2 действия за ход, но теперь можете выполнить 2 одинаковых.



Совершая РАЗВИТИЕ, можете взять из колоды 2 карты и сбросить 1 из них.

Сброшенная карта кладётся под низ колоды.



Если у вас есть карты с одинаковыми эффектами (идентичными формулировками), их бонусы **не суммируются**. Например, если у вас есть 2 эффекта « $\text{♣}$  теперь может перемещаться на 1, 2 или 3  $\Delta$ », это **не значит**, что она может перемещаться на 6 тайлов.

# ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

## Могу ли я заблокировать чужую царицу грибов?

Нет, царица не может перемещаться на или через тайл с другой царицей.

## Могу ли я вырастить гриб на тайле, где находится моя царица?

Да, если вы потратили хотя бы одну спору с этого тайла. Но гриб (без разницы ваш или противника) на тайле может быть только один.

## Получу ли я очки за гриб в конце игры, если он не разложился?

Да, вы получаете очки за каждый выращенный гриб.

## Могу ли я использовать жетоны насекомых, чтобы поместить свою царицу на любой тайл, где нет другой царицы?

Нет, вы можете поместить только чужую царицу (на любой тайл, где нет другой царицы).

## Позволяют ли фишки грибов или цариц потратить чужие споры на этом тайле?

Да! Царица или незаблокированный гриб позволяют вам присвоить чужие споры на одном с ними тайле и тратить их как свои собственные.

## Могу ли я потратить споры противника с тайла, где находятся мои споры, но нет ничьей царицы и гриба?

Нет, в этом случае вы не присваиваете споры противника. Однако ваши споры с этого тайла могут входить в вашу грибницу, и вы можете потратить их, чтобы вырастить гриб.

## Приносит ли 1 жетон насекомого 1/2 победного очка?

Нет, очки в игре не делятся пополам.

## Сколько спор развеивает моя царица грибов?

По умолчанию – 2 споры, но некоторые эффекты разложения повышают это число до 3.

## Сколько раз моя царица грибов может развеять споры?

Сколько угодно раз. Но грибы могут развеять споры лишь дважды. Не забывайте передвигать счётчики спор на соответствующих планшетах.

## Есть ли предел руки?

Нет, у вас в руке может быть сколько угодно карт.

## Могу ли я положить несколько карт под один планшет?

Да, под одним планшетом может быть сколько угодно карт. Когда игрок положит хотя бы по одной карте под каждый планшет, игра немедленно заканчивается.

## Что будет, если у меня закончатся споры?

Вам нужно будет потратить их на выращивание грибов, чтобы вернуть в запас.

## Нужно ли тратить отдельное действие, чтобы использовать жетоны насекомых?

Нет. В свой ход вы можете в любой момент получить или потратить жетоны насекомых – это не считается действием.

## Можно ли обновить карты на рынке?

Да! В свой ход вы можете потратить 1 жетон насекомого, чтобы сбросить 3 карты с рынка и выложить новые.


## Можно ли получить жетон насекомого с тайла, вырастив на нём гриб?

Нет, вы получаете жетон насекомого только с тайла, где находится царица.

## Чем отличаются жетоны насекомых?

Ничем, разные изображения использованы исключительно в художественных целях.

Благодарим всех наших спонсоров с Кикстартера!

 @splitstonegames      splitstonegames.com

## Split Stone Games

Автор игры: Дж. Дж. Невилл

Художник: Дж. Дж. Невилл

Автор фактов: Али МакКернан

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Виктория Лаптева

Корректор: Екатерина Случаева

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая

Руководитель проекта: Максим Книшевицкий

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин



## ПАМЯТКА АВТОМЫ

### ХОД АВТОМЫ

Выполните 2 разных действия из доступных в таком порядке: ВЫРАЩИВАНИЕ > РАЗЛОЖЕНИЕ > РАЗВЕИВАНИЕ СПОР > ПЕРЕМЕЩЕНИЕ.

Если действие недоступно, переходите к следующему.

### ВЫРАЩИВАНИЕ

Если есть выбор между спорами на разных тайлах, убирайте споры (по одной за раз) с  $\Delta$  с наибольшим числом спор. Поместите  $\Uparrow$  на один из  $\Delta$ , откуда вы убрали споры. Если возможно, то на  $\Delta$ , цвет которого совпадает с одним из указанных на карте; если нет, поместите на  $\Delta$ , ближайший к фишке противника.


### РАЗВЕИВАНИЕ СПОР


Число спор, развеиваемых грибом, указано на карте автомы.


$\Uparrow$  развеивает 2 споры, только если на поле **нет**  $\Uparrow$  (в том числе заблокированных). Передвигайте счётчик спор каждый раз, когда  $\Uparrow$  развеивает споры.


Если  $\Uparrow$   $\Uparrow$  находятся на крайнем  $\Delta$  (прилегает только одной стороной к полю), сначала совершите действие **РАЗВЕДКИ** и выложите новый  $\Delta$  так, чтобы он прилегал к  $\Delta$  с этим  $\Uparrow$   $\Uparrow$ . Если **РАЗВЕДКА** была первым действием, вторым должно быть **РАЗВЕИВАНИЕ СПОР**.

### СИМВОЛЫ

 Спора с  $\Delta$  любого типа

 Число развеиваемых грибом спор


 Средняя сложность


 Высокая сложность


### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ


Бросьте кубик направления ветра и по карте автомы определите цель. Затем переместитесь к ближайшей цели:


 Тип тайла

 Гриб противника

 Гриб автомы

 Споры противника ( $\Delta$ , где больше всего)

 Царица противника

 Жетон(-ы) насекомого (можно получить несколько)

Если перемещение к указанной цели невозможно, дважды бросьте кубик, каждый раз перемещаясь на  $\Delta$ , прилегающий к стороне с выпавшим символом.