



Fungi

Egy izletes kártyajáték 2 játékos részére 10 éves kortól Brent Povistól

BEVEZETÉS

Az erdő közepén állva mélyet lélegzel a friss levegőből. Érzed, hogy ez a nap a te szerencsenapod. A múlt heti napsütés és eső váltakozása tökéletes környezetet teremtett a zamatos gombák szedéséhez. Az ott élők tanácsai tovább növelték önbizalmadat. Még pirkadat előtt, a holdvilágban, egy nagy kosárral a kezeden, korán útra keltél. Serpenyőt, vaját és almabort is csomagoltál, így az éj leszálltakor a jutalmad a tábornőznél az izletes gombáidból készített lakoma lesz. Csodás napnak nézel elébe!

JÁTÉKELEMEK

86 erdőkártya



gyűrűs tuskógomba *fafülgomba* *gyapjas tintagomba* *shiitake gomba* *bokrosgomba* *barna érdestinóru* *izletes vargánya* *sárga róka gomba*



kucsmagomba *légyölő galóca* *vaj* *almabor* *serpenyő* *kosár* *hold* *hátlap*

8 éjszakakártya



hátlap



18 bot

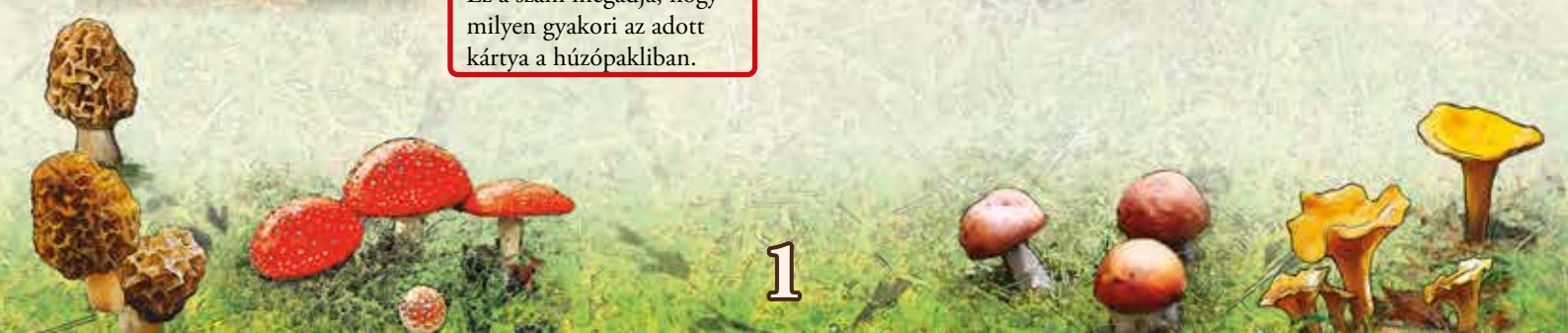


1 cipő



6 összefoglaló kártya

Ez a szám megadja, hogy milyen gyakori az adott kártya a húzópakliban.



ELŐKÉSZÜLETEK

Először vegyetek ki 2 serpenyőt az erdőkártyákból, és egyelőre tegyétek félre. Keverjétek meg a többi erdőkártyát, és tegyétek le húzópaklinak az asztal egyik széléhez. Hagyjatok mellette elég helyet a dobópaklinak.

Fedjete fel 8 kártyát az erdőkártyák húzópaklijából és alkossatok belőlük egy sort kettőtök között. Ezeket a kártyákat **hívjuk erdőnek**. Az erdőkártyák húzópaklijától legtávolabbi két kártya van közvetlenül a lábad előtt. Ezt úgy jelezzétek, hogy a cipőkártyát közvetlenül e két kártya elé tegyétek vízszintesen. A két kártya mellett hagyjatok egy kis helyet a komposztpaklinak. (A játékszabály végén talátok egy másik lehetőséget is az erdő kialakítására.)

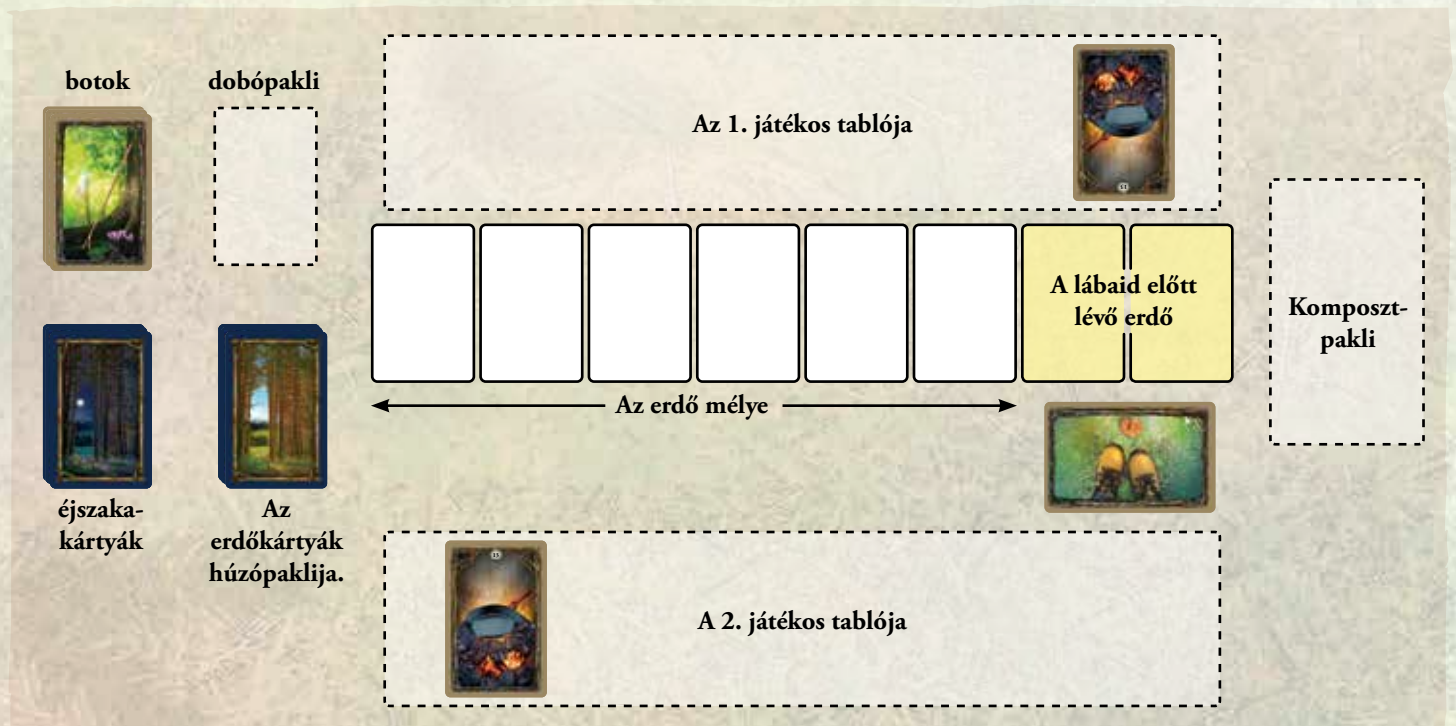
Keverjétek meg a 8 **éjszakai kártyát**, és tegyétek a paklit képpel lefelé az erdőkártyák húzópaklija mellé.

Tegyétek a **botok** pakliját is ezen paklik mellé.

Most minden játékos a következőket kapja meg:

- **1 összefoglaló kártya:** Tedd magad elé, hogy lásd a körödben végrehajtható akciókat. Ezen a kártyán látható, hogy mit kell tenned a köröd végén.
- Az előkészületeknél korábban féltett 2 **serpenyőből 1-et**. Tedd magad elé a tablóra.
- **3 erdőkártyát** a húzópakliból. Ezek lesznek a játék kezdetén a **kezedben** lévő kártyáid. Ha az alábbi három kártya egyikét húzod, tedd a következőket:
 - **Kosár:** Tedd a kártyát a tablóra, és ne húzz helyette új kártyát.
 - **Hold:** Tedd a kártyát a dobópakliba, és húzz helyette egy **éjszakai kártyát** a kezedbe.
 - **Légyölő galóca:** Tedd a kártyát a dobópaklira, és ne húzz helyette új kártyát.

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb evett gombát vacsorára.



A JÁTÉK MENETE

A játék célja

A *Fungi* játékban megpróbálsz összegyűjteni a legfinomabb gombákat, hogy aztán szépen megsüsd őket a serpenyődben. *Vajjal* és *almaborral* még finomabbá teheted a fogást. A gombák elkészítéséért **zamatpontokat** kapsz. A játék végére a legtöbb zamatpontot gyűjtő játékos megnyeri a játékot.

Az erdőkártyák és a komposztpakli:

Az erdőkártyák a játék legfontosabb kártyái. Az egyes kártyatípusok különleges működését külön fejezetben részletezzük. Minden kör végén 1 erdőkártya a komposztpakliba kerül. Egy darabig ez a kártya, valamint a többi kártya is, akár egyszerre több is, továbbra is elérhető lesz, mielőtt végleg eldobnátok őket, ami után már elérhetetlenné válnak.

A körödben

A körödben a következő **5 akcióból 1-et** végre kell hajtani, nem passzolhatsz, ha valamelyiket végre tudod hajtani:

- A) Vegyél el 1 kártyát az erdőből.
- B) Vedd el az összes kártyát a komposztpakliból.
- C) Süss meg 3 vagy több azonos típusú gombát.
- D) Adj el 2 vagy több azonos típusú gombát.
- E) Tegyétek le 1 *serpenyőt*.

Ha egyik akciót sem tudod végrehajtani, akkor az ellenfeled hajt végre 1 akciót, akár többször egymás után, amíg te nem tudsz újra akciót végrehajtani. Próbáld meg elkerülni ezeket a helyzeteket a kézlímit betartásával (lásd a következő fejezetet)!

A) Vegyél el 1 kártyát az erdőből

Vegyél el 1 kártyát az erdőből, és vedd a kezvedbe. (Kivétel: *kosár*, *hold* és *légyölő galóca* – lásd alább).

Figyelj oda a **kézlimitedre**. Ez kezdetben 8 kártya, ami azt jelenti, hogy soha nem lehet egyszerre 8-nál több kártya a kezvedben. *Kosarakat* kijátszva túllépheted a kézlimitet (részletesen lásd az alábbi *Kosár* bekezdésben).



Kosár: A *kosár* soha nem tartozik a kezvedben lévő kártyák közé. Ez azonnal a tablódra kerül. Ezért soha nem számít bele a kézlimitedbe. Minden egyes *kosár* azonnal 2 kártyával növeli a kézlimitedet. Azaz, ha 2 *kosár* van a tablódon, akkor a kézlimited 12 kártya.

Ha ezt az akciót választod, két lehetőség van:

A1) Vegyél el 1 kártyát közvetlenül a lábad előtt lévő területről

Vegyél el 1 kártyát a cipő előtt lévő területről. Ez a terület közvetlenül előtted van, és innen nagyon könnyű bármit begyűjteni.

A2) Vegyél el 1 kártyát az erdő mélyéből

Vegyél 1 kártyát a kezvedbe az erdő mélyéből. Ez az a 6 kártya, ami nem közvetlenül a lábad előtt hever. Egy ilyen gomba begyűjtéséhez **1 vagy több botot** kell felhasználnod. Az erdő mélyén lévő első kártya (vagyis a cipőtől jobbra lévő) 1 botba kerül, az ez utáni kártya 2 botba, és így tovább. Az erdő legmélyén lévő kártya ezért 6 botba kerül. Tedd vissza az összes felhasznált botot a saját paklijára (következő oldal).



Bot: A botok nem erdőkérdőkártyák és nem éjszakai kártyák. Ezek soha nem kerülnek a kezvedbe, és soha nem számítanak bele a kézlimitbe. A **D) Adj el 2 vagy több azonos típusú gombát** akcióval szerezhetsz botokat. Ezekre az A2) *Vegyél el 1 kártyát az erdő mélyéből* akcióhoz lesz szükséged.

Emlékeztető az A1) és az A2) akciókhoz: Ha *holdkártyát* veszel el, tedd a kártyát a dobópakliba, és húzz helyette egy éjszakai kártyát (lásd részletesen az alábbi *Hold* bekezdésben). A *kosár*- és *légyölő galóca* kártya mindig egyből a tablódra kerül. Ezeket soha nem veszed a kezvedbe, és nem számítanak bele a kézlimitedbe (lásd részletesen a *Kosár* és a *Légyölő galóca* bekezdésekben).



Hold: A holdfényben szedett gombák sokkal ízletesebbek... Ha *holdkártyát* húzol, tedd a kártyát a dobópaklira, és húzz helyette egy éjszakai kártyát. Minden egyes gombatípushoz (a *kucsragombát* és a *légyölő galócat* kivéve) tartozik egy éjszakai kártya. Ezek a kártyák 2 gombának számítanak, de a kézlimitednél csak 1 kártyát jelentenek. Ezért a **D) Adj el 2 vagy több azonos típusú gombát** akciónál 1 éjszakai kártya is elegendő.



Légyölő galóca: A *légyölő galócat* soha nem veszed a kezvedbe. Azonnal tedd a tablódra. Ezért soha nem számít bele a kézlimitedbe. Ha a *légyölő galóca* a komposztpakli (maximálisan 4) kártyájának egyike (lásd B akció), akkor vedd az összes többi kártyát a kezvedbe.

Ezután minden esetben azonnal csökkentsd le a kezvedben lévő kártyák számát 4-re, de a *kosár* továbbra is kifejti hatását. Ezért, ha a tablódon van 2 *kosár*, akkor 8 kártyára kell lecsökkentened a kezvedben lévő kártyáid számát. Az így eldobott kártyákat tedd a dobópaklira. Ha már az új kézlimit alatt vagy, akkor nem kötelező kártyákat eldobnod.

Ez az új kézlimit a következő kör végéig érvényes, mert ezután a *légyölő galóca* a dobópaklira kerül, és újra a régi kézlimit lesz érvényes. Ha jó időben érkezik, akkor a *légyölő galóca* a javadra válhat, mert megszabadít a felesleges kártyáidtól!

B) Vedd el az összes kártyát a komposztpakliból

Vedd fel az összes kártyát a komposztpakliból (1-4 kártya a játék 1. köre után): Hajtsd végre az összes *hold*, *kosár* és *légyölő galóca* kártyát az A) pontban leírtak szerint, és az összes többi kártyát vedd a kezvedbe. Figyelj oda a kézlimitedre.

Megjegyzés: Ha elérted a kézlimitedet, akkor is elvehetsz még legfeljebb 3 kártyát a komposztpakliból, amennyiben azok közt van legalább 1 *kosár*. A *kosár* azonnal a tablódra kerül, és 2-vel növeli a kézlimitedet, így lehetővé téve további kártyák kézbe vételét. De ha a komposzt 4 kártyából áll, akkor a komposztnak 2 *kosarat* kell tartalmaznia.





A *vargányához* és a *serpenyőhöz* nem kell botot használnod. A *vaj* 1 botba, a *hold* 5 botba kerül. Ha elveszed a komposztot, akkor annak mindkét kártyáját el kell vened. Ezt csak akkor teheted meg, ha ezzel nem léped túl a kézlimitedet.



Komposzt-pakli

C) Süss meg 3 vagy több azonos típusú gombát

Amikor 3 vagy több azonos típusú gomba van a kezekben, dönthetsz úgy, hogy megsütöd őket. Ha megsütöd őket, akkor játssz ki ezeket a kártyákat egy, a táblán lévő üres *serpenyőre*, vagy játssz ki egy üres *serpenyőt* a táblára a gombákkal együtt. A gombák és a *serpenyő* a játék végéig ott maradnak a táblán. A játék alatt ebben a *serpenyőben* már nem süthetsz több gombát, és a *serpenyőt* sem használhatod újra.

A körödben csak **1 gombatípust** süthetsz meg.



Serpenyő: Nem süthetsz gombákat *serpenyő* nélkül! Figyelj oda, hogy a *serpenyőid* soha ne fogyjanak el! A táblán 1 *serpenyővel* kezded a játékot és a C), valamint az E) akcióval további *serpenyőket* szerezhetsz!



Vaj és almabor: Ha sikerül 4 vagy több azonos típusú gombát megsütöd (az éjszakakártya most is 2-nek számít), akkor tehetsz 1 *vajat* is a *serpenyőbe*. Ha sikerül 5 vagy több azonos típusú gombát megsütöd, akkor vaj helyett tehetsz 1 *almabort* a *serpenyőbe*. Ez alapján, ha sikerül 8 vagy több azonos típusú gombát megsütöd, akkor tehetsz 2 *vajat* a *serpenyőbe*, és 9 vagy több azonos típusú gombánál tehetsz 1 *vajat* és 1 *almabort* a *serpenyőbe*. Ha sikerül 10 vagy több azonos típusú gombát egyszerre megsütöd, akkor akár 2 *almabort* is tehetsz hozzá.

Minden egyes *vaj* plusz 3 zamatpontot, és minden egyes *almabor* plusz 5 zamatpontot ér.

Nem adhatsz utólag *sem vajat*, *sem almabort* a már megsütött gombákhoz. Ezeket a C) akciónál a gombákkal együtt kell kijátszanod.

Gombák: A játék célja, hogy megsüsd ezeket a zamatos erdei gombákat. Minden kártya bal és jobb felső részén közvetlenül a kis *serpenyőszimbólum* alatt láthatod, hogy az egyes megsütött gombákért pontosan hány zamatpontot fogsz kapni a játék végén. Aki a legtöbb zamatpontot szerzi a játék végére, az lesz a győztes.

Például, ha megsütnél 4 *vargányát* (2 erdőkártyát és 1 éjszakakártyát használva), akkor a játék végén 12 zamatpontot kapnál érte.



D) Adj el 2 vagy több azonos típusú gombát

Ha 2 vagy több azonos típusú gomba van a kezekben, akkor **eladhatod** őket **botokért cserébe**. Tegyél 2 vagy több azonos típusú gombát a dobópakliba, és számold össze, hány bot jár értük. Tedd a botokat a táblára. Az egyes gombákkal szerzhető botok mennyisége a kártyák bal és jobb felső részén, a kis *botszimbólum* alatt látható szám. Ha például eladsz 3 *shiitake gombát* (1 erdőkártyát és 1 éjszakakártyát), akkor 6 botot fogsz kapni.

A köröd alatt **csak 1 gombatípust** adhatsz el.

Ha elfogynának a botok, akkor használjatok valami más a helyettesítésükre.



E) Tegyé le 1 serpenyőt

Tegyél 1 *serpenyőt* a tablóra. Egy későbbi körödben ezt használhatod a C) *Süss meg 3 vagy több azonos típusú gombát* akciónál.

A köröd után A köröd után hajtsd végre sorban a következő 3 lépést:

1. A végrehajtott akciótól függetlenül tedd a komposztpaklihoz legközelebb lévő kártyát a **komposztpaklira**. Figyelj oda, hogy a pakli kártyái ne takarják teljesen egymást, hogy a pakliban lévő kártyák végig láthatóak legyenek. A komposztpakliban **soha nem lehet 4-nél több kártya**. Ha egy 5. kártya kerülne a paklira, akkor tedd a dobópaklira az előző 4 kártyát, és ezzel az 5. kártyával kezdj egy új komposztpaklit.
2. **Csúsztasd az erdő kártyáit a komposztpakli felé úgy**, hogy újra 2 kártya legyen a cipőkártya előtt.
3. **Töltsd fel az erdőt, hogy újra 8 kártyából álljon**. Húzz 1 vagy 2 kártyát, és tedd őket az erdő mélyére úgy, hogy a legtávolabb legyen(ek) a cipőkártyától. Ezt az utolsó lépést nem tudod majd végrehajtani, ha a játék a végéhez közeledik.

Ezzel a köröd véget ért, az ellenfeled következik.



A JÁTÉK VÉGE

A játék **azonnal** véget ér, amikor az **erdőből elveszitek az utolsó kártyát**.

Most adjátok össze az összes megsütött gombáitok zamatpontját. Minden kártya bal és jobb felső részén közvetlenül a kis serpenyőszimbólum alatt látható, hogy pontosan mennyi zamatpont jár egyenként a megsütött gombákért. Megjegyzés: Az éjszakakártyák dupla pontot adnak. Adjátok hozzá a *vajért* és az *almaborért* járó plusz pontokat is. Aki több **zamatpontot** szerzett, az az ügyesebb gombaszedő, és ő lesz a **győztes**. Holtverseny esetén az győz, aki több gombát sütött meg. (Az éjszakakártyák 2-nek számítanak, a *vaj* és az *almabor* pedig nem számít).

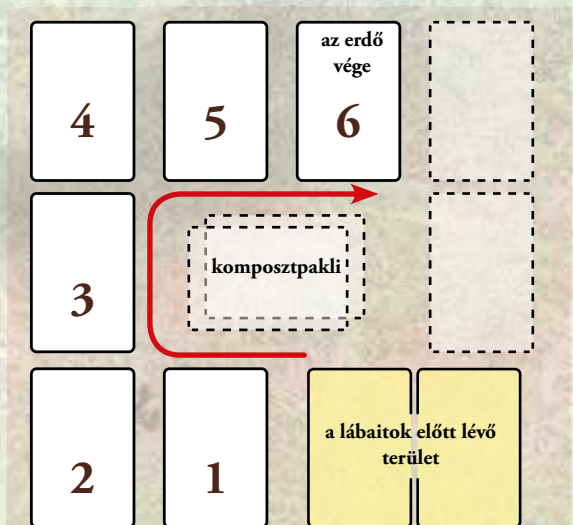
Jó étvágyat!



AZ ERDŐ KIALAKÍTÁSÁNAK MÁSİK MÓDJA

Használhatjátok ezt a módszert az erdő kialakításánál, hogy a körötök végén kevesebb időt kelljen az erdő átrendezésével töltenetek:

Most is használjátok a cipőkártyát a közvetlenül a lábatok előtt lévő terület jelölésére. Ha a lábad előtt lévő területről veszel el egy kártyát, és a köröd végén csak 2 erdő kártyát kell húznod, akkor azokat tedd az erdő végére, és csúsztasd a cipőkártyát az erdő másik végén, vagyis az erdő kezdetén lévő 2 kártyához. Ha az erdő mélyéről veszel el egy kártyát (1-6. kártya), akkor először zárd a rést a kártyák elcsúsztatásával.



GOMBAJEGYZÉK



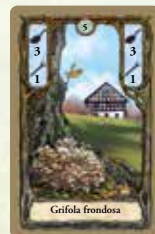
Amanita muscaria: A légyölő galóca az egyik leghíresebb mérges gomba, amit régebben néha ehető gombaként használtak Japánban (sőt, még Hamburg környékén is).



Coprinus Comatus: A gyapjas tintagomba fiatal példányai ehetőek, de a szedés után egyből meg kell főzni, mert gyorsan elfolyósodik, és ehetetlenné válik.



Armillaria mellea: A gyűrűs tuskógomba nyersen mérgező, de főve ehetővé válik, és gyakran használják az ételekhez.



Grifola frondosa: A bokrosgombát Japánban maitake néven ismerik.



Auricularia auricula: A fafülgomba nagyra értékelt ehető gomba, különösen Ázsiában használják.



Leccinum scabrum: A barna érdestinóru ehető gomba, és Németországban védett faj.



Boletus edulis: Az ízletes vargánya már Róma idejében is nagyra tartott ehető gomba volt. Nehezen termeszthető.



Lentinula edodes: A shiitake gomba az egyik legnagyobb mennyiségben termesztett ehető gomba. Kínában és Japánban a lehetséges gyógyászati hatásait vizsgálják.



Cantharellus cibarius: A sárga rókagomba az ókortól nagyra tartott ehető gomba. A jelenlegi környezetszennyezést rosszul viseli.



Morchella esculenta: Az ízletes kucsomagomba nagyon elismert ehető gomba, ami Németországban természetvédelmi oltalom alatt áll.

Ha szeretnéd jobban megismerni a gombákat, akkor szerezz egy gombahatározót, és irány az erdő!

STÁBLISTA

Játéktervező: Brent Pavis · **Illusztráció:** Jarek Nocoń · **Grafikai dizájn:** Hans-Georg Schneider · **Megvalósítás:** Klaus Ottmaier · **Fordítás:** T & D Pegasus Spiele köszönetet mond Ben O'Steen-nek az alternatív erdőért, Sandra Dollnak, Stefan Malznak és Daniele Reh-nek. · Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland, a Two Lanterns Games licence alapján Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rights reserved.

Kiadja, importálja és forgalomba hozza: Gamer Café Kft. 2030 Érd, Budai út 28. Email: info@compaya.hu
A játékszabályok, játékelemek vagy illusztrációk kinyomtatása és közzététele a tulajdonos engedélye nélkül tilos!

Minden jog fenntartva!



Pegasus Spiele

Fungi

A Savory Card Game for 2 players ages 10 and up by Brent Povis

INTRODUCTION

You stand in the middle of the forest and take in a deep breath of fresh air. You can feel that today must be your lucky day. Over the last week sunshine and rain have taken turns to create the perfect environment for a luscious harvest of savory mushrooms. Advice from the local populace is also giving you a boost in confidence. Equipped with a large basket, you started early in the day – before dawn under the glow of moonlight. You even packed a pan, some butter and cidre so that the reward come nightfall will be a feast around your campfire of all the savory mushrooms you have gathered. It is going to be a beautiful day!

COMPONENTS

86 Forest cards



Honey fungus



Tree Ear



Lawyer's Wig



Shiitake



Hen of the Woods



Birch bolete



Porcini



Chanterelle



Morels



Fly agaric



Butter



Cidre



Pan



Basket



Moon



Back

8 Night cards



Honey fungus



Tree Ear



Lawyer's Wig



Shiitake



Hen of the Woods



Birch bolete



Porcini



Chanterelle



Back



18 Sticks



1 Pair of Shoes



6 Overview Cards

This number tells you how often this card is in the draw pile.

SETUP

First, take 2 *Pans* from the Forest cards and put them aside for now. Shuffle all the rest of the Forest cards and put them as a draw pile on one side of the table. Make sure there is enough room beside it for a discard pile.

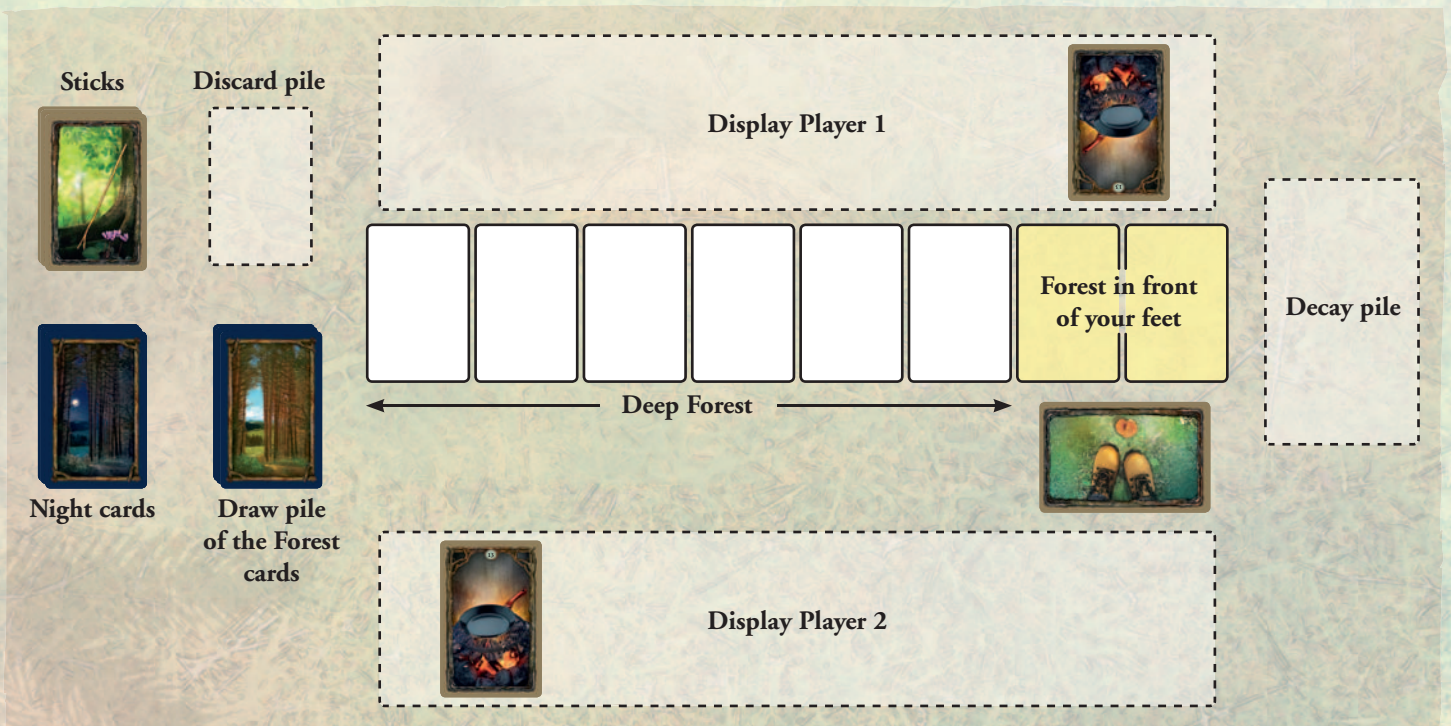
Reveal 8 cards from the draw pile of the Forest cards and with them, form a line between you two. These cards are called the **Forest**. The two cards that are farthest away from draw pile of the Forest cards are the immediate area in front of your feet. To signify this, put the pair of shoes card horizontally in front of these two cards. Keep a little space next to these two cards as well for the decay pile. (At the end of the rules you can also find an alternate way of forming the Forest.)

Shuffle the 8 **Night cards** and put them in a face down pile next to the draw pile of the Forest cards.

Also put the pile of **Sticks** next to these piles.

Now each player receives the following items:

- **1 Turn Overview:** On the front you can see the actions that are available to you on your turn. On the back you can see what you have to do at the end of your turn.
- **1 of the 2 *Pans*** that have been put aside earlier during setup. Put it in front of you in your display.
- **3 Forest cards** of the draw pile. This will be your **hand** at the beginning of the game. Should you draw one of these three cards do the following:
 - *Basket:* Put this card into your display. Do not draw a replacement card.
 - *Moon:* Put this card on the discard pile and draw a **Night card** into your hand as a replacement.
 - *Fly agaric:* Put this card on the discard pile. Do not draw a replacement card. Whoever last had mushrooms for dinner, will be the start player.



FLOW OF PLAY

Goal of the Game

In a game of *Fungi* you try to collect the most delicious mushrooms and roast them gently in a *pan*. With *butter* and *cidre* you can refine your meal. For preparing mushrooms you will earn **Flavor points**. The player who was able to receive the most Flavor points by game's end, will be the winner.

Forest cards and Decay pile:

Forest cards are the main cards of this game. Special functions of each type of card are explained in separate boxes.

At the end of each turn, 1 Forest card will go to the decay pile.

For a short while now, this card and others - maybe even a few at a time - will still be accessible before they will finally be discarded and out of reach.

On your turn

On your turn you must do **1 of the following 5 Actions**, you cannot pass voluntarily:

- Take 1 card out of the Forest
- Take all the cards out of the decay pile
- Cook 3 or more identical types of mushrooms
- Sell 2 or more identical types of mushrooms
- Put down 1 *Pan*

If you cannot perform any one of those actions, your opponent will carry out 1 action after the other until you can act again. Try to avoid such situations by closely observing your hand limit (see next part)!



A) Take 1 card out of the Forest

Take 1 card out of the Forest and put it in your hand (Exception: *Basket*, *Moon* and *Fly agaric* – see below).

Take heed of your **Hand limit**. At the beginning it's 8 cards – that means you may never have more than 8 cards in your hand at all times. You can extend your hand by playing *Baskets* (For details see the box *Basket*).



Basket: A *Basket* will never be part of your hand. Immediately put it into your display. Therefore it never counts towards your hand limit. Each *Basket* will immediately extend your limit by 2 cards. So with 2 *Baskets* in your display, your limit would be 12 cards.

If you choose this action, you will have two options:

A1) Take 1 card from the immediate area in front of your feet

Take 1 card out of the Forest that is in front of the pair of shoes. This area is immediately in front of you and gathering is very simple.

A2) Take 1 card out of the Deep Forest

Take 1 card into your hand that is deeper into the Forest – these are the 6 cards that are not in front of your shoes. To gather such a mushroom you have to expend **1 or more Sticks**. The first card that is deeper into the Forest (i.e. comes right after the shoes) costs 1 Stick, the card after that 2 Sticks and so on. The card that's deepest into the Forest therefore costs 6 Sticks. Put all expended Sticks back onto their pile (on the next page).



Stick: *Sticks* are neither *Forest* nor *Night* cards. They never go into your hand and never count towards your limit. With action *D) Sell 2 or more identical types of mushrooms* you can gain *Sticks*. You need them for action *A2) Take 1 card out of the Deep Forest*.

For both the actions A1) and A2) remember: If you take a *Moon* card, put the card onto the discard pile and draw a *Night* card instead (For details see the box *Moon*). A card *Basket* or *Fly agaric* will always go right into your display. They never go into your hand and don't count towards your limit (For details see the boxes *Basket* and *Fly agaric*).



Moon: Mushrooms gathered under the glow of moonlight are even more delicious ... If you take a *Moon* card, put the card onto the discard pile and draw a *Night* card instead. Each type of mushroom (apart from the *Morels* and the *Fly agaric*) has 1 corresponding *Night* card. These cards count as 2 mushrooms, but only as 1 card for your limit. Therefore, for action *C) Sell 2 or more identical types of mushrooms* 1 *Night* card would suffice.



Fly agaric: A *Fly agaric* will never be in your hand. Immediately put it into your display. Therefore it never counts towards your hand limit. If the *Fly agaric* is one of the (max. 4) cards of the decay pile (see action B), take all other cards into your hand.

In each case you immediately have to trim your hand down to exactly 4 cards after this, *Baskets* do still work, however. Therefore, should you have 2 *Baskets* in your display, you have to trim your hand down to 8 cards. All cards removed this way go onto the discard pile. If you are already at or below this new limit, you may not voluntarily discard your cards.

This new limit will be in effect until the end of your next turn, after which the *Fly agaric* will go to the discard pile and your old limit will again be in effect. In the right moment, the *Fly agaric* can be used to your advantage to get rid of unwanted cards!

B) Take all the cards out of the decay pile

Take all the cards out of the decay pile (between 1 and 4 cards after the 1st turn of the game): Resolve all the *Moon*, *Basket* and *Fly agaric* cards as described under A) and put all the other cards into your hand. Take heed of your hand limit.

Note: If you have reached your hand limit, you may still take up to 3 cards from the decay, so long as it contains at least 1 *Basket*. It will immediately go to your display, so that your hand limit is increased by 2 – allowing you to take the other cards into your hand. However, if the decay is comprised of 4 cards, the decay would have to contain 2 *Baskets*.





For the *Birch bolete* or the *Pan* you would not have to expend any Sticks. The *Butter* costs 1 Stick, the *Moon* 5 Sticks. If you take the decay, you would have to take both cards. You can only do this if this would not bring you over your hand limit.



Decay pile

C) Cook 3 or more identical types of mushrooms

As soon as you have 3 or more identical types of mushrooms in your hand, you can decide to cook them. To cook them play these cards onto an empty *Pan* in your display or play an empty *Pan* into the display together with the mushrooms. Mushrooms and *Pans* will stay together in your display until the end of the game. During the course of the game you will not be able to cook any more mushrooms into this *Pan* nor will you be able to reuse the *Pan*.

During your turn you can **only cook 1 type of mushroom**.



Pan: You cannot cook mushrooms without a *Pan*! Be sure to never run out! You start the game with 1 *Pan* in your display and with actions C) and E) you can get even more *Pans* out!



Butter and Cidre: If you manage to cook 4 or more identical types of mushrooms (Night cards again count as 2), you may also put 1 *Butter* in the *Pan*; if you manage to cook 5 or more identical types of mushrooms, you may instead put 1 *Cidre* into the *Pan*. Following this pattern it is possible to put 2 *Butter* into the *Pan* if you manage to cook 8 or more identical types of mushrooms, or with 9 or more identical 1 *Butter* and 1 *Cidre*, and if you manage to cook 10 or more identical mushrooms at once, you may even add 2 *Cidre*.

Each *Butter* will yield 3 additional Flavor points, each *Cidre* will yield 5.

You cannot add *Butter* or *Cidre* after you have cooked the mushrooms. They have to be played in action C) together with the mushrooms.

Mushrooms: The cooking of these delicious forest fruits is the goal of this game. In the boxes on the upper left and right of each card right below the little *pan* symbol you can see exactly how many Flavor points you will get for each cooked mushroom at the end of the game. Whoever has more of these points by game's end will be the winner.

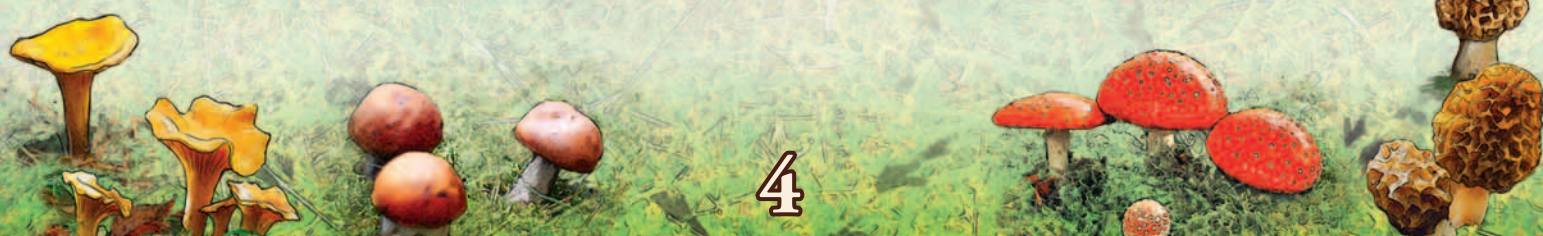
Should you have cooked 4 *Birch boletes* for example – using 2 Forest cards and 1 Night card –, you will have gained 12 Flavor points at the end of the game.



D) Sell 2 or more identical types of mushrooms

If you have 2 or more identical types of mushrooms in your hand you may **sell** them to **gain Sticks**. Put 2 or more identical types of mushrooms onto the discard pile and count how many Sticks you will gain. Put the Sticks into your display. The amount of Sticks you will gain for each mushroom, is denoted by the number underneath the little stick symbol in the boxes on the upper left and right of each card. As an example: If you sell 3 *Shiitake* (1 Forest and 1 Night card), you will gain 6 Sticks. During your turn you can **only sell 1 type of mushroom**.

Should you ever run out of Sticks, just use some other form of marker temporarily.



E) Put down 1 Pan

Put down 1 *Pan* into your display. During a later turn you can use it in action C) *Cook 3 or more identical types of mushrooms*.

After your turn After your turn perform the following 3 steps in order:

1. No matter what action you took put the card that is closest to the decay pile **onto the decay pile**. Make sure that the cards on there are not perfectly aligned so you can always tell all the cards in the pile. The decay pile may **never consist of more than 4 cards**. Should a 5th card try to enter the pile – discard all previous 4 cards into the discard pile and begin a new decay pile with the 5th card.
2. **Slide the cards of the Forest towards the decay pile**, so that there are again 2 cards in front of the pair of shoes.
3. **Replenish the Forest to contain 8 cards**. Draw 1 or 2 Forest cards and put them into the Deep Forest, farthest away from the pair of shoes. You will not be able to perform this last step, once the game nears completion.

Now your turn is over, and play passes to your opponent.



END OF GAME

The game will end **immediately** as soon as **the last card from the Forest** has been taken.

Now count the Flavor points of all the mushrooms you managed to cook. In the boxes on the upper left and right of each card right below the little pan symbol you can see exactly how many Flavor points you will get for each cooked mushroom. Note that Night cards will yield double the points. Also count the additional points that you gain from *Butter* and *Cidre*. The skilled mushroom gatherer who has managed to gain more **Flavor points** will be the **Winner**. In case of a tie, whoever has managed to cook the greatest amount of mushrooms will be the winner. (Night cards still count as 2, *Cidre* and *Butter* do not count).

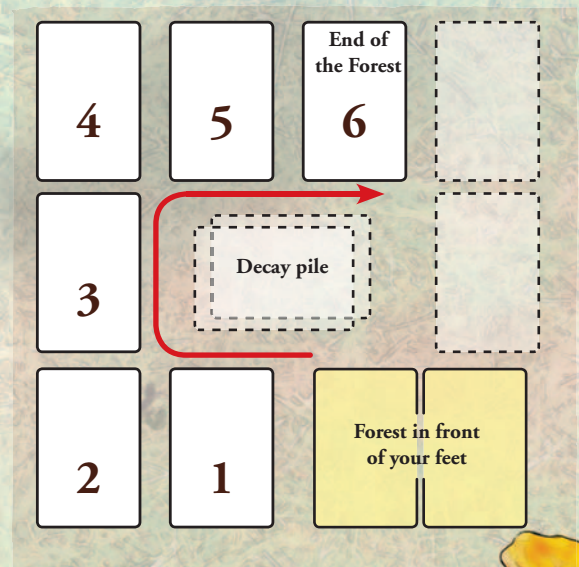
Enjoy your meal.



ALTERNATE WAY OF FORMING THE FOREST

To decrease the handling of the Forest at the end of your turn you can use this alternate way of forming the Forest:

Again, use the pair of shoes to mark the immediate Forest area in front of your feet. If you take a card that is in the immediate Forest area, then after your turn you only have to draw 2 Forest cards and put them at the end of the Forest and then slide the pair of shoes to the 2 cards at the start of the Forest on the other end. If you took a card from the Deep Forest (Cards 1 through 6), you first have to close the gap in the Forest by sliding the cards together.



GLOSSARY OF MUSHROOMS



Amanita muscaria: *Fly agaric*; one of the most famous poisonous mushrooms, in earlier times it was sometimes used as an edible mushroom in Japan (and even in the area of Hamburg)



Coprinus Comatus: *Lawyer's Wig*; as a young mushroom very edible, has to be cooked after gathering very quickly or will dissolve and become unedible.



Armillaria mellea: *Honey fungus*; in its raw form poisonous, becomes edible when cooked and often seen in meals.



Grifola frondosa: *Hen of the Woods*; known and loved as Maitake in Japan.



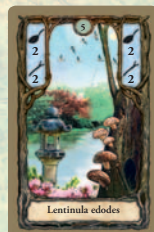
Auricularia auricula: *Tree ear*; highly regarded edible mushrooms especially in asian cuisine.



Leccinum scabrum: *Birch bolete*; edible mushroom that is under Conservation in Germany.



Boletus edulis: *Porcini*; highly regarded edible mushrooms even during the days of Rome. Hard to cultivate.



Lentinula edodes: *Shiitake*; one of the most cultivated edible mushrooms; in China and Japan also sought for its supposed medicinal purposes



Cantharellus cibarius: *Chanterelle*; highly regarded edible mushroom since antiquity; is currently suffering from the effects of environmental pollution.



Morchella esculenta: *Morel*; a highly regarded edible mushroom that is under Conservation in Germany

If you want to know more about mushrooms, get a guide and get in the woods!

CREDITS

Gamedesign: Brent Pavis · **Illustration:** Jarek Nocon · **Graphikdesign:** Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Klaus Ottmaier · **English Translation:** Benjamin Schönheiter
Pegasus Spiele thanks Ben O'Steen (for the alternate forest), Sandra Droll, Stefan Malz and Daniela Reh. · Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland, under license of Two Lanterns Games. Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rights reserved.
Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without owner's permission is prohibited.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele