

MYCELIA

Im Tal der Tausend Tautropfen

Ein tautastisches Deckbau-Spiel für 1-4 Pilzbegeisterte ab 9 Jahren



Taucht ein in die wundervolle Welt von Mycelia.

Bringt die magischen Tautropfen aus eurem Wald zum Schrein des Lebens und erhaltet die Unterstützung der Waldgöttin.

Wem gelingt dies am schnellsten?

Ihr braucht die Unterstützung der mysteriösen und heldenhaften Waldbewohner, die in Form von Karten das eigene Kartendeck verbessern können und euch so zu individuellen und besseren Fähigkeiten verhelfen.

Wer zuerst das eigene Spielfeld leer geräumt hat, gewinnt den Segen der Waldgöttin und das Spiel.

Inhalt

- | | |
|--|---|
| ① 4 doppelseitige Spielpläne
(Vorderseiten gleich,
Rückseiten unterschiedlich) | ⑥ 14 Aktionskärtchen a – e, jeweils
4 × a & b und 2 × c, d & e |
| ② 1 Schrein des Lebens | ⑦ 72 Blätter – aufgeteilt in
37 × 1er, 24 × 3er, 11 × 5er |
| ③ 1 Startspielermarker (Pilz) | ⑧ 1 Würfel |
| ④ 4 Nachschubkarten (doppelseitig) | ⑨ 80 Tautropfen (+ 4 Ersatz) |
| ⑤ 4 Aufbaukarten (doppelseitig) | ⑩ 2 zusätzliche Schreinfelder |



- 11 100 Karten:
 A 24 Startkarten (je 6 pro Rune)
 B 40 Basisspielkarten (20 verschiedene je 2×)
 C 30 Erweiterungskarten (15 verschiedene je 2×) mit Symbol 
 D 6 Spielerhilfenkarten

11



A



B



C

D

Inhalt Solospiel

(Seite 10)

- 1 1 Blätterhaufen-Spielplan
 2 1 Gwidyon-Plättchen
 3 6 Solokarten



1



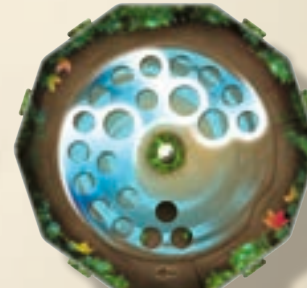
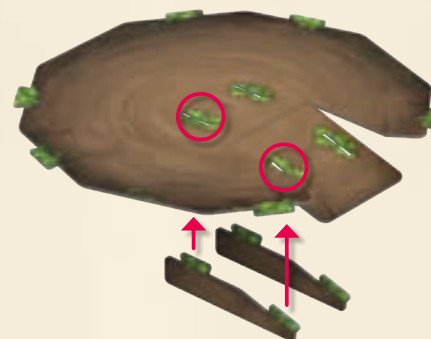
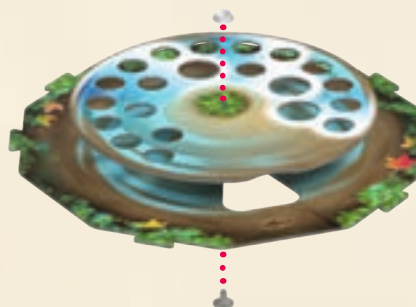
2



3

Zusammenbau des Schreins

Vor dem ersten Spiel müsst ihr den Startspielermarker und den Schrein zusammenbauen. Und das geht so:





Was ist ein Deckbau-Spiel?

In einem Deckbau-Spiel beginnt jeder Spieler* mit einer kleinen Anzahl an Karten. Diese Karten nennt man Deck, wie im Englischen üblich. Im Laufe des Spieles können die Spieler durch Einsatz ihrer vorhandenen Karten ihr persönliches Deck mit weiteren Karten ausbauen und verbessern. Aus den Wörtern „Deck“ und „bauen“ ergibt sich die Begriffskombination „Deckbau“ („Deck-Building“ im Englischen).

Die Besonderheit eines Deckbau-Spiels liegt darin, dass jeder Spieler mehrmals das eigene Deck durchspielt: also Karten vom Nachziehstapel zieht, sie ausspielt, auf den Ablagestapel ablegt, diesen wieder neu mischt und in den folgenden Runden das Ganze mehrfach wiederholt.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Spielvorbereitung

Zunächst werden hier die Regeln für das Spiel für 2–4 Spieler erklärt. Die Regeln für das Solospiel werden anschließend erklärt.

- Platziert den Schrein wie abgebildet in der Tischmitte. Dies ist auch immer die Ausgangsposition, wenn der Schrein geleert wurde. Dort legt ihr im Laufe des Spiels Tautropfen ab, die ihr von euren Spielplänen entfernt. Jedes Mal, wenn der Schrein „voll“ ist, kommen neue Tautropfen ins Spiel (und damit auf eure Spielpläne).
- Legt den **Nachschubwürfel** auf eine der größeren Öffnungen auf den Schrein:
Im Spiel mit 4 Spielern auf die mit ④ markierte Position.
Im Spiel mit 3 Spielern auf die mit ③ markierte Position.
Im Spiel mit 2 Spielern auf die mit ② markierte Position.
- Nehmt zufällig eine der 4 Nachschubkarten und legt sie neben den Schrein. Die anderen 3 Nachschubkarten legt ihr zurück in die Schachtel.
- Mischt die 40 Basisspielkarten und bildet etwas abseits einen verdeckten Vorratsstapel. Legt die obersten 5 Karten aufgedeckt in einer Reihe neben den Stapel – das ist die offene **Auslage**, aus der ihr neue Helden für eure Gruppe anheuern könnt.



- Legt die **Blätter** als Vorrat für alle gut erreichbar bereit.
- Mischt die 4 doppel-seitigen Aufbaukarten und deckt 1 **Aufbaukarte** auf eine zufällige Seite auf – diese gibt die Startaufstellung der Tautropfen für alle Spieler vor.



Die übrigen Aufbaukarten benötigt ihr in dieser Partie nicht. Auch die aufgedeckte Karte könnt ihr am Ende des Aufbaus zurück in die Schachtel legen.



Jeder Spieler erhält:

1 Spielplan

Platziert diesen vor euch, mit der identischen Vorderseite nach oben.
[Habt ihr schon einige Partien gespielt, könnt ihr für mehr Abwechslung auch mit den unterschiedlichen Rückseiten spielen.]



2 Aktionskärtchen (a & b)

Legt diese unterhalb eures Spielplans ab.

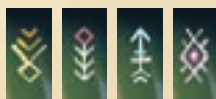
20 Tautropfen

Platziert diese genau wie auf der Aufbaukarte angegeben auf eurem Plan. Gebt dazu am besten die Aufbaukarte im Kreis herum.
Achtet dabei auf die Position des Schreinfelds, sodass ihr die Tropfen korrekt verteilen könnt.
Übrige Tautropfen legt ihr zurück in die Schachtel.

6 Startkarten einer Sorte (jeweils mit der gleichen Rune in der Ecke rechts oben)

Mischt die Karten und **bildet links neben eurem Spielplan einen eigenen verdeckten Nachziehstapel.**

Zieht 3 Startkarten von eurem eigenen Nachziehstapel auf die Hand.

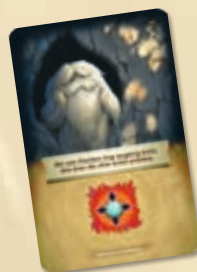


Wer Pilze am liebsten mag, erhält den **Startspielermarker** und beginnt das Spiel. Ihr seid reihum am Zug, beginnend mit dem Startspieler.

Ablauf eines Spielzugs

1. Karten ausspielen

Bist du am Zug, **musst du alle deine 3 Handkarten ausspielen**. Lege dazu eine nach der anderen (in der von dir gewählten Reihenfolge) auf deinen **Ablagestapel**: Diesen beginnst du als **offenen Stapel** rechts neben deinem Spielplan.



Immer wenn du eine **Karte ausspielst**, führst du **sofort deren Funktion** aus, bevor du die nächste Karte spielst.
Du darfst Teile der Funktion (oder die gesamte Funktion) verfallen lassen, wenn du möchtest oder wenn du die Funktion nicht komplett nutzen kannst. Du kannst jedoch keine Karte auf der Hand behalten, sondern **musst sie im Zweifel ungenutzt ausspielen und ablegen**.

Wie die Karten im Detail funktionieren, wird ab Seite 7 erklärt. Momentan ist das aber noch nicht wichtig, um das Spiel zu verstehen.

Dein wichtigstes Ziel beim Ausspielen der Karten lautet: Tautropfen entfernen.



Das Schreinfeld auf deinem Spielplan hilft dir dabei: Immer wenn du einen Tautropfen auf das Schreinfeld deines Plans schiebst (**egal aus welcher Richtung**), darfst du diesen sofort vom Plan nehmen. Nutze die Funktionen deiner Karten also dafür, die Tautropfen möglichst in Richtung des Schreinfelds zu bewegen.

Außerdem sammelst du mithilfe deiner Karten Blätter. **Blätter sind die Währung in diesem Spiel**: Diese kannst du ausgeben, um neue, stärkere Helden von Mycelia (in Form von weiteren Karten) anzuheuern.
Manche dieser Helden können sogar Tautropfen direkt vom Plan nehmen, ohne sie vorher auf das Schreinfeld zu verschieben.

Tautropfen, die du entfernst (egal ob direkt oder über das Schreinfeld), legst du am Ende deines Zuges in die leeren Felder des Baumschreins.

Du beginnst damit hier.





2. Mycelias Helden anheuern (Karten kaufen)

Du kannst **jederzeit und mehrmals in deinem Zug Helden und andere Karten** aus der offenen Auslage **anheuern**. Das geht vor, zwischen oder nach dem Ausspielen von Karten. Dazu musst du die **Blätter-Kosten** der jeweiligen Karte zahlen (oben rechts). Mycelias Helden verlangen 2–8 Blätter von dir – je mehr, umso mächtiger die Funktion des jeweiligen Helden.

Wichtig: Immer wenn du eine Karte kaufst, nimmst du die Karte aus der Auslage und legst sie sofort verdeckt **oben auf deinen Nachziehstapel** (links neben deinem Spielfeld).

3. Basisaktionen (Aktionskärtchen)

Zusätzlich zum Ausspielen von Karten und Anheuern neuer Helden kannst du **jederzeit in deinem Zug auch eine oder mehrere Basisaktionen** ausführen. Die **Aktionen**, die dir zur Verfügung stehen, sind auf den **Aktionskärtchen (a–e)** zu sehen, die du unterhalb deines Spielplans platziert hast. Im Grundspiel stehen dir nur 2 Aktionen (a & b) zur Verfügung.

Wichtig: Du darfst jede Aktion der **Aktionskärtchen nur 1× pro Zug** ausführen, nicht öfter. Genau wie das Anheuern von Helden kannst du auch die Basisaktionen jederzeit vor, nach oder zwischen dem Ausspielen von Karten ausführen. Nicht jedoch mitten in der Funktion einer Karte. Du kannst ein Aktionskärtchen umdrehen, nachdem du es genutzt hast. So kannst du dir besser merken, dass du es in diesem Zug bereits eingesetzt hast.



Aktion a:

Zahle 1 Blatt aus deinem persönlichen Vorrat, um die **offene Auslage auszutauschen**. Lege alle Karten aus der Auslage auf einen offenen Ablagestapel neben den Vorratsstapel. Anschließend deckst du 5 neue Karten auf – egal wie viele Karten zuvor noch dort lagen.



Aktion b:

Zahle 3 Blätter aus deinem persönlichen Vorrat, um einen beliebigen Tautropfen genau 1 Feld weit zu verschieben (waagrecht oder senkrecht). Schiebst du ihn auf das Schrein-feld, nimm ihn wie oben beschrieben vom Plan.



4. Zugende

Hast du alle 3 Handkarten gespielt und kannst oder willst keine weiteren Helden anheuern oder Aktionen ausführen, dann endet dein Zug.

Führe dann die folgenden Schritte durch:

1. Stell sicher, dass deine ausgespielten Karten alle auf deinem offenen Ablagestapel (rechts neben dem Spielplan) liegen.
2. Fülle die Auslage wieder auf 5 Karten auf. Sollte der Vorratsstapel aufgebraucht sein, mische den Ablagestapel zu einem neuen Vorrat zusammen.
3. Prüfe, ob der Schrein voll ist und ihr den **Segen der Waldgöttin** erhaltet:

Im **Spiel mit 4 Spielern** ist der Schrein voll, sobald **20 Tautropfen** in den Löchern liegen.

Im **Spiel mit 3 Spielern** ist der Schrein voll, sobald **15 Tautropfen** in den Löchern liegen.

Im Spiel mit **2 Spielern** ist der Schrein voll, sobald **10 Tautropfen** in den Löchern liegen.

Auf dem Schrein sind die unterschiedlichen Bereiche für die entsprechende Anzahl der Spieler mit einem weißen Bereich markiert. Überzählige Tautropfen legt ihr zurück in die Schachtel, diese kommen nicht zusätzlich in den Schrein.



4. Ist der Schrein voll, müsst ihr den Schrein des Lebens in **Pfeilrichtung einmal komplett** drehen, bis die Ausgangsposition (siehe Spielvorbereitung) erreicht ist. Dadurch wird auch der Würfel vom Schrein gewürfelt und es kommt Nachschub ins Spiel und in eure Wälder! Seht euch das gewürfelte Symbol an und vergleicht es mit der offenen Seite der Nachschubkarte.

Jeder Spieler muss nun auf die dort abgebildeten Felder seines Spielplans jeweils 1 Tautropfen legen. Ihr bekommt also immer 1–2 Tautropfen hinzu, sobald der Schrein gefüllt und danach gedreht und entleert wird.



Nehmt dazu die Tautropfen, die ihr im Schrein gesammelt habt und die soeben wieder ausgeworfen wurden. Alle Tropfen, die sich nach dem Verteilen des Nachschubs noch dort befinden, nehmt ihr nun aus dem Spiel. Der Schrein muss danach wieder komplett leer sein.

Beispiel:

Beim Drehen des gefüllten Schreins wurde das Symbol  gewürfelt. Jeder Spieler muss nun auf seinem Spielplan einen Tropfen auf dem Feld zwei Felder unterhalb des Schreinfelds und einen Tropfen rechts neben dem Schreinfeld platzieren.



Dreht nun die Nachschubkarte auf die andere Seite. Sie zeigt euch die Verteilung der Tropfen, sobald der Schrein wieder gefüllt ist und geleert wird.

Im Laufe eines Spiels wird immer nur die gleiche Nachschubkarte verwendet und nach der Nutzung wieder umgedreht.

5. Zuletzt ziehst du **3 neue Karten** von deinem persönlichen Nachziehstapel auf die Hand. Falls auf deinem Nachziehstapel weniger als 3 Karten liegen (oder gar keine), dann mische deinen offenen Ablagestapel und leg diese Karten verdeckt **unter** alle verbliebenen Karten deines Nachziehstapels. Anschließend ziehst du 3 neue Karten.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Spielt so reihum Zug für Zug, **bis ein Spieler in seinem Zug den letzten Tautropfen von seinem Spielplan entfernt**.

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, sobald jemand **den letzten Tautropfen vom eigenen Plan entfernt**. Dabei spielt es weder eine Rolle, auf welche Weise dies geschah, noch, ob dies im eigenen Zug oder während des Zuges eines Mitspielers passiert ist. Der laufende Zug wird dann wie gewohnt beendet.

Wichtig: Ist durch das Entfernen des letzten Tautropfens der Schrein voll geworden, wird dieser nicht mehr gedreht. Es kommen **keine neuen Tautropfen** mehr ins Spiel.

Die Runde wird zu Ende gespielt, so dass jeder gleich häufig am Zug war. Das erkennt ihr am Startspielermarker: **Der letzte Zug wird von dem Spieler ausgeführt, der rechts neben dem Startspieler sitzt.**

Wer hat gewonnen?

Es gewinnt der Spieler, der **keine Tautropfen** mehr auf dem eigenen Spielplan hat.

Gelingt es in der letzten Runde mehreren Spielern, ihren Plan leer zu räumen, dann gewinnt derjenige, der noch den **höchsten Wert an Blättern** im eigenen Vorrat hat. Herrscht hierbei Gleichstand, haben mehrere gewonnen.

Erklärung der Karten und Funktionen

Die Funktionen aller Karten werden über Symbole erklärt. Die Funktionen führst du immer von links nach rechts aus.

Entweder/Oder:

Manche Karten haben mehrere Funktionen, getrennt durch „/“. In diesem Fall musst du **eine der beiden Möglichkeiten wählen** – du kannst **nicht beide ausführen**.

Und:

Enthalten Karten hingegen ein „&“, so kannst du **alles** ausführen.

Wichtig: Hier gilt ganz besonders, dass du dich stets von links nach rechts vorarbeitest. Du kannst also nicht die rechte Seite vor der linken Seiten ausführen. Du kannst aber sehr wohl die linke Seite verfallen lassen und nur die rechte Seite ausführen.



3x

Wiederholung

Manche Karten erlauben, dass du ihre Funktion(en) mehrfach ausführst. Das wird durch „2x“, „3x“ oder „4x“ angezeigt. Bei jedem Mal kannst du **dasselbe Feld oder ein neues Feld wählen**, sofern das gewählte Feld die Bedingung erfüllt (siehe unten). Du kannst die Funktion auch weniger häufig ausführen, als die Zahl es angibt.



Bonus für andere Spieler

Ist eine Funktion mit diesem Symbol gekennzeichnet, so darfst du selbst diese Funktion **nicht** ausführen. Stattdessen dürfen **alle anderen** Mitspieler diese Funktion ausführen, wenn sie möchten. **Wichtig: Diese Funktion kannst du natürlich nicht verfallen lassen!** Selbst wenn du andere Teile der Karte verfallen lässt oder nicht ausführen kannst, dürfen alle anderen diesen Teil trotzdem ausführen.



Blätter erhalten

Viele Karten liefern Blätter, die du zum Anheuern neuer Helden oder für Basisaktionen ausgeben kannst – entweder im gleichen Zug oder auch in späteren. Die Zahl im Blatt zeigt, wie viele du erhältst. Nimm den Wert der gezeigten Blätter aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie neben deinem Spielplan ab. **Hinweis:** Dein persönlicher Vorrat ist **nicht** limitiert – du kannst beliebig viele Blätter ansparen und diese beliebig lange lagern.

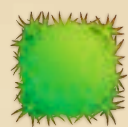


Tautropfen bewegen

Alle Helden, die Tautropfen verschieben oder entfernen, können dies nur auf bestimmten Feldern eures Spielplans. Dies ist durch Vorgaben in Form der verschiedenen Felder und der Anzahl der Tautropfen festgelegt. Du musst ein Feld wählen, das der Vorgabe entspricht, damit du die Tautropfen entsprechend bewegen (oder sogar direkt entfernen) darfst. Kannst du kein passendes Feld wählen, dann verfällt diese Funktion.



Laub-Feld



Moos-Feld



Wasser-Feld



Ein beliebiges Feld



Laub, Moos, Wasser oder sogar Erde sein.

Folgende **Landschaften** sind als Feldvorgaben auf den Karten zu finden:

Auf den Feldern können folgende Dinge passieren:



Verschiebe pro abgebildetem Symbol dieser Art 1 Tautropfen vom gewählten Feld auf ein beliebiges, **orthogonal angrenzendes Feld** (= senkrecht oder waagrecht, **nie diagonal**).



Entferne pro abgebildetem Symbol dieser Art 1 Tautropfen direkt vom gewählten Feld (und lege ihn in die Löcher des Schreins).

Dabei gilt immer die folgende Grundregel:

Auf einem Feld muss **mindestens die angegebene Anzahl Tropfen liegen**, um die Aktion auszuführen. Es dürfen auf dem Feld aber auch **mehr Tropfen** liegen.



Bewege 1 Tropfen von einem beliebigen Feld um ein Feld auf ein orthogonal angrenzendes Feld.

Da der Hintergrund hellbraun ist, darfst du diese Bewegung von einem beliebigen Feld aus ausführen. Also sowohl Laub, Moos, Wasser oder Erde! Auf dem Feld darf sich auch mehr als nur ein Tropfen befinden.



Entferne 1 Tropfen von einem Wasser-Feld. Auf dem Feld darf sich aber auch mehr als nur ein Tropfen befinden.

Ausnahme: Auf den Käfer-Feldern muss die **exakte Anzahl Tropfen liegen**, um die Aktion ausführen zu können.



Entferne 2 Tropfen von einem beliebigen Feld mit **exakt 2** Tropfen. Befinden sich auf einem Feld 3 oder mehr Tropfen, kannst du die Funktion dort nicht ausführen. Ebenfalls kannst du kein Feld wählen, auf dem nur 1 Tropfen liegt.

Zusätzlich gibt es auch **transparente Tropfen**. Das bedeutet, dass die Funktion genutzt werden kann, **falls** sich ein Tropfen auf dem genannten Feld befindet.



Entferne 1 Tropfen von einem Moos-Feld, falls auf dem Feld mindestens 1 Tropfen liegt. Auf dem Moos-Feld darf sich aber auch mehr als nur ein Tropfen befinden. Befinden sich mehr Tropfen auf dem Moos-Feld, darfst du auch 2 oder 3 Tropfen entfernen.



Wähle ein Blatt-Feld (Tropfenanzahl beliebig) und entferne auf den 4 orthogonal angrenzenden Feldern je 1 Tropfen, falls sich dort Tropfen befinden. Falls sich nur auf 1, 2 oder 3 der angrenzenden Felder Tropfen befinden, kannst du auch nur auf diesen Feldern Tropfen entfernen.



Entferne 2 Tropfen von einem Wasser-Feld mit 2 (oder mehr) Tropfen und entferne 1 Tropfen auf einem **beliebigen orthogonal** (oben, unten, rechts oder links) angrenzenden Feld.

Die Erweiterung



Sobald ihr mit den Regeln des Spiels vertraut seid, könnt ihr die Karten der Erweiterung hinzunehmen. Ihr erkennt diese am kleinen Symbol auf den Karten. Diese Karten sind ein wenig anspruchsvoller und bieten noch mehr Abwechslung.

Mischt die 30 neuen Karten einfach unter die bisherigen 40 Heldenkarten. Die Auslage besteht weiterhin wie gewohnt aus 5 Karten. Zusätzlich zu den Heldenkarten benötigt ihr die **Aktionskärtchen c, d und e**. Diese könnt ihr über bestimmte Karten im Spiel erhalten. Legt die Aktionskärtchen als offenen Vorrat bereit.



Karten entfernen

Neu in der Erweiterung ist die Möglichkeit, Karten (Heldenkarten und Blätterkarten) für den Rest der Partie aus eurem Deck zu entfernen. So könnt ihr sowohl eure schwachen Startkarten loswerden als auch im Spielverlauf angeheuerte Karten, die ihr nicht länger benötigt. Führst du eine solche Funktion (oder Einmal-Effekt, s.u.) aus, dann **durchsuche** sofort deinen **Ablagestapel**. Wähle daraus die Karte, die du entfernen möchtest. Es ist auch erlaubt, keine Karte zu entfernen.

Karten, die du entfernst, legst du zurück in die Schachtel. Sie sind für die gesamte Partie aus dem Spiel.

Wichtig: Da du Karten beim Ausspielen immer direkt auf den Ablagestapel legst, kann sich ein Held auch „selbst entfernen“.

Einmalige Effekte

Einige Karten aus der Erweiterung liefern euch einmalige Bonuseffekte, die ganz ähnlich wie Kartenfunktionen aufgebaut sind. Ihr erhaltet diese jedoch nicht beim Ausspielen, sondern nur **einmalig** in dem **Moment, in dem ihr den Helden anheuert**.

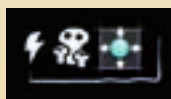


Führt dann **sofort** den einmaligen Effekt (im Kasten oben links auf der Karte, markiert mit **Blitz**) aus. Erst danach legt ihr die Karte wie gewohnt auf euren Nachziehstapel.



Beispiel 1:

Wenn du die Karten **Hydnum repandum** oder **Tylopilus formosus** kaufst, darfst du sofort 1 Karte aus deinem Ablagestapel entfernen. Wenn du diese Karten später im Spiel wieder auf die Hand bekommst (z.B. in der darauf folgenden Runde), kannst du diesen einmaligen Effekt nicht mehr nutzen.



Beispiel 2:

Wenn du den Helden **Fomes fomentarius** aus der offenen Auslage anheuerst, dürfen alle deine Mitspieler sofort 1 Tropfen von einem beliebigen Feld auf ein senkrecht oder waagrecht angrenzendes Feld bewegen. Du aber nicht! In späteren Runden wird dieser einmalige Effekt nicht mehr ausgelöst.

Zusätzliche Aktionskärtchen

Über die einmaligen Effekte erhaltet ihr auch die **6 Aktionskärtchen c, d & e**, die Teil der Erweiterung sind. Nehmt euch beim Anheuern eines solchen Helden das entsprechende Kärtchen und legt es an den unteren Rand eures Spielplans an.

Auch wenn nur Platz für 4 Kärtchen ist, **könnt ihr auch alle 5 Kärtchen besitzen** (und jeweils einmal pro Zug nutzen). Legt das 5. Plättchen dann einfach daneben ab.

Ab sofort (also auch schon im selben Zug) steht euch diese Fähigkeit genauso wie a & b zur Verfügung: Ihr könnt auch diese jetzt **jeweils 1× pro Spielzug** ausführen. Aber auch hier gilt immer, dass ihr für die **Basisaktion** Blätter bezahlen müsst.



Aktion c

Zahle 3 Blätter aus deinem persönlichen Vorrat, um die folgende Aktion auszuführen: Verschiebe **einen beliebigen**

Tautropfen genau 1 Feld weit (orthogonal). Falls auf dem **gleichen Feld ein weiterer Tropfen** ist, verschiebst du diesen ebenfalls genau 1 Feld weit (orthogonal). Es ist auch erlaubt, den zweiten Tropfen in eine andere Richtung als den ersten zu verschieben.



Aktion d

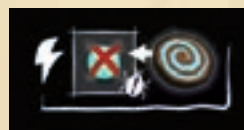
Zahle 3 Blätter aus deinem persönlichen Vorrat und entferne 1 Tropfen von einem beliebigen Feld. Auf dem Feld dürfen auch weitere Tropfen liegen.



Aktion e

Zahle 3 Blätter aus deinem persönlichen Vorrat, um **1 Karte** aus deinem Ablagestapel zu **entfernen**. Diese Aktion führst du genauso durch wie unter „**Karten entfernen**“ beschrieben.

Besonderheit/Ausnahme: Das zusätzliche Schreinfeld kommt über die Karte **Clavulinopsis fusiformis** ins Spiel:



Wenn du diesen Helden anheuerst, musst du zunächst ein beliebiges Spielfeld mit **exakt 1 Tautropfen** darauf wählen. Entferne diesen Tropfen von deinem Plan und platziere dann das

Schreinfeld auf diesem Feld. Ab sofort gilt das Feld nicht mehr als „Landschaft“, sondern als **zweites Schreinfeld**, das genau wie der aufgedruckte Schrein direkt alle Tautropfen entfernt, die darauf geschoben werden. Es ist auch erlaubt, noch ein weiteres zusätzliches Schreinfeld auf dem eigenen Spielplan zu platzieren.



Spielvarianten

Zusätzliche Spielpläne für Fortgeschrittene

Habt ihr schon einige Partien gespielt, könnt ihr für mehr Abwechslung auch mit den unterschiedlichen Rückseiten spielen. Die Spielplanrückseiten könnt ihr beliebig mit der Erweiterung oder dem Grundspiel mischen. Sie liefern euch mehr Abwechslung dank 4 unterschiedlicher Spielpläne, die euch vor neue Herausforderungen stellen.



Das Solospiel: das Duell gegen Gwidyon, den Geisterpilz

Mycelia lässt sich auch hervorragend allein spielen, wenn gerade keine Pilzfreunde in der Nähe sind.

Spielvorbereitung

Die **Spielvorbereitung ist identisch zum Spiel mit 2–4 Spielern.**

Nimm dir auch das gleiche Spielmaterial (1 Spielplan, 20 Tautropfen und die Aktionskärtchen A & B). Der **Nachschubwürfel** kommt auf den Schrein auf die **Position für 2 Spieler.**

Der zweite Spieler ist im Solospiel der „virtuelle Mitspieler“ **Gwidyon.**

Gwidyon ist ein Geisterpilz und streift schon lange in den tiefen Wäldern Mycelias umher. Man munkelt, dass er sogar den Namen der Waldgöttin kennt.

Du wirst im Solospiel auch die Züge von Gwidyon durchführen.

Dafür benötigst du für ihn zusätzlich das folgende Spielmaterial:

1 Blätterhaufen-Spielplan

1 Gwidyon-Plättchen

6 Solokarten

20 Tautropfen

Lege den Blätterhaufen-Spielplan rechts neben deinen Spielplan und lege die 20 Tautropfen darauf. Die 6 Solokarten mischst du einmal und legst sie als verdeckten Stapel daneben. Das achteckige Das Gwidyon-Plättchen wird (mit der Entfernen-Seite nach oben) daneben platziert.



Ziel des Solospiels

Ihr versucht beide, zuerst eure 20 Tautropfen von euren Spielplänen zu entfernen. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.

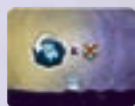
Spielablauf

1. Du beginnst das Spiel und führst wie gewohnt einen normalen Spielzug durch und spielst 3 Karten aus.
2. Danach spielst du Gwidyons Spielzug. Du deckst 1 Solokarte auf und führst die Funktion(en) der Karte aus.
3. Danach bist du wieder am Zug, danach Gwidyon, usw.
4. Führe dies fort, bist du in Gwidyons Spielzug die **5. Solokarte** aufgedeckt hast (also noch 1 Karte verdeckt liegt). Führe den Zug normal durch, aber mische danach wieder alle 6 Solokarten und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Danach geht das Spiel normal weiter.

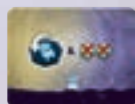
Solokarten

Es gibt 6 verschiedene Solokarten auf denen entweder das Symbol von Gwidyon oder dein Symbol oder beide Symbole zu sehen sind.

Dementsprechend haben die Karten unterschiedliche Auswirkungen auf Gwidyon oder dich.



1. Drehe das Gwidyon-Plättchen um.
2. Entferne 1 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und lege ihn in eins der Löcher auf den Schrein.



1. Drehe das Gwidyon-Plättchen um.
2. Entferne 2 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und lege sie in die Löcher auf den Schrein.



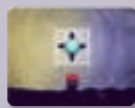
- Lege alle Karten aus der Auslage auf einen offenen Ablagestapel neben den Vorratsstapel. Anschließend deckst du 5 neue Karten als Auslage auf.



1. Du erhältst 1 Blatt.
2. Entferne 3 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und lege sie in die Löcher auf den Schrein.



1. Du erhältst 1 Blatt.
2. Entferne 1 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und lege ihn in eins der Löcher auf den Schrein.



- Bewege auf deinem Spielplan 1 Tropfen von einem beliebigen Feld um ein Feld orthogonal weiter.

Gwidyon-Plättchen

Immer wenn das Gwidyon-Plättchen auf die Entfernen-Seite gedreht wird, entfernst du sofort 1 Tautropfen von Gwidyons Blätterhaufen und legst ihn in eins der Löcher auf den Schrein. Wird es auf die andere Seite gedreht, geschieht nichts.



Besonderheiten im Solospiel

1. Wenn du in deinem Zug **eine Karte mit einem Bonus für andere Spieler** ausspielst oder anheuerst, dann hat dies folgende Auswirkungen auf Gwidyon:
 - a. Wenn deine Mitspieler normalerweise **Tautropfen entfernen** dürften, dann muss die entsprechende Anzahl Tautropfen auch von **Gwidyons Blätterhaufen** entfernt und auf den Schrein gelegt werden.
 - b. Wenn ein Mitspieler eine Tautropfen-Bewegung durchführen dürfte, wird stattdessen das **Gwidyon-Plättchen einmal umgedreht** und bei Bedarf ausgeführt.
 - c. Wenn deine Mitspieler **Blätter bekommen** würden, erhält **Gwidyon nichts**. Er kann grundsätzlich keine Blätter sammeln.
2. Sobald der Schrein am Ende eines Zugs 10 Tautropfen enthält (egal ob in deinem oder Gwidyons Zug), wird er gedreht. Der Nachschubwürfel und die Nachschubkarte legen fest, wie viele neue Tropfen auf **deinem Spielfeld** landen. **Gwidyon bekommt keine neuen Tropfen**. Drehe nun die Nachschubkarte wieder auf die andere Seite. Lege überzählige Tautropfen in die Schachtel.



Spielende

Wenn Gwidyon zuerst alle seine 20 Tautropfen von seinem Blätterhaufen entfernt hat, hat er sofort gewonnen! Du kommst danach nicht mehr an die Reihe. Wenn du zuerst alle deine 20 Tautropfen entfernst, hast du sofort gewonnen! Auch Gwidyon kommt dann nicht mehr an die Reihe. Sollte es zu einem Gleichstand kommen und ihr entfernt beide im selben Zug 20 Tautropfen, so habt ihr beide gewonnen!

Hinweise:

1. Ja, Gwidyon ist sehr stark! Du kannst ihm gerne 21–25 Tropfen zu Spielbeginn geben, um ihn etwas einzubremsen.
2. Du kannst im Solospiel mit den Karten oder ohne die Karten aus der Erweiterung spielen. Auch die Spielpläne für fortgeschrittene Spieler kannst du im Solospiel nach Belieben verwenden.





Autor und Verlag danken den vielen Testspielerinnen und Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf sowie den vielen Testgruppen in Rotenburg, Lieberhausen und Krumbach.

Herzlichen Dank auch an Dieter Heinzler von der Pilzberatung der Stadt Ravensburg.

© 2023

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Autor: Daniel Greiner

Illustration: Justin Chan, Matt Paquette Co.

Art Direction: Chiara Bellavite

Anleitungsdesign: KniffDesign

Redaktion: Matthias Karl

