



MYCELIA

PRISMA

Expansion



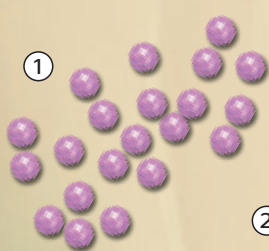
Ravensburger

Willkommen zurück in der geheimnisvollen Welt von Mycelia.

Es hat gestürmt und geregnet, aber alle
sind dankbar für den prächtigen Regenbogen
danach.

In den Pfützen schimmert ein betörendes
Farbenspiel, das eure Rückkehr feiert.
Auch die Waldgöttin freut sich, dass ihr den
Weg wieder hierher gefunden habt.

Aber werdet ihr euch als würdig genug erweisen,
um ihre geheimnisvollen Gaben zu erhalten?
Macht euch bereit für euer nächstes großes
Abenteuer!



Inhalt

- ① 40 Prismatropfen (+ 8 Ersatz)
- ② 4 Gabenbereiche (je 1 pro Person/Farbe)
- ③ 2 Aufbaukarten (doppelseitig)
- ④ 1 Startmarker-Pilz
- ⑤ 1 Gunstleiste (für den Schrein des Lebens)
- ⑥ 1 Wurzelfeld für die Gabenkarten
- ⑦ 4 zusätzliche Aktionskärtchen (2×f & 2×g)
- ⑧ 2 zusätzliche Schreinfelder
- ⑨ 4 Pilzfiguren (je 1 pro Farbe)
- ⑩ 34 Blätter aufgeteilt in
9×1er, 10×3er, 9×5er, 6×8er
- ⑪ 55 Karten:
 - A 4 Startkarten „Viatica“ (je 1 pro Farbe)
 - B 1 leere Karte
 - C 20 Erweiterungskarten (10 Stück je 2×)
 - D 30 Gabenkarten (15 Stück je 2×)

Überblick

Mycelia – Prisma ist eine Erweiterung. Um diese Erweiterung zu spielen, benötigt ihr das Spiel *Mycelia* und solltet es vorher mindestens einmal gespielt haben. Grundsätzlich gilt dabei das Folgende:

- **Alle Regeln des Grundspiels *Mycelia* gelten weiterhin unverändert.**
- Die zusätzlichen **Regeln aus der Erweiterung, die bereits im Grundspiel enthalten ist**, werden hier ebenfalls angewendet. Nehmt daher **alle 70 Karten** aus *Mycelia* (40 Basis-spielkarten und 30 Erweiterungskarten) und mischt diese mit den **20 *Prisma*-Erweiterungskarten** **C** in einen gemeinsamen Kartenstapel.
- *Mycelia – Prisma* kann mit den Vorderseiten sowie Rückseiten der Spielpläne aus dem Grundspiel *Mycelia* gespielt werden.

- In dieser Erweiterung kommen mit den *Prisma*-Tropfen **1** neue Tropfen ins Spiel:



Die **Prismatropfen** gelten genauso wie die anderen hellblauen Tropfen **als Tautropfen** und können mithilfe der bisherigen Karten nach den gewohnten Regeln verschoben und entfernt werden. Das gilt auch für Karten, auf denen transparente Tropfen zu sehen sind.

Beispiel:
In deinem Zug spielst du die Karte *Marasmius rotula* aus. Auf dem Moos-Feld befinden sich 1 Tautropfen und 1 *Prisma*-Tropfen.
Mit der Karte darfst du beide Tropfen entfernen und auf den Schrein legen, da es keinen Unterschied macht, ob es sich um einen Tautropfen oder *Prisma*-Tropfen handelt.

Auch bei *Mycelia - Prisma* ist weiterhin das wichtigste Ziel beim Aus-spielen der Karten: Tropfen entfernen. Egal ob Tautropfen oder *Prisma*tropfen!



Spielvorbereitung für *Mycelia – Prisma*

Bereitet das Spiel genauso wie ein normales Mycelia-Spiel vor, aber führt zusätzlich die folgenden Vorbereitungen durch:

- Legt die runde Gunstleiste ⑤ oben auf den Schrein des Lebens.
- Nutzt eine der neuen Aufbaukarten ③ und platziert auf euren Spielplänen entsprechend die 12 Tautropfen und 10 Prismatropfen.
- Jede Person erhält einen Gabenbereich ② und legt diesen oberhalb ihres Spielplans an diesen an.
- Zusätzlich erhält jede Person die farblich dazu passende Pilzfigur ⑨.
- Jede Person erhält ihre Startkarte A mit der passenden Rune (oben rechts) als **siebte Startkarte**, die zu Beginn mit eingemischt wird.
- Stellt die Pilzfiguren der spielenden Personen auf Feld ① (Start) der Gunstleiste. Das ist vom Pfeil aus das erste Feld im Uhrzeigersinn.
- **Wichtig:** Spielt ihr mit **weniger als 4 Personen**, dann stellt ihr die übrigen Pilze bereits auf Feld 1 ① (bei 3 Personen) und Feld 2 ② (bei 2 Personen). Diese Pilze werden das restliche Spiel hindurch nicht bewegt.
- Mischt die Gabenkarten D nach Farben getrennt und bildet 3 offene Stapel: einen aus grünen Karten, einen Stapel aus bernsteinfarbenen Karten und den letzten aus lila Karten. Legt diese an die vorgesehenen Positionen auf dem Wurzelfeld ⑥, das ihr für alle gut sichtbar auf dem Tisch platziert.
- Mischt die 20 neuen *Prisma*-Erweiterungskarten C in den Stapel mit den 70 Karten aus *Mycelia* (inkl. Erweiterung) ein und deckt wie üblich 5 Karten als offene Auslage auf.



Neue Spielmechaniken in *Mycelia – Prisma*

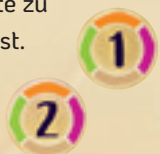
1) Gunst und Prismatropfen

- Immer wenn jemand einen Prismatropfen vom Plan entfernt (egal ob direkt oder über das Schreinfeld), dann erhält diese Person sofort **1 Gunst**.
- Gunst wird mithilfe deiner Pilzfigur auf der Gunstleiste abgetragen. **Pro erhaltener Gunst** wird der eigene Pilz **1 Feld vorwärts** bewegt.
- **Wichtig:** Durch **andere Pilze besetzte Felder** werden **übersprungen**. Der Pilz wird immer auf das **nächste freie Feld** der Leiste gestellt.



Beispiel: Du hast 2 Prismatropfen auf dem Schrein abgelegt und 2 Gunstpunkte erhalten. Daher darfst du mit deinem Pilz 2 freie Felder auf der Gunstleiste vorwärtsziehen und die vor dir stehenden Pilze überspringen.

- Die einzigen Ausnahmen sind das Startfeld und das lila Feld am Ende der Leiste. Auf diesen Feldern dürfen mehrere Pilze stehen.
- Wenn du bereits auf dem letzten Feld der Leiste stehst und zusätzlich Gunst erhältst, dann **verfällt** diese. Du bleibst so lange auf dem letzten Feld, bis du dir eine Gabenkarte kaufst.
- Es ist auch möglich, Gunst durch Karteneffekte zu erhalten, wenn dort dieses Symbol zu sehen ist. Du ziehst dann deinen Pilz sofort auf der Gunstleiste entsprechend vor.



- Wenn durch das Bonussymbol **mehrere Personen Prismatropfen auf den Schrein ablegen** und Pilze bewegen dürfen, müsst ihr auf die **Reihenfolge achten!** Beginnt im Uhrzeigersinn links von der Person, die gerade ihren Spielzug durchführt.



2) Gabenkarten kaufen

- Ihr könnt **Gunst ausgeben, um Gabenkarten zu kaufen**.
- Die **Kosten einer Gabenkarte** ergeben sich aus deren Kartenfarbe: Grün, Bernstein oder Lila. Um eine **Gabekarte** vom jeweiligen Stapel auf dem Wurzelfeld zu **kaufen**, muss dein **eigener Pilz mindestens auf einem Feld dieses Farbwerts stehen**.
- Mit einer „höheren“ Farbe kannst du aber auch eine **günstigere Gabe** kaufen. Auf Grün kannst du nur Grün kaufen, auf Bernstein bereits Bernstein oder Grün und auf Lila jede Farbe.
- Um eine **Gabekarte zu kaufen**, stellst du deinen **Pilz wieder zurück auf das Startfeld der Gunstleiste**.
- Es gibt aber **kein „Wechselgeld“**. Wenn du eine günstigere Gabenkarte mit einer teureren Farbe bezahlt hast, musst du trotzdem wieder auf das Startfeld der Gunstleiste.
- Nimm dir dann die entsprechende Karte vom Stapel und **lege sie genau wie die anderen Karten oben auf deinen eigenen Nachziehstapel**.



Achtung: Genau wie bei den anderen Karten haben manche Gabenkarten einen **einmaligen Effekt**, der **sofort** angewendet wird und über den Blitz oben links markiert ist.



Diesen Bonus erhalten du oder die anderen Personen nur genau einmal, nämlich wenn die Gabenkarte vom Wurzelfeld gekauft wird, und später nie wieder.

- Das Wurzelfeld mit den Gabenkarten muss nicht nachgefüllt werden, da immer 3 Karten zum Kauf ausliegen (durch die offenen Stapel). Ist ein Stapel leer, gibt es von der Farbe leider keine weiteren Gabenkarten mehr.

3) Gabenkarten ausspielen

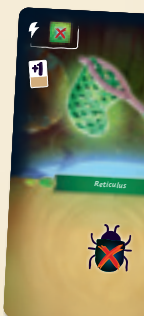
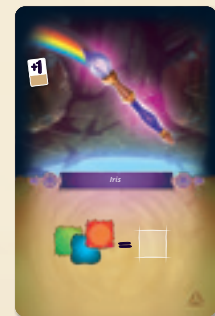
- **Gabekarten sind eine neue Art von Karten**, die anders funktionieren als reguläre Karten.
- Wenn du am Ende deines Zuges (oder bei Spielbeginn) 3 neue Karten ziehst, dann **musst du Gabekarten sofort in deinem Gabenbereich auslegen**, wenn du welche ziehst.
- **Gabekarten werden immer oben in deinen Gabenbereich gelegt**. Dort ist Platz für **beliebig viele Gabekarten**.
- Jede Gabenkarte hat auf der linken Seite eine Zahl (0 bis 3). Diese gibt an, **wie viele neue Karten du sofort vom eigenen Deck auf die Hand ziehst**, wenn du diese Gabe in den Gabenbereich legst.
- Diese „**Vorbereitung**“, also das Auslegen der Gabekarten und Nachziehen von neuen Karten, kannst du bereits machen, **bevor du an der Reihe bist**. Also **während der Züge der anderen**.
Es ist aber auch nicht schlimm, wenn du es mal vergisst und erst zu Beginn des eigenen Zuges nachholst.
- **Wichtig:** Die **Gabekarten werden nicht** wie die anderen Karten **sofort** auf den eigenen **Ablagestapel gelegt**, nachdem ihr Effekt genutzt wurde. **Die Gabekarten liegen während deines ganzen Spielzugs offen in deinem Gabenbereich**.

- Für die **Dauer deines Zuges** liefern die meisten Gabenkarten dann eine **Sonderfähigkeit**, die den gesamten Zug lang gilt.
- Die Symbole im unteren Bereich der Gabenkarte sollen dich an diese **Sonderfähigkeit** erinnern. Die **Übersicht und Erklärung für alle Gaben** findest du am **Ende dieser Anleitung**.
- **Wichtig:** Genau wie bei den anderen Karten gilt: Du **DARFST** diese **Fähigkeiten nutzen**, aber du kannst sie auch stets **freiwillig verfallen lassen**.
- **Am Ende des eigenen Spielzugs musst du deinen Gabenbereich wieder abräumen**. Alle Gabenkarten darauf kommen **zu den anderen Karten auf den Ablagestapel**. Erst danach wird für den nächsten Zug nachgezogen (und evtl. nachgemischt).

Beispiel:

Charlotte hat, während die anderen an der Reihe waren, bereits ihren Zug vorbereitet. Sie hat am Ende ihres vorherigen Zugs 3 Karten von ihrem Stapel nachgezogen und es waren auch 2 Gabekarten dabei.

Die 2 Gabekarten hat sie sofort in ihren Gabenbereich ausgespielt und dafür jeweils 1 Karte nachgezogen, sodass sie wieder 3 Handkarten zu Beginn ihres Zugs hat.



Weitere Besonderheiten und Änderungen in *Mycelia – Prisma*

Nachschub:

Wenn der Schrein voll ist und eine **Nachschubkarte** verwendet wird, kommen genau wie im Grundspiel 1–2 **neue Tautropfen** ins Spiel. Es kommen **keine Prismatropfen** nach.

Basisaktion: Aktionskärtchen a:

Du kannst die **Aktion a** auch dazu verwenden, um die **3 Gabenkarten** auf dem **Wurzelfeld** auszutauschen. Wenn du Aktion a verwendest, musst du dich entscheiden: **Entweder** tauschst du alle **5 Karten in der offenen Ablage**, oder du schiebst die **3 obersten Gabenkarten** unter ihre jeweiligen Stapel auf dem Wurzelfeld.



Karten entfernen:

Diese Spielmechanik ist aus der Erweiterung des Grundspiels bereits bekannt. **Neu ist**, dass ab sofort nicht nur Karten aus dem Ablagestapel entsorgt werden können, sondern auch Karten, **die im eigenen Gabenbereich ausliegen**.



Recycling:

Dieses Symbol beschreibt eine neue Spielmechanik. Ähnlich wie beim Entfernen von Karten darf genau **1 Karte** aus dem eigenen **Ablagestapel** oder aus dem **Gabenbereich** gewählt werden. Diese Karte wird dann wieder **oben** auf den **eigenen Nachziehstapel** gelegt. Wird eine Gabenkarte aus dem Gabenbereich recycelt, dann hört der Effekt im aktuellen Spielzug sofort auf zu wirken.

Nun ist Charlotte an der Reihe und spielt ihre 3 Handkarten aus. Die beiden Gabenkarten erleichtern Charlottes Zug erheblich, da sie dank der Gabenkarten alle Landschaftsfarben der Feldvorgaben **und** die Vorgaben der Käfer-Symbole ignorieren kann. Bei den Karten *Phallus indusiatus* und *Cyptotrama asprata* ist das natürlich besonders hilfreich.



Spielende

Das Spielende bei *Mycelia – Prisma* hat den gleichen Ablauf wie *Mycelia*, mit einer **Ausnahme**:

Gelingt es in der letzten Runde mehreren Personen, ihren Plan leer zu räumen, gewinnt die Person, die mehr Blätter übrig hat. Herrscht dabei **Gleichstand**, dann gewinnt die Person, die bei Spielende noch **mehr Gunst übrig** hat. Sollte auch dabei Gleichstand herrschen, dann gewinnen weiterhin mehrere Personen das Spiel.



Das Solospiel in *Mycelia – Prisma*



Für das Solospiel wird kein neues Material benötigt. Der Aufbau und der Ablauf des Solospiels bleiben grundsätzlich identisch zu den im Grundspiel beschriebenen Regeln, aber es gelten folgende Abweichungen:

- **Gwidyon** startet weiterhin mit **20 Tautropfen**, auch wenn du nun 22 Tautropfen und Prismatropfen hast.
- Gwidyon erhält auch weiterhin keinen Nachschub, wenn die Nachschubkarte verwendet wird.
- Lege die Gunstleiste auf den Schrein und baue sie wie im **2-Personen-Spiel** auf:
 - Belege die ersten beiden Felder mit den nicht genutzten Pilzen.
 - Neben deinem Pilz startet auch ein zweiter Pilz, der Gwidyon gehört, auf Feld 0 der Leiste. (Gwidyon spielt gerne mit dem gelben Pilz, aber du darfst ihm auch eine andere Pilzfigur geben.)
- Mische und staple die Gunstkarten auf dem Wurzelfeld wie im Aufbau dieser Anleitung beschrieben.
- Genau wie in einer regulären Partie kannst du nun auch im Solospiel Gunstkarten erwerben.
- Gwidyon kauft weiterhin keine Karten von der offenen Auslage und er nimmt auch keine Gunstkarten vom Wurzelfeld.
- **Gwidyon gibt nie Gunst aus.** Seine Pilzfigur wandert auf der Leiste im Spielverlauf nur vorwärts.

Wann bewegt sich Gwidyon auf der Gunstleiste?

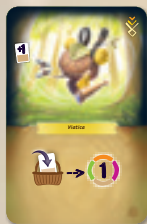
Jedes Mal, **wenn Gwidyon seinen Solokarten-Stapel neu mischt** (weil er nach seinem Zug nur noch 1 verdeckte Karte hat), dann führst du zusätzlich folgende Schritte durch:

- 1) Ziehe Gwidyons Pilz auf der Gunstleiste 1 Feld vorwärts.
Gwidyon folgt dabei denselben Regeln wie du: Er überspringt fremde Pilze (auch dich) und bleibt auf dem nächsten freien Feld stehen.
- 2) **Tausche zusätzlich die Gunstkarten auf dem Wurzelfeld:**
Nimm von jedem Stapel (grün, bernsteinfarben, lila) jeweils die oberste Karte und schiebe sie unter den Stapel.
- 3) Danach bist du wieder an der Reihe und es geht wie gewohnt weiter.

Hinweis: Bei *Mycelia – Prisma* ist es etwas leichter, gegen Gwidyon zu gewinnen. Schaffst du es auch zu gewinnen, wenn Gwidyon nur 18 oder 17 Tautropfen auf seinem Blätterhaufen hat?



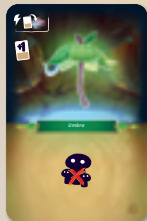
Kartenübersicht Gabenkarten



Viatica (Startkarte):

Ziehe beim Ausspielen **1 Karte** nach.

Wenn du in diesem Zug eine **Karte aus der offenen Auslage kaufst** (jedoch nicht aus dem Wurzelbereich mit den Gabenkarten), dann erhältst du **+1 Gunst**. Das gilt für jede Karte aus der offenen Auslage, die du kaufst. Du kannst diese Karte daher **mehrfach** auslösen.



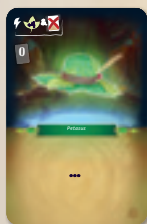
Umbra:

⚡ Wenn du diese Gabenkarte **kaufst**, darfst du **sofort 1 Karte recyceln**.

Ziehe beim Ausspielen **1 Karte** nach.

In diesem Zug ignorierst du den Bonus für andere Personen auf deinen Karten.

Wenn du eine Karte mit diesem Symbol  spielst, **erhalten die anderen Personen nichts**. Das gilt auch, wenn du Karten kaufst, deren einmaliger Effekt ⚡ sich auf andere Personen beziehen würde. Auch dieser verfällt dann.

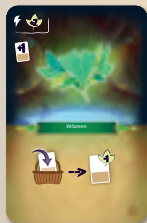


Petasus:

⚡ Wenn du diese Gabenkarte **kaufst**, erhältst du **sofort 4 Blätter** und **darfst 1 Karte entsorgen**.

Ziehe beim Ausspielen **keine Karte** nach.

Diese Gabenkarte hat in deinem Zug **keine Funktion**. Aber der einmalige Effekt ⚡ ist echt **super!**

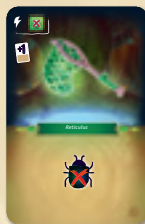


Velamen:

⚡ Wenn du diese Gabenkarte **kaufst**, erhältst du **sofort 2 Blätter**.

Ziehe beim Ausspielen **1 Karte** nach.

In deinem Zug zahlst du **1 Blatt weniger für jede Karte, die du aus der offenen Auslage kaufst**.

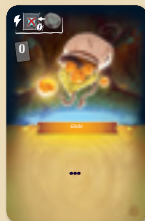


Reticulus:

⚡ Wenn du diese Gabenkarte **kaufst**, darfst du **sofort 1 Tropfen von einem Moos-Feld entfernen**.

Ziehe beim Ausspielen **1 Karte** nach.

In diesem Zug **ignorierst** du das **Käfer-Symbol**  auf deinen Karten. Es muss **trotzdem mindestens** die abgebildete Anzahl Tropfen auf dem Feld zu sehen sein, aber es dürfen nun eben **auch mehr Tropfen** dort liegen. Du **ignorierst** auch **Käfer-Symbole bei einmaligen Effekten** ⚡ von Karten, die du in diesem Zug kaufst.



Globi:

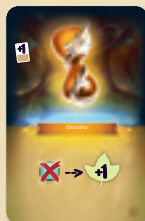
⚡ Wenn du diese Gabenkarte kaufst, wähle **1 Feld mit genau 1 Tropfen darauf**. Entferne diesen und platziere dort sofort ein **Schreinfeld**. Dieses Schreinfeld kann ab sofort benutzt werden.

Ziehe beim Ausspielen **keine Karte** nach.

Die Gabenkarte hat in **deinem Zug keine Funktion**. Aber der einmalige Effekt ⚡ ist echt **stark!**

Hinweis: Wenn du zuerst **Reticulus** ausspielst, und dann in deinem Zug **Globi** vom Wurzelfeld kaufst, darfst du die Vorgabe durch das **Käfer-Symbol**  ignorieren.

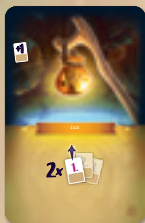
Dadurch kannst du auch ein Feld verwenden, auf dem mehrere Tropfen liegen, und diese entfernen. Es **muss** aber mindestens 1 Tropfen auf dem Feld liegen.



Clessidra:

Ziehe beim Ausspielen **1 Karte** nach.

In diesem Zug **erhältst du jedes Mal 1 Blatt**, wenn du einen Tropfen **von deinem Spielplan entfernst** und auf den Schrein legst. Das gilt sowohl für Tautropfen als auch für Prisma-tropfen.



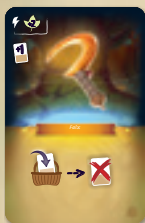
Lux:

Ziehe beim Ausspielen **1 Karte** nach.

In deinem Zug führst du die **1. Handkarte**, die du ausspielst, **doppelt** aus – ganz so, als würdest du sie zweimal ausspielen.

Erlaubt sie dir eine Auswahl, kannst du beim zweiten Mal eine andere Option wählen.

Hinweis: „Handkarte“ meint hier **reguläre Karten** und **nicht Gabenkarten**, da du deine Gabenkarten bereits vor dem eigenen Spielzug in deinen Gabenbereich auslegst.



Falx:

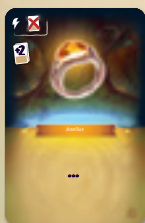
⚡ Wenn du diese Gabenkarte **kaufst**, erhältst du **sofort 2 Blätter**.

Ziehe beim Ausspielen **1 Karte** nach.

Jedes Mal, **wenn du in diesem Zug 1 Karte kaufst, darfst du 1 deiner Karten entsorgen**.

Du entsorgst dabei wie gewohnt aus dem

Ablagestapel oder aus dem Gabenbereich. Deine neu gekaufte Karte legst du auch wie gewohnt auf den Nachziehstapel. Die Funktion gilt nicht, wenn du dir Karten aus dem Wurzelbereich mit Gunstpunkten kaufst.

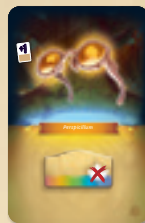


Anellus:

⚡ Wenn du diese Gabenkarte **kaufst**, darfst du **sofort 1 Karte aus deinem Ablagestapel entfernen**.

Ziehe beim Ausspielen **2 Karten** nach.

In deinem Zug hat diese Gabenkarte **keine weitere Funktion**.

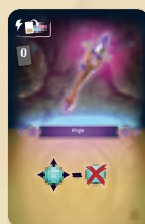


Perspicillum:

Ziehe beim Ausspielen **1 Karte** nach.

In deinem Zug kannst du **alle deine Aktionskärtchen** (unterhalb deines Plans, mit den Buchstaben a bis g) **kostenlos verwenden**.

Wichtig: Du kannst weiterhin jeden Chip nur 1× pro Zug einsetzen!



Virga:

⚡ Wenn du diese Gabenkarte **kaufst**, darfst du **sofort 1 Karte recyceln**.

Ziehe beim Ausspielen **keine Karte** nach.

In deinem Zug gilt **jedes „Bewegen“-Symbol** auf deinen Karten stattdessen als **„Entfernen“-Symbol**. Immer wenn du einen Tropfen bewegen

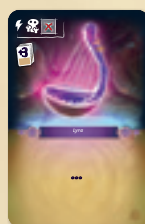
würdest, entfernst du ihn sofort vom Plan. Das gilt auch, wenn du Karten kaufst, die dir über ihren einmaligen Effekt ⚡ erlauben würden, sofort Tropfen zu bewegen.



Iris:

Ziehe beim Ausspielen **1 Karte** nach.

In deinem Zug ignorierst du die Landschaften der Feldvorgaben auf deinen Karten. Das heißt, dass **alle deine Karten ihre Funktion auf beliebigen Feldern ausführen können. Auch auf den Erde-Feldern!**



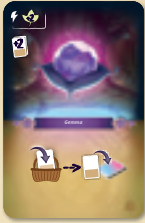
Lyra:

⚡ Wenn du diese Gabenkarte **kaufst**, dürfen deine Mitspielenden sofort 1 Tropfen von einem beliebigen Feld entfernen.

Ziehe beim Ausspielen **3 Karten** nach.

In deinem Zug hat diese Gabenkarte **keine weitere Funktion**.





Gemma:

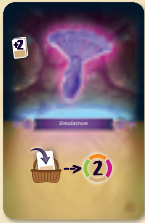
⚡ Wenn du diese Gabenkarte **kaufst**, erhältst du **sofort 2 Blätter**.

Ziehe beim Ausspielen **2 Karten** nach.

Jedes Mal, wenn du in diesem Zug **1 Karte aus der offenen Auslage kaufst**, darfst du **1 deiner Karten recyceln**. Das gilt für jede Karte, die du kaufst, und dadurch kann diese Funktion auch **mehrfach** in deinem Zug ausgelöst werden.

Die Funktion gilt nicht, wenn du dir Karten aus dem Wurzelbereich mit Gunstpunkten kaufst.

Wichtig: Denke daran, dass du **auch Gabenkarten** aus deinem Gabenbereich **recyceln** darfst (also auch diese Karte selbst). Sobald eine Gabenkarte nicht mehr in deinem Gabenbereich ist, hört der Effekt auf zu wirken.



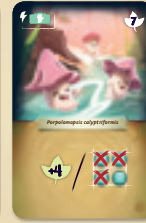
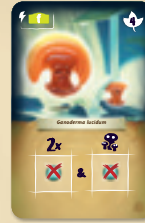
Simulacrum:

Ziehe beim Ausspielen **2 Karten** nach.

Jedes Mal, wenn du in diesem Zug **1 Karte aus der offenen Auslage kaufst**, erhältst du **+2 Gunst**. Das gilt für jede Karte, die du kaufst, und dadurch kann diese Funktion auch **mehrfach** in deinem Zug ausgelöst werden.

Die Funktion gilt nicht, wenn du dir Karten aus dem Wurzelbereich mit Gunstpunkten kaufst.

Die Aktionskärtchen f und g



Beim Kauf dieser beiden Karten erhältst du **sofort** eins der **Aktionskärtchen f bzw. g**, die du wie gewohnt zu den anderen Aktionskärtchen unten an deinen Spielplan anlegst.

Wichtig: Du darfst insgesamt nur **maximal 4 Aktionskärtchen** an deinen Spielplan anlegen! Erhältst du mehr, musst du beliebige Aktionskärtchen abwerfen.



Aktionskärtchen f erlaubt dir, einmal pro Zug **1 Blatt zu zahlen**, um dafür **1 Gunst** zu erhalten

Aktionskärtchen g erlaubt dir, einmal pro Zug **3 Blätter zu zahlen**, um **1 Karte zu recyceln**.

Wichtig: Du kannst **Aktionskärtchen** auch bereits **in dem Zug einsetzen, in dem du sie erhältst**.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

Autor und Verlag danken den vielen Testspielerinnen und Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen.
Herzlichen Dank auch an Dieter Heinzler
von der Pilzberatung der Stadt Ravensburg.

Autor: Daniel Greiner

Illustration: Fabian Jödden, Justin Chan

Art Direction: Chiara Bellavite

Techn. Entwicklung: Tobias Kesselring

Anleitungsdesign: KniffDesign

Redaktion: Matthias Karl

MYCELIA

PRISMA

Expansion



Nous sommes heureux de vous revoir dans la mystérieuse forêt de Mycelia.

Nous avons connu des tempêtes et des pluies, mais sommes tous reconnaissants du magnifique arc-en-ciel qui s'en est suivi. Un envoûtant jeu de couleurs fait briller les flaques pour fêter votre retour. La déesse des Bois elle-même se réjouit que vous ayez retrouvé le chemin jusqu'à nous. Mais saurez-vous vous montrer dignes des faveurs secrètes qu'elle a à vous offrir ? Préparez-vous à vivre votre prochaine grande aventure !



Contenu

- ① 40 gouttes Prisme (+8 de remplacement)
- ② 4 réglettes Zone de Faveurs (1 par joueur/couleur)
- ③ 2 grilles Mise en place (double-face)
- ④ 1 Marqueur Premier Joueur
- ⑤ 1 Piste de Faveur (à placer sur le Sanctuaire de la Vie)
- ⑥ 1 tableau Racines accueillant les cartes Faveur
- ⑦ 4 tuiles Action supplémentaires (2x f & 2x g)
- ⑧ 2 cases Sanctuaire supplémentaires
- ⑨ 4 champignons (1 par couleur)
- ⑩ 34 feuilles réparties en
9x valeur 1, 10x valeur 3, 9x valeur 5, 6x valeur 8
- ⑪ 55 Cartes :
 - A 4 cartes Faveur de départ "**Viatika**" (1 par couleur)
 - B 1 carte vierge
 - C 20 cartes d'extension (10 différentes en 2 exemplaires chacune)
 - D 30 cartes Faveur (15 différentes en 2 exemplaires chacune)



Aperçu du jeu

Mycelia - Prisma est une extension. Pour pouvoir y jouer, vous devez posséder le jeu de base *Mycelia* et avoir de préférence déjà fait au moins une partie.

De manière générale :

- Toutes les règles du jeu de base *Mycelia* restent identiques.
- Les règles supplémentaires de l'extension déjà proposées dans le jeu de base sont également incorporées ici. En conséquence, mélangez **les 70 cartes de *Mycelia*** (40 cartes de base et 30 cartes d'extension) avec les **20 cartes d'extension *Prisma***, **(C)** pour former un paquet commun.
- Pour jouer à *Mycelia - Prisma*, vous pouvez retourner les plateaux du jeu de base *Mycelia* sur la face de votre choix.

- Dans cette extension, les gouttes *Prisma* constituent **①** un nouveau type de gouttes :



Ces **gouttes *Prisma*** sont considérées **comme des gouttes**, au même titre que les autres gouttes de rosée bleues, et peuvent donc être déplacées ou retirées à l'aide des cartes, selon les règles habituelles. Ceci s'applique également aux cartes faisant apparaître des gouttes transparentes.



Exemple :
*Durant votre tour, vous jouez la carte **Marasmius rotula**. Sur la case Mousse se trouvent 1 goutte de rosée et 1 goutte *Prisma*. Cette carte vous permet de retirer ces deux gouttes et de les placer sur le Sanctuaire, peu importe qu'il s'agisse d'une goutte de rosée bleue ou d'une goutte *Prisma*.*

Dans *Mycelia - Prisma*, l'objectif principal lorsque vous jouez des cartes est toujours de retirer des gouttes, que ce soient des gouttes de rosée ou des gouttes *Prisma* !



Mise en place de *Mycelia - Prisma*

Installez le jeu comme pour une partie habituelle de *Mycelia* avec les adaptations suivantes :

- Placez l'anneau Piste de Faveur ⑤ sur le Sanctuaire de la Vie.
- Utilisez l'une des nouvelles grilles Mise en place ③ et placez les **12 gouttes de rosée** et les **10 gouttes Prisme** sur votre plateau.
- Choisissez chacun une réglette Zone de Faveurs ② et assemblez-la au bord supérieur de votre plateau.
- Prenez en plus le champignon de la couleur correspondant à votre Zone de Faveurs ⑨.
- Récupérez votre carte Faveur de départ ④ avec sa rune (en haut à droite), comme **7e carte de départ**, et mélangez-la avec les 6 autres en début de partie.
- Placez votre champignon sur la case ① (départ) de la piste de faveur. Il s'agit de la première case dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la flèche.
- Important :** À moins de 4 joueurs, placez les champignons restants respectivement sur la case 1 ① (à 3 joueurs) et la case 2 ② (à 2 joueurs). Ils ne seront pas déplacés durant toute la partie.
- Triez les cartes Faveur ④ par couleur et **mélangez-les pour former 3 piles**, face visible : une pile de cartes vertes, une de cartes ambre et une de cartes violettes. Placez chacune d'elles aux emplacements prévus, aux Racines du Sanctuaire, ⑥ bien en vue de chaque joueur.
- Mélangez les 20 nouvelles cartes d'extension Prisma ⑤ avec les 70 cartes de *Mycelia* (y compris les cartes d'extension), puis retournez, comme d'habitude, **5 cartes face visible pour former la rivière**.



Nouvelles mécaniques de jeu de *Mycelia - Prisma*

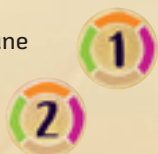
1) Faveur et gouttes Prisme

- À chaque fois que vous retirez une goutte Prisme de votre plateau (que ce soit directement ou en la déplaçant sur le Sanctuaire), vous obtenez immédiatement **1 faveur**.
- Cette faveur est matérialisée par votre champignon sur la Piste de Faveur. **À chaque faveur obtenue, avancez votre champignon d'1 case** sur la Piste.
- **Important : Sautez les cases occupées par d'autres champignons**, sans les compter. Déplacez toujours votre champignon sur la **prochaine case libre** de la Piste.



Exemple : Vous avez placé 2 gouttes Prisme sur le Sanctuaire et obtenu ainsi 2 faveurs. Vous pouvez donc avancer votre champignon de 2 cases et sauter ceux devant vous.

- Les deux seules exceptions sont la case Départ et la case violette au bout de la Piste. Celles-ci peuvent accueillir plusieurs champignons.
- Si vous avez déjà atteint la dernière case de la Piste et que vous obtenez de nouveau une faveur, celle-ci est **ignorée**. Votre champignon reste sur la dernière case jusqu'à ce que vous achetiez une carte Faveur.
- Il peut également arriver que vous obteniez une faveur grâce aux effets d'une carte, si elle affiche le symbole ci-contre. Avancez alors immédiatement votre champignon sur la Piste du nombre de cases indiqué.

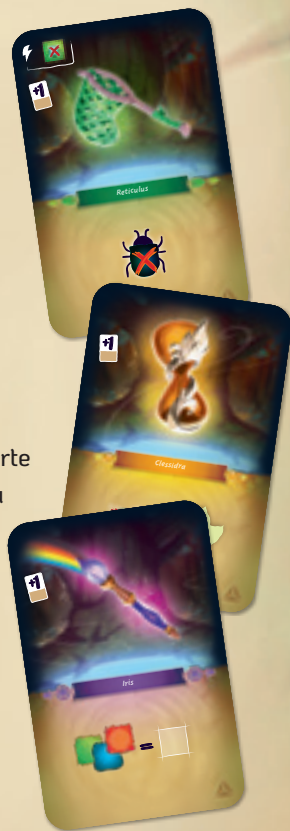


- Si un symbole Bonus permet à **plusieurs adversaires de placer des gouttes Prisme sur le Sanctuaire** et d'avancer ainsi leur champignon, respectez **l'ordre du tour de jeu** ! Commencez par le joueur assis à gauche du joueur actif.



2) Acheter des cartes Faveur

- Vous pouvez utiliser la faveur de votre Piste pour acheter des cartes Faveur.
- Le **coût d'une carte Faveur** dépend de sa couleur : verte, ambre ou violette. Pour **acheter une carte Faveur** de la pile correspondante aux Racines, votre **champignon doit avoir au moins atteint une case de cette couleur sur la Piste**.
- Vous pouvez parfaitement acheter une **carte Faveur moins chère** même si votre champignon a atteint une couleur "supérieure" sur la Piste : uniquement verte si vous êtes sur une case verte ; verte ou ambre, sur une case ambre ; d'une couleur au choix sur une case violette.
- Pour **acheter une carte Faveur**, **Remettez votre champignon sur la case Départ de la Piste de Faveur**.
- Même si vous achetez une carte moins chère avec une couleur supérieure, vous ne récupérez **pas la "monnaie"** et retournez tout de même au départ de la Piste.
- Prenez la carte supérieure de la pile correspondante et **ajoutez-la, comme d'habitude, au sommet de votre pioche**.



Attention : Comme les autres cartes de votre paquet, certaines cartes Faveur ont un **effet unique** à utiliser **immédiatement**, comme l'indique l'éclair dans le coin supérieur gauche.



Vous ou vos adversaires ne bénéficiez de ce bonus qu'une seule fois, au moment où cette carte Faveur est achetée aux Racines, mais plus après.

- Vous n'avez pas besoin de réalimenter les Racines où se trouvent les cartes Faveur car elles proposent toujours 3 cartes à l'achat (les piles étant face visible). Lorsqu'une pile est vide, les cartes Faveur de cette couleur ne sont malheureusement plus disponibles.

3) Jouer des cartes Faveur

- Les cartes Faveur constituent un nouveau type de cartes, qui fonctionnent différemment des cartes habituelles.
- Lorsque vous piochez 3 nouvelles cartes à la fin de votre tour (ou dès la début de la partie), **vous devez immédiatement poser toute carte Faveur parmi elles dans votre Zone de Faveurs.**
- Les cartes Faveur sont **toujours** posées dans votre **Zone de Faveurs**. Le nombre de cartes qu'elle peut accueillir est illimité.
- Sur le bord gauche de chaque carte Faveur figure un nombre (de 0 à 3). Celui-ci indique **combien de nouvelles cartes vous pouvez immédiatement piocher de votre paquet pour les ajouter à votre main**, au moment où vous posez cette carte Faveur dans votre Zone.
- Cette **préparation**, c'est-à-dire la pose des cartes Faveur dans votre Zone et la pioche de nouvelles cartes de votre paquet, peut être effectuée **avant même votre tour de jeu, pendant que les autres jouent.** Mais ça n'est pas grave si vous l'oubliez : vous pourrez toujours le faire au début de votre tour.
- **Important :** Les cartes Faveur ne sont pas défaussées **immédiatement** comme les autres cartes, après que vous avez appliqué leurs effets. **Elles restent face visible dans**

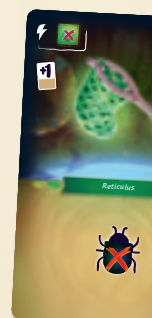
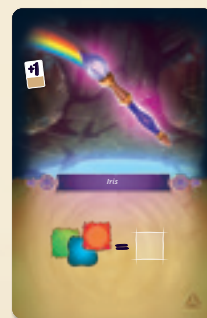
votre Zone pendant toute la durée de votre tour.

- **Tant que c'est à vous de jouer**, la plupart des cartes Faveur vous font bénéficier d'une **capacité spéciale** qui s'applique jusqu'à la fin de votre tour.
- Les symboles présents dans la partie inférieure de la carte Faveur vous rappellent cette **capacité spéciale**. Vous trouverez un **aperçu** et une **explication** de toutes les cartes Faveur à la **fin de cette règle**.
- **Important :** La même règle que pour les autres cartes s'applique : vous **POUVEZ utiliser cette capacité**, mais vous pouvez également **choisir de l'ignorer**.
- **À la fin de votre tour, vous devez vider votre Zone de Faveurs.** Défaussez toutes les cartes Faveur qui s'y trouvent avec les autres cartes. Ne piochez (et ne mélangez votre paquet le cas échéant) qu'ensuite, pour préparer votre prochain tour.

Exemple :

Charlotte a déjà préparé son tour pendant que les autres jouaient. À la fin de son tour précédent, elle a pioché 3 cartes de son paquet dont 2 cartes Faveur.

Elle a immédiatement placé ses deux cartes Faveur dans sa Zone de Faveurs, ce qui lui a permis de piocher 1 carte de son paquet, si bien qu'elle dispose de nouveau de 3 cartes en main au début de son tour.



Autres particularités et changements pour *Mycelia - Prisma*

Nouvelle rosée : Lorsque le Sanctuaire est plein et que vous utilisez une **grille Nouvelle Rosée**, 1 ou 2 nouvelles **gouttes de rosée** sont ajoutées sur les plateaux, comme dans le jeu de base, mais **aucune goutte Prisme**.

Actions de base : Tuile Action a : Vous pouvez également utiliser cette action pour remplacer les **3 cartes Faveur** des **Racines**. Si vous utilisez cette action a, vous devez choisir : **soit** vous remplacez les **5 cartes de la rivière**, **soit** vous remettez les **3 cartes Faveur visibles sous leurs piles respectives entre les Racines**.



Retirer des cartes : Cette mécanique de jeu est déjà connue de l'extension du jeu de base. **Ce qui est nouveau**, c'est qu'il est désormais possible d'éliminer non seulement les cartes de la pile de défausse, mais aussi les cartes, **qui se trouvent dans sa propre zone de Faveur**.



Recyclage : Ce symbole indique une nouvelle mécanique de jeu. Tout comme l'action permettant de écartier définitivement des cartes du jeu, vous pouvez écartier **1 carte** de votre **défausse** ou de votre **Zone de Faveurs** au choix. Celle-ci est alors remise **au sommet de sa pile**. Si une carte Faveur est ainsi retirée de la Zone de Faveurs, son effet cesse alors immédiatement.

Fin de la partie

C'est maintenant à elle de jouer et elle joue les 3 cartes de sa main. Les deux cartes Faveur facilitent grandement son tour car elles lui permettent de ne pas tenir compte du type de terrain **et** d'ignorer la contrainte des symboles Insecte. Pour les cartes **Phallus Indusiatus** et **Cryptotrama Asprata**, cet avantage est bien sûr très utile.



Les conditions de fin de partie à *Mycelia - Prisma* sont exactement les mêmes que dans *Mycelia*, à une **exception** : Si plusieurs joueurs parviennent à vider leur plateau lors du dernier tour, le vainqueur est celui à qui il reste le plus de feuilles. **En cas d'égalité**, celui qui possède **le plus de faveur sur la Piste** à la fin de la partie l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Mode solo de *Mycelia - Prisma*



Aucun matériel supplémentaire n'est nécessaire pour le mode solo. La mise en place et le déroulement de la partie restent pratiquement identiques aux règles de base, aux exceptions suivantes :

- **Gwidyon** démarre toujours avec **20 gouttes de rosée**, même si vous avez 22 gouttes de rosée et Prisma.
- Gwidyon n'ajoute toujours pas de nouvelles gouttes sur son Tas de feuilles lorsque vous utilisez une grille Nouvelle Rosée.
- Placez l'anneau Piste de Faveur sur le Sanctuaire et effectuez la mise en place comme à **2 joueurs** :
 - Occupez les 2 premières cases de la Piste avec les champignon inutilisés.
 - Placez également un second champignon sur la case 0 de la Piste qui appartient à - Gwidyon, à côté de votre champignon. (Gwidyon aime jouer avec le champignon jaune, mais vous pouvez parfaitement lui en attribuer un autre.)
- Mélangez les cartes Faveur et formez des piles aux Racines, comme décrit dans cette notice.
- Comme dans une partie ordinaire, vous pouvez aussi obtenir des cartes Faveur en mode solo.
- Gwidyon ne peut toujours pas acheter de carte de la rivière, ni de carte Faveur aux Racines.
- **Gwidyon n'utilise jamais de faveur**. Son champignon ne peut qu'avancer sur la Piste de Faveur.

Quand Gwidyon se déplace-t-il sur la Piste de Faveur ?

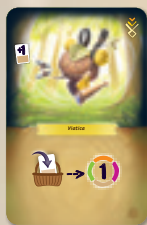
À chaque fois que **Gwidyon remélange son paquet de cartes Solo** (car il ne lui reste plus qu'1 seule carte face cachée à la fin de son tour), suivez les étapes supplémentaires suivantes :

- 1) Avancez le champignon de Gwidyon d'1 case sur la Piste de Faveur. **Gwidyon obéit aux mêmes règles que vous : il saute par-dessus les champignons adverses** (le vôtre y compris) et s'arrête sur la première case libre suivante.
- 2) **Remplacez également les cartes Faveur aux Racines** : Remettez chaque carte supérieure sous la pile correspondante (verte, ambre et violette).
- 3) Ensuite, c'est à nouveau ton tour et tu continues comme d'habitude.

Remarque : À *Mycelia - Prisma*, il est légèrement plus facile de gagner contre Gwidyon. Mais y arriverez-vous s'il ne possède que 18 ou 17 gouttes de rosée sur son tas de feuilles en début de partie ?



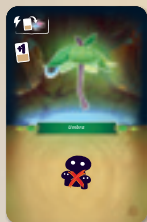
Aperçu des cartes Faveur



Viatica (carte de départ) :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Lorsque vous **achetez une carte de la rivière** durant ce tour (mais pas une carte Faveur aux Racines), vous obtenez **+1 faveur**. Ceci s'applique à chaque carte de la rivière que vous achetez : vous pouvez donc déclencher son effet **plusieurs fois**.

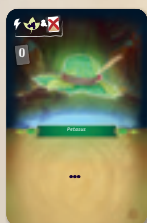


Umbra :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous pouvez **immédiatement recycler 1 carte**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, tout bonus pour vos adversaires sur vos cartes est ignoré. Si vous jouez une carte avec ce symbole , vos adversaires ne bénéficient d'aucun effet. Ceci s'applique également si vous achetez des cartes dont l'effet unique ⚡ bénéficierait à vos adversaires. Il est également ignoré.

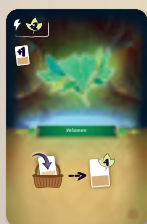


Petasus :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous gagnez **immédiatement 4 feuilles** et pouvez **écarter 1 de vos cartes**.

Lorsque vous jouez cette carte, **ne piochez pas de carte**.

Cette carte Faveur n'a **aucun effet** durant votre tour, mais son effet immédiat ⚡ est vraiment **puissant** !

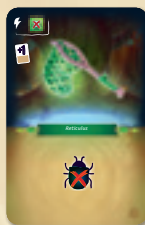


Velamen :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous gagnez **immédiatement 2 feuilles**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour de jeu, chaque carte de la rivière que vous **achetez** vous coûte **1 feuille de moins**.

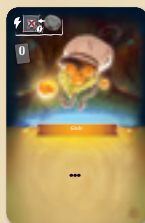


Reticulus :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous pouvez **immédiatement retirer 1 goutte d'une case Mousse**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, **ignorez le symbole Insecte** sur vos cartes. La case  doit **tout de même** contenir **au moins le nombre de gouttes indiqué**, mais il peut **également y en avoir plus**. Ignorez également les **symboles Insecte** ⚡ des effets uniques sur les cartes que vous achetez durant ce tour.



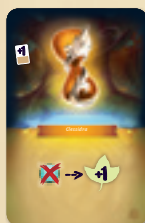
Globi :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, choisissez **1 case contenant exactement 1 goutte**. Retirez-la et remplacez-la immédiatement par une case Sanctuaire. Vous pouvez l'utiliser immédiatement.

Lorsque vous jouez cette carte, **ne piochez pas de carte**.

Cette carte Faveur n'a **aucun effet** durant votre tour, mais son effet immédiat ⚡ est vraiment **puissant** !

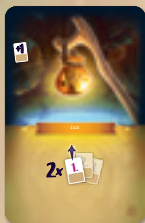
Remarque : Si vous jouez d'abord **Reticulus**, puis que vous achetez **Globi** aux Racines durant votre tour, vous pouvez ignorer la contrainte du symbole Insecte . Vous pouvez donc choisir une case occupée par plusieurs gouttes et les retirer. Elle doit **cependant contenir au moins 1 goutte**.



Clessidra :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

À chaque fois que vous **retirez une goutte de votre plateau** et que vous la placez sur le Sanctuaire durant votre tour, **gagnez 1 feuille**. Ceci s'applique aussi bien aux gouttes de rosée qu'aux gouttes Prisme.

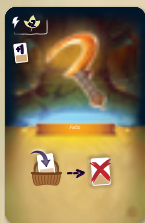


Lux :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, appliquez **2 fois** l'effet de la **première carte** que vous jouez de votre main, comme si vous la jouiez deux fois. Si cette carte vous offre deux options, vous pouvez changer d'option la seconde fois.

Remarque : carte de votre main signifie ici **carte normale** et pas une carte Faveur, puisque vous êtes censé avoir placé vos cartes Faveur dans votre Zone avant de jouer votre tour.



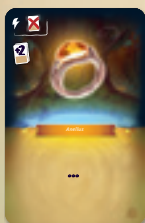
Falx :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous **gagnez immédiatement 2 feuilles**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

À chaque fois que vous **achetez 1 carte** durant votre tour, vous pouvez **écarter 1 de vos cartes**. Comme d'habitude, vous pouvez écarter 1 carte

de votre défausse ou de votre Zone de Faveurs. Placez chaque nouvelle carte achetée au sommet de votre pioche. Cet effet ne s'applique pas si vous achetez des cartes aux Racines grâce aux faveurs de la Piste.

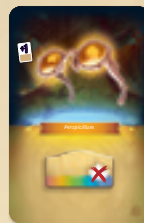


Anellus :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous pouvez **écarter immédiatement 1 carte** de votre défausse.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 2 cartes**.

Cette carte Faveur n'a **aucun autre effet** durant votre tour.

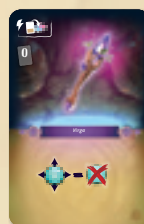


Perspicillum :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, vous pouvez **utiliser gratuitement** toutes vos tuiles Action (portant les lettres a à g, sous votre plateau).

Important : Vous continuez de ne pouvoir utiliser chaque tuile Action qu'1 seule fois par tour !



Virga :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous pouvez immédiatement **recycler 1 carte**.

Lorsque vous jouez cette carte, **ne piochez aucune carte**.

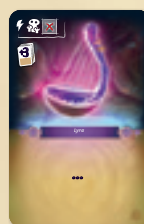
Durant votre tour, **chaque symbole de "déplacement"** sur vos cartes équivaut à un simplement de votre plateau. Ceci s'applique également lorsque vous achetez des cartes qui vous octroient un effet unique ⚡ vous permettant de déplacer des gouttes immédiatement.



Iris :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, ignorez le type de terrain imposé par vos cartes. Cela signifie que vous pouvez **appliquer les effets de toutes vos cartes, quel que soit le terrain, y compris les cases Terre !**



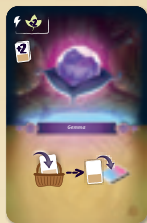
Lyra :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vos adversaires peuvent immédiatement retirer une goutte de n'importe quelle case.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 3 cartes**.

Cette carte Faveur n'a **aucun autre effet** durant votre tour.





Gemma :

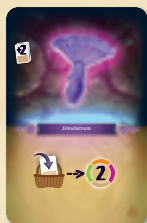
⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous gagnez **immédiatement 2 feuilles**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 2 cartes**.

À chaque fois que vous **achetez 1 carte de la rivière durant votre tour**, vous pouvez **recycler 1 de vos cartes**. Ceci s'applique à chaque carte de la rivière que vous achetez : vous pouvez donc déclencher son effet **plusieurs fois**.

Cet effet ne s'applique pas si vous achetez des cartes Faveur aux Racines grâce aux faveurs de la Piste.

Important : N'oubliez pas que vous pouvez **également** recycler des cartes Faveur de votre Zone de Faveurs (y compris cette carte). Dès qu'une carte Faveur quitte votre Zone, son effet cesse.



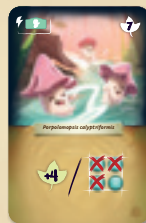
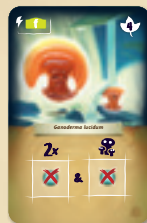
Simulacrum :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 2 cartes**.

À chaque fois que vous **achetez 1 carte de la rivière durant votre tour**, obtenez **+2 faveurs**. Ceci s'applique à chaque carte de la rivière que vous achetez : vous pouvez donc déclencher son effet **plusieurs fois**.

Cet effet ne s'applique pas si vous achetez des cartes Faveur aux Racines à l'aide des faveurs de la Piste.

Les tuiles Action f et g



Lorsque vous achetez ces deux cartes, vous récupérez **immédiatement une des tuiles f ou g**, que vous placez sous votre plateau, comme tout autre tuile Action.

Important : Vous ne pouvez posséder **au maximum que 4 tuiles Action** sous votre plateau ! Si vous en récupérez plus, vous devez vous débarrasser des tuiles excédentaires de votre choix.



La tuile action **f** vous permet de **payer 1 feuille** par tour pour avancer d'**1 faveur** sur la Piste.

La tuile Action **g** vous permet de **payer 3 feuilles par tour** pour **recycler 1 carte**.

Important : Vous pouvez utiliser des **tuiles Action** dès le tour où vous les **récupérez**.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service



L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur grande implication et leurs suggestions.
Un grand merci également à Dieter Heinzler du service de conseil en champignons de la ville de Ravensburg.

Auteur : Daniel Greiner

Illustration : Fabian Jödden, Justin Chan

Direction artistique : Chiara Bellavite

Développement technique : Tobias Kesselring

Conception de l'instruction : KniffDesign

Rédaction : Matthias Karl

MYCELIA

PRISMA

Expansion

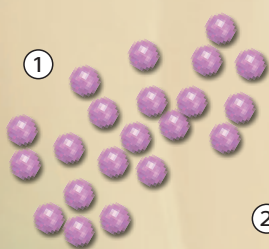


Bentornati nel misterioso mondo di Mycelia.

Ci sono state piogge e tempeste, ma tutti sono grati per il magnifico arcobaleno che le ha seguite. Un incantevole gioco di colori brilla nelle pozzanghere e celebra il vostro ritorno. Anche la dea della foresta è felice che abbiate ritrovato la strada. Ma vi dimostrerete abbastanza degni di ricevere i suoi misteriosi doni? Preparatevi alla prossima grande avventura!

Contenuto

- ① 40 Gocce Prisma (+ 8 ricambi)
- ② 4 Aree dei doni (1 per persona/colore)
- ③ 2 Carte configurazione (fronte-retro)
- ④ 1 Fungo primo giocatore
- ⑤ 1 Piattaforma dei favori (per il Santuario della Vita)
- ⑥ 1 Area radici per le carte dono
- ⑦ 4 tessere azione aggiuntive (2 x f e 2 x g)
- ⑧ 2 Caselle aggiuntive per il Santuario
- ⑨ 4 Pedine fungo (1 per colore)
- ⑩ 34 Foglie divise in
9 x 1, 10 x 3, 9 x 5, 6 x 8
- ⑪ 55 Carte:
 - A 4 Carte iniziali "Viatica" (1 per colore)
 - B 1 Carta vuota
 - C 20 Carte dell'espansione (10 in doppia copia)
 - D 30 Carte dono (15 in doppia copia)



Panoramica

Mycelia - Prisma è un'espansione. Per giocare con questa espansione, è necessario il gioco base *Mycelia* e bisogna averci giocato almeno una volta. Fondamentalmente, si applica quanto segue:

- **Tutte le regole del gioco base *Mycelia* continuano ad essere applicate senza modifiche.**
- Le **regole aggiuntive dell'espansione già inclusa nel gioco base**, vanno utilizzate anche qui. Quindi, prendete **tutte le 70 carte di *Mycelia*** (40 carte base e 30 carte espansione) e mescolatele con le **20 carte dell'espansione Prisma**  in un unico mazzo di carte.
- *Mycelia - Prisma* può essere giocato sia con i fronti che con i retro delle plance del gioco base *Mycelia*.

- In questa espansione, ci sono le gocce Prisma  un nuovo tipo di gocce:



Le **gocce Prisma** sono considerate **gocce di rugiada**, proprio come le altre gocce azzurre, e possono essere spostate e tolte utilizzando le carte esistenti, secondo le consuete regole. Questo vale anche per le carte che mostrano gocce trasparenti.

Esempio:

Nel tuo turno, giochi la carta **Marasmius rotula**. Sulla casella muschio ci sono 1 goccia di rugiada e 1 goccia Prisma. Grazie alla carta, puoi togliere entrambe le gocce e posizionarle sul Santuario, poiché non fa differenza che si tratti di una goccia di rugiada o di una goccia Prisma.

Anche con *Mycelia - Prisma*, l'obiettivo più importante quando si giocano le carte è sempre quello di togliere le gocce, a prescindere che siano gocce di rugiada o gocce Prisma!



Preparazione del gioco per *Mycelia - Prisma*

Preparate il gioco come una normale partita di *Mycelia*, ma eseguite anche i seguenti preparativi:

- Posizionate la piattaforma dei favori rotonda ⑤ in cima al Santuario della Vita.
- Utilizzate una delle nuove carte configurazione ③ e posizionate i seguenti elementi sulle vostre plance di gioco: **12 gocce di rugiada** e **10 gocce Prisma**.
- Ogni persona riceve un'area dei doni ② e la posiziona in cima alla propria plancia.
- Inoltre, ogni persona riceve la pedina fungo colorata corrispondente ⑨.
- Ogni persona riceve la propria carta iniziale A con la runa corrispondente (in alto a destra) come **settima carta iniziale** da mescolare al proprio mazzetto iniziale.
- Posizionate le pedine fungo delle persone presenti sulla casella ① (start) della piattaforma dei favori. Si tratta del primo spazio in senso orario rispetto alla freccia.
- **Importante:** se giocate in meno di 4 persone, posizionate i funghi rimanenti sulla casella 1 ① (se siete in 3) e sulla casella 2 ② (se siete in 2). Questi funghi non vengono spostati per il resto della partita.
- Mescolate le carte dono D separate per colore e formate **3 pile scoperte**: un mazzo di carte verdi, un mazzo di carte ambra e un ultimo mazzo di carte viola. Posizionateli nelle posizioni designate sull'area radici ⑥, che va posizionato in modo da essere ben raggiungibile da tutti.
- Mescolate le 20 nuove carte espansione *Prisma* C nel mazzo con le 70 carte di *Mycelia* (compresa l'espansione) e, come di consueto, rivelate **5 carte a formare un display a faccia in su**.



Nuove meccaniche di gioco in *Mycelia - Prisma*

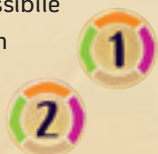
1) Favori e gocce Prisma

- Ogni volta che qualcuno toglie una goccia Prisma dalla plancia (non importa se direttamente o tramite una casella del Santuario), riceve immediatamente **1 favore**.
- I favori vengono annotati sulla piattaforma dei favori utilizzando la pedina del proprio fungo. **Per ogni favore ricevuto**, il tuo fungo si muove **in avanti di 1 spazio**.
- **Importante:** gli spazi occupati da **altri funghi** vanno **saltati**. Il fungo avanza sempre nel **successivo spazio libero** della piattaforma.



Esempio: Hai posizionato 2 gocce Prisma sul santuario e hai ricevuto 2 punti favore. Pertanto, puoi spostare il tuo fungo di 2 spazi liberi in avanti sulla piattaforma dei favori e saltare i funghi di fronte a te.

- Le uniche eccezioni sono lo spazio iniziale e lo spazio viola alla fine della piattaforma. Su questi spazi possono esserci più funghi.
- Se ti trovi già sull'ultimo spazio della piattaforma e ricevi ulteriori favori, li avrai **sprecanti**. Rimani nell'ultimo spazio finché non acquisti una carta dono.
- Quando questo simbolo è visibile è anche possibile ricevere favori tramite gli effetti delle carte. In questo caso, sposta immediatamente il tuo fungo in avanti sulla piattaforma dei favori in base al numero indicato.



- Se il simbolo bonus consente a **più persone di posizionare gocce Prisma sul Santuario** e di spostare i propri funghi, dovete **prestare attenzione all'ordine!** Iniziate in senso orario a partire dalla persona a sinistra di chi sta effettuando la mossa.



2) Acquistare carte dono

- Puoi spendere i favori per acquistare delle carte dono.
- Il **costo di una carta dono** dipende dal suo colore: verde, ambra o viola. Per poter **acquistare una carta dono** dalla rispettiva pila sull'area radici, il **tuo fungo deve** trovarsi su almeno uno spazio di quel colore.
- Tuttavia, è anche possibile acquistare un **dono più economico** con un colore "più alto". Sul verde si può acquistare solo il verde, sull'ambra si può acquistare l'ambra o il verde e sul viola si può acquistare qualsiasi colore.
- Per **acquistare una carta dono**, riporta il tuo **fungo sullo spazio iniziale della piattaforma dei favori**.
- Tuttavia, non si dà alcun **"resto"**. Se hai pagato per una carta dono più economica con un colore più alto, devi comunque tornare allo spazio iniziale del percorso dei favori.
- Dopo aver pagato, prendi la carta dalla pila corrispondente e **mettila sopra al tuo mazzo come con le altre carte**.



Attenzione: Come per le altre carte, alcune carte dono hanno un **effetto istantaneo** che viene svolto **immediatamente** ed è contrassegnato dal fulmine in alto a sinistra.



Questo bonus viene dato solo una volta, quando la carta dono viene acquistata dall'area radici. Non verrà più usato dopo quel momento.

- L'area radici non ha bisogno di essere riempita di nuovo, perché ci sono sempre 3 carte disponibili (visto che le pile sono a faccia in su). Se una pila finisce, non ci sono più carte acquistabili di quel colore.

3) Giocare le carte dono

- **Le carte dono sono un nuovo tipo di carta** che funziona in modo diverso dalle carte normali.
- Quando peschi 3 nuove carte alla fine del tuo turno (o all'inizio della partita), allora **devi giocare tutte le carte dono che peschi, immediatamente, nella tua area dei doni**.
- **Le carte dono** vanno **sempre** messe sopra alla tua **area dei doni**. C'è spazio per **un numero illimitato di carte**.
- Ogni carta dono ha un numero sul lato sinistro (da 0 a 3). Questo indica **quante nuove carte devi pescare immediatamente dal tuo mazzo** quando giochi questa carta nell'area dei doni.
- Puoi effettuare questa **"preparazione"**, ovvero giocare le carte dono e pescare nuove carte, **prima che tocchi a te. Quindi durante il turno degli altri giocatori**. Ma non è un problema se te ne dimentichi e lo fai all'inizio del tuo turno.
- **Importante:** Le **carte dono non vanno messe immediatamente** nella propria **pila degli scarti** come le altre carte, dopo averne svolto l'effetto. **Le carte dono rimangono a faccia in su nella propria area dei doni per tutta la dura-**

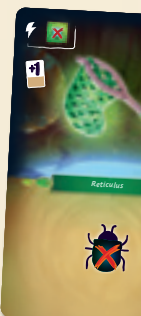
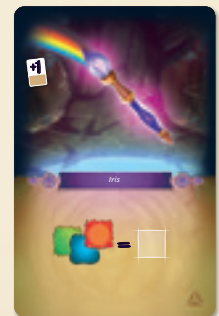
ta del turno.

- Per tutta la **durata del tuo turno**, la maggior parte delle carte dono offre un'**abilità speciale** che dura per l'intero turno.
- I simboli nella parte inferiore della carta dono hanno lo scopo di ricordarti questa **abilità speciale**. Alla **fine di questo regolamento**, puoi trovare una **panoramica** e una **spiegazione di tutti i doni**.
- **Importante:** come per le altre carte, si applica quanto segue: Si **POSSONO** utilizzare **queste abilità**, ma si può anche sempre **rinunciare volontariamente di usarle**.
- **Alla fine del tuo turno, devi liberare la tua area dei doni.** Tutte le carte dono vanno aggiunte **alle altre carte nella pila degli scarti**. Solo allora puoi pescare le nuove carte (ed eventualmente rimescolare il mazzo) per il turno successivo.

Esempio:

Mentre gli altri svolgevano il loro turno, Charlotte aveva già preparato il suo prossimo turno. Alla fine del suo turno precedente, aveva pescato 3 carte dal suo mazzo e tra queste c'erano 2 carte dono.

Ha giocato immediatamente le 2 carte dono nella sua area dei doni e ha pescato 1 carta per ciascuna di esse, in modo da avere di nuovo 3 carte in mano all'inizio del suo turno.



Ulteriori caratteristiche e modifiche speciali in *Mycelia - Prisma*

Rifornimento: Quando il santuario è pieno e viene usata una **carta rifornimento**, come nel gioco base, **1-2 nuove gocce di rugiada** entrano in gioco. In questo caso, non aggiungere alcuna **goccia Prisma**.

Azione base: tessera azione a: Puoi usare l'azione a per sostituire anche le **3 carte dono** sull'area radici. Quando usi l'azione a, devi però decidere: o sostituisce tutte le **5 carte nel display del bosco**, oppure metti le **3 carte dono visibili** sotto le rispettive pile nell'area radici.



Elimina carte: Questa meccanica è già presente nell'espansione del gioco base. La **novità** è che d'ora in poi non solo puoi eliminare le carte dalla tua pila degli scarti, ma anche quelle **che si trovano nella tua area dei doni**.



Riciclo: Questo simbolo descrive una nuova meccanica. In modo simile all'eliminazione delle carte, puoi scegliere esattamente **1 carta** dalla tua **pila degli scarti** o dalla tua **area dei doni**. Questa carta viene quindi rimessa **a faccia in su** in cima al **tuo mazzo personale**. Se viene riciclata una carta dono dall'area dei doni, allora il suo effetto termina immediatamente per il turno in corso.

Ora è il suo turno, e gioca le sue 3 carte. Le due carte dono rendono il turno di Charlotte molto più efficiente, poiché le carte dono le permettono di ignorare tutti i colori del terreno delle caselle della sua plancia e di ignorare i limiti dei simboli con l'insetto. Questo si rivela particolarmente utile con le carte **Phallus Indusiatus** e **Cyptotrama Asprata**.



Fine del gioco

La fine del gioco in *Mycelia - Prisma* ha la stessa sequenza del gioco base *Mycelia*, con una sola **eccezione**:

Se più di una persona riesce a svuotare la propria plancia nell'ultimo turno, vince chi ha più foglie. In caso di **pareggio**, vince chi ha **più favori** alla fine del gioco. Se c'è ancora parità, la partita viene vinta da più persone.



Il Solitario in *Mycelia - Prisma*



Per il gioco in solitario non è richiesto nuovo materiale. La struttura e la procedura del gioco in solitario sono fondamentalmente identiche alle regole descritte nel gioco base, ma si applicano le seguenti eccezioni:

- **Gwidyon** continua a iniziare con **20 gocce di rugiada**, anche se ora tu hai 22 tra gocce di rugiada e gocce Prisma.
- Gwidyon continua a non ricevere rifornimenti quando viene utilizzata la carta rifornimento.
- Posiziona la piattaforma dei favori sul Santuario e impostala come in una **partita a 2 giocatori**:
 - Riempi i primi due spazi con i funghi non utilizzati.
 - Oltre al tuo fungo, ci sarà un secondo fungo sullo spazio iniziale, che appartiene a Gwidyon (A Gwidyon piace giocare con il fungo giallo, ma puoi anche dargli un altro fungo).
- Mescola e impila le carte dono nell'area radici come descritto nella preparazione di questo regolamento.
- Come in una partita normale, anche nel gioco solitario è possibile acquistare carte dono.
- Gwidyon continua a non acquistare carte dal display del bosco e a non prendere carte favore dall'area radici.
- **Gwidyon non ottiene mai favori**. La sua pedina fungo si muove solo in avanti sulla pista durante il gioco.

Quando si sposta Gwidyon sulla piattaforma dei favori?

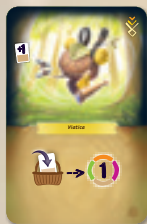
Ogni volta che **Gwidyon rimescola il suo mazzo di carte** (perché gli rimane solo una carta a faccia in giù dopo il suo turno), esegui le seguenti operazioni aggiuntive:

- 1) Sposta il Fungo di Gwidyon di 1 spazio in avanti sulla piattaforma dei favori. **Gwidyon segue le tue stesse regole: salta sopra gli altri funghi** (incluso te) e si ferma sullo spazio libero successivo.
- 2) **Inoltre, cambia le carte dono sull'area radici**: prendi la carta in cima a ogni pila (verde, ambra, viola) e mettila sotto la pila.
- 3) Poi è di nuovo il tuo turno e tutto continua come al solito.

Suggerimento: In *Mycelia - Prisma* è un po' più facile battere Gwidyon. Riuscirai a vincere anche se Gwidyon ha solo 18 o 17 gocce di rugiada sul suo mucchio di foglie?



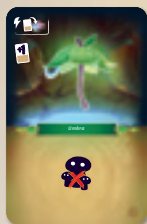
Panoramica delle carte dono



Viatica (carta iniziale):

Quando giochi questa carta, **pesca 1 carta**.

Se in questo turno **acquisti una carta dal bosco** (ma non compri carte dono dall'area radici), ricevi **+1 favore**. Questo vale per ogni carta che acquisti dal bosco. È quindi possibile attivare questa carta più volte.

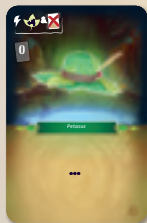


Umbra:

⚡ Quando acquisti questa carta dono, puoi **riciclare subito 1 carta**.

Quando giochi questa carta, **pesca 1 carta**.

In questo turno, ignora il bonus per le altre persone sulle tue carte. Se giochi una carta con questo simbolo , **gli altri giocatori non ottengono nulla**. Questo vale anche se acquisti carte il cui effetto istantaneo ⚡ influenzasse le altre persone. Anche in questo caso, l'icona è ignorata.

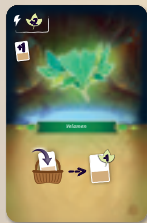


Petasus:

⚡ Quando acquisti questa carta dono, ottieni subito **4 foglie** e **puoi eliminare una carta**.

Quando giochi questa carta, **non pescare carte**.

Questa carta dono **non ha alcun effetto** durante il tuo turno. Ma il suo effetto istantaneo ⚡ è davvero **fantastico**!

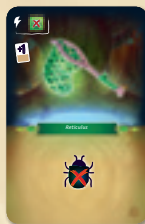


Velamen:

⚡ Quando acquisti questa carta dono, ottieni subito **2 foglie**.

Quando giochi questa carta, **pesca 1 carta**.

Nel tuo turno, **paga 1 foglia in meno per ogni carta che acquisti dal bosco**.

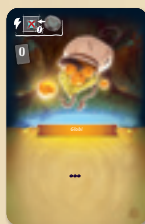


Reticulus:

⚡ Quando acquisti questa carta dono, puoi **togliere immediatamente una goccia da una casella muschio**.

Quando giochi questa carta, **pesca 1 carta**.

In questo turno, **ignora il simbolo dell'insetto**  sulle tue carte. Ciò significa che sulla casella ci deve essere **almeno** il numero di gocce indicato, ma ora possono essercene **anche di più**. Puoi anche **ignorare i simboli dell'insetto per gli effetti istantanei** ⚡ delle carte che acquisti in questo turno.



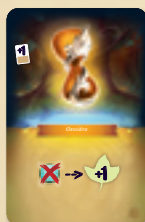
Globi:

⚡ Quando acquisti questa carta dono, scegli **1 casella con esattamente 1 goccia su di essa**. Togli questa goccia e mettila subito su una **casella Santuario**. Questa casella Santuario può essere utilizzata immediatamente.

Quando giochi questa carta, **non pescare carte**.

Questa carta dono **non ha alcun effetto** durante il tuo turno. Ma il suo effetto istantaneo ⚡ è davvero **forte**!

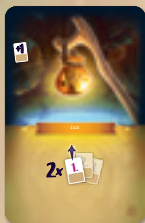
Suggerimento: Se giochi prima **Reticulus** e poi acquisti **Globi** dall'area radici durante il tuo turno, puoi **ignorare** la sua restrizione data dal simbolo dell'insetto . Questo ti permette di scegliere una casella che contiene più gocce e di rimuoverle tutte. Tuttavia, nella casella ci **deve** essere comunque almeno 1 goccia.



Clessidra:

Quando giochi questa carta, **pesca 1 carta**.

In questo turno, **guadagni 1 foglia ogni volta che togli una goccia dalla tua plancia** e la metti sul Santuario. Ciò vale sia per le gocce di rugiada che per quelle Prisma.

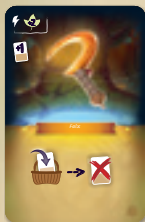


Lux:

Quando giochi questa carta, pesca 1 carta.

Nel tuo turno, svolgi l'effetto della **prima carta** che giochi **dalla tua mano due volte**, proprio come se la stessi giocando per una seconda volta. Se ti è consentito scegliere tra più opzioni, la seconda volta potrai scegliere un'opzione diversa.

Suggerimento: Quando diciamo "dalla tua mano" intendiamo che si tratta di **carte normali** e **non di carte dono**, che vengono infatti giocate nell'area dei doni prima dell'inizio del tuo turno.

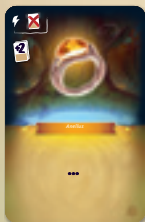


Falx:

⚡ Quando **acquisti** questa carta dono, ottieni subito **2 foglie**.

Quando giochi questa carta, pesca 1 carta.

Ogni volta **che acquisti 1 carta in questo turno, puoi eliminare 1 delle tue carte**. Elimina come di consueto, prendendo la carta dalla pila degli scarti o dall'area dei doni. Metti la carta appena acquistata in cima al mazzo come al solito. Questa abilità non si applica se acquisti carte dall'area radici usando i punti favore.

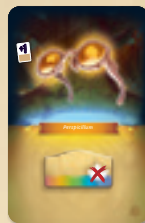


Anellus:

⚡ Quando **acquisti** questa carta dono, puoi **eliminare immediatamente 1 carta dalla tua pila degli scarti**.

Quando giochi questa carta, pesca 2 carte.

Questa carta dono **non ha alcun effetto** durante il tuo turno.

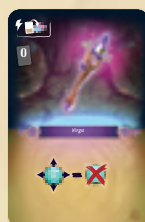


Perspicillum:

Quando giochi questa carta, pesca 1 carta.

Nel tuo turno puoi **usare gratuitamente tutte le tue tessere azione** (quelle sotto alla tua plancia con le lettere da a a g).

Importante: Puoi comunque utilizzare ogni tessera solo una volta per turno!

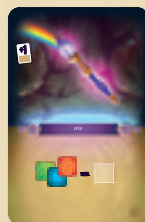


Virga:

⚡ Quando **acquisti** questa carta dono, puoi **riciclare subito 1 carta**.

Quando giochi questa carta, non pescare carte.

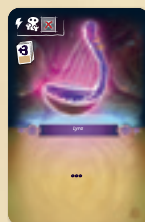
Nel tuo turno, tratta **ogni simbolo di "spostamento"** sulle tue carte **come simbolo di "rimozione"**. Ogni volta che sposti una goccia, la togli immediatamente dalla plancia. Questo vale anche se acquisti carte che ti consentono, tramite il loro effetto istantaneo ⚡, di spostare subito delle gocce.



Iris:

Quando giochi questa carta, pesca 1 carta.

Nel tuo turno, ignora i tipi di terreno delle caselle specificati sulle tue carte. Ciò significa che **tutte le tue carte possono svolgere la loro funzione su qualsiasi casella. Anche sulle caselle di terra!**



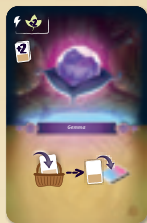
Lyra:

⚡ Quando **acquisti** questa carta dono, i tuoi avversari possono togliere subito 1 goccia da una qualunque casella.

Quando giochi questa carta, pesca 3 carte.

Questa carta dono **non ha alcun effetto** durante il tuo turno.





Gemma:

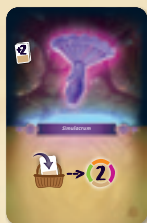
⚡ Quando acquisti questa carta dono, ottieni subito 2 foglie.

Quando giochi questa carta, pesca 2 carte.

Ogni volta che acquisti 1 carta dal bosco in questo turno, puoi riciclare 1 delle tue carte. Questo vale per ogni carta che acquisti, quindi questo effetto può essere attivato **più volte** durante il tuo turno.

L'effetto non si applica se acquisti carte dall'area radici con i punti favore.

Importante: Ricordati che puoi **riciclare anche le carte dono** dalla tua area dei doni (inclusa questa stessa carta). Non appena una carta dono non si trova più nella tua area dei doni, il suo effetto cessa di funzionare.



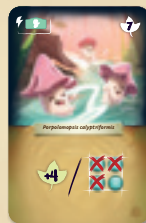
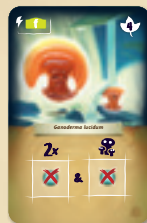
Simulacrum:

Quando giochi questa carta, pesca 2 carte.

Ogni volta che acquisti 1 carta dal bosco in questo turno, ottieni +2 favori. Questo vale per ogni carta che acquisti, quindi questo effetto può essere attivato **più volte** durante il tuo turno.

L'effetto non si applica se acquisti carte dall'area radici con i punti favore.

Le tessere azione f e g



Quando acquisti queste due carte, ricevi **immediatamente** una delle **tessere azione f o g**, che puoi posizionare come al solito insieme alle altre tessere azione sotto alla tua plancia.

Importante: Puoi avere **massimo**

4 tessere azione sotto la tua plancia! Se ne ottieni di più, devi scartare una tessera azione a tua scelta.



La tessera azione **f** ti consente, una volta per turno, di **pagare 1 foglia per ottenere 1 favore**.

La tessera azione **g** ti consente, una volta per turno, di **pagare 3 foglie per riciclare 1 carta**.

Importante: Puoi attivare le **tessere azione** anche **nello stesso turno in cui le hai ricevute**.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service



L'autore e l'editore ringraziano i numerosi playtesters per il loro grande impegno e i loro numerosi suggerimenti. Un sentito ringraziamento anche a Dieter Heinzler per il servizio di consulenza sui funghi della città di Ravensburg.

Autore: Daniel Greiner

Illustrazioni: Fabian Jödden, Justin Chan

Direzione artistica: Chiara Bellavite

Sviluppo tecnico: Tobias Kesselring

Design del regolamento: KniffDesign

Redazione: Matthias Karl

