



MYCELIA

PRISMA

Expansion



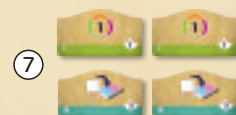
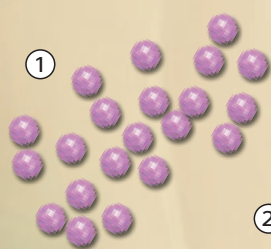
Ravensburger

Welcome back to the wonderful world of Mycelia!

You return to the forest just after a long rainstorm. You're greeted by a rainbow and shimmering, prismatic puddles unlike anything you've seen here before! To celebrate your return, the Goddess of the Forest offers you mysterious gift- be sure to make the most of them on this new big adventure!

Contents

- ① 40 prism drops (+ 8 spare)
- ② 4 gift areas (1 per person/color)
- ③ 2 setup cards (double-sided)
- ④ 1 first player marker (mushroom)
- ⑤ 1 favors bar (for the Shrine of Life)
- ⑥ 1 root field for the gift cards
- ⑦ 4 additional action cards (2 × f and 2 × g)
- ⑧ 2 additional shrine fields
- ⑨ 4 mushroom playing figures (1 in each color)
- ⑩ 34 leaves – divided into
9 × 1s, 10 × 3s, 9 × 5s, 6 × 8s
- ⑪ 55 cards:
 - A 4 “Viatica” start cards (1 in each color)
 - B 1 blank card
 - C 20 expansion cards (10, x2 of each)
 - D 30 gift cards (15, x2 of each)



Overview

Mycelia - Prisma is a game expansion. You'll need a base copy of *Mycelia* to play, and it's highly recommended you play it at least once before trying *Prisma*. When you're ready, the following apply:

- All of the rules from the basic *Mycelia* game continue to apply without any changes.
- The additional rules for the game expansion already included in the basic game also apply here. Therefore, take all 70 of the cards from *Mycelia* (40 basic playing cards and 30 expansion cards) and shuffle them together with the 20 *Prisma* expansion cards (C) to make one single pile of cards.
- You can use the front or back of the game board from the basic *Mycelia* game to play *Mycelia - Prisma*.

- *Mycelia - Prisma* introduces a new type of drop called **prism drops**: ①



Like the light blue drops, the **prism drops** are **dewdrops** and can be moved and removed using the existing cards as per the basic game rules. The same applies for cards showing transparent drops.

Example:

You play the *Marasmius rotula* card during your turn. One dewdrop and one prism drop are on the moss field. You can use the card to remove both drops and place them on the shrine, as it makes no difference whether they're a dewdrop or a prism drop.



In *Mycelia - Prisma*, the most important goal when playing cards is, once again, to remove drops- both dewdrops and prism drops!!



Preparing to Play *Mycelia – Prisma*

Prepare the game like you would the basic *Mycelia* game, but also do the following:

- Place the round favors bar ⑤ on the Shrine of Life.
- Use one of the new setup cards ③ to place the **12 dew-drops** and **10 prism drops** on your game boards.
- Each player receives a gift area ② and positions this along the top of their game board.
- Each player additionally receives the mushroom figure in their chosen color ⑨.
- Each player receives their start card ① with the rune to match (top right-hand corner) as a **seventh start card**, which is shuffled with the other cards at the beginning.
- Place the players' mushroom figures on the ⑩ (Start) space on the favors bar. This is the first space clockwise after the arrow.
- **Important:** If you're playing with **less than four people**, place the remaining mushrooms on the first space ① (three players) and the second space ② (two players). These mushrooms stay where they are for the remainder of the game.
- Shuffle the gift cards ④ in each color separately and create **three face-up draw piles**: one pile of green cards, one pile of amber cards, and one pile of purple cards. Place these in the designated places on the root field ⑥ so that everyone can see them.
- Shuffle the 20 new *Prisma* expansion cards ⑦ into the deck of 70 cards from *Mycelia* (incl. expansion) and lay out **five cards as usual, turned face up**.



New Gameplay in *Mycelia – Prisma*

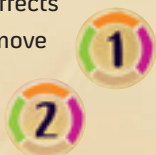
1) Favor and prism drops

- Whenever a player removes a prism drop from the board (whether directly or via the shrine field), that player immediately receives **one favor**.
- Use your mushroom figure to then add the favor to the favors bar. **For each favor** you receive, move your mushroom forward **one space**.
- Important: Skip** any spaces occupied by **other mushrooms**. Always place your mushroom on the **next free space** on the bar.



Example: You've placed two prism drops on the shrine and received two favor points. Therefore, you can now move your mushroom forward two free spaces on the favors bar and skip over the mushrooms in front of you.

- The only exceptions are the start space and the purple space at the end of the bar. Several mushrooms can be on these spaces at the same time.
- If you're already on the last space on the bar and receive an additional favor, you **forfeit** it. You remain on the last space until you buy a gift card.
- It's also possible to gain favors through card effects if you see this symbol. You then immediately move your mushroom forward on the favors bar.

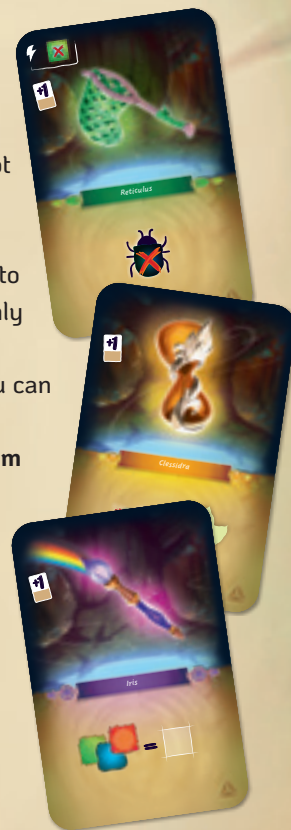


- When the bonus symbol allows **several players to place prism drops on the shrine** and move mushroom, be sure to heed the **sequence!** Start in a clockwise direction, with the player to the left of the player currently taking their turn.



2) Buy gift cards

- You can use favors to buy gift cards.
- The color determines **how much a gift card costs**: green, amber, or purple. To **buy a gift card** from a pile on the root field, **your mushroom must be on at least one space in this color**.
- You can also use "more valuable" colors to buy **cheaper gifts**. On green, you can only buy green gifts; on amber, you can buy amber or green gifts; and on purple, you can buy gifts in any color.
- To buy a gift card, **return your mushroom to the start space on the favors bar**.
- You don't receive any **"change"**. If you've used a more expensive color to pay for a cheaper gift card, you still have to return to the start space on the favors bar.
- Then take the corresponding card from the pile and **place it on top of your own draw pile like the other cards**.



Note: Like the other cards, some gift cards have a **one-time effect** that applies **immediately** — as indicated by the lightning bolt shown at the top left.



You or the other players only receive this bonus once when you buy the gift card from the root field, and never again later.

- You don't need to refill the root field with the gift cards, as there are always three cards available for purchase (on the face-up piles). When a pile is empty, there are unfortunately no more gift cards in that color.

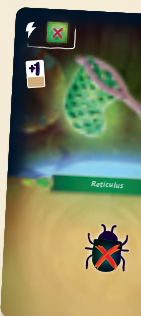
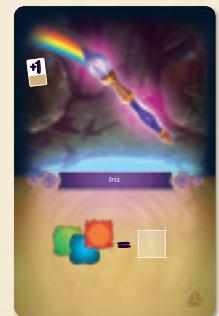
3) Play gift cards

- **Gift cards are a new type of cards** that work differently from the regular cards.
- When you draw three new cards at the end of your turn (or at the start of the game), you **must immediately place gift cards in your gift area after drawing them**.
- Always **place the gift cards** at the top of your **gift area**. There's space for **any number of gift cards** there.
- Each gift card has a number on the left (0 to 3). This indicates **how many new cards you must immediately add to your hand from your own deck** when you place this gift in the gift area.
- You can perform this “preparation” (playing of gift cards and drawing of new cards) **before it's your turn** (during other players' turns). It doesn't matter if you forget and only catch up at the start of your own turn, though.
- **Important:** The **gift cards are not** like the other cards, which you must **immediately** place on your discard pile after using their effect. **They remain turned face up in your gift area throughout your turn.**

- Most gift cards then provide a **special ability** that is valid for the **duration of your turn**.
- The symbols at the bottom of the gift card represent of this **special ability**. See the **end of these instructions** for an **overview** for **explanations of all gifts**.
- **Important:** Like with other cards, you **may** use these abilities, but you can always choose to **forfeit** them.
- **You must clear your gift area at the end of your turn.** Place all of the gift cards in this area **on the discard pile** together with the other cards. Only then can you draw cards for your next turn (possibly after shuffling them first).

Example:

Charlotte already began preparing her move during her fellow players' turns. At the end of her previous turn, she drew three cards from her deck, which included two gift cards. She immediately played the two gift cards and placed them in her gift area. She then drew one card for each so that she had three cards in her hand again at the start of her turn.



Further Special Features and Variations in *Mycelia – Prisma*

Replenishment: If the shrine is full and you use a **supply card**, **one to two new dewdrops** come into play, just like in the basic game. **No prism drops** are added.

Basic action – action card a: You may also use **action a** to swap the **three gift cards** on the **root field**. If you use action a, you must decide if you want to **either** swap all **five of the cards from the showcase** or return the **top three gift cards** to the bottom of their respective piles on the root field.



Remove cards: You're already familiar with this play feature from the expansion to the basic game. **What's new** is that from now on, you can not only remove cards from the discard pile, but also cards **that are in your gift area**.



Recycle cards: This symbol describes a new play feature. Similar to removing cards, you can choose exactly **one card** from your own **discard pile** or from the **gift area**. Place this card back **at the top of your draw pile** again. If you choose to recycle a gift card from the gift area, the effect immediately ceases to apply during the current turn.

Example:

It's now Charlotte's turn. She plays her three cards. The two gift cards make Charlotte's move far easier, as they allow her to ignore all the landscapes **and** the beetle symbols. This is particularly helpful with the **Phallus indusiatus** and **Cyptotrama asprata** cards, of course.



End of the game

Mycelia – Prisma ends in the same way as *Mycelia*, with one **exception**:

If more than one player manages to clear their board in the final round, the involved player with more leaves left wins. If there's a **tie**, then the involved player who has **more favors left** at the end of the game wins. If there's still a tie, then the players share the win.



The solo game in *Mycelia – Prisma*



No new materials are required for the solo game. The game setup and gameplay are essentially identical to the basic game, with the following variations:

- **Gwidyon** still starts with **20 dewdrops**, even if you now have 22 dewdrops and prism drops.
- Gwidyon still doesn't receive any supplies when the supply card is used.
- Place the favors bar on the shrine and set it up like in the **two-player game**:
 - Use the unused mushrooms to cover the first two spaces.
 - In addition to your mushroom, also place a second mushroom belonging to Gwidyon on space 0 on the bar. (Gwidyon likes to play with the yellow mushroom, but you can give him another color if you like.)
- Shuffle and stack the favor cards on the root field as described in the game setup.
- Like in a regular game, you can now also acquire favor cards in the solo game.
- Gwidyon still doesn't buy any cards from the open showcase and doesn't take any favor cards from the root field, either.
- **Gwidyon never spends favors.** His mushroom figure only moves forward on the bar during the game.

When does Gwidyon move forward on the favors bar?

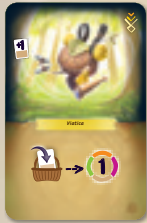
Perform the following additional steps every time **Gwidyon reshuffles his solo card deck** (because he only has one face-down card left after his turn):

- 1) Move Gwidyon's mushroom forward one space on the favors bar. **Gwidyon follows the same rules as you: He jumps over other mushrooms** (including you) and stops on the next free space.
- 2) **Swap the gift cards on the root field**: Take the top card from each pile (green, amber, purple) and place them at the bottom of the pile.
- 3) Then it's your turn again and play continues as usual.

Note: In *Mycelia – Prisma* it's a little easier to win against Gwidyon. Can you manage to win even if Gwidyon only has 17 or 18 dewdrops on his pile of leaves?



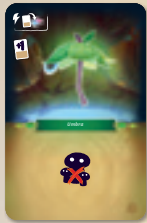
Gift card overview



Viatica (start card):

Draw one card when you play this card.

If you buy a card from the open showcase during this turn (but not from the root field with the gift cards), you receive **one favor**. This applies to every card you buy from the cards shown, so you can use this card **multiple** times.



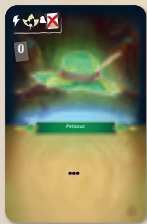
Umbra:

⚡ If you **buy** this gift card, you may **immediately recycle** one card.

Draw one card when you play this card.

Ignore the bonus for other players on your cards during this turn. If you play a card with this symbol 🐞, **the other players receive nothing**.

This also applies if you buy cards with a one-time effect ⚡ that would apply to other players. This effect expires after this turn.

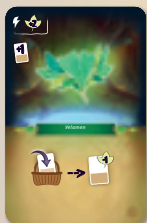


Petasus:

⚡ When you **buy** this gift card, you **immediately receive four leaves** and **may remove** one card.

Don't draw **any cards** when you play it.

This gift card has **no function** during your turn. But the one-time effect ⚡ is really **great**!

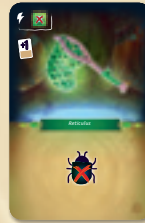


Velamen:

⚡ If you **buy** this gift card, you will **immediately receive two leaves**.

Draw one card when you play this card.

Pay **one leaf less** for each card you buy from the open showcase during your turn.

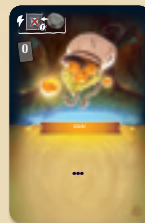


Reticulus:

⚡ If you **buy** this gift card, you may **immediately remove one drop** from a moss field.

Draw one card when you play this card.

Ignore the beetle symbol 🐞 on your cards during this turn. There must **still be at least** the number of drops shown on the space, but there may **also be more** there. Also **ignore beetle symbols** for one-time effects ⚡ of cards you buy during this turn.



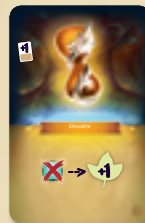
Globi:

⚡ When you buy this gift card, choose **one space with exactly one drop** on it. Remove this and immediately place a **shrine field** there. This shrine field can be used immediately.

Don't draw any cards when you play it.

The gift card has no function during **your** turn. But the one-time effect ⚡ is really **powerful**!

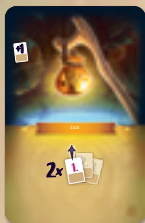
Note: If you first play **Reticulus** and then buy **Globi** from the root field during your turn, you may **ignore the** 🐞 beetle symbol. This allows you to also use a space containing several drops and remove them. However, there **must** be at least one drop on the space.



Clessidra:

Draw one card when you play this card.

Receive one leaf every time you remove a drop from your game board during this turn and place it on the shrine. This applies to both dewdrops and prism drops.

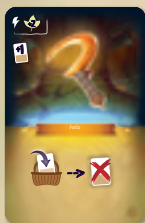


Lux:

Draw one **card** when you play this card.

Perform the **first hand card** you play **twice** during this turn — as if you were playing it twice. If it allows you to select an option, you can choose a different option the second time round.

Note: “Hand card” means **regular cards** here and **not gift cards**, as you place your gift cards in your gift area before your turn.



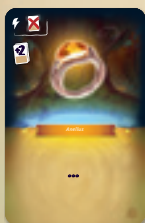
Falx:

⚡ If you **buy** this gift card, you will **immediately** receive **two leaves**.

Draw one **card** when you play this card.

Every time **you buy one card this turn, you may remove one of your cards**. Remove them as usual from the discard pile or from the gift area.

Also place your newly purchased card on the draw pile, as usual. This function doesn't apply if you buy cards from the root field with favor points.

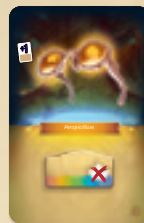


Anellus:

⚡ If you **buy** this gift card, you may **immediately remove one card from your discard pile**.

Draw two **cards** when you play this card.

This gift card has **no further function** during your turn.

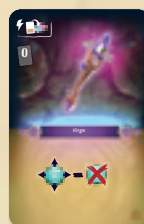


Perspicillum:

Draw one **card** when you play this card.

You may use **all your action cards** (below your game board, with the letters a to g) **for free** during your turn.

Important: You can still only use each action card once per turn!



Virga:

⚡ If you **buy** this gift card, you may **immediately recycle** one card.

Don't draw any cards when you play it.

Every “Move” symbol on your cards during your turn counts as a **“Remove”** symbol instead.

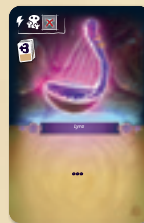
Whenever you would move a drop, you immediately remove it from the board. This also applies if you buy cards that would allow you to move drops immediately through their one-time effect ⚡.



Iris:

Draw one **card** when you play this card.

Ignore the landscapes on your cards during your turn. This means that **all your cards can perform** their function on any space, **including on the earth spaces!**



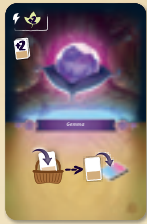
Lyra:

⚡ If you **buy** this gift card, your fellow players may immediately remove one drop from any space.

Draw three **cards** when you play this card.

This gift card has **no further function** during your turn.





Gemma:

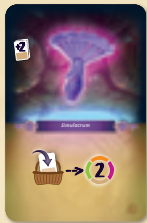
⚡ If you **buy** this gift card, you will **immediately** receive **two leaves**.

Draw two cards when you play this card.

Every time you buy **one card from the open showcase this turn**, you may **recycle** one of your cards. This applies to every card you buy, which means that this function can be triggered **multiple** times during your turn.

This function doesn't apply if you buy cards from the root field with favor points.

Important: Remember that you can also **recycle gift cards** from your gift area (including this card itself). As soon as a gift card is no longer in your gift area, the effect stops working.



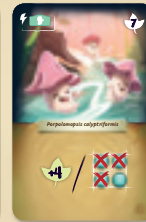
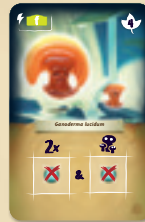
Simulacrum:

Draw two cards when you play this card.

Every time you buy **one card from the open showcase this turn**, you receive **two favors**. This applies to every card you buy, which means that this function can be triggered **multiple** times during your turn.

This function doesn't apply if you use favor points to buy cards from the root field.

Action Cards f and g



When you buy these two cards, you **immediately** receive one of the **action cards f or g**, which you add to the other action cards at the bottom of your game board as usual.

Important: You may only add a maximum of **four action cards** to your game board! If you receive more, you must discard an action card of your choice.



Action card f allows you to **pay one leave** every turn to receive **one favor** in return



Action card g allows you to **pay three leaves** every turn to **recycle one card**.

Important: You can also use **action cards** during the turn you **receive them**.



© 2025

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

The author and publisher would like to thank the many testers for their outstanding commitment and countless suggestions.

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

Author: Daniel Greiner

Illustrations: Fabian Jödden, Justin Chan

Art direction: Chiara Bellavite

Technical development: Tobias Kesselring

Instruction design: KniffDesign

Editor: Matthias Karl

MYCELIA

PRISMA

Expansion

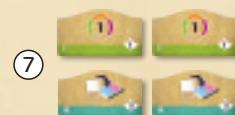
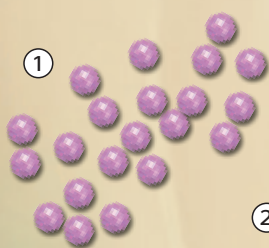


Welkom terug in de mysterieuze wereld van Mycelia.

Het stormde en regende, maar iedereen is dankbaar voor de prachtige regenboog na afloop. Een betoverend kleurenspeel schittert in de plas en viert je terugkeer. De bosgodin is ook blij dat je de weg terug hebt gevonden. Maar ben jij waardig genoeg om haar mysterieuze geschenken te ontvangen? Maak je klaar voor je volgende grote avontuur!

Inhoud

- ① 40 prismadruppels (+ 8 reserve)
- ② 4 cadeauzones (1 per persoon/kleur)
- ③ 2 opbouwkaarten (dubbelzijdig)
- ④ 1 startmarker paddenstoel
- ⑤ 1 gunstring (voor het heiligdom van het leven)
- ⑥ 1 wortelveld voor de cadeaukaarten
- ⑦ 4 extra actiekaarten (2 × f & 2 × g)
- ⑧ 2 extra tempelvelden
- ⑨ 4 paddenstoelen (1 per kleur)
- ⑩ 34 bladeren verdeeld in
9 × 1s, 10 × 3s, 9 × 5s, 6 × 8
- ⑪ 55 kaarten:
 - A 4 startkaarten "Viatica" (1 per kleur)
 - B 1 blanco kaart
 - C 20 uitbreidingskaarten (10 stuks elk 2×)
 - D 30 cadeaukaarten (15 stuks elk 2×)



Overzicht

Mycelia - Prisma is een uitbreiding. Om deze uitbreiding te spelen, heb je het spel *Mycelia* nodig en moet je het minstens één keer gespeeld hebben. In principe geldt het volgende:

- Alle regels van het basisspel *Mycelia* blijven ongewijzigd van toepassing.
- De extra regels van de uitbreiding, die al in het basisspel zitten, worden hier ook gebruikt. Neem daarom **alle 70 kaarten** uit *Mycelia* (40 basiskaarten en 30 uitbreidingskaarten) en schud ze met de **20 Prisma uitbreidingskaarten** © op een gemeenschappelijke stapel kaarten.
- *Mycelia - Prisma* kan met de voor- en achterkant van de spelborden uit het basisspel *Mycelia* gespeeld worden.

- In deze uitbreiding komen met de prismadruppels ① nieuwe druppels in het spel:



De prismadruppels worden, net als de andere lichtblauwe druppels, beschouwd als dauwdruppels en kunnen met behulp van de voorgaande kaarten volgens de gebruikelijke regels, worden verplaatst en verwijderd. Dit geldt ook voor kaarten waarop transparante druppels te zien zijn.



Voorbeeld:
In je beurt speel je de kaart *Marasmius rotula* uit. Er liggen 1 dauwdruppel en 1 prismadruppel op het mosveld. Met de kaart mag je beide druppels verwijderen en op de tempel leggen. Het maakt niet uit of het een dauwdruppel of een prismadruppel is.

Ook bij *Mycelia - Prisma* is het belangrijkste doel bij het uitspelen van de kaarten nog steeds het verwijderen van druppels. Het maakt niet uit of het dauwdruppels of prismadruppels zijn!



Spelvoorbereiding voor *Mycelia - Prisma*

Bereid het spel op dezelfde manier voor als een normaal Mycelia-spel, maar voer ook de volgende voorbereidingen uit:

- Plaats de ronde gunstring ⑤ bovenop de tempel van het leven.
- Gebruik een van de nieuwe opbouwkaarten ③ en plaats overeenkomstig op je speelborden 12 dauwdruppels en 10 prismadruppels.
- Elke speler ontvangt een cadeauzone ② en plaatst die boven z'n spelbord.
- Bovendien ontvangt elke speler de bijpassende gekleurde paddenstoel ⑨.
- Iedere speler ontvangt zijn startkaart A met de bijpassende rune (rechtsboven) als **zevende startkaart** die er aan het begin door wordt geschud.
- Plaats de paddenstoelen van de spelers op het veld ① (begin) van de gunstring. Dit is het eerste veld met de klok mee vanaf de pijl.
- Belangrijk:** als je met minder dan 4 spelers speelt, plaats dan de resterende paddenstoelen op veld 1 ① (bij 3 spelers) en veld 2 ② (bij 2 spelers). Deze paddenstoelen worden de rest van het spel niet meer verplaatst.
- Schud de cadeaukaarten D op kleur gesorteerd en maak 3 open stapels: een stapel groene kaarten, een stapel amberkleurige kaarten en de laatste stapel met paarse kaarten. Leg deze op de daarvoor bestemde plaatsen op het wortelveld ⑥ die je op tafel legt zodat iedereen ze goed kan zien.
- Schud de 20 nieuwe *prisma* uitbreidingskaarten C in de stapel met de 70 kaarten van *Mycelia* (incl. uitbreiding) en draai zoals gewoonlijk 5 kaarten als open stapel om.



Nieuwe spelmechanismen in *Mycelia - Prisma*

1) Gunst- en prismadruppels

- Telkens wanneer iemand een prismadruppel van de kaart verwijderd (direct of via het tempelveld), ontvangt die speler onmiddellijk **1 gunst**.
- Gunst wordt bijgehouden met behulp van je paddenstoel op de gunstcirkel. **Voor elke gunst die je ontvangt, wordt je paddenstoel 1 veld vooruit gezet.**
- **Belangrijk:** Over velden die bezet zijn door andere paddenstoelen wordt gesprongen. De paddenstoel wordt altijd verplaatst naar het **volgende vrije veld** van de cirkel.



Voorbeeld: Je hebt 2 prismadruppels op de tempel geplaatst en 2 gunstpunten ontvangen. Je mag je paddenstoel dus 2 vrije velden vooruit zetten op de gunstcirkel en over de paddenstoelen die voor je staan springen.

- De enige uitzonderingen zijn het startveld en het paarse veld aan het einde van de cirkel. Op deze velden mogen meerdere paddenstoelen staan.
- Als je al op het laatste veld van de cirkel staat en je krijgt een extra gunst, dan **vervalt** deze. Je blijft op het laatste veld staan totdat je een cadeaukaart koopt.
- Als dit symbool zichtbaar is, is het ook mogelijk om gunst te krijgen door middel van kaarteffecten. Je zet je paddenstoel dan meteen vooruit op de gunstcirkel.



- Als het bonussymbool ervoor zorgt dat **meerdere spelers prismadruppels op de tempel kunnen plaatsen** en paddenstoelen kunnen verplaatsen, moet je **op de volgorde letten!** Begin met de klok mee, links van de speler die op dat moment aan de beurt is.



2) Cadeaukaarten kopen

- Je kunt gunsten gebruiken om cadeaukaarten te kopen.
- De kosten van een cadeaukaart zijn afhankelijk van de kleur: groen, amber of paars.
Om een cadeaukaart van de betreffende stapel op het wortelveld te kopen, moet je eigen paddenstoel op minstens één veld van deze kleurwaarde staan.
- Met een 'hogere' kleur kun je echter ook een goedkoper cadeau kopen. Op groen kun je alleen groen kopen, op amber kun je amber of groen kopen, en op paars kun je elke kleur kopen.
- Om een cadeaukaart te kopen, plaats je je paddenstoel terug op het startveld van de gunstcirkel.
- Er is echter **geen "wisselgeld"**. Als je voor een goedkopere cadeaukaart hebt betaald met een duurdere kleur, moet je nog steeds terug naar het startveld op de gunstcirkel.
- Neem dan de bijbehorende kaart van de stapel en **leg deze bovenop je eigen trekstapel**, net als de andere kaarten.



Let op: Net als de andere kaarten hebben sommige cadeaukaarten een **eenmalig effect** dat **onmiddellijk** wordt toegepast en gemarkeerd wordt door de bliksemschicht linksboven.



Jij of de andere spelers ontvangen deze bonus slechts één keer, namelijk wanneer de cadeaukaart bij het wortelveld wordt gekocht, en later niet meer.

- Het wortelveld met de cadeaukaarten hoeft niet te worden bijgevuld, omdat er altijd 3 kaarten beschikbaar zijn om te kopen (vanwege de open stapels). Als een stapel leeg is, zijn er helaas geen cadeaukaarten van die kleur meer.

3) Cadeaukaarten uitspelen

- Cadeaukaarten zijn een **nieuw soort kaarten** die anders werken dan gewone kaarten.
- Als je aan het einde van je beurt (of aan het begin van het spel) 3 nieuwe kaarten trekt, dan **moet je cadeaukaarten onmiddellijk in je cadeauzone uitleggen, wanneer je er een trekt**.
- Cadeaukaarten worden **altijd** boven in je **cadeauzone** gelegd. Daar is ruimte voor **een willekeurig aantal cadeaukaarten**.
- Elke cadeaukaart heeft aan de linkerkant een nummer (0 t/m 3). Dit geeft aan, **hoeveel nieuwe kaarten je direct uit je eigen stapel in je hand pakt** wanneer je dit cadeau in de cadeauzone legt.
- Deze ‘**voorbereiding**’, d.w.z. het uitleggen van de cadeaukaarten en het trekken van nieuwe kaarten, kun je al doen **voordat je aan de beurt bent. Dus tijdens de zetten van de andere spelers**.
Maar het is geen probleem als je het een keer vergeet en het pas aan het begin van je eigen beurt doet.
- **Belangrijk:** De cadeaukaarten worden **niet** zoals de andere kaarten **meteen** op je eigen **aflegstapel gelegd**, nadat

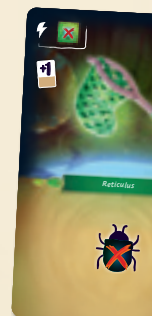
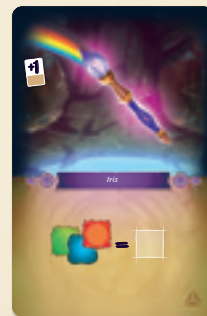
het effect ervan is benut. **De cadeaukaarten blijven tijdens je hele beurt open in je cadeauzone liggen.**

- Voor de **duur van je beurt** bieden de meeste cadeaukaarten dan een **speciale vaardigheid**, die de hele beurt geldig is.
- De symbolen onderaan de cadeaukaart zijn bedoeld om je te herinneren aan deze **speciale mogelijkheid**. Een **uitleg en verklaring voor alle cadeaus** vind je aan **het einde van deze handleiding**.
- **Belangrijk:** net als voor de andere kaarten geldt: je **MAG** deze **mogelijkheden gebruiken** maar je kunt ze ook altijd **vrijwillig laten vervallen**.
- **Aan het einde van je beurt moet je je cadeauzone weer leegmaken.** Alle cadeaukaarten die erop liggen gaan **bij de andere kaarten op de aflegstapel**. Pas dan wordt er getrokken voor de volgende beurt (en eventueel opnieuw geschud).

Voorbeeld:

Charlotte heeft haar beurt al voorbereid terwijl de anderen aan de beurt waren. Aan het einde van haar vorige beurt trok ze 3 kaarten van haar stapel en daar zaten ook 2 cadeaukaarten bij.

De 2 cadeaukaarten heeft ze meteen in haar cadeauzone uitgespeeld en daarvoor 1 kaart getrokken, - zodat ze aan het begin van haar beurt weer 3 kaarten in haar hand heeft.



Verdere bijzonderheden en wijzigingen in *Mycelia - Prisma*

Aanvulling: Als de tempel vol is en een **voorraadkaart** wordt gebruikt, komen er net als in het basisspel **1-2 nieuwe dauwdruppels** in het spel. Er komen **geen prismadruppels** bij.

Basisactie: actiekaart a: Je kunt **actie a** ook gebruiken om de **3 cadeaukaarten** op het **wortelveld** te ruilen. Als je actie a gebruikt, moet je beslissen: **of** je ruilt alle **5 kaarten in de open etalage**, **of** je schuift de **3 bovenste cadeaukaarten** onder hun respectievelijke stapels op het wortelveld.



Kaarten verwijderen: Dit spelmechanisme is al bekend van de uitbreiding van het basisspel. **Wat nieuw is**, is dat je vanaf nu niet alleen kaarten van de aflegstapel kunt verwijderen, maar ook kaarten **die in je eigen cadeauzone liggen**.



Recycling: Dit symbool beschrijft een nieuw spelmechanisme. Vergelijkbaar met het verwijderen van kaarten, mag precies **1 kaart** van je eigen **aflegstapel** of van de **cadeauzone** gekozen worden. Deze kaart wordt dan **bovenop** de **eigen trekstapel** gelegd. Als een cadeaukaart uit de cadeauzone wordt gerecycled, dan is het effect in de huidige beurt meteen niet meer van toepassing.

Einde van het spel

Nu is Charlotte aan de beurt en ze speelt haar 3 handkaarten uit. De twee cadeaukaarten maken de beurt van Charlotte veel gemakkelijker, omdat ze met de cadeaukaarten alle landschapskleuren van de veldspecificaties **en** de specificaties van de keversymbolen kan negeren. Dit is natuurlijk vooral handig bij de **Phallus indusiatus** en **Cyptotrama asprata** kaarten.



Het einde van het spel in *Mycelia - Prisma* heeft dezelfde volgorde als *Mycelia*, met één **uitzondering**:

Als meerdere spelers er in de laatste ronde in slagen hun bord leeg te spelen, wint de speler die meer bladeren over heeft. Als er **een gelijkspel is**, wint de speler die aan het einde van het spel **de meeste gunsten over** heeft. Als er dan nog steeds een gelijkspel is, dan winnen meerdere spelers.



Het solospel in *Mycelia - Prisma*



Voor het solospel is geen nieuw materiaal nodig. De opbouw en het verloop van het solospel zijn in principe identiek aan de regels beschreven in het basisspel, maar er gelden de volgende verschillen:

- **Gwidyon** blijft beginnen met **20 dauwdruppels**, ook al heb je nu 22 dauwdruppels en prismadruppels.
- Gwidyon ontvangt nog steeds geen voorraden wanneer de bevoorradingskaart wordt gebruikt.
- Plaats de gunstcirkel op de tempel en bouw deze op zoals in het **spel voor 2 spelers** :
 - Bedek de eerste twee velden met de niet gebruikte paddenstoelen.
 - Naast jouw paddenstoel begint ook een tweede paddenstoel, die van Gwidyon op veld 0 van de cirkel. (Gwidyon speelt graag met de gele paddenstoel, maar je kunt hem ook een andere paddenstoel geven)
- Schud en stapel de gunstkaarten op het wortelveld zoals beschreven in de voorbereiding van deze handleiding.
- Net als in een gewoon spel kun je nu ook in het solospel gunstkaarten verkrijgen.
- Gwidyon koopt nog steeds geen kaarten van de openliggende stapel en hij neemt ook geen gunstkaarten van het wortelveld.
- **Gwidyon geeft nooit gunsten.** Zijn paddenstoel beweegt tijdens het spel alleen vooruit op de cirkel.

Wanneer verplaatst Gwidyon zich op de gunstcirkel?

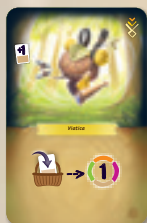
Elke keer **dat Gwidyon zijn stapel solokaarten opnieuw schudt** (omdat hij na zijn beurt nog maar 1 omgedraaide kaart over heeft), voer je de volgende extra stappen uit:

- 1) Verplaats de paddenstoel van Gwidyon 1 veld naar voren op de gunstcirkel. **Gwidyon volgt daarbij dezelfde regels als jij: hij springt over andere paddenstoelen** (inclusief die van jou) en blijft op het volgende vrije veld staan.
- 2) **Verwissel ook de gunstkaarten op het wortelveld:** neem de bovenste kaart van elke stapel (groen, oranje, paars) en schuif deze onder de stapel.
- 3) Dan ben je weer aan de beurt en ga je verder zoals gewoonlijk.

Opmerking: Bij *Mycelia - Prisma* is het iets gemakkelijker om van Gwidyon te winnen. Kun je zelfs winnen als Gwidyon maar 18 of 17 dauwdruppels op zijn stapel bladeren heeft?



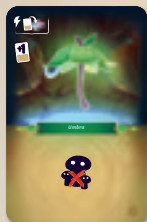
Kaartoverzicht cadeaukaarten



Viatica (startkaart):

Trek bij het uitspelen 1 kaart.

Als je deze beurt een **kaart koopt** van de open stapel (maar niet van het wortelgebied met de cadeaukaarten), ontvang je **+1 gunst**. Dit geldt voor elke kaart die je van de open stapel koopt. Je kunt deze kaart dus **meerdere keren** activeren.

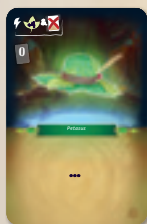


Umbra:

⚡ Als je deze cadeaukaart **koopt**, mag je **meteen 1 kaart recyclen**.

Trek bij het uitspelen 1 kaart.

Tijdens deze beurt negeer je de bonus voor andere spelers op je kaarten. Als je een kaart met dit symbool  uitspeelt, **krijgen de andere spelers niets**. Dit geldt ook als je kaarten koopt die een eenmalig effect ⚡ hebben voor andere spelers. Deze vervalst ook.

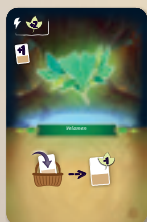


Petasus:

⚡ Als je deze cadeaukaart **koopt**, ontvang je **meteen 4 bladeren** en mag je **1 kaart weggooien**.

Trek bij het uitspelen **geen kaart**.

Deze cadeaukaart heeft **geen functie** in jouw beurt. Maar het eenmalige effect ⚡ is echt **geweldig**!

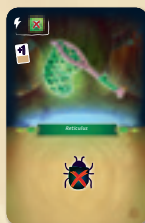


Velamen:

⚡ Als je deze cadeaukaart **koopt**, ontvang je **meteen 2 bladeren**.

Trek bij het uitspelen 1 kaart.

Als je aan de beurt bent, betaal je **1 blad minder voor elke kaart die je** van de open stapel koopt.

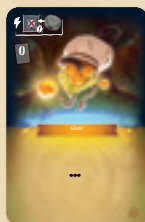


Reticulus:

⚡ Als je deze cadeaubon **koopt**, mag je **meteen 1 druppel van een mosveld verwijderen**.

Trek bij het uitspelen 1 kaart.

In deze beurt **negeer** je het **keversymbool**  op je kaarten. Er moet **nog steeds minstens** het afgebeelde aantal druppels op het veld liggen, maar er mogen nu **meer druppels** liggen. Je **negeert** ook **keversymbolen bij eenmalige effecten** ⚡ van kaarten die je deze beurt koopt.



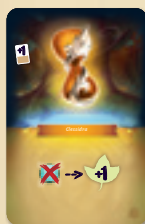
Globi:

⚡ Wanneer je deze cadeaukaart koopt, kies je **1 veld met precies 1 druppel erop**. Verwijder deze en plaats daar meteen een **tempelveld**. Dit veld kan meteen worden gebruikt.

Trek bij het uitspelen **geen kaart**.

De cadeaukaart heeft **geen functie** in jouw beurt. Maar het eenmalige effect ⚡ is echt **sterk**!

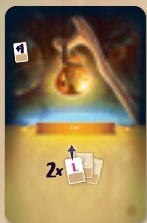
Opmerking: Als je eerst **Reticulus** speelt en dan tijdens je beurt **Globi** van het wortelveld koopt, kun je de standaardinstelling van het **keversymbool**  negeren. Hierdoor kun je ook een veld gebruiken, waar meerdere druppels liggen, en ze verwijderen. Er **moet** echter wel minstens 1 druppel op het veld liggen.



Clessidra:

Trek bij het uitspelen 1 kaart.

In deze beurt **ontvang je 1 blad iedere keer**, dat je een druppel **van je bord verwijdert** en op de tempel plaatst. Dit geldt voor zowel dauwdruppels als prismadruppels.

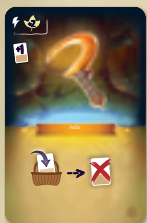


Lux:

Trek bij het uitspelen **1 kaart**.

Tijdens je beurt speel je de **1e kaart in je hand twee keer** - net alsof je hem twee keer speelt. Als deze je een keuze geeft, mag je de tweede keer een andere optie kiezen.

Opmerking: "Handkaart" betekent hier **gewone kaarten** en **niet cadeaukaarten**, omdat je je cadeaukaarten al voor je beurt in je cadeauzone legt.

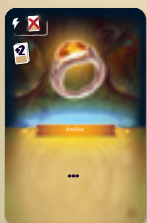


Falx:

⚡ Als je deze cadeaukaart **koopt**, ontvang je **meteen 2 bladeren**.

Trek bij het uitspelen **1 kaart**.

Elke keer als je **deze beurt 1 kaart koopt**, mag je **1 van je kaarten afleggen**. Je gooit daarbij zoals gewoonlijk kaarten van de aflegstapel of cadeauzone weg. Je legt ook zoals gebruikelijk je nieuw gekochte kaart op de trekstapel. Deze functie is niet van toepassing als je kaarten uit het wortelgebied koopt met gunstpunten.

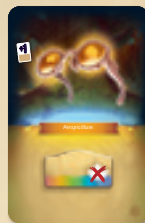


Anellus:

⚡ Als je deze cadeaukaart **koopt**, mag je **meteen 1 kaart van je aflegstapel verwijderen**.

Trek bij het uitspelen **2 kaarten**.

Tijdens je beurt heeft deze cadeaukaart **geen verdere functie**.

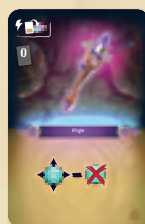


Perspicillum:

Trek bij het uitspelen **1 kaart**.

In je beurt kun je **al je actiekaarten** (onder je bord, met de letters a tot en met g) **gratis gebruiken**.

Belangrijk: Je kunt elke fiche nog steeds maar één keer per beurt gebruiken!



Virga:

⚡ Als je deze cadeaukaart **koopt**, mag je **meteen 1 kaart recyclen**.

Trek bij het uitspelen **geen kaart**.

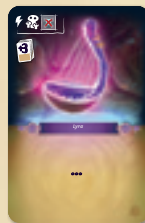
In je beurt geldt elk "**Verplaats**" symbool op je kaarten in plaats van een "**Verwijder**" symbool. Telkens wanneer je een druppel zou verplaatsen, verwijder je deze meteen van het bord. Dat geldt ook als je kaarten koopt waarmee je door het eenmalige effect ⚡ meteen druppels kunt verplaatsen.



Iris:

Trek bij het uitspelen **1 kaart**.

Tijdens je beurt negeer je de landschappen van de veldspecificaties op je kaarten. Dit betekent dat **al je kaarten hun functie op elk veld kunnen vervullen. Ook op de aarde-velden!**



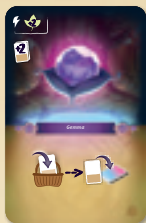
Lyra:

⚡ Als je deze cadeaukaart **koopt**, mogen je medespelers meteen 1 druppel van een willekeurig veld verwijderen.

Trek bij het uitspelen **3 kaarten**.

Tijdens je beurt heeft deze cadeaukaart geen verdere functie.





Gemma:

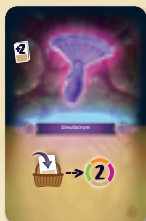
⚡ Als je deze cadeaukaart **koopt**, ontvang je **meteen 2 bladeren**.

Trek bij het uitspelen 2 kaarten.

Elke keer dat je deze beurt **1 kaart van de open stapel koopt**, mag je **1 van je kaarten recyclen**. Dit geldt voor elke kaart die je koopt, dus deze functie kan **meerdere keren** tijdens je beurt worden geactiveerd.

De functie is niet van toepassing als je kaarten uit het wortelgebied koopt met gunstpunten.

Belangrijk: Vergeet niet dat je **ook cadeaukaarten** uit je cadeauzone **kunt recyclen** (inclusief deze kaart zelf). Zodra een cadeaukaart niet langer in je cadeauzone ligt, stopt het effect.



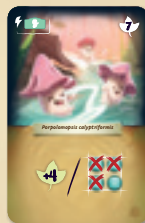
Simulacrum:

Trek bij het uitspelen 2 kaarten.

Elke keer dat je in deze beurt **1 kaart van de open stapel koopt**, krijg je **+2 gunst**. Dit geldt voor elke kaart die je koopt, dus deze functie kan **meerdere keren** tijdens je beurt worden geactiveerd.

De functie is niet van toepassing als je kaarten uit het wortelgebied koopt met gunstpunten.

De actiekaarten f en g



Als je deze twee kaarten koopt, ontvang je **meteen** een van de **actiekaarten f of g**, die je zoals gewoonlijk toevoegt aan de andere actiekaarten onderaan je speelbord.

Belangrijk: Je mag maar **maximaal 4 actiekaarten** op je speelbord leggen! Als je er meer krijgt, moet je actiekaarten afleggen.



Met actiekaart **f** mag je eenmaal per beurt **1 blad betalen** om daarvoor **1 gunst** te ontvangen

Met actiekaart **g** mag je eenmaal per beurt **3 bladeren betalen**, om **1 kaart te recyclen**.

Belangrijk: Je kunt actiekaarten ook al inzetten in de beurt waarin je ze ontvangt.



© 2025

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

De auteur en uitgever willen de vele testspelers bedanken voor hun grote inzet en vele suggesties.
Ook hartelijk dank aan Dieter Heinzler van de "Pilzberatung" van de stad Ravensburg.

Auteur: Daniel Greiner

Illustratie: Fabian Jödden, Justin Chan

Art Direction: Chiara Bellavite

Technische ontwikkeling: Tobias Kesselring

Design instructie: KniffDesign

Redactie: Matthias Karl

MYCELIA

PRISMA

Expansion



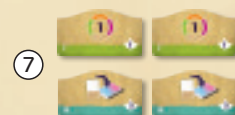
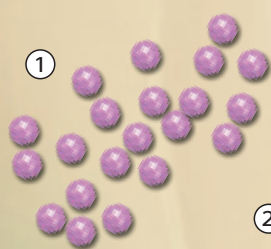
Bienvenidos de nuevo al misterioso mundo de Mycelia.

Ha llovido y ha caído una buena tormenta, pero todos agradecen el maravilloso arcoiris que ha salido después. Un seductor juego de colores brilla en los charcos, celebrando vuestro regreso. La diosa del bosque también se alegra de que hayáis encontrado el camino de vuelta. Pero, ¿seréis dignos de recibir sus misteriosos dones? ¡Preparaos para vuestra próxima gran aventura!



Contenido

- ① 40 gotas de prisma (+8 de repuesto)
- ② 4 terrenos de dones (1 por persona y color)
- ③ 2 tablas de rocío inicial (de doble cara)
- ④ 1 marcador de jugador inicial (seta)
- ⑤ 1 anillo de favor (para el Santuario de la Vida)
- ⑥ 1 terreno raíz para las cartas de don
- ⑦ 4 losetas de acción adicionales (2 de f y 2 de g)
- ⑧ 2 casillas de Santuario adicionales
- ⑨ 4 peones de setas (1 por color)
- ⑩ 34 hojas repartidas de la siguiente manera:
9 de 1, 10 de 3, 9 de 5 y 6 de 8
- ⑪ 55 Cartas:
 - A 4 cartas iniciales «Viatica» (1 por color)
 - B 1 carta en blanco
 - C 20 cartas de expansión (10 parejas de cartas)
 - D 30 cartas de don (15 parejas de cartas)



Resumen

Mycelia - Prisma es una expansión. Para jugar a esta expansión, necesitas el juego base *Mycelia* y haberlo jugado al menos una vez. En principio se aplica lo siguiente:

- Todas las reglas del juego básico *Mycelia* permanecen inalteradas.
- Las reglas adicionales de la expansión que ya está incluida en el juego básico también se aplican aquí. Por lo tanto, coged **las 70 cartas de *Mycelia*** (40 cartas del juego básico y 30 de la expansión) y mezcladlas con las **20 cartas de la expansión Prisma** (C) en un mazo de cartas común.
- *Mycelia - Prisma* se puede jugar tanto con los anversos como con los reversos de los tableros del juego básico *Mycelia*.

- En esta expansión aparece un nuevo tipo de gota: ① **las gotas de prisma:**



Al igual que las demás gotas celestes, las **gotas de prisma se consideran gotas de rocío** y se pueden mover y retirar utilizando las cartas anteriores según las reglas habituales. Esto también se aplica a las cartas en las que se pueden ver gotas transparentes.



Ejemplo:
En tu turno, juegas la carta **Marasmius rotula**. Hay 1 gota de rocío y 1 gota de prisma en una casilla de musgo. Puedes usar la carta para eliminar ambas gotas y colocarlas en el Santuario, ya que da igual que sea una gota de rocío o una gota de prisma.

Con *Mycelia - Prisma*, el objetivo más importante sigue siendo eliminar gotas jugando cartas. ¡No importa si es una gota de rocío o una gota de prisma!



Preparación del juego para *Mycelia - Prisma*

Preparad el juego de la misma forma que una partida normal de Mycelia, pero llevad a cabo, además, los siguientes preparativos:

- Colocad el anillo de favor ⑤ encima del Santuario de la Vida
- Utilizad una de las nuevas tablas de rocío inicial ③ y colocad las correspondientes **12 gotas de rocío y 10 gotas de prisma** en vuestros tableros.
- Cada jugador recibe un terreno de dones ② y lo sitúa en la parte de arriba de su tablero.
- Además, cada jugador recibe el peón de seta se su color ⑨.
- Cada jugador recibe su carta inicial ④ con la runa correspondiente (arriba a la derecha) como **séptima carta inicial**, que se baraja con el resto.
- Colocad los peones de seta de cada jugador en la casilla ① inicio del anillo de favor. Se trata de la primera casilla en el sentido de las agujas del reloj a partir de la flecha.
- **Importante:** Si jugáis con **menos de 4 jugadores, colocad las setas restantes en la casilla 1 ① (con 3 jugadores) y en la casilla 2 ② (con 2 jugadores).** Estas setas **no tendrán que moverse durante el resto de la partida.**
- Barajad las cartas de don ⑤ separadas por colores y **formad 3 mazos boca arriba:** un mazo de cartas verdes, un mazo de cartas de color ámbar y un último mazo de cartas moradas. Colocadlas en las posiciones designadas en el terreno raíz, ⑥ que está situado en la mesa a la vista de todos.
- Barajad las 20 nuevas cartas de la expansión *Prisma* ⑥ en el mazo con las 70 cartas de *Mycelia* (expansión incluida) y, como de costumbre, colocad boca arriba **5 cartas como reserva.**



Nuevas mecánicas de juego en *Mycelia Prisma*

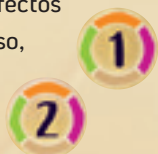
1) Favor y gotas de prisma

- Cada vez que alguien quita una gota de prisma del tablero (ya sea directamente o a través de la casilla de Santuario), ese jugador recibe inmediatamente **1 de favor**.
- El favor se gasta usando tu peón de seta en el anillo de favor. **Por cada favor que recibas, mueve tu seta 1 casilla hacia delante.**
- **Importante:** Los espacios ocupados por otras setas se saltan. La seta se desplaza siempre al **siguiente espacio libre** del anillo.



Ejemplo: Has colocado 2 gotas de prisma en el Santuario y has recibido 2 puntos de favor. Por lo tanto, puedes adelantar tu seta dos espacios por el anillo de favor y saltarte las setas que tengas delante.

- Las únicas excepciones son el espacio inicial y el espacio morado al final del anillo de favor. Puede haber varias setas en estos espacios.
- Si ya estás en la última casilla del anillo y recibes un favor adicional, lo **pierdes**. Permanecerás en la última casilla hasta que compres una carta de don.
- También es posible obtener favor mediante efectos de cartas si aparece este símbolo. En este caso, podrás avanzar tu seta inmediatamente por el anillo de favor.

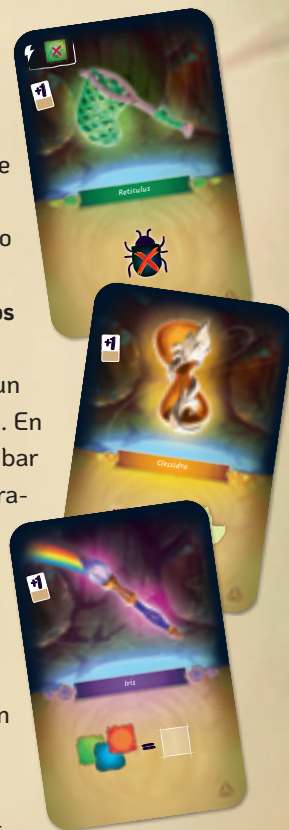


- Si el símbolo de bonificación permite que **varios jugadores coloquen gotas de prisma en el Santuario** y muevan las setas, ¡debéis **prestar atención al orden!** Será en el sentido de las agujas del reloj, a la izquierda del jugador que esté haciendo su turno en ese momento.



2) Comprar cartas de don

- Podéis **gastar favor para comprar cartas de don**.
- El **coste de una carta de don** depende de su color: verde, ámbar o morado. Para **comprar una carta de don** del mazo correspondiente en el terreno raíz, tu **propia seta debe haber llegado al menos a una casilla de ese mismo color**.
- Sin embargo, también puedes comprar un **don más barato** con un color «superior». En verde sólo puedes comprar verde, en ámbar puedes comprar ámbar o verde y en morado puedes comprar cualquier color.
- Para **comprar una carta de don, vuelve a colocar tu seta en el espacio inicial del anillo de favor**.
- Sin embargo, **no hay «cambio»**. Si has pagado una carta de don más barata con un color más caro, tienes que volver al espacio inicial del anillo de favor.
- A continuación, coge la carta correspondiente del mazo y **colócala encima de tu propio mazo, igual que las demás cartas**.



Atención: Al igual que las otras cartas, algunas cartas de don tienen un **efecto de un solo uso** que se aplica **inmediatamente** y que está marcado con un relámpago en la parte superior izquierda.



Los jugadores sólo reciben esta bonificación una vez, cuando se compra la carta de don del terreno raíz, y nunca más.

- No es necesario rellenar el terreno raíz con nuevas cartas de don, ya que siempre hay 3 cartas disponibles para comprar. Si un mazo se vacía, ya no habrá más cartas de don de ese color.

3) Jugar las cartas de don

- Las cartas de don son un nuevo tipo de carta que funcionan de forma diferente a las cartas normales.
- Cuando robes 3 cartas nuevas al final de tu turno (o al principio de la partida), **deberás colocar inmediatamente en tu terreno de dones las cartas de don que robes.**
- Las cartas de don se colocan **siempre** en la parte superior de tu **terreno de dones**. Hay espacio para **cualquier número de cartas de don**.
- Cada carta de don tiene un número (de 0 a 3) en el lado izquierdo. Esto indica **cuántas cartas nuevas robas inmediatamente de tu propio mazo** cuando colocas este don en el terreno de dones.
- Todo este **proceso**, es decir, colocar las cartas de don y robar nuevas cartas, puedes hacerlo **antes de que sea tu turno, en otras palabras, durante los turnos de los demás jugadores.**

Sin embargo, no importa si te olvidas de hacerlo y lo haces ya al principio de tu propio turno.

- **Importante:** Las cartas de don **no se colocan inmediatamente en tu pila de descartes** al usarlas, como el resto de cartas.

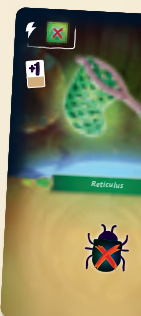
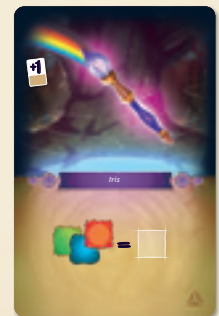
Deberán permanecer boca arriba en tu terreno de dones durante todo tu turno.

- La mayoría de las cartas de don proporcionan una **habilidad especial** que se aplica **durante todo tu turno**.
- Los símbolos en la parte inferior de la carta de don sirven para recordarte esta **habilidad especial**. Al **final de este manual** encontrarás un **resumen** y una **explicación de todos los dones**.
- **Importante:** Al igual que con las demás cartas, el uso de esta habilidad es OPCIONAL. También **puedes no usarla** si quieres
- **Al final de tu turno, tendrás que despejar de nuevo tu terreno de dones.** Todas las cartas de don que haya en él se irán a la **pila de descartes con las demás cartas**. Sólo entonces podrás robar cartas para el siguiente turno, barajando antes el mazo si es necesario.

Ejemplo:

Laura ya ha preparado su turno mientras era el turno de los demás. Al final de su turno anterior, robó 3 cartas de su mazo entre las cuales había 2 cartas de dones.

Luego juega las 2 cartas de dones inmediatamente en su terreno de dones y roba 1 carta por cada una, de modo que vuelve a tener 3 cartas en la mano al comienzo de su turno.



Otras características especiales y cambios en *Mycelia Prisma*

Nuevo rocío: Cuando el santuario está lleno y se usa una **tabla de nuevo rocío**, entran en juego **1 o 2 gotas de rocío**, igual que en el juego base. No aparece ninguna **gota de prisma**.

Acciones básicas: Loseta de acción a: También puedes usar la **acción a** para cambiar las **3 cartas de don** que hay en el **terreno raíz**. Cuando utilices la acción a, tienes que decidir: **o bien** cambias las **5 cartas de la reserva**, **o bien** metes las **3 cartas de don superiores** debajo de sus respectivos mazos en el terreno raíz.



Eliminar cartas: Esta mecánica de juego ya es conocida de la expansión del juego básico.

La **novedad** es que ahora no sólo se pueden eliminar las cartas de la pila de descartes, sino también las cartas **que están en tu propio terreno de dones**.



Reciclaje: Este símbolo hace referencia a una nueva mecánica de juego. Igual que cuando eliminas una carta, puedes elegir **1 carta** de tu propia **pila de descartes** o del **terreno de dones**. Esta carta se coloca **encima de tu propio mazo**. Si se recicla una carta de don del terreno de dones, el efecto deja de aplicarse inmediatamente durante el turno actual.

Fin de la partida

La partida en *Mycelia Prisma* termina igual que en *Mycelia*, pero con una **excepción**:

Si más de una persona consigue vaciar su tablero en la última ronda, gana la persona a la que le queden más hojas. Si hay un **empate**, gana la persona que tenga **más favor** al final de la partida. Si sigue habiendo empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Ahora es el turno de Laura y juega sus 3 cartas. Las dos cartas de don facilitan mucho el turno de Laura, ya que le permiten ignorar los colores del paisaje de las casillas y los símbolos de los escarabajos. Esto es especialmente útil con las cartas *Phallus indusiatus* y *Cyptotrama asprata*.



El juego en solitario en *Mycelia Prisma*



Para el juego en solitario no es necesario material nuevo. El montaje y el transcurso de la partida en solitario son básicamente idénticos a los del juego básico, pero se aplican las siguientes particularidades:

- **Gwidyon** empieza igualmente con **20 gotas de rocío** aunque ahora tengas 22 gotas de rocío y gotas de prisma.
- Gwidyon sigue sin recibir nuevo rocío cuando se usa la tabla de nuevo rocío.
- Coloca el anillo de favor en el santuario y configúralo como en una **partida de 2 jugadores**:
 - Coloca los peones de seta que no utilices en las dos primeras casillas.
 - Ahora habrá una segunda seta (que pertenece a Gwidyon) junto a la tuya en la casilla 0 del anillo. (A Gwidyon le gusta jugar con la seta amarilla, pero también puedes darle cualquier otra seta)
- Baraja y apila las cartas de don en el terreno raíz tal y como se describe en el montaje de este manual.
- Al igual que en una partida normal, también puedes adquirir cartas de don en la partida en solitario.
- Gwidyon sigue sin poder comprar ninguna carta de la reserva y tampoco puede coger cartas de don del terreno raíz.
- **Gwidyon nunca gasta favor.** Su peón de seta sólo se mueve hacia delante por el anillo durante la partida.

¿Cuándo se mueve Gwidyon por el anillo de favor?

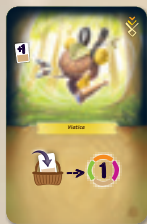
Cada vez que **Gwidyon vuelva a barajar su mazo de cartas-solitario** (porque sólo le queda 1 carta boca abajo después de su turno), realizas también los siguientes pasos:

- 1) Mueve la seta de Gwidyon 1 casilla hacia delante en el anillo de favor. **Gwidyon sigue las mismas reglas que tú: se salta las setas de los demás jugadores** (incluida la tuya) y se queda en la siguiente casilla libre.
- 2) **Intercambia también las cartas de don en el terreno raíz:** coge la carta superior de cada mazo (verde, ámbar, morado) y ponla debajo del mazo.
- 3) Entonces vuelve a ser tu turno y la partida continúa como de costumbre.

Nota: Con *Mycelia Prisma* es algo más fácil ganarle a Gwidyon. ¿Conseguirás ganar aunque Gwidyon sólo tenga 18 o 17 gotas de rocío en su tablero de hojarasca?



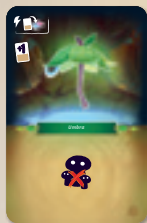
Resumen de las cartas de don



Viatica (carta inicial):

Roba 1 carta al jugarla.

Si compras **una carta de la reserva** este turno (pero no una carta de don del terreno raíz), recibes **+1 favor**. Esto se aplica a todas las cartas que compres de la reserva. Por lo tanto, puedes activar **varias veces** esta carta.



Umbra:

⚡ Cuando **compras** esta carta de don puedes **reciclar inmediatamente 1 carta**.

Roba 1 carta al jugarla.

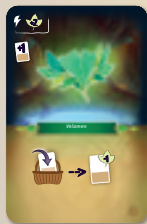
ben nada. Esto también se aplica si compras cartas cuyo efecto de un solo uso ⚡ afecta a otros jugadores.

Petasus:

⚡ Al **comprar** esta carta de don obtienes **inmediatamente 4 hojas** y puedes **eliminar** una carta.

No robes ninguna carta al jugarla.

Esta carta de don **no tiene ningún efecto** durante tu turno. ¡Pero el efecto de un solo uso ⚡ es realmente **genial!**

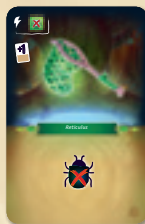


Velamen:

⚡ Al **comprar** esta carta de don obtienes **inmediatamente 2 hojas**.

Roba 1 carta al jugarla.

En tu turno, pagas **1 hoja menos por cada carta que compres** de la reserva.

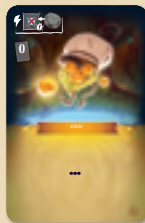


Reticulus:

⚡ Al **comprar** esta carta de don puedes **quitar inmediatamente 1 gota de una casilla de musgo**.

Roba 1 carta al jugarla.

Este turno, **ignoras el símbolo del escarabajo** de tus cartas. **Todavía debe haber al menos el número de gotas representado en el campo**, pero ahora puede haber **más gotas**. También **ignoras los símbolos de escarabajo de los efectos de un solo uso** ⚡ de las cartas que compres este turno.



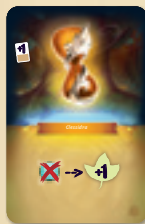
Globi:

⚡ Cuando compres esta carta de don, elige **1 casilla con exactamente 1 gota**. Quitala y coloca **inmediatamente una casilla de Santuario** en su lugar. Esta casilla de Santuario podrá ser usada **inmediatamente**.

No robes ninguna carta al jugarla.

Esta carta de don **no tiene ningún efecto durante tu turno**. ¡Pero el efecto de un solo uso ⚡ es realmente **poderoso!**

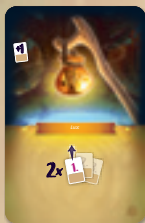
Nota: Si primero juegas **Reticulus** y luego (durante tu mismo turno) compras **Globi** del terreno raíz, puedes **ignorar** la regla del símbolo del escarabajo. Esto también te permite usar una casilla con varias gotas en ella y eliminarlas. Sin embargo, **debe** haber al menos 1 gota en la casilla.



Clessidra:

Roba 1 carta al jugarla.

Durante este turno, cada vez que **elimines una gota** de tu tablero y la deposites en el Santuario, **obienes 1 hoja**. Esto se aplica tanto a las gotas de rocío como a las gotas de prisma.

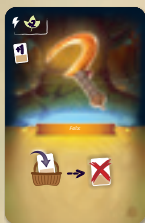


Lux:

Roba 1 carta al jugarla.

En tu turno, juegas **dos veces** la **1ª carta** que juegues de tu mano. Si se te permite elegir, puedes elegir una opción diferente la segunda vez.

Nota: «Carta de tu mano» significa aquí **cartas normales** y **no cartas de don** ya que colocas tus cartas de don en tu terreno de dones antes de tu turno.



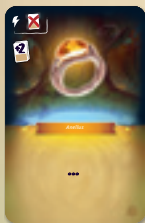
Falx:

⚡ Cuando **compras** esta carta de don obtienes **2 hojas inmediatamente**.

Roba 1 carta al jugarla.

Cada vez que **compras 1 carta este turno, puedes eliminar 1 de tus cartas**. Puedes eliminar cartas de la pila de descartes o del terreno de

dones, como de costumbre. También colocas tu carta recién comprada en tu mazo de robo, como de costumbre. Este efecto no se aplica si compras cartas del terreno raíz con puntos de favor.

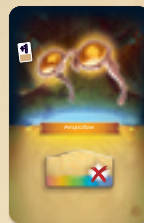


Anellus:

⚡ Cuando **compras** esta carta de don puedes **eliminar inmediatamente 1 carta de tu pila de descartes**.

Roba 2 cartas al jugarla.

Esta carta de don **no tiene ninguna otra función** durante tu turno.

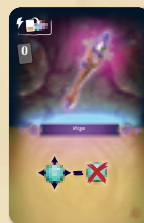


Perspicillum:

Roba 1 carta al jugarla.

Durante tu turno, puedes **usar gratis todas tus losetas de acción** (debajo de tu tablero, con las letras de la a a la g).

Importante: ¡Sólo puedes utilizar cada loseta una vez por turno!



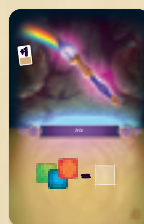
Virga:

⚡ Al **comprar** esta carta de don puedes reciclar **1 carta inmediatamente**.

No robes ninguna carta al jugarla.

En tu turno **cada símbolo de «Mover» gotas** de tus cartas cuenta como **uno de eliminar gotas**.

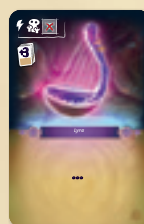
Siempre que fueras a mover una gota, la eliminas inmediatamente de tu tablero. Esto también se aplica cuando compres cartas cuyo efecto de un solo uso ⚡ te permita mover gotas inmediatamente.



Iris:

Roba 1 carta al jugarla.

Durante tu turno, ignoras los paisajes de las especificaciones de tus cartas. Esto significa que **todas tus cartas pueden realizar su efecto en cualquier casilla. ¡Incluso en las casillas de tierra!**



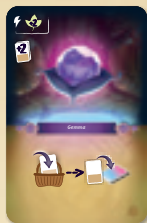
Lyra:

⚡ Al **comprar** esta carta de don, los demás jugadores pueden eliminar inmediatamente 1 gota de cualquier casilla.

Roba 3 cartas al jugarla.

Esta carta de don **no tiene ninguna otra función** durante tu turno.





Gemma:

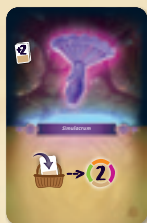
⚡ Cuando **compras** esta carta de don obtienes 2 hojas **inmediatamente**.

Roba 2 cartas al jugarla.

Cada vez que **compres 1 carta de la reserva este turno, podrás reciclar 1** de tus cartas. Esto se aplica a cada carta que compres, por lo que este efecto puede activarse **varias veces** durante tu turno.

Esto no se aplica si compras cartas del terreno raíz con puntos de favor.

Importante: Recuerda que también **puedes reciclar cartas de don** de tu terreno de dones (incluida esta carta). En el momento en que una carta de don deja de estar en tu terreno de dones, el efecto deja de funcionar.



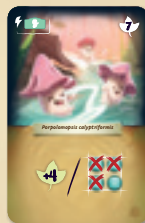
Simulacrum:

Roba 2 cartas al jugarla.

Cada vez que **compres una carta de la reserva este turno, obtienes 2 de favor**. Esto se aplica a cada carta que compres, por lo que este efecto puede activarse **varias veces** durante tu turno.

Este efecto no se aplica si compras cartas del terreno raíz con puntos de favor.

Las losetas de acción f y g



Cuando compras cualquiera de estas dos cartas, obtienes **inmediatamente** una de las **losetas de acción f o g**, y las añades a las demás losetas de acción que hay en la parte inferior de tu tablero de juego, como de costumbre.

Importante: ¡Sólo puedes acoplar **un máximo de 4 losetas de acción** a tu tablero de juego! Si obtienes alguna más, debes descartar una loseta de acción a tu elección.



La loseta de acción **f** te permite, una vez por turno **pagar 1 hoja** para obtener **1 de favor**.

La loseta de acción **g** te permite, una vez por turno, **pagar 3 hojas** para **reciclar una carta**.

Importante: Puedes usar las losetas de acción en el mismo turno que las recibes.



© 2025

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



El autor y el editor desean agradecer a los numerosos testers su gran dedicación y sus numerosas sugerencias. Muchas gracias también a Dieter Heinzler del servicio de asesoramiento sobre setas de la ciudad de Ravensburg.

Autor: Daniel Greiner

Ilustración: Fabian Jödden, Justin Chan

Dirección artística: Chiara Bellavite

Desarrollo técnico: Tobias Kesselring

Diseño de las instrucciones: KniffDesign

Redacción: Matthias Karl

