



MICELIJA

Pravila



UMESTO DA ČITATE
PRAVILA POGLEDajte
VIDEO SA UPUTSTVIMA
ZA IGRU!

PREGLED IGRE

Micelija je dinamična taktička igra u kojoj se takmičite da zauzmete prostor i sakupite resurse neophodne za stvaranje carstva pečuraka. Igra prati životni ciklus pečuraka - nastajanje, razvoj, smrt i ponovno rođenje. Uzgajajte pečurke kako biste osvojili poene, rasejavajte spore da biste proširili svoju micelijsku mrežu i naposljetku dočekajte njihovo raspadanje koje će vam otključati posebne bonuse.

Micelija je društvena igra za 1 do 4 igrača. Na svom potezu svaki igrač će odigrati dve od mogućih šest akcija. Cilj igre je da osvojite što više poena uzgajanjem pečuraka, rasejavanjem spora, širenjem i zaštitom svog carstva gljiva! Poeni se dobijaju na kraju igre.

NAČINI NA KOJE ĆETE OSVAJATI POENE

Osvojite najviše poena uzgajanjem pečuraka, prikupljanjem tokena insekta i dobijanjem Tokena kraja igre.

4

Za svaku odigranu pečurku, dobićete poene prikazane u zlatnom rombu na karti pečurke.



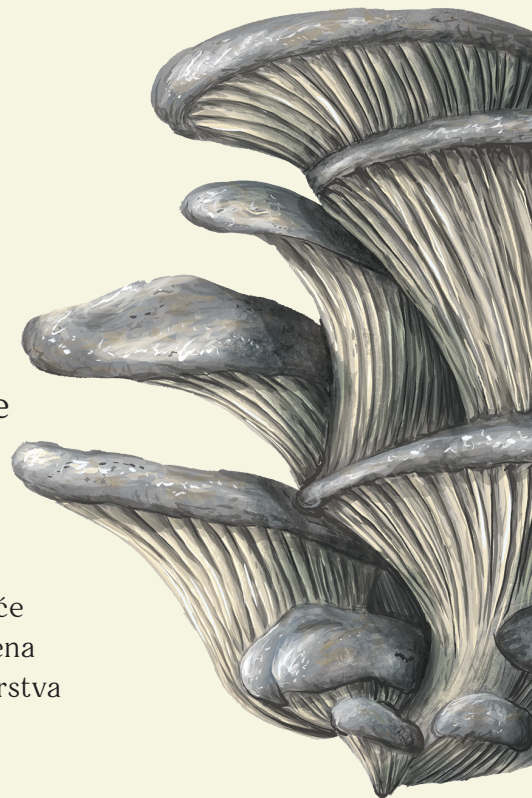
Za svaka dva tokena insekta koje imate na kraju igre dobićete jedan poen.



Igrač koji završi igru dobiće Token kraja igre koji će mu doneti pet poena.

ŠTA JE MICELIJA?

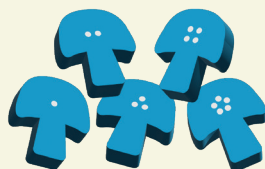
Micelija je skriveni korenski sistem gljiva, a sastoji se od guste mase finih žilica nalik na niti, zvanih hife. Ove niti se protežu kroz zemljište, biljnu masu, drvo i druge materijale kako bi prikupile vodu i hranjive materije za ishranu. Pečurke koje vidite samo su plodovi micelije i čine mali deo gljiva skrivenih pod zemljom. Iz pečuraka se oslobađaju spore koje se rasejavaju na vetru, kako bi se micelija rasprostranjivala na nove lokacije.



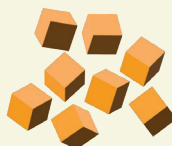
KOMPONENTE



69 karata pečuraka



20 tokena pečurke
(po 5 za svakog igrača)



120 tokena spore
(po 30 za svakog igrača)



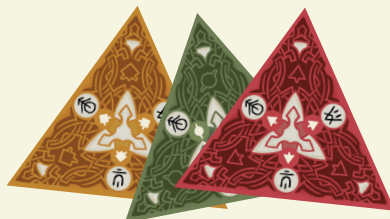
20 markera
rasejavanja
(po 5 za svakog igrača)



4 Glavne pečurke
(po 1 za svakog igrača)



20 podloga za pečurke
(po 5 za svakog igrača)



50 pločica



20 tokena
insekta



Kockica za
određivanje smera
vetra



10 Automata karata



2 Automata referentne
karte



4 podsetnika



Token
kraja igre

POSTAVKA

PLOČICE

❶ Promešajte pločice i postavite ih licem nadole u dve gomile. ❷ Zatim okrenite po šest pločica sa svake gomile i postavite ih u obliku zvezde, kao što je prikazano na slici. Tabla za igru se menja i raste kako se igra odvija, pa obavezno ostavite dovoljno prostora oko početnog oblika zvezde.

TOKENI INSEKTA

❸ Ako pločica na sebi ima simbol insekta (🐛), odmah postavite token insekta na nju. ❹ Zatim svakom igraču podelite po jedan token insekta, a ostatak postavite pored table za igru.

KARTE PEČURAKA

Promešajte sve karte pečuraka, podelite po tri svakom igraču ❺ a ostatak postavite u špil ❻ licem nadole. Igračima još uvek nije dozvoljeno da gledaju karte.

PODLOGE ZA PEČURKE

Svaki igrač treba da postavi pet podloga za pečurke u svojoj boji ❿ ispred sebe, u rastućem nizu od jedne do pet tačaka. Zatim svako treba da postavi svoje tokene pečurke Ⓢ na podloge koje im odgovaraju po broju tačaka. Postavite po jedan marker rasejavanja na krajnje levo polje (obojeno polje) na svakoj skali podloga za pečurke. Postavite tokene spore pored podloga za pečurke. Sve tokene insekta koje dobijete postavljajte pored podloga. Vaše podloge za pečurke na sebi uvek moraju da imaju ili token pečurke ili kartu pečurke.

PRVI IGRAČ

Prvi igrač može da bude osoba koja je poslednja videla pečurku u divljini ili možete nasumično da ga odredite.

GLAVNA PEČURKA

❾ Obrnutim redosledom igranja, svaki igrač postavlja svoju Glavnu pečurku na jednu od šest centralnih pločica (Glavnu pečurku ne možete da postavite na crnu pločicu*). Dve Glavne pečurke nikada ne mogu da budu na istoj pločici. Ako igrač postavi svoju Glavnu pečurku na pločicu koja ima token insekta na sebi, on odmah uzima taj token.

TOKEN KRAJA IGRE

Postavite Token kraja igre pored table za igru ❿. Ovaj token dobija igrač koji završi igru. Token kraja igre vredi pet poena. Na strani 12 možete saznati kako dolazi do kraj igre.

OTKRIVANJE PONUDE

Na kraju otkrijte prve tri karte i postavite ih pored špila. ⓫ Te tri karte predstavljaju Ponudu. Igrači sada mogu da pogledaju svoje karte i započnu igru.

VARIJANTE IGRE

OPCIJA KRAĆE IGRE

Da bi igra kraće trajala, postavite samo tri ili četiri podloge za pečurke svakom igraču. Token kraja igre vredi onoliko poena koliko ima podloga.

POSTAVKA ZA DVA IGRAČA

Postavka je potpuno ista, osim što drugi igrač dobija jednu dodatnu kartu na početku igre.

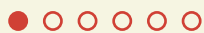
* Ako dode do situacije da je previše crnih pločica i da ne mogu svi igrači da postave svoje Glavne pečurke, izmešajte sve pločice ponovo i povucite nove.

TOK IGRE

Na svom potezu igrač odigrava dve akcije. Postoji šest akcija od kojih može da bira dve, a to su: pomeranje, istraživanje, rasejavanje, rast, raspadanje i otkrivanje. Igrač mora da izabere dve različite akcije.

Kada igrač završi svoje akcije, igrač levo od njega odigrava svoje dve akcije, i tako se igra nastavlja u smeru kretanja kazaljke na satu. Svaki igrač dobija Podsetnik, s kratkim opisom svih akcija.

POMERANJE | ISTRAŽIVANJE | RASEJAVANJE | RAST | RASPADANJE | OTKRIVANJE

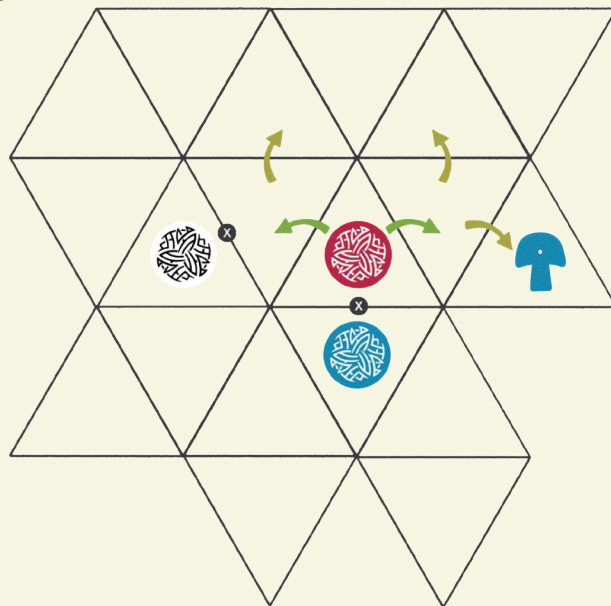


POMERANJE

Možete da pomerate samo Glavnu pečurku (G) i to do dva polja* (pločice). Svoju G možete da pomerate samo preko stranica pločica na susedne pločice. Nikada ne možete da pomerite svoju G na pločicu na kojoj se nalazi G nekog drugog igrača. Glavna pečurka je koristan alat u igri da dodete do pločica različitih boja koje su vam neophodne. Možete je koristiti da strateški blokirate delove table, da koristite spore drugih igrača i da sprečite druge igrače da rasejavaju spore. Takođe, jedino uz pomoć nje možete da uzimate tokene insekta.

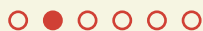
BLOKIRANJE

Možete blokirati druge igrače da rasejavaju spore ili šalju svoje pečurke u fazu raspadanja tako što ćete pomeriti svoju G na polje na kojem se nalazi njihov token pečurke. Osnovni način pomeranja protivničke G je korišćenjem tokena insekta (pogledajte stranu 13), ali to vam omogućava i neki bonusi raspadanja.



Primer: Polja na koja crveni igrač može da pomeri svoju G.

* Dozvoljeno je da se pomerite jedno polje, a zatim da se vratite na početno polje.



ISTRAŽIVANJE

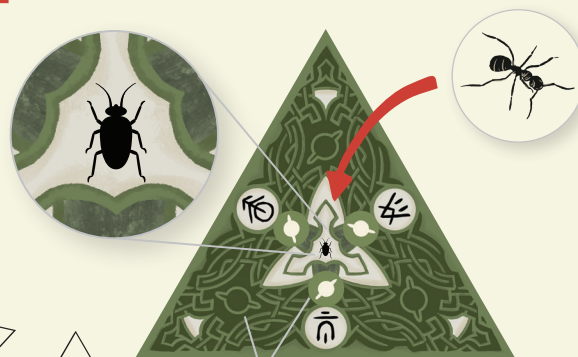
Postavljanje nove pločice

Okrenite pločicu sa vrha jedne od dve gomile, okrenutih nadole, i dodajte je bilo gde na tablu, tako da barem jedna stranica pločice dodiruje neku već postavljenu pločicu. Ako pločica na sebi ima simbol insekta  odmah postavite token insekta na nju. On će ostati na pločici sve dok ga neki igrač ne uzme uz pomoć svoje  prilikom odigravanja akcije POMERANJE.

Tabla za igru može da se širi u bilo kom pravcu, i pošto nasumično povlačite pločice nikada nećete odigrati dve iste igre.

VRSTE PLOČICA

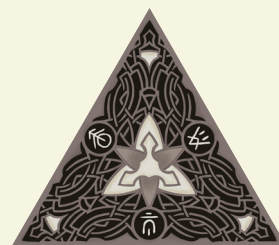
Postoji pet različitih vrsta pločica. Četiri vrste pločica u boji (crvene, zelene, smeđe i žute) predstavljaju različite hranljive materije i minerale koji su neophodni za rast pečuraka. Specijalne, crne pločice možete da koristite kao bilo koju boju kada želite da odigrate kartu pečurke.



Simboli na kartama odgovaraju simbolima na pločicama, kako bi omogućili onima koji imaju problema sa razlikovanjem boja da ih identifikuju.



Obične pločice (x 44 - 11 od svake boje)



Specijalne pločice (x 6)



RASEJAVANJE

Postavite tokene spore na tablu

BIRANJE PEČURKE

Pre nego što rasejete spore morate naglas da kažete koju pečurku ste izabrali (to može da bude zrela pečurka ili Glavna pečurka). Od ovog izbora zavisi odakle će se vaše spore širiti.

MARKER RASEJAVANJA

Glavne pečurke mogu da rasejavaju spore neograničen broj puta. Zrele pečurke mogu da rasejavaju spore samo dva puta, što treba da pratite na skali koja se nalazi iznad polja za pečurke na podlozi. Pomerite marker unapred svaki put kada rasejavate spore (kada se marker nade na poslednjem polju skale ta pečurka može da pređe u fazu raspadanja). Savet: Kada zrela pečurka rasejava spore, najbolje je da pomerite marker pre nego što postavite spore na tablu.



SMER VETRA



Bacite kockicu za određivanje smera vetra.



Baš kao i u prirodi, nikada ne znate sa koje će strane vetar da duva, tako da morate da bacite kockicu da biste odredili smer u kojem će se širiti spore. Simboli su apstraktni, ali moći ćete lako da ih upamtite ako ih posmatrate kao O, U i A.



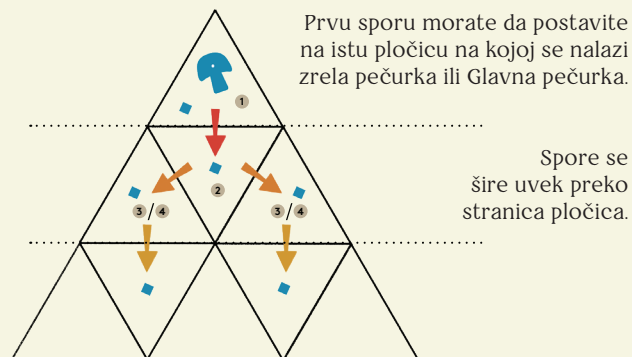
BROJ SPORA

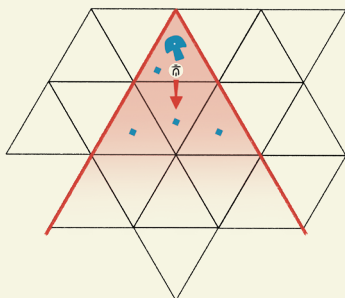


Broj tokena spore koji ćete postaviti obeležen je na karti pečurke. Broj spora koji može da raseje određena zrela pečurka označen je unutar ovog simbola na njenoj karti. Vaša Glavna pečurka (G) može da raseje **dve spore**. Ukoliko je moguće morate da postavite maksimalan broj spora.

RASEJAVANJE SPORA

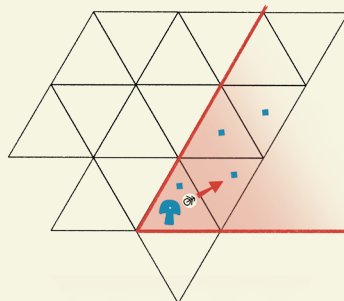
Kada odredite smer vetra, dodajete odgovarajući broj tokena spore na tablu. Prvu sporu morate da postavite na pločicu na kojoj se nalazi pečurka koju ste izabrali. Naredne spore se šire u smeru određenom vetrom, preko stranice pločice označene odgovarajućim simbolom smera vetra. Imajte na umu da su bitni samo simboli na početnoj pločici, simbole na ostalim pločicama možete da zanemarite.





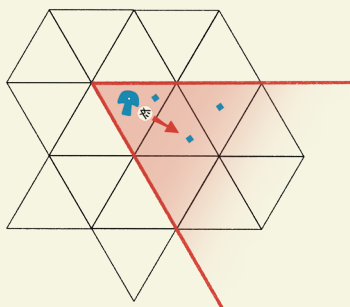
Primer A:
Igrač je na kockici dobio: 

Ima šest spora koje treba da raseje. Spore mora da postavi prateći veliki trouglasti oblik (crvenu oblast).



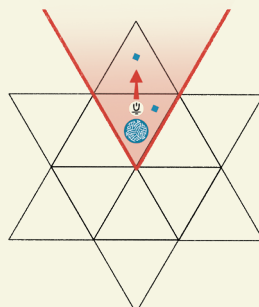
Primer C:
Igrač je na kockici dobio: 

Ima četiri spore koje treba da raseje, ali trouglasta oblast širenja i tabla za igru se ne poklapaju. U ovom slučaju igrač mora da raseje spore na dostupne pločice.



Primer B:
Igrač je na kockici dobio: 

Ima tri spore koje treba da raseje. Prvu sporu mora da postavi na pločicu na kojoj se nalazi pečurka, a sledeću na pločicu direktno pored nje. Treću sporu može da postavi na pločicu levo ili desno od te pločice, po svom izboru.



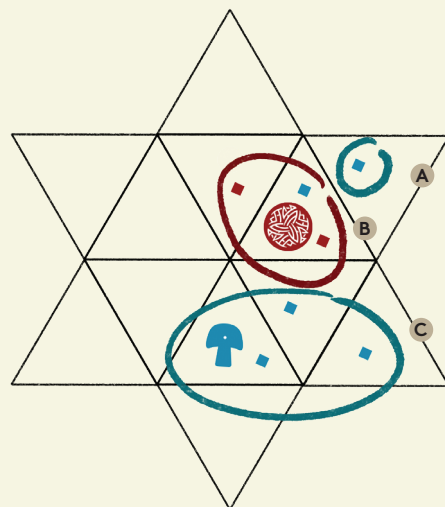
Primer D:
Igrač je na kockici dobio: 

U ovom primeru smer vetra vodi na ivicu table. Čak i ako igrač ima više od dve spore koje treba da raseje, postoje samo dve dostupne pločice na koje može da ih postavi. Ostale spore neće postaviti.

KONTROLA NAD SPORAMA

Glavna pečurka i token pečurke imaju kontrolu nad tokenima spore na pločici na kojoj se nalaze. Igrač sa Glavnom pečurkom ili tokenom pečurke može da iskoristi sve spore na toj pločici kao svoje.

U ovom primeru, plavi igrač je rasejao pet spora, ali one više nisu deo iste mreže jer je crveni igrač svojom **G** podelio plavu mrežu. Sada crveni igrač može da potroši plavu sporu koja se nalazi na istoj pločici kao i njegova **G** jer ima kontrolu nad tom pločicom **B**. Plavi igrač sada ima dve odvojene mreže - **A** koja se sastoji od samo jedne spore, i **C**. Ako crveni igrač pomeri svoju **G** plave mreže će se ponovo spojiti u jednu mrežu od pet spora.

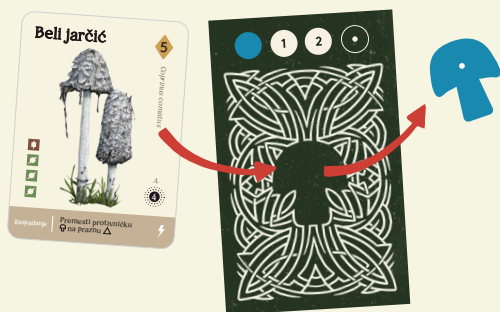




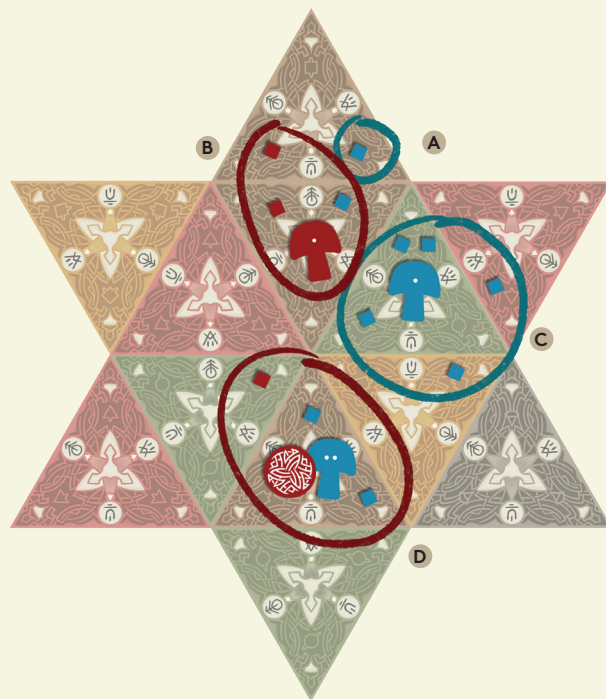
RAST

Odigrajte novu pečurku

Da biste odigrali kartu pečurke iz ruke morate da imate dovoljan broj spora na pločicama odgovarajuće boje. Spore moraju da budu međusobno povezane. Sve povezane komponente u vašoj boji, koje nisu pod kontrolom protivničkih **G** ili zrelih pečuraka, čine vašu mrežu. Vaša **G** ili zrela pečurka mogu da povezuju vaše spore ukoliko je potrebno. Ako se spora koja vam treba nalazi na drugoj strani table, ili je odsečena zreloom pečurkom ili **G** drugog igrača, onda te spore nisu povezane i ne mogu se iskoristiti zajedno (primer A).



Ako možete da iskoristite odgovarajuće spore, uklonite ih sa table i vratite ih u svoje zalihe. Zatim uzmite bilo koji dostupni token pečurke sa podloge i postavite na nju kartu pečurke koju želite da odigrate. Zatim postavite token pečurke na bilo koju slobodnu pločicu sa koje ste iskoristili sporu. Taj token predstavlja kartu pečurke na tabli i oni zajedno čine **zrelu pečurku**. Na istoj pločici ne mogu da se nalaze dve zrele pečurke. Zrela pečurka može da se nalazi na istoj pločici na kojoj se trenutno nalazi vaša Glavna pečurka. Ako ste iskoristili spore drugih igrača, one se vraćaju u njihove zalihe.



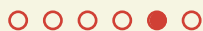
Primer A: Plavi igrač želi da odigra pečurku koja zahteva , ali crveni igrač je prekinuo njegovu mrežu pečurkom sa jednom tačkom koja se nalazi na smeđoj pločici.

A Jedna plava spora i dalje može da se iskoristi (za kartu pečurke koja zahteva jednu sporu na smeđoj pločici), ali ne i u kombinaciji sa drugim sporama jer nije povezana sa njima.

B Crveni igrač može da iskoristi plavu sporu sve dok se njegov token pečurke nalazi na toj pločici. On tako trenutno ima tri spore na smeđim pločicama.

C Plavi igrač trenutno nema nijednu sporu na smeđoj pločici. Ako crveni igrač pomeri svoju **G** ili token pečurke, onda će plavi igrač imati pristup sporama na smeđoj pločici.

D Ako crveni igrač ima kartu pečurke koja zahteva , može da iskoristi spore plavog igrača kako bi odigrao novu pečurku. Ali, token nove pečurke morao bi da postavi na zelenu pločicu jer smeđa pločica već ima token pečurke na sebi.



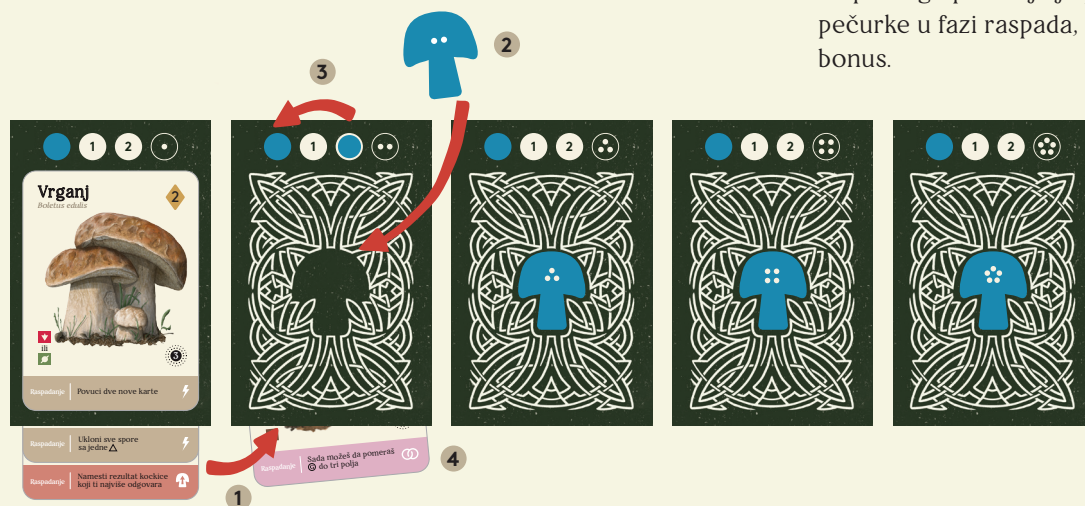
RASPADANJE

Uklonite token pečurke sa table i otključajte bonus

Ako je neka pečurka rasejavala spore dvaput, onda ona može da pređe u fazu raspadanja. Da biste to ostvarili, morate da uradite sledeće korake, i to navedenim redom:

- 1 Sklonite odgovarajuću kartu pečurke sa podloge i podvucite je pod nju.
- 2 Uklonite sa table token pečurke koja prelazi u fazu raspadanja i vratite ga na odgovarajuću podlogu.
- 3 Vratite marker rasejavanja na krajnje levo polje skale rasejavanja.
- 4 Odigrajte instant akciju raspadanja, ukoliko postoji.

Nije ograničeno koliko karata pečuraka možete da podvučete pod istu podlogu.



VRSTE BONUSA RASPADANJA

Postoje tri glavne vrste bonusa raspadanja:



INSTANT AKCIJE

Instant akcija mora da se odigra neposredno nakon što podvučete kartu pečurke.



OPŠTE UNAPREĐENJE

Ružičasti bonus raspadanja primenjuje se na igrača od trenutka podvlačenja karte pa do kraja igre.



UNAPREĐENJE PEČURKE

Ova unapređenja se odnose samo na buduće pečurke koje ćete odigrati na istu podlogu. Bilo koja pečurka koju odigrate na podlogu pod koju je podvučena karata pečurke u fazi raspada, dobiće prikazani bonus.

Ne možete duplirati efekte bonusa. Na primer, ako imate dve karte čiji bonus raspadanja glasi „Sada možete da pomerite Glavnu pečurku do tri polja”, **ne možete** da pomerate Glavnu pečurku do šest polja.

OTKRIVANJE

Povucite novu kartu

Povucite jednu od tri karte iz Ponude, okrenute licem nagore, ili povucite kartu sa vrha špila. U ruci možete držati neograničen broj karata. Na kraju svog poteza dopunite Ponudu, ukoliko ima potrebe.

ANATOMIJA KARTE

- 1 Naziv pečurke
- 2 Latinski naziv pečurke
- 3 Broj poena koji pečurka donosi na kraju igre
- 4 Neophodne spore za odigravanje pečurke
- 5 Referenca za činjenice o pečurkama na strani 17
- 6 Broj spora
- 7 Bonus raspadanja

Na svom potezu možete da iskoristite jedan token insekta da biste zamenili sve karte u Ponudi.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada bilo koji igrač ima makar po jednu pečurku u fazi raspadanja podvučenu pod svaku od pet podloga. Igra se se završava u istom trenutku i nijedan drugi igrač nema više pravo da igra. Ako igrač odigra RASPADANJE kao svoju prvu akciju, ne može da odigra drugu akciju. Igrač koji je završio igru dobija Token kraja igre (TKI) koji mu donosi pet poena. Svi igrači sabiraju svoje rezultate, uključujući **sve zrele i pečurke u fazi raspadanja**, kao i sve tokene insekta.



=



Pobednik je igrač sa najviše poena i on osvaja laskavu titulu Kralja pečuraka!

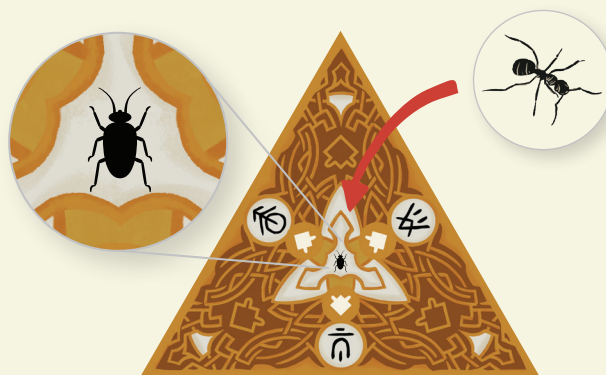
U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač koji među njima ima najviše pečuraka. Ako je i tu nerešeno, pobednik je igrač koji među njima ima najviše tokena insekta. U slučaju da je i dalje nerešeno, što je malo verovatno, izjednačeni igrači dele pobedu.

Ukoliko ste igrali sa tri podloge za pečurke, TKI donosi tri poena, a ukoliko ste igrali sa četiri podloge, TKI donosi četiri poena.

TOKENI INSEKTA

POSTAVLJANJE I UZIMANJE

Svaki put kada se postavi nova pločica koja na sebi ima simbol insekta na nju mora da se postavi token insekta. Token insekta sa table možete da uzmete **samo** pomoću Glavne pečurke. Token insekta možete da uzmete kada sa Glavnom pečurkom završite pomeranje na polju sa tokenom insekta ili predete preko njega. Takode, na svom potezu možete da zamenite tri karte iz ruke za jedan token insekta.



KORIŠĆENJE TOKENA INSEKTA

Tokene insekta možete da iskoristite bilo kada na svom potezu i to se ne računa kao jedna od vaše dve akcije. Vratite tokene insekta u zajedničke zalihe i odigrajte jednu od ovih akcija:

Za dva tokena:

Premestite protivničku **G** na bilo koju pločicu na tabli, na kojoj se ne nalazi **G** nekog drugog igrača.



Za jedan token:

Obnovite Ponudu. Odbacite sve tri karte i postavite tri nove, licem nagore. Odbačene karte vratite u kutiju.



INSEKTI KAO POENI

Na kraju igre dobijate jedan poen za svaka dva tokena insekta koje imate. Ne možete da dobijete pola poena, tako da ako imate tri tokena insekta dobićete samo jedan poen. Postoji ukupno 20 tokena insekta, tako da svi igrači zajedno mogu maksimalno da osvoje 10 poena preko tokena insekta.



Zašto insekti?

Insekti su prijatelji gljiva jer dok puze preko pečuraka kupe spore, i na taj način doprinose njihovom raznošenju.

AUTOMATA



Automata (A) može da se koristi u solo varijanti igre, ili kao dodatni igrač ukoliko igrate sa dva ili tri igrača.

POSTAVKA TABLE

Postavka table je ista kao i u igri za 2 do 4 igrača (strana 5). Za solo varijantu uklonite sve crne pločice i postavite podloge samo za sebe.

POSTAVKA AUTOMATE

- 1 Promešajte Automata karte i postavite ih u špil licem nadole.
- 2 Postavite Automata referentne karte licem nagore, jednu pored druge, kao što je prikazano na slici.
- 3 Izaberite boju za A. Zatim na drugu referentnu kartu (SPORE-TOMATA), postavite markere rasejavanja na krugove sa tačkicama.
- 4 Postavite A tokene pečurke i tokene spore pored referentnih karata.
- 5 Promešajte špil karata pečuraka i podelite A pet karata licem nadole i dajte joj dva tokena insekta.

TOK IGRE

Vi prvi igrate. Postavite svoju G, a zatim postavite Automatinu G direktno naspram svoje. Nakon toga, odigrajte dve (različite) glavne akcije.

Automatin potez se određuje kartama. Okrenite jednu Automata kartu sa vrha špila i postavite je na prvu referentnu kartu 6. Zatim A odigra dva akcije, redom prikazanim na karti. Ako A ne može da odigra neku akciju, prelazi na sledeću akciju na listi i tako sve dok ne odigra dve akcije. Redosled akcija je:

RAST > RASPADANJE > RASEJAVANJE > POMERANJE.

Nakon što A odigra sve Automata karte, promešajte ih i napravite od njih novi špil, a zatim nastavite sa igrom.

RAST - Spore potrebne da izraste zrela pečurka (P) prikazane su na Automata karti. Prazna polja su džoker spore, i označavaju da se mogu iskoristiti spore sa pločice bilo koje boje. Token pečurke mora da se postavi na jednu od pločica sa koje su iskorišćene spore. Token se postavlja na pločicu čija boja odgovara jednoj od boja prikazanih na karti; ako to nije moguće, postavlja se na pločicu koja je najbliža protivniku. Ako ima više dostupnih spora koje A može da iskoristi onda se koristi jedna po jedna spora, uvek sa najnaseljenije pločice (one koja ima najviše spora na sebi). Sve spore koje koristi A moraju da budu deo iste mreže.

RASPADANJE - Automata može da odigra ovu akciju ako se bilo koji marker rasejavanja na SPORE-TOMATA karti nalazi na polju obeleženom brojem 2. Marker rasejavanja se premešta na simbol „R”, a token pečurke se uklanja sa table i postavlja na polje za pečurke na referentnoj karti 7. Zatim se odigrava instant akcija raspadanja, ukoliko postoji.

RASEJAVANJE - **A** rasejava spore iz **G** ili iz **G** ako nema nijednu **G** na tabli. Ako je jedina Automatina **G** na tabli blokirana, onda ona ne može da rasejava spore iz **G**. Ukoliko rasejava iz **G** broj spora je označen na karti.

Marker rasejavanja se pomera udesno svaki put kada **A** rasejava spore iz **G**. Ukoliko **A** ima više **G**, prvo svaka mora da raseje spore jednom, pre nego što bilo koja to uradi drugi put. Ako su 1. i 2. **G** rasejavale spore jednom, a ima i 3. **G** na tabli, prvo 3. **G** mora da raseje spore, pa tek onda mogu ponovo prve dve.

Ako se **G** ili **G** nalaze na spoljašnjoj pločici (dodiruje samo jednu drugu pločicu) **A** prvo mora da odigra akciju **ISTRAŽIVANJE**, tako što će se postaviti pločica pored pločice na kojoj se nalazi **G**/**G**. To se računa kao jedna **A** akcija. Ako je **ISTRAŽIVANJE** prva akcija koju je odigrala **A**, onda će **RASEJAVANJE** automatski biti druga.

POMERANJE - Ovom akcijom **A** pomera svoju **G** (do dva polja) na najbližu pločicu koja ispunjava uslov sa karte, ili ka njoj. Način na koji će se odigrati ova akcija određuje se kockicom. Bacite kockicu umesto **A** i uparite simbol na kockici sa simbolom na karti. Ako je akcija završena posle samo jednog pomeranja* dodatno pomeranje nije potrebno. Simboli su objašnjeni na referentnoj karti.

Ako ova akcija ne može da se odigra na način koji je obeležen na karti, baca se kockica da se odredi smer pomeranja i prati se simbol na pločici (kao i prilikom rasejavanja spora). Postupak se ponavlja dvaput da bi se Automatina **G** pomerila dva polja. Ukoliko je kockica bačena dvaput, a Automatina **G** nije mogla nijednom da se pomeri, **A** će odigrati akciju **ISTRAŽIVANJE** umesto ove akcije.

U slučaju da **A** može da odigra samo akciju **POMERANJE** jer joj je **G** blokirana protivničkom **G**, onda ona mora da iskoristi **JEDAN** token insekta **I** da premesti protivničku **G** na najudaljeniju pločicu na tabli. Zatim kao drugu akciju **A** odigrava **ISTRAŽIVANJE**.

NIVOI TEŽINE

Karte su podeljene vertikalno na dva dela. ZELENA strana predstavlja **standardni nivo** težine, a ŽUTA **napredni nivo**. Preporučujemo vam da počnete sa zelenom stranom.

Igru možete malo da olakšate tako što ćete vratiti nazad sve crne pločice koje su uklonjene na početku postavke.

* Jedini izuzetak od ovog pravila je ako Automata treba da pomeri svoju Glavnu pečurku prema pločici sa tokenima insekta i dva tokena insekta se nalaze na dve susedne pločice. U tom slučaju bi Automata pomerila svoju Glavnu pečurku dva polja i uzela oba tokena.

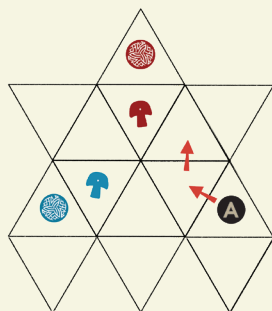
NAČELNO PRAVILO

Kada odigravate akcije u Automatino ime i postoji neki izbor, kao na primer gde postaviti sporu ili premestiti token, uvek se odlučite za onaj koji će pomoći Automati, a ne vama.



2/3 IGRAČA

Kada su dva ili tri igrača u igri sa Automatom i treba da se donese odluka na kog igrača će da utiče Automatina akcija, a nije jasno ko bi to trebalo da bude, onda jednostavno pustite sudbinu da odluči umesto vas. Uzmite po jednu sporu od svakog igrača (koji bi mogao da bude pogođen Automatinom akcijom) i nasumično izvucite jednu!



Primer A: Automata odigrava akciju POMERANJE i rezultat na kockici je:



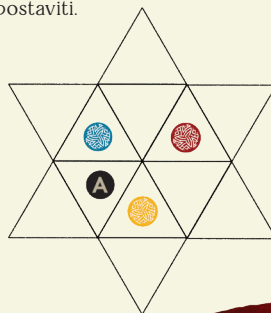
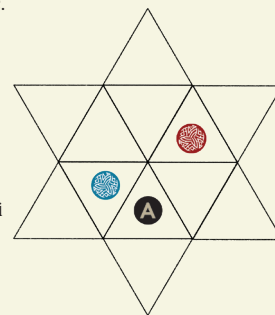
Pomeri na pločicu sa protivničkom zreloom pečurkom ili ka njoj

Automata bi inače pomerila svoju **A** ka najbližoj protivničkoj pečurci, ali dve pečurke različitih igrača su na istoj udaljenosti. Crvena spora je nasumično izvučena tako da Automata pomera svoju **A** dva polja ka pečurci crvenog igrača.

Početno postavljanje Glavne pečurke:

Automata uvek igra poslednja. Kada igrači postave svoje **G** Automata treba da postavi svoju Glavnu pečurku (**A**) na jednakom odstojanju od obe.

Primer B: Crveni i plavi igrači su postavili svoje **G** jednu naspram druge. To znači da **A** ne može da se postavi na jednaku udaljenost. Nasumično je izvučena plava spora tako da će **A** biti postavljena pored **G** plavog igrača. Plavi igrač će odlučiti sa koje strane će se **A** postaviti.



Primer C: Troje igrača je postavilo svoje **G** na podjednaku udaljenost. U situaciji kada se akcija Automate može primeniti na sva tri igrača izvlače se dve spore. U ovom slučaju izvučene su žuta i plava spora, pa je **A** postavljena između njihovih **G**.

KRAJ IGRE I BODOVANJE

Igra se završava kada Automata ili bilo koji igrač ima makar po jednu pečurku u fazi raspadanja podvučenu pod svaku od pet podloga.

Bodovanje Automate: Svaka pečurka koju je **A** odigrala donosi joj pet poena i dobija poene od tokena insekta. Prosečan rezultat za **A** je 26 poena. Ako **A** završi igru, ne dobija Token kraja igre.



Zanimljive činjenice o pečurkama

Slovenski narodi su poznati kao mikofilni, što znači da vole, poštuju, sakupljaju gljive, koriste ih u ishrani i lečenju, i ne boje ih se. U našem narodu poštovanje i brojna znanja o gljivama postojala su i u pisanoj formi u vidu jedinstvene farmakopeje pisane narodnim jezikom, a u kojoj je navedeno više narodnih recepata koji sadrže gljive. Ova knjiga se naziva *Hilendarski medicinski kodeks*. Nastala je u 15. ili početkom 16. veka, a divlji šampinjoni se u njoj pominju čak osam puta. Preparati na bazi gljiva preporučivali su se za tumore, otvorene rane, hemoroide, pege, kamen i pesak u bubrežima, čišćenje creva, glavobolju, stomadne tegobe, za iskašljavanje i snižavanje temperature.

A. Beli jarčić - *Coprinus comatus*: Dok je mlada, ova pečurka je bele boje i jestiva; međutim, njeni proteini počinju brzo da se razgrađuju, što se manifestuje kapanjem tečnosti tamne boje, poput mastila. Stoga se nekada i koristila kao mastilo, a otuda i narodni naziv mastiljavka. Korišćena je i za bojenje tekstila. Danas je ova gljiva važan izvor jedinjenja koja pomažu u očuvanju funkcije prostate i regulisanju nivoa šećera u krvi. Za razliku od svog rodaka, sivog jarčića (pogledajte pod G) ova vrsta može da se konzumira uz alkohol.

B. Bukovača - *Pleurotus ostreatus*: Jedna je od vrsta koje se najviše industrijski gaje širom sveta. Kako poseduje enzime kojima razlaže celulozu, ali i biljni lepak lignin, ova gljiva se može gajiti na papiru, slamu, senu, kukuruznim klipovima, grančicama od orezivanja voćnjaka, opušcima od cigareta, talogu od kafe. Zbog toga je popularna u urbanim sredinama gde je jedan od poznatih primera cirkularne ekonomije. Tokom godina inflacije u Srbiji se gajila po podrumima na novinskom papiru. Sintetiše i supstancu lovastatin, koja se koristi kao komercijalno sredstvo za snižavanje krvnog pritiska.

C. Livadska puhara - *Lycoperdon pratense*: Ove gljive se u našem narodu zovu puhare jer svoje spore zadržavaju unutar kesičastog tela, a raspršuju ih kada ih životinje ili ljudi dodirnu,

kada ih udari kap kiše ili duva vetar. U srpskoj narodnoj medicini koriste se kao antiseptično sredstvo - zaustavljaju krv i dezinfikuju povređeno mesto. Zato su među čobanima poznate kao prva pomoć kod povreda životinja.

D. Ludara - *Rubroboletus satanas*: Ova veoma otrovna pečurka (naziva se još i Đavolji vrganj) izaziva jaku groznicu, povraćanje, a može dovesti i do oštećenja jetre i nepravilnog rada srca. Osim što podseća na davala po svom izgledu, zbog crvenog tela, širi i vrlo neprijatan miris koji podseća na trulo meso.

E. Medenjača - *Armillaria mellea*: Ova vrsta živi na dva načina, kao parazit ili saprob. (Saprobi ili saprofiti - organizmi koji se hrane mrtvom organskom materijom.) Smatra se jednim od najvećih i najstarijih organizama. U Sjedinjenim Američkim Državama otkriven je primerak ove vrste star preko 2000 godina, čiji micelijum pokriva više od 8 km². Kada zarazi drvo brzo se širi, a njen micelijum prekida dotok hranljivih materija drvetu, čime ga postepeno ubija.

F. Muhara - *Amanita muscaria*: Ova pečurka je toksična, ali i halucinogena, te su je u stara vremena sibirski šamani i indijski mudraci koristili kako bi dospeli u više sfere svesti, te komunicirali sa „uzvišenim“ bićima, od kojih bi tražili odgovore na pitanja od značaja za svoje saplemenike, proricali, lečili i tumačili snove. Postoji verovanje da su i srpski Tarabici za svoja proricanja koristili ovu gljivu. Ona zauzima i važno mesto u narodnoj medicini slovenskih naroda.

G. Sivi jarčić - *Coprinopsis atramentaria*: Poznata u nekim zemljama i kao pijančeva propast, zato što uz konzumiranje alkohola, tri dana pre ili nakon unošenja, postaje otrovna. U tom slučaju izaziva mučninu i groznicu.

H. Smrčak - *Morchella esculenta*: Veoma cenjena zbog svoje kulinarske vrednosti, te je jedna od najskupljih gljiva. Često se javlja na devastiranom zemljištu, posebno nakon požara, na izgorelim panjevima, uglju i starim cipelama.

I. Stršak - *Phallus impudicus*: Navodno je ćerka Čarlsa Darvina, Eti, osnovala klub čiji je cilj bio uništavanje ove gljive. Imala je za to posebnu opremu i rano ujutru odlazila u potragu dok njena posluga još spava, a kako bi zaštitila čast ženskih članova domaćinstva. Ova vrsta inače emituje složeni miris koji podseća na miris strvine, čime privlači muve te tako rasejava svoje spore.

J. Šumsko pile - *Laetiporus sulphureus*: Ova pečurka ima brojne nazive poput žuti kruh, lepinjara ili sumporni žbunac, koji asociiraju na njen značaj u narodu. Raste u velikim skupinama, na vrbama uz vodu, i može težiti više kilograma. Teksturoom i ukusom podseća na pileće mesto. U Velikoj Britaniji se smatra otrovnom, međutim, vrlo je prijatnog mirisa, hranljiva i ukusna. Kod starijih primeraka se povećava količina sumpornih jedinjenja pa može izazvati stomadne tegobe. Stoga se pre dalje obrade kuva čime se toksičnost eliminiše.

K. Vilin klinčić - *Marasmius oreades*: Ova jestiva vrsta raste po livadama u grupama, najčešće formirajući prsten, tzv. vilinsko kolo. Ovaj fenomen je u stara vremena širom Evrope privlačio pažnju ljudi, koji su mu pripisivali magično poreklo i svojstva. Tako su ovaj prsten formirale vile svojim plesom, patuljci, gnomovi ili zmajevi, a ako bi putnik namernik naišao na ovakvo veselje nikako nije smeo da pristupi prstenu, jer bi ga vilinska bića naterala da pleše do smrti.

L. Zelena pupavka - *Amanita phalloides*: Najotrovnija među gljivama, ova vrsta se može pomešati sa šampinjonom. Stoga je odgovorna za najveći broj trovanja u svetu. Njen toksin oštećuje jetru i bubrege izazivajući tzv. faloidinski sindrom. Ovo trovanje je podmuklo jer ga nakon prvih gastrointestinalnih smetnji prati period olakšanja od oko 24 časa, kada se i dešava destrukcija navedenih organa. Ukoliko preživi, osoba verovatno doživotno ostaje na dijalizi.

Zanimljive činjenice napisala
Dr Jovana Vunduk

POJAŠNJENE BONUSA RASPADANJA

Raspadanje

Premesti jednu spoljašnju
△ (dodiruje samo jednu △) i sav njen sadržaj



„Spoljašnja” znači da dodiruje samo jednu pločicu, a „sav njen sadržaj” obuhvata sve što se nalazi na toj pločici (npr. token insekta, tokeni spore, token pečurke ili Glavna pečurka).

Raspadanje

Premesti protivničku
☞ na praznu △



Prazna pločica bi trebalo da znači da nema ništa na njoj. Ali ako to nije moguće premestite pečurku na pločicu sa insektom, a ako ni to nije moguće, premestite je na polje sa najmanje spora.

Raspadanje

Ukradi protivniku jednu nasumičnu kartu



Ukradite protivniku jednu nasumičnu kartu iz **ruke**. Ova akcija ne može da utiče na karte zrelih pečuraka i pečuraka u fazi raspadanja.

Raspadanje

Povuci dve nove karte



Karte možete da povučete iz Ponude ili sa vrha špila. Ukoliko ima potrebe Ponudu dopunite tek **nakon** što povučete obe karte.

Raspadanje

☞ sada rasejava jednu sporu više



Svaka pečurka koja bude postavljena na podlogu, pod koju je podvučena karta sa ovim unapređenjem, moći će da rasejava jednu sporu više.

Raspadanje

Jednom akcijom možeš da rasejavaš spore iz ☞ i ©



Kockicu za određivanje smera vetra bacate samo **jednom** i taj rezultat primenjujete i na zrelu pečurku i na Glavnu pečurku.

Raspadanje

Sada možeš da odigraš istu akciju dvaput



I dalje možete da odigrate samo dve akcije, s tim što to sada mogu da budu dve iste akcije. Na primer, ako želite, možete dvaput da odigrate akciju RASEJAVANJE.

Raspadanje

Ako povlačiš kartu sa vrha špila - povuci dve i zadrži jednu



Odbačenu kartu vratite u kutiju. Ovo unapređenje se odnosi samo na akciju OTKRIVANJE, a ne i na instant akcije raspadanja.



Ne možete duplirati efekte bonusa. Na primer, ako imate dve karte čiji bonus raspadanja glasi „Glavna pečurka sada rasejava tri spore”, **ne znači da može** da rasejava šest spora.

ČESTO POSTAVLJANA PITANJA

Da li mogu da blokiram Glavnu pečurku drugog igrača?

Ne, Glavna pečurka ne može da se nalazi na istoj pločici ili da pređe preko pločice na kojoj se nalazi Glavna pečurka drugog igrača.

Da li mogu da pomerim Glavnu pečurku za jedno polje, a zatim da je vratim na početni položaj?

Da!

Da li mogu da postavim novu pečurku na istu pločicu na kojoj se nalazi i moja Glavna pečurka?

Možeš, ako si iskoristio sporu sa te pločice. Ali možeš da imaš samo jednu zrelu pečurku po pločici.

Da li pečurke koje nisu prešle u fazu raspadanja donose poene na kraju igre?

Da, sve odigrane karte pečuraka donose poene na kraju igre.

Ako se Glavna pečurka drugog igrača nalazi na istoj pločici kao i moja zrela pečurka, da li mogu njome da rasejavam spore i da li ona može da pređe u fazu raspadanja?

Ne, Glavna pečurka drugog igrača blokira tvoju zrelu pečurku i ništa ne možeš da radiš sa njom. Ali možeš da iskoristiš dva tokena insekta da premestiš protivničku Glavnu pečurku.

Da li mogu da iskoristim token insekta da bih premestio svoju Glavnu pečurku?

Ne, možeš da premeštaš samo Glavne pečurke drugih igrača. Možeš ih premestiti bilo gde na tabli, sem na polje na kojem se već nalazi neka Glavna pečurka.

Da li moji tokeni pečurke imaju kontrolu nad sporama drugih igrača?

Da! Glavna pečurka i tokeni pečurke imaju kontrolu nad svim sporama na pločici na kojoj se nalaze.

Da li mogu da povežem svoju mrežu uz pomoć Glavne pečurke?

Da! Sve komponente tvoje boje čine tvoju mrežu.

Da li jedan token insekta donosi pola poena?

Ne, ne možeš da dobiješ pola poena.

Da li moram da pošaljem pečurku u fazu raspadanja?

Ne, ne moraš, ali ćeš verovatno želeći to da uradiš!

Koliko spora može da raseje Glavna pečurka?

Glavna pečurka može da raseje dve spore. Postoji bonus raspadanja koji joj omogućava da rasejava tri spore.

Da li postoji ograničenje koliko puta Glavna pečurka može da rasejava spore?

Ne, Glavna pečurka može da rasejava spore koliko god puta želiš. Ali, *zrele* pečurke mogu da rasejavaju spore samo dvaput, što treba da pratiš na skali koja se nalazi na podlozi za pečurke.

Da li postoji ograničenje koliko karata mogu da imam u ruci?

Ne, možeš da imaš koliko god želiš karata u ruci.

Da li pod istu podlogu može da se podvuče više karata pečuraka koje su u fazi raspadanja?

Da, možeš da podvučeš koliko god želiš karata pečuraka pod istu podlogu. Igra se završava kada bilo koji igrač ima makar po jednu pečurku u fazi raspadanja podvučenu pod svaku od pet podloga.

Šta se dešava ako mi ponestane spora?

Broj spora je ograničen. Ako ti ponestane spora, jedini način da ih vratiš je da ih iskoristiš za odigravanje nove pečurke!

Da li mogu da dupliram efekte  /  bonusa raspadanja?

Ne. Na primer, ako imaš dve karte čiji bonus raspadanja glasi „Ako povlačiš kartu sa vrha špila – povuci dve i zadrži jednu“, ne možeš da povučeš četiri karte i zadržiš dve.

Da li se korišćenje tokena insekta računa kao jedna od akcija?

Ne, tokene insekta možeš da iskoristiš bilo kada na svom potezu, kao dodatnu akciju.

Da li mogu da obnovim Ponudu?

Da! Možeš da iskoristiš jedan token insekta bilo kada na svom potezu, da bi obnovio Ponudu.

Da li mogu da uzmem token insekta pomoću zrele pečurke?

Ne, token insekta možeš uzeti samo pomoću Glavne pečurke.

Da li različiti simboli na tokenima insekta imaju neku ulogu?

Ne, razlike su isključivo estetske, svi tokeni donose isti broj poena.

Šta se radi sa odbačenim kartama?

Sve odbačene karte se uvek vraćaju u kutiju.



MICELIJA

@f@ @splitstonegames splitstonegames.com

©2024 Split Stone Games Ltd. Nijedan deo ovog proizvoda ne sme da se reprodukuje bez specijane dozvole. Sva prava zadržana.

@f@ @mipls drustveneigre.rs

© 2024. MIPL. Prvo srpsko izdanje. Uvoznik i distributer za Srbiju: Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad, Srbija.

Posebno zahvaljujemo stručnim saradnicima: Eleonori Čapelji, Departman za biologiju i ekologiju, UNS; Jovani Vunduk, Institut za opštu i fizičku hemiju; Davorinu Majhenseku, Vrdnik drvo; Gljivarskom društvu Novi Sad.

