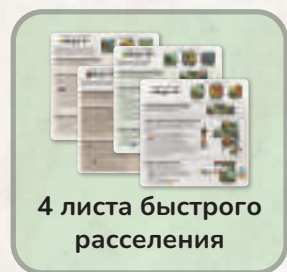




Вот уже более 300 миллионов лет грибы и деревья активно взаимодействуют друг с другом под поверхностью земли. Симбиоз корней деревьев и мицелиев грибов называется микоризой. Деревья отдают грибам часть углерода, который производят за счёт фотосинтеза, а взамен получают питательные вещества, извлекаемые грибами из почвы. Учёные не перестают узнавать что-то новое об этом удивительном подземном взаимодействии. Существует даже предположение о том, что деревья используют грибную сеть для передачи углерода своим росткам.

В этой игре вы станете Дугласовыми пихтами, растущими на северо-западном тихоокеанском побережье Северной Америки. Ваша цель — распространить по лесу свои всходы и помочь им стать взрослыми деревьями. Победит тот, у кого в конце игры будет больше всего всходов с наиболее ценными симбиотическими связями.

СОСТАВ ИГРЫ



50 фишек углерода

24 фишки азота

24 фишки фосфора

24 фишки калия



16 маркеров целей
(4 на игрока)

Блокнот для подсчёта очков



72 жетона корней
(18 на игрока)

16 жетонов активации
(4 на игрока)

16 жетонов награды

48 квадратов грибов

1 планшет одиночного режима

1 маркер первого игрока

1 маркер награды в 2 очка

4 маркера углерода
(1 на игрока)



30 карт одиночного режима

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Первый игрок.** Выберите его случайным образом и отдайте ему маркер первого игрока.

Быстрое расселение. Если это ваша первая партия, раздайте каждому участнику лист быстрого расселения: первый игрок получает лист с номером 1 и так далее по очерёдности хода (по часовой стрелке). Подробнее о листах быстрого расселения см. на с. 4.

- 2 Запас ресурсов.** Создайте общий запас углерода, азота, фосфора и калия (C, N, P, K).

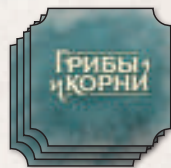
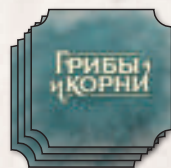
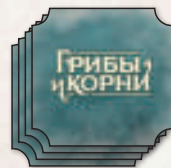


Быстрое расселение. Не перемешивайте и не раздавайте квадраты грибов, как описано в пункте 3. Вместо этого каждый игрок берёт 3 квадрата грибов с номером своей очерёдности хода (1, 2, 3, 4) в верхнем левом углу. Эти грибы становятся его начальной рукой. Затем перемешайте оставшиеся квадраты грибов лицевой стороной вниз и разложите их в несколько стопок так, чтобы всем игрокам было удобно их брать. Перейдите к пункту 4.

Пример. Начальные грибы первого игрока:



- 3 Начальная рука.** Каждый игрок берёт из запаса 3 квадрата грибов, не показывая их остальным участникам. (Пропустите этот пункт, если играете с листами быстрого расселения.)



- 4 Лес.** Поместите планшет начальных грибов в центр стола. Оставьте вокруг планшета достаточно места — игроки будут добавлять к нему квадраты грибов, создавая общий лес.



- 5 Углерод.** Поместите по 1 C из запаса на все грибы планшета начальных грибов, кроме центрального.

Быстрое расселение. Если вы играете с листьями быстрого расселения, не выбирайте цвета, как описано в пункте 6. Вместо этого раздайте каждому участнику планшет игрока, всходы, корни и деревья указанного на его листе цвета.

6

Планшеты игроков. Каждый участник выбирает себе планшет игрока и размещает на изображённом дереве следующие компоненты цвета своего планшета:

- 6 жетонов всходов.
- 18 жетонов корней.
- 4 фигурки деревьев.

7

Жетоны активации. Каждый игрок размещает сверху своего планшета 4 разных жетона активации цветной (доступной) стороной вверх.



8

Начальные ресурсы. Каждый игрок берёт из запаса и размещает в отмеченных ячейках своего планшета следующие ресурсы:

- 4 углерода **C**
- 2 фосфора **P**
- 2 азота **N**
- 2 калия **K**

9

Планшет углерода. Положите планшет углерода сбоку от игровой зоны.

10

Награды. Перемешайте жетоны наград лицевой стороной вниз, разделите их на стопки определённого размера и разместите на указанных клетках планшета углерода. Размер стопок зависит от числа игроков:

- 2–3 игрока — по 3 награды в стопке.
- 4 игрока — по 4 награды в стопке.

Уберите в коробку оставшиеся награды, не просматривая их. Поместите маркер награды в 2 очка на указанную клетку.



11

Маркеры углерода. Разместите маркеры углерода всех игроков внизу планшета углерода (где написано «Начало»).

12

Карты целей. Если вы играете впервые и/или используете листы быстрого расселения, возьмите 3 карты целей с пометкой «Начальная цель». В противном случае перемешайте все карты целей и выложите 3 случайные рядом с планшетом углерода случайными сторонами вверх. Уберите оставшиеся карты целей в коробку.

13

Маркеры целей. Разместите маркеры целей всех игроков на делении 0 счётчика каждой карты цели.

ЛИСТЫ БЫСТРОГО РАССЕЛЕНИЯ



Листы быстрого расселения **не заменяют** правила игры. Вам обязательно нужно прочесть правила, чтобы **понять и освоить** игру. Листы помогают новичкам сделать первые 4 хода, попутно знакомя их с базовыми принципами игры.

Многие действия, описанные на листах быстрого расселения, связаны с действиями других игроков. Поэтому, используя эти листы, очень важно в точности следовать их указаниям первые 4 хода.

Игроки ходят по очереди (по часовой стрелке), как в обычной партии, и выполняют указания листов быстрого расселения. Советуем внимательно следить за действиями соперников в первые 4 хода, потому что некоторые их действия и возможности не описаны на вашем собственном листе быстрого расселения.

После того как каждый сделает 4 хода, убедитесь, что всем понятны условия получения очков и окончания игры. Продолжите партию, когда ни у кого не останется вопросов. Дальше все играют самостоятельно.

Как собрать фигурку дерева



НАЧАЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ

Быстрое расселение. Не размещайте всходы и корни по описанным ниже правилам. Вместо этого каждый игрок в порядке хода размещает их так, как указано на его листе быстрого расселения.

Каждый игрок по очереди бесплатно размещает в лесу свой первый всход. Если сейчас ваш черёд, сделайте следующее:

- Разместите **1 всход** в любом свободном углу квадрата ценококкума (центрального гриба).
- Разместите **1 корень** на квадрате ценококкума рядом со своим всходом.



Игрок 1 занял правый верхний угол квадрата ценококкума, а игрок 2 — левый нижний.

Затем, если игроков **двое или трое**, поместите в оставшиеся свободные углы ценококкума всходы никем не используемого цвета, чтобы игроки не смогли занять эти углы во время партии.

ОБ ИГРЕ

Каждый игрок — это взрослая Дугласова пихта, которая старается распространить свои всходы. Для этого игроки будут размещать жетоны всходов и корней в общем лесу, состоящем из квадратов грибов (действия **размножения** и **укоренения**).

Корни позволяют обмениваться с грибами ресурсами (действие **активации**) и в конце игры приносят очки в зависимости от того, сколько  поглотили ваши всходы (действие **поглощения**).

- Всход с 1  приносит очки за 1 свой корень.
- Всход с 2  приносит очки за 2 своих корня.
- Всход с 3  становится деревом и приносит очки за все свои корни (максимум 4 корня).

Каждый корень приносит столько очков () , сколько указано на его квадрате гриба.

Поглощая , вы продвигаетесь вверх по планшету углерода и получаете награды. Игра подходит к концу, когда маркер одного из участников продвигается дальше последней ячейки на планшете углерода, что приносит одну из зелёных наград. Участники доигрывают текущий раунд. Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый делает 1 последний ход.

После этого игроки подсчитывают очки. Побеждает тот, кто набрал их больше всего (см. с. 14).



Шишка Дугласовой пихты — это 1 очко.



Корень на этом грибе приносит 3 очка.



Корень на этом грибе приносит 2 очка.

ПОРЯДОК ХОДА

1. Выполните 1 действие.

Выберите 1 из 5 доступных действий.

- Активация (см. с. 6).
- Поглощение (см. с. 8).
- Размножение (см. с. 10).
- Укоренение (см. с. 12).
- Фотосинтез (см. с. 12).

2. Продвиньтесь по планшету углерода (см. с. 9).

Если на этом ходу вы поглотили хотя бы 1 , переместите свой маркер углерода на 1 ячейку вверх.

3. Отметьте достижение целей (см. с. 13).

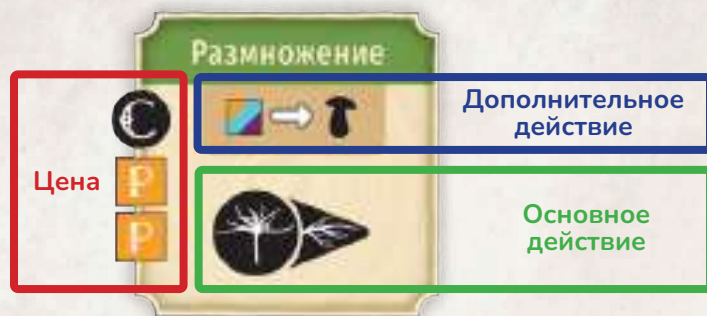
Если вы выполнили условие той или иной карты цели, отметьте это своим маркером.

4. Доберите грибы.

Возьмите квадраты грибов, чтобы на руке их снова стало 3.

ДЕЙСТВИЯ

Далее вы найдёте подробное описание каждого действия. Вы не можете выполнить более 1 действия в ход, если только эффекты грибов не позволяют вам выполнить новые действия. Действия выглядят так:



Цена — требуемые ресурсы и жетоны активации.

Дополнительное действие (в прямоугольнике более тёмного цвета) выполняется **по желанию** до или после основного (в зависимости от того, как оно изображено относительно основного).

Основное действие — обязательное действие.

ДЕЙСТВИЕ. АКТИВАЦИЯ

Азот, фосфор и калий жизненно необходимы деревьям. Азот нужен листьям, фосфор — цветкам и семенам, а калий помогает в переносе сахаров.

В течение игры вы будете отдавать грибам **€** в обмен на питательные вещества и особые эффекты. Обратите внимание, что эффекты некоторых грибов можно применять, не тратя **€**, а для активации других потребуются дополнительные ресурсы. У каждого гриба есть **цена** активации и **эффект**.



Цена

Чтобы активировать гриб, у вас **должен быть** корень на его квадрате. Также вы обязаны заплатить цену, указанную на квадрате гриба. Цена может включать следующее:

- . Переверните **доступный** жетон активации, лежащий на вашем планшете игрока; его тип должен соответствовать типу активируемого гриба. Теперь он будет лежать **использованной** стороной вверх.
- . Поместите **на активируемый гриб** 1 **€** за каждый изображённый символ . (Так вы обмениваете **€** на ресурсы и способности гриба.) Количество **€** на квадрате гриба неограниченно.
- . Верните в запас 1 **Р**, **Н** или **К** (по своему выбору) за каждый изображённый символ .

Эффект

Примените эффект гриба. Подробнее см. на задней обложке этих правил.

ЖЕТОНЫ АКТИВАЦИИ

В игре есть грибы 4 типов, отличающихся некоторыми физическими особенностями.



Грибы

с кольцом или покрывалом



Грибы

с трубчатым и шиповатым гименофором



Грибы

с пластинчатым гименофором (но без кольца на ножке)



Грибы

прочих форм (например, вогнутые и коралло-видные)

У каждого игрока есть 1 жетон активации для каждого типа грибов. С помощью этих жетонов можно активировать грибы, перемещать и поглощать **€** (см. с. 8).

У всех жетонов активации есть **доступная** (цветная) и **использованная** (серая) сторона.



= **доступная сторона**



= **использованная сторона**

Применив жетон активации, переверните его использованной стороной вверх. Вы не сможете использовать его вновь, пока не **восстановите**, то есть не перевернёте доступной стороной вверх. Все жетоны можно восстановить действием фотосинтеза (см. с. 12). Эффекты грибов также позволяют восстановить определённые жетоны активации.

Для активации гриба часто требуется перевернуть жетон активации использованной стороной вверх. На это указывают такие символы:



переверните синий жетон использованной стороной вверх



переверните любой жетон использованной стороной вверх

Некоторые эффекты грибов восстанавливают (переворачивают доступной стороной вверх) 1 или все жетоны активации. На это указывают такие символы:



= **восстановите синий жетон**



= **восстановите любой жетон**



= **восстановите все свои использованные жетоны**

ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ

В тексте эффектов некоторых грибов встречается слово «ПОСТОЯННО». Такие эффекты не надо активировать, и обычно они усиливают другие действия. Чтобы воспользоваться постоянным эффектом гриба, у вас должен быть хотя бы 1 корень на его квадрате. Дополнительные корни на грибе не умножают постоянный эффект.

Пример активации 1. У мухомора обыкновенного и 3 других грибов на краях планшета начальных грибов схожие эффекты.



Условие

Вы можете активировать мухомор обыкновенный, только если у вас есть **корень** на этом грибе. Коричневый игрок может активировать мухомор обыкновенный, а Зелёный игрок — нет.

Цена

- . Переверните свой доступный использованной стороной вверх.
- . Поместите 1 со своего планшета игрока на квадрат мухомора обыкновенного.

Эффект

- . Поместите на свой планшет игрока 1 и 1 из запаса.
- . Если ваш зелёный жетон использован (), переверните его доступной () стороной вверх.

Пример активации 2. Ценококкум — особый гриб, для активации которого не тратятся ресурсы, но всё равно тратится действие. У него есть постоянный эффект, добавляющий в лес , если весь поглощён.

Цена активации: бесплатно.



Получаемый эффект:
 и обмен не более 2

Условие

В начале игры каждый участник размещает **корень** на ценококкуме, поэтому этот гриб могут активировать все.

Цена

Вы не тратите ресурсы и не используете жетоны активации.

Эффект

- . Поместите на свой планшет игрока 1 фосфор, азот или калий (, или) из запаса.
- . Можете обменять 2 ресурса (фосфор, азот и/или калий) или меньше со своего планшета игрока на такое же количество ресурсов из запаса. Получаемые/обмениваемые ресурсы могут быть разными.

Постоянный эффект

Если в конце хода какого-либо игрока ни на одном квадрате гриба нет , поместите 1 из запаса на каждый из смежных 4 грибов с ценококкумом (сверху, снизу, справа и слева).

Остальные грибы. Эффекты всех остальных грибов описаны на задней обложке этих правил.

ДЕЙСТВИЕ. ПОГЛОЩЕНИЕ

Считается, что грибы оставляют себе большую часть полученного от деревьев углерода, а какую-то долю перераспределяют, возможно для поддержания своей сети обмена. Объём этого перераспределённого углерода невелик по сравнению с тем, что дерево производит за счёт фотосинтеза, но для молодых всходов он может стать важным подспорьем.

Всходам нужен , чтобы их корни приносили очки. Выполняя действие активации (см. с. 6), игроки часто отдают грибам  в обмен на их эффекты. Действие поглощения позволяет вашим всходам поглощать этот  при помощи одного из корней.

На грибах с вашими корнями не всегда будет , однако, воспользовавшись дополнительным действием, вы можете переместить  перед поглощением.



Цена

- . Переверните любой **доступный** жетон активации **использованной** стороной вверх.
- . Верните в запас 1 азот, фосфор или калий.

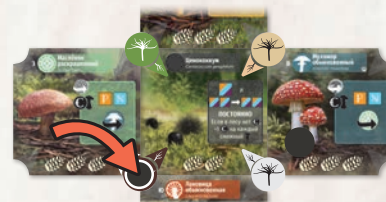
Дополнительное действие — перемещение

- Переместить можно только тот 1 , который вы собираетесь поглотить (или 2 , если эффект гриба позволяет поглотить 2 ).
- Чтобы переместить , определите, на сколько квадратов он должен переместиться до гриба, откуда его поглотят.  перемещается от гриба к грибу по горизонтали и вертикали (вверх, вниз, влево и вправо, но не по диагонали).

- За каждый квадрат гриба, на который перемещается , нужно заплатить:
- Либо  (верните в запас 1 азот, фосфор или калий).
- Либо  (переверните любой **доступный** жетон активации **использованной** стороной вверх).
- Перемещая  через грибы, вы можете тратить любую комбинацию  и .
- На грибе, откуда вы перемещаете , может не быть вашего корня, но он должен находиться на грибе, с которого вы его поглотите.
- Эффекты некоторых грибов при их активации позволяют поглотить 2 . В этом случае перемещение каждого  оплачивается отдельно, они не перемещаются вместе.

Основное действие — поглощение

- Один из ваших всходов поглощает 1  с гриба, на котором есть его корень. Перенесите этот  с гриба на всход.



Примечание. Поглотить более 1  за ход можно только с помощью эффекта гриба, который позволяет это сделать. Нельзя поглотить более 1 , заплатив за несколько действий поглощений.

- Передвиньте свой **маркер** на планшете углерода на 1 ячейку вверх и получите указанную награду (см. с. 9).

Примечание. В нашем игровом лесу каждый гриб представлен одним квадратом. В реальности же подземная «корневая система» гриба (мицелий) простирается на сотни, а то и тысячи метров, соединяя друг с другом даже отдалённые деревья. В рамках игры доподлинно отобразить такие связи невозможно. На данный момент известно, что грибы не передают углерод друг другу, а разные виды грибов обычно ничем между собой не обмениваются.

ПЛАНШЕТ УГЛЕРОДА

В конце каждого хода, во время которого вы поглотили **С** (соответствующим действием или эффектом гриба, позволяющим сделать поглощение), передвиньте свой маркер на планшете углерода на 1 ячейку вверх и немедленно получите награду новой ячейки.

Примечание. Вы всегда продвигаете маркер **только на 1 ячейку**, даже если поглотили за ход 2 **С** и более.

На клетках рядом с ячейками **2, 4** и **6** лежат стопки наград.



- Когда ваш маркер останавливается в такой ячейке, просмотрите её стопку наград, выберите одну и верните остальные на место лицевой стороной вниз.
- Положите выбранный жетон перед собой лицевой стороной вниз. Вы можете в любой момент перевернуть его и сбросить, чтобы получить изображённую награду. Если жетон приносит , переверните его во время подсчёта очков в конце игры.
- Награда может принести вам ресурс, 2 , 1  или одноразовый эффект, восстанавливающий все ваши жетоны активации .

Когда кто-то из игроков перемещает свой маркер дальше ячейки **8** (которая приносит **С**), происходит следующее:

- Этот игрок помещает свой маркер углерода на одну из пяти зелёных круглых клеток и получает изображённую награду. Каждый последующий игрок, дошедший до конца планшета, выбирает незанятую зелёную клетку. Выбрав клетку с 2 , возьмите маркер награды в 2 очка  для подсчёта очков в конце игры.
- Игра подходит к концу (см. с. 14).

Пример. Коричневый игрок поглотил **С** в текущем ходу, поэтому продвигает свой маркер на 1 ячейку вверх, за что добавляет 1 корень к своему .



Пример поглощения.

Белый игрок хотел бы поглотить **С** с мухомора обыкновенного, но у белого всхода нет корня на этом грибе, поэтому игрок выполняет дополнительное действие, чтобы переместить **С** на ценококкум.



Цена

Он переворачивает доступный жетон активации  и возвращает в запас 1 **N** со своего планшета игрока.

Дополнительное действие

Игрок переворачивает свой доступный жетон , чтобы переместить **С** с мухомора обыкновенного на ценококкум.



Основное действие

Белый всход поглощает **С** с ценококкума.



Планшет углерода. Игрок продвигает свой маркер углерода на 1 ячейку вверх, тайно просматривает стопку из 3 жетонов наград и решает забрать награду с 2 . Остальные жетоны он возвращает на место.



Совет. На планшете углерода идёт своеобразная гонка. Если вы добрались до конца планшета раньше других, то, скорее всего, поглотили больше **С**, чем соперники, а значит, больше ваших корней принесут очки.

СОЗДАНИЕ ДЕРЕВА

Если после поглощения на вашем всходе стало 3 , верните эти 3  в запас и поместите на этот всход фигурку дерева.

Деревья позволяют получить больше очков в конце игры. Всход с 2  приносит очки за 2 своих корня, а дерево — за все свои корни.

Обратите внимание, что всход даже с 1 корнем можно превратить в дерево, но тогда стоит нарастить ему больше корней к концу игры.



Каждый игрок может создать максимум 4 дерева. В очень маловероятном случае, если вы вырастили все 4 дерева, а игра ещё не закончилась, остальные ваши всходы могут поглотить 3  и даже 4 . Они принесут очки за столько корней, сколько на них .

Примечание. Когда вы добавляете фигурку дерева, жетон всхода остаётся под ней, вы не возвращаете его себе. В лесу у вас может быть максимум 6 всходов (включая всходы с деревьями).



ДЕЙСТВИЕ. РАЗМНОЖЕНИЕ

На взрослой Дугласовой пихте растут шишки. Когда они раскрываются, ветер разносит по округе десятки семян. К концу первого года жизни успешные всходы уже образуют микоризную связь как минимум с одним грибом. Если у всхода нет такой связи, это сильно уменьшает его шансы вырасти во взрослое дерево.

Вы начинаете игру с 1 всходом в лесу. Действие размножения позволяет разместить в лесу новые всходы.



Цена

Верните в запас   .

Дополнительное действие — размещение гриба

Вы можете вернуть в запас 1  (азот, фосфор или калий), чтобы разместить в лесу 1 квадрат гриба с руки (см. с. 11).

Основное действие — размещение 1 всхода с 1 корнем

- Разместите 1 всход со своего планшета игрока в свободном углу **любого** квадрата гриба в лесу.
- Ветер разносит ваши семена по всему лесу, поэтому всход можно разместить на любом расстоянии от других ваших жетонов.
- После добавления всхода его уже нельзя перемещать.
- Больше никто не может поместить всход в этот же угол гриба.
- **Присоедините** к только что размещённому всходу 1 корень, положив его на один из грибов, соприкасающихся с этим всходом.

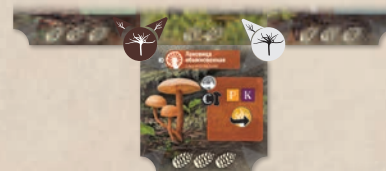
РАЗМЕЩЕНИЕ ГРИБА

Размножение и укоренение — единственные действия, благодаря которым в лес добавляются новые грибы. У них обоих есть дополнительное действие — размещение квадрата гриба за определённую цену. Добавляя новый гриб, учитывайте следующее:

- Квадрат гриба нужно разместить так, чтобы он соприкасался хотя бы 1 стороной с другим квадратом в лесу (соприкосновения по диагонали недостаточно).
- Не платите цену, указанную на квадрате гриба. Это цена его активации в последующих ходах.
- Не забудьте в конце хода пополнить руку, чтобы у вас вновь было 3 квадрата грибов.
- Выполняя действие размножения или укоренения, вы можете поместить свой всход или корень на только что добавленный гриб, но это необязательно.
- Выполняя действие размножения или укоренения, вы можете разместить только 1 гриб за ход. (**Примечание.** В игре есть грибы с постоянными эффектами, позволяющими разместить дополнительный гриб.)



Пример размножения. В свой ход Зелёный игрок решает выполнить действие размножения. Для начала он размещает перечный гриб с руки рядом с лаковицей обыкновенной.



Цена

Игрок возвращает в запас € Р Р.

Дополнительное действие

Он возвращает в запас 1 N, чтобы разместить перечный гриб с руки в правом нижнем углу леса.



Основное действие

Игрок размещает всход в свободном углу, а корень — на перечном грибе.

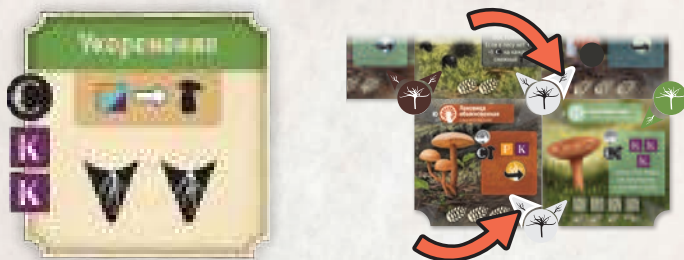


Добор грибов. В конце хода игрок берёт 1 гриб из запаса, чтобы на руке у него вновь стало 3 гриба.

ДЕЙСТВИЕ. УКОРЕНЕНИЕ

С корнями старого дерева могут взаимодействовать десятки грибов разного вида. При этом каждый гриб может быть связан с несколькими деревьями. Так образуется разветвлённая подземная сеть.

Изначально у каждого всхода лишь 1 корень. Действие укоренения позволяет добавить дополнительные корни всходам и деревьям, чтобы получить доступ к эффектам новых грибов и впоследствии больше .



Цена

Верните в запас   .

Дополнительное действие — размещение гриба

Вы можете вернуть в запас 1  (азот, фосфор или калий), чтобы разместить в лесу 1 квадрат гриба с руки (см. с. 11).

Основное действие — добавление 2 корней

- Разместите 2 корня на грибах.
- Каждый размещаемый корень нужно добавить к одному из ваших деревьев или всходов (). Вы можете добавить оба корня к 1 , но это необязательно.
- Нельзя добавлять корни к  соперника.
- Нельзя добавлять корни со стороны, где нет гриба.
- Каждый игрок может разместить в лесу максимум 18 корней. Как правило, игра заканчивается раньше, чем вам это удаётся.

ДЕЙСТВИЕ. ФОТОСИНТЕЗ

Животные и грибы — звенья пищевой цепи, которая начинается с растений и их способности к фотосинтезу (преобразованию углекислого газа в органические вещества). Благодаря нему растения производят питательные вещества из энергии света. В игре фотосинтез — единственный способ получить .

Вы будете использовать много  для активации грибов и добавления всходов и корней. Действие фотосинтеза позволяет пополнить запас , восстановить все использованные жетоны активации и сбросить с руки ненужные грибы (чтобы в конце хода взять новые).



Цена

Нет.

Основное действие — получение  

Возьмите 2  из запаса и разместите на своём планшете игрока.

Дополнительное действие — получение ещё 1  за каждый потраченный 

Вы можете вернуть в запас любое количество  с вашего планшета игрока, чтобы получить столько же дополнительного .

Основное действие — полное восстановление 

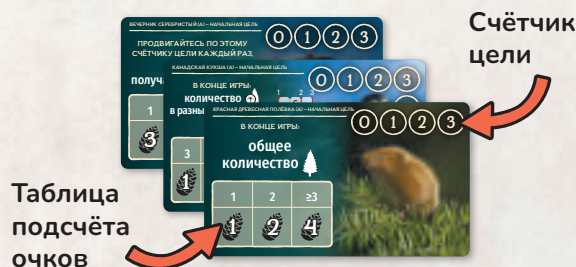
Переверните все свои использованные () жетоны активации доступной () стороной вверх.

Дополнительное действие — сброс квадратов грибов

Вы можете сбросить любое количество квадратов грибов с руки. В конце хода доберите квадраты грибов из запаса, чтобы на руке их вновь стало 3.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Карты целей — ещё один важный источник очков. Каждый игрок может получить очки за все 3 карты целей. Эти карты и их условия получения очков описаны на с. 16.



Счётчик цели. На каждой карте цели есть счётчик. В начале игры все участники помещают свои маркеры целей на деление 0 счётчика каждой цели.

На некоторых картах отслеживается, сколько раз вы сделали ту или иную вещь (которая больше нигде не учитывается; например, получение 6 за один ход). На счётчиках других карт целей отмечается, сколько объектов определённого типа (например, деревьев) вы получили к концу игры. Условие достижения цели с пометкой «В КОНЦЕ ИГРЫ» можно перепроверить и отметить в любой момент.



Если ваш маркер цели должен переместиться дальше деления 10 счётчика цели, оставьте его на делении 10 и начните отмечать второй десяток с помощью другого маркера цели своего цвета.



Таблица подсчёта очков. Эта таблица показывает, сколько очков вы получите в зависимости от положения вашего маркера на счётчике цели. В игре 3 типа таблиц подсчёта очков.

Таблицы, награждающие за продвижение. Количество зависит от того, на каком делении остановился ваш маркер цели.

1	2	≥3
3	5	9

В конце партии каждый игрок получает следующие очки:

- Маркер цели на делении 1 приносит 3 .
- Маркер цели на делении 2 приносит 5 .
- Маркер цели на делении 3 и дальше приносит 9 .

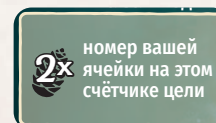
Таблицы, награждающие за первенство. Количество зависит от вашего положения на счётчике цели относительно соперников.

При ничьей сложите за места, на которые претендуют игроки, и разделите их поровну между ними с округлением в меньшую сторону.

4-е	3-е	2-е	1-е
1	3	5	9

- **Пример 1.** 2 игрока претендуют на 2-е и 3-е место. Они оба получают 4 $[(5+3)/2]$.
- **Пример 2.** 3 игрока претендуют на 1, 2 и 3-е место. Все они получают 5 $[(9+5+3)/3]$ с округлением вниз].

Таблицы с множителями. В некоторых таблицах указан множитель. Количество зависит от разных вещей, например от занятого вашим маркером цели деления.



Пример. Если ваш маркер цели остановился на делении 6, вы получаете 12 .

КОНЕЦ ИГРЫ

Окончание игры. Игроки ходят по очереди, пока один из них не достигнет верхнего края планшета углерода (см. с. 9). Когда это случится, сделайте следующее:

- Завершите раунд, чтобы каждый сделал одинаковое количество ходов.
- Затем каждый игрок делает ещё 1 ход.

Подсчёт очков и определение победителя. Все очки считаются лишь в конце игры. Побеждает игрок, набравший больше всего очков. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством деревьев в лесу. Если всё ещё ничья, побеждает претендент, на всходах которого больше 🌱.

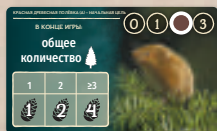
Игроки получают очки так, как описано ниже.

Карты целей. Получите очки, как описано на каждой карте (см. с. 16).

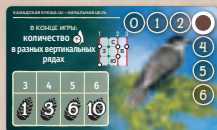
Пример. Коричневый игрок получает очки за 3 карты целей.



Игрок 3 раза получил 6 € за один ход, что приносит ему 9 🌱.



Игрок разместил 2 дерева, что приносит ему 2 🌱.



У игрока 6 🌱 в 3 вертикальных рядах, что приносит ему 1 🌱.

	Корич. игрок	Бежевый игрок	Зеленый игрок	Белый игрок
Цель 1	9			
Цель 2	2			
Цель 3	1			
Всего за цели	12			

В сумме игрок получает 12 🌱 за 3 карты целей.

Всходы и деревья 🌱. В блокноте для подсчёта очков есть отдельная строка для каждого вашего всхода и дерева.

- Всходы с 1 € приносят очки за 1 корень.
- Всходы с 2 € приносят очки за 2 корня.
- Деревья приносят очки за **все** свои корни.
- В **редком** случае, когда игрок создал все 4 дерева, его всходы с 3 и 4 € приносят очки за столько корней, сколько € на этих всходах.

Каждый корень приносит столько очков, сколько 🌱 изображено на грибе, на котором расположен этот корень. Если у всхода больше корней, чем € на нём, игрок сам выбирает, за какие корни получить 🌱.

Пример. Коричневый игрок получает очки за всходы и деревья.



1. **Дерево.** Приносит очки за все 4 корня на 4 грибах, всего 10 🍄.
2. **Дерево.** Приносит очки за все 3 корня на 3 грибах, всего 12 🍄. Игрок не получает очки за паутинник ленивый, поскольку у его дерева нет на нём корня. (Число очков за мышонка частично зависит от количества смежных с ним пластинчатых грибов. Их 3, поэтому мышонок приносит 2 + 3 🍄.)
3. **Всход.** У него 2 корня, но нет 🍄. Он не приносит 🍄.
4. **Всход.** У него 3 корня, но только 2 🍄. Игрок выбирает, за какие 2 корня получить очки. Выбрав мухомор обыкновенный и перечный гриб, он получает 6 🍄. (На перечном грибе 3 🍄, поэтому он приносит 3 🍄.)
5. **Всход.** У него 3 корня, но только 2 🍄. Игрок выбирает корни на лаковице обыкновенной и мышонке, получая 8 🍄.
6. **Всход.** У него 1 корень и 2 🍄. Он приносит лишь 5 🍄 за мышонка (и не приносит очки за влажно-головку киноварно-красную, поскольку на ней нет корня).

	Корич. игрок	Бежевый игрок	Зелёный игрок	Белый игрок
1	10			
2	12			
3	0			
4	6			
5	8			
6	5			
Всего за 🍄	41			

Жетоны наград и ресурсы. Запишите, сколько 🍄 указано на полученных вами жетонах наград. Затем получите 1 🍄 за каждые 2 ресурса (🍄, 🍄, 🍄, 🍄), которые остались у вас на планшете игрока.

Если вы забрали маркер награды в 2 очка 🍄 с планшета углерода, прибавьте себе эти очки.



Пример. Закончим подсчёт очков Коричневого игрока, записав его 🍄 за награды и оставшиеся ресурсы.



- Жетон и маркер суммарно с 3 🍄 приносят ему 3 очка.
- 7 ресурсов приносят ему 3 очка.

	Корич. игрок	Бежевый игрок	Зелёный игрок	Белый игрок
Цель 1	9			
Цель 2	2			
Цель 3	1			
Всего за цели	12			
🍄	10			
🍄	12			
🍄	0			
🍄	6			
🍄	8			
🍄	5			
Всего за 🍄	41			
Награды	3			
🍄	3			
ИТОГО	59			

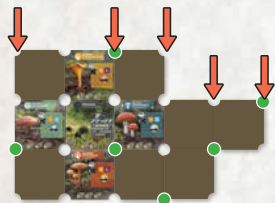
Теперь игрок складывает все очки, полученные за цели, 🍄, награды и ресурсы. Счёт Коричневого игрока — 59 очков.

ОПИСАНИЕ КАРТ ЦЕЛЕЙ

Вечерник серебристый (А). Отмечайте, сколько раз вы получили 6  и более за 1 ход. Обычно, чтобы получить столько , нужно выполнить действие фотосинтеза и потратить 4  и более. Также учитывайте , полученный в текущем ходу от жетонов наград и постоянных эффектов грибов.

Вечерник серебристый (Б). Каждый раз, когда, делая фотосинтез, вы тратите , чтобы получить дополнительный , продвигайте маркер цели на столько делений вперёд, сколько  потратили.

Канадская кукша (А). Эта цель мотивирует вас распространять свои всходы и деревья () в вертикальных рядах леса с запада на восток (на планшете начальных грибов указаны направления С, Ю, З и В). Вам выгодно размещать  в разных вертикальных рядах, а не друг под/над другом.



Пример. У Зелёного игрока 6  в 5 вертикальных рядах, что приносит ему 6 .

Канадская кукша (Б). Подсчитайте, сколько разных грибов соприкасается с вашими . Каждый гриб учитываются только раз, даже если с ним соприкасается несколько ваших . Для этой цели неважно, есть ли на этих грибах ваши корни.



Пример. У Зелёного игрока 6 , которые соприкасаются с 7 грибами.

Красная древесная полёвка (А). Подсчитайте, сколько в лесу ваших деревьев.

Красная древесная полёвка (Б). Подсчитайте, сколько в лесу ваших всходов и деревьев с 2 корнями и более.

Пенница пихтовая (А). Отмечайте, сколько раз вы разместили 2 корня на грибах одного типа за 1 ход. Тип гриба указан символом слева от его названия (, , , ). Эти 2 корня можно разместить как на одном грибе, так и на разных грибах одного типа.

Пенница пихтовая (Б). Подсчитайте, сколько в лесу ваших корней.

Северная летяга (А) и (Б). Подсчитайте, сколько ваших корней размещено на грибах, которые приносят **чётное** или **нечётное** количество очков.

Если на одном подходящем грибе находится несколько ваших корней, учитывайте каждый корень. **Вы считаете корни, а не грибы.**

Не все грибы приносят фиксированное количество очков, у некоторых оно меняется в ходе игры. Для этой цели учитывайте число очков, которое такие грибы приносят в конце игры.

Клест-еловик (А) и (Б). Подсчитайте, сколько ваших корней расположено на грибах, в названии которых упоминается цвет (такие грибы отмечены символом ) или животное/человек (такие грибы отмечены символом ).

Если на одном подходящем грибе находится несколько ваших корней, учитывайте каждый корень. **Вы считаете корни, а не грибы.**

Банановый слизень (А) и (Б). Эта цель приносит очки за каждый всход или дерево по соседству с определённым количеством грибов разного типа (, , , ). 4 типа грибов описаны на с. 6. Для этой цели неважно, есть ли на этих грибах ваши корни.

Белка Дугласа (А) и (Б). Эта цель приносит очки за каждый всход или дерево по соседству с грибами, у которых есть определённые эффекты. Для этой цели неважно, есть ли на этих грибах ваши корни.

На грибах, восстанавливающих жетоны активации, есть хотя бы 1 из этих символов: , , , .

ДОПОЛНЕНИЕ «ШЁПОТ ЛЕСА» КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Это дополнение можно приобрести на сайте hobbygames.ru.

Моль пихтовая (А). Каждый корень может войти только в 1 набор.

Примечание. Не все грибы приносят фиксированное количество очков, у некоторых оно меняется в ходе игры. Для этой цели учитывайте число очков, которое такие грибы приносят в конце игры.

Моль пихтовая (Б). Подсчитайте, сколько ваших всходов и деревьев расположено на расстоянии в 1 квадрат от ценококкума (центральный гриб) в этих 12 углах (красные точки):



Дымчатый тетерев (А). Отмечайте, сколько раз вы переместили 1  на 2 квадрата и более во время действия поглощения или активации. Если в этом же ходу вы перемещаете ещё 1  на 2 квадрата и более, продвиньте свой маркер цели ещё на 1 деление по счётчику.

Дымчатый тетерев (Б). Отмечайте, сколько раз вы восстановили все 4 жетона активации за 1 ход. Не имеет значения, как именно вы это сделали: действием фотосинтеза, эффектом гриба или жетоном награды.

Восстановить можно только использованные жетоны, иными словами, у вас должны были быть 4 использованных жетона, которые вы сделали доступными за 1 ход.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В одиночном режиме вы играете против 2 деревьев-соперников, которые тоже расселяют свои всходы по лесу. Действиями обоих управляет колода одиночного режима.

ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

- **Общая подготовка.** Проведите подготовку к игре по обычным правилам на с. 2–3 для 3 участников: у вас будут зелёные компоненты, а у соперников — коричневые и бежевые. Учитывайте описанные ниже изменения.
- **Пункты 6–9.** Соперники используют компоненты коричневого и бежевого цвета, но берут лишь всходы: корни, деревья, жетоны активации и планшеты игроков им не нужны. Также они не получают начальные ресурсы и квадраты грибов.
- **Пункт 11.** Следуйте обычным правилам. Разместите на планшете углерода маркеры соперников (коричневый и бежевый).
- **Пункты 12–13.** Случайным образом выберите 3 карты целей. Соперники не будут пытаться их достичь. Если вы взяли карты, сравнивающие результаты игроков (в их таблицах есть места 1-е, 2-е и т. д.), замените их на другие карты целей.
- **Начальное расположение.** Вы размещаете начальный всход по обычным правилам. Соперники не размещают первые всходы. Оставьте незанятые углы ценококкума пустыми — не кладите в них жетоны незадействованного цвета.
- **Дополнительная подготовка**
 - **Колода соперников.** По отдельности перемешайте 2 колоды карт соперников: А и Б. Затем положите колоду Б лицевой стороной вниз на планшет одиночного режима, а поверх неё поместите колоду А. У вас получится единая колода соперников.
 - **Ключевые ресурсы соперников.** Возьмите по фишке ,  и , а затем случайным образом выберите из них одну. Поместите её в область «Ключевой ресурс» на коричневой половине планшета одиночного режима. Затем таким же образом выберите ключевой ресурс для Бежевого соперника. У обоих соперников может оказаться одинаковый ключевой ресурс.

ПРОЦЕСС ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Сначала ходят ваши соперники, затем вы, после эта очередность хода повторяется.

В ход соперников открывайте верхнюю карту из их колоды и выполняйте все её действия (см. *следующий раздел*).

В свой ход играйте по обычным правилам.

- Если вы активируете гриб, эффект которого приносит ресурсы остальным игрокам, кладите эти ресурсы в область «Ресурсы» на коричневой и бежевой половинах планшета одиночного режима.
- Если соперник когда-либо получает ресурс по своему выбору, он всегда выбирает свой ключевой ресурс.
- Если вы первым выбираете жетон награды из стопки на планшете углерода, перемешайте оставшиеся жетоны, прежде чем вернуть стопку на место.

Игра подходит к завершению, когда кто-либо (вы или соперник) достигает края планшета углерода. Доиграйте партию, помня, что первыми ходили ваши соперники.

- Если первым края планшета углерода достигли вы, соперники делают ещё 1 ход, а затем вы делаете последний ход. Если на своём последнем ходу соперник достигает края планшета углерода, он занимает первую доступную клетку из следующих:



1. 1 и 2 своих ключевых ресурса



2. Маркер награды в 2 очка



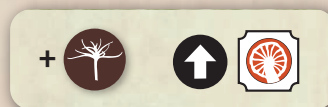
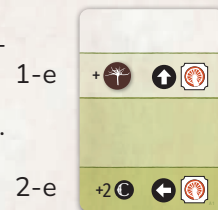
3. 3

- Если первым края планшета углерода достиг соперник, он всегда выбирает первую клетку из перечисленных выше. Вы делаете ещё 1 ход в текущем раунде, а затем соперники и вы делаете по последнему ходу.

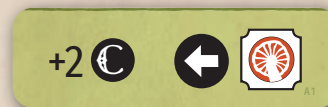
КАРТЫ ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

На каждой карте одиночного режима изображено несколько действий. Выполняйте их все сверху вниз.

Обычно у каждого действия есть 2 части. Слева показано, **какое** действие выполнит соперник, а справа — **где** в лесу это произойдёт. (Все действия соперников описаны на следующей странице.)



Это действие предписывает разместить коричневый всход в углу самого верхнего гриба в лесу.



Это действие предписывает поместить 2 из запаса на крайний левый грибок в лесу.

Если действие невозможно. Если выполнить 1 или несколько действий с карты одиночного режима невозможно, вы получаете 1 **N**, **P** или **K** по своему выбору. Вы получаете только 1 ресурс во время хода соперников, вне зависимости от того, сколько действий с карты нельзя выполнить.

МЕСТО

Стрелкой, за которой следует тип гриба (🌳, 🌱, 🍄, 🍄), обозначено место этого гриба в лесу.



Самый верхний



Самый нижний



Крайний левый



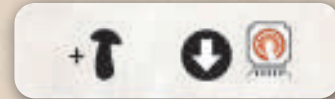
Крайний правый

ДЕЙСТВИЯ СОПЕРНИКОВ

Разместить квадрат гриба. Соперники размещают в лесу верхний квадрат из стопки грибов, если условие размещения можно выполнить.

Символы на карте показывают, с какой стороны от определённого гриба нужно разместить новый.

Пример. Самый верхний гриб в лесу — лаковица обыкновенная.



Это действие предписывает разместить новый квадрат гриба под самым нижним грибом.

Если указанная сторона нужного гриба уже занята, выберите следующий подходящий под условие гриб и проверьте, свободна ли его нужная сторона. Делайте это слева направо и сверху вниз, пока не получится разместить новый гриб (или вы не проверите все грибы указанного типа).

Пример. В лесу 2 самых верхних гриба. Так как вы должны выбрать левый из них, в действии будет участвовать маслёнок раскрашенный.



Пример. Перечный гриб — самый верхний гриб, однако место над ним уже занято. Новый гриб размещается над моховиком припорошенным — следующим подходящим грибом.



Если в лесу нет ни одного подходящего гриба с нужной свободной стороной, соперники не размещают гриб. См. «Если действие невозможно» на с. 18.

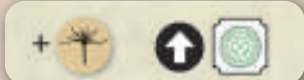
Если несколько вариантов. Если под условие места подходит несколько грибов, выбирайте нужный слева направо и сверху вниз. Например, если 2 гриба расположены в самом верхнем горизонтальном ряду, выберите из них тот, что находится левее. Или если 2 гриба расположены в крайнем левом вертикальном ряду, выберите из них тот, что находится выше.

Если гриб нельзя использовать. Если выбранный гриб, подходящий под условие места, невозможно использовать, выберите следующий подходящий под это условие гриб, как если бы первого не было. Если подходящего гриба в лесу нет, соперники пропускают это действие. См. «Если действие невозможно» на с. 18.



Разместить всход. Соперники размещают всход указанного цвета в углу определённого гриба, если условие размещения можно выполнить.

Найдите **первый** подходящий гриб нужного типа со свободным углом. Выберите угол, где новый всход будет соприкасаться с наибольшим числом грибов. (Если подходят несколько углов, выбирайте нужный слева направо, затем сверху вниз.) Поместите всход указанного цвета в этот угол.



Пример. Перечный гриб — самый верхний гриб, но все его углы уже заняты. Новый бежевый всход придётся разместить рядом со следующим подходящим грибом (моховик припорошенный), выбрав угол, где всход будет соприкасаться ещё с одним грибом (гомфусом чешуйчатым).

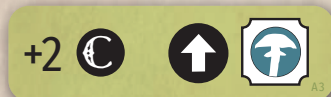


Если в лесу нет подходящего гриба со свободным углом, соперники не размещают всход. См. «Если действие невозможно» на с. 18.

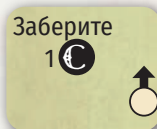


Добавить €. Соперники помещают € из запаса (не с планшета одиночного режима!) на гриб в лесу.

Найдите **первый** подходящий гриб изображённого на карте типа и поместите на него указанное количество €.



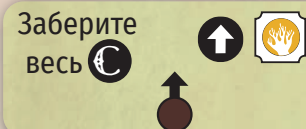
Это действие добавит 2 € на самый верхний гриб.



Заберите 1 €

Забрать €. Соперник указанного цвета забирает € с гриба и добавляет в свою область «Ресурсы» на планшете одиночного режима. Затем переместите его маркер углерода на 1 ячейку вверх на планшете углерода.

Найдите **первый** подходящий гриб изображённого на карте типа с €. Соперник переносит с него указанное количество € на планшет одиночного режима. Это важный источник очков для соперника, и € с планшета одиночного режима не возвращается в запас.



Заберите весь €

Благодаря этому действию Коричневый соперник (его цвет указан в кружкё со стрелкой) забирает весь € с самого верхнего гриба, на котором есть €. Соперник кладёт этот € в свою область «Ресурсы» на планшете одиночного режима, а затем продвигает коричневый маркер на 1 ячейку по планшету углерода.

Если в лесу нет нужного гриба с €, соперник ничего не забирает. См. «Если действие невозможно» на с. 18.

Однако маркер соперника всё равно перемещается по планшету углерода, даже если этот соперник не забрал €.

Продвигаясь по планшету углерода, соперники получают награды ячеек, в которых останавливаются их маркеры, за исключением размещения корней (вы же получаете эту награду как обычно). Добавляйте награды в область «Ресурсы» соперника, переместившегося по планшету углерода.

Получая жетон награды, соперник забирает верхнюю награду из стопки. Его полученные €, N, P, K и жетон учитываются в конце игры. Награды, восстанавливающие жетоны активации, ничего не приносят сопернику.

Когда соперник получает жетон награды, можете раскрыть его и сразу узнать, что получил соперник, а можете положить его на планшет одиночного режима лицевой стороной вниз и выяснить, что там, только в конце игры.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

Вы получаете очки по обычным правилам со с. 14–15. Коричневый и Бежевый соперники получают очки по отдельности так, как описано ниже.

Очки соперников

- **Ключевой ресурс.** Каждый соперник получает 1 очко за каждый ключевой ресурс в своей области «Ресурсы». Запишите этот результат в строке целей в блокноте для подсчёта очков.
- **Всходы.** По отдельности для каждого соперника подсчитайте очки за все его всходы, как если бы они были деревьями с 4 корнями.
- **Уровень сложности.** Выберите уровень сложности, вычеркнув очки, полученные соперниками за 2 и менее всхода.
 - **Лёгкий.** Каждый соперник оставляет лишь 4 наибольших результата, полученных за всходы. Вычеркните остальные.
 - **Средний.** Каждый соперник оставляет лишь 5 наибольших результатов, полученных за всходы. Вычеркните наименьший.
 - **Трудный.** Соперники получают очки за все всходы.
- **Жетоны наград, планшет углерода и ресурсы.** Соперники получают очки так же, как и вы. Подсчитайте очки за награды и ресурсы в каждой области «Ресурсы» на планшете одиночного режима. Обратите внимание, что это дополнительные очки по отношению к очкам за ключевые ресурсы, полученным ранее (то есть суммарно каждый ключевой ресурс приносит сопернику 1,5 очка). Добавьте к результату соперника 2 очка, если он получил соответствующий маркер награды.

Вы побеждаете, если обошли по очкам обоих соперников.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Среди карт соперников есть 3 с текстом «В этот ход соперники не выполняют действия». Вы можете убрать 1 или несколько таких карт: чем больше вы их уберёте, тем сложнее станет игра.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Хорошо подходит для 1–4 игроков

Размещение корней. Если размещать корни на грибах одного типа, вы не сможете использовать их все: жетон активации станет недоступен на первом же. Стремитесь к разнообразию.

Поглощение углерода. Постарайтесь к концу игры создать соответствие между корнями и поглощённым : вам не нужна куча корней у всходов без  и вам не нужен  на всходах без корней. Если у вас есть выбор, старайтесь поглощать  всходами, корни которых принесут больше очков.

Следите за действиями соперников. Следите, где могут выполнять действия соперники с учётом их ресурсов и жетонов активации. Конечно, не всегда можно подгадать удачный момент, но добавлять , чтобы впоследствии его поглотить, лучше тогда, когда другие игроки с доступом к тому же грибу уже использовали нужные жетоны активации или потратили ресурсы, необходимые для оплаты стоимости поглощения.

Грибы, приносящие много очков. Размещая гриб, приносящий много очков, подумайте над тем, чтобы занять несколько его углов. Учитывайте, есть ли у соперников ресурсы, чтобы разместить всходы рядом с этим грибом.

Жетоны наград. Часто награды позволяют сделать то, чего соперники от вас не ожидают. Например, другой игрок разместил  на грибе, рассчитывая, что тот находится вне вашей досягаемости, и тут вы переворачиваете 1–2 жетона наград и уводите этот .

Планшет углерода. Первенство на планшете углерода не только показывает, что вы поглощаете больше , чем соперники, но и позволяет раньше других выбирать награды и закончить игру в удобный для вас момент.

ОТ АВТОРОВ

После совместной работы над игрой «Марипосас» мы поняли, что хотим продолжить сотрудничество. Когда Элизабет сказала, что задумала игру о грибах, а точнее о том, как они под землёй обмениваются ресурсами с деревьями, мы решили, что из этого что-то выйдет.

Микоризу можно назвать истинным чудом природы. И её система обмена веществами сама подсказывает нужные механики настольной игры, но, главное, за всем этим стоит принцип взаимосвязи. В мире, который становится всё более разобщённым, здорово узнать о скрытой взаимопомощи. Оказывается, всё в нём гораздо более взаимосвязано, чем кажется.

От нас двоих. Нам очень повезло поработать с командой AEG. На создание игры уходит много сил и времени, а вы всегда полны заботы и уважения как по отношению к продукту, так и ко всем, кто в него вовлечён.

Спасибо всем, кто тестировал игру. Многих мы упомянули на следующей странице. Благодаря вам в «Грибы и корни» было сыграно сотни партий. Мы буквально не смогли бы закончить разработку без вас.

И спасибо учёным, которые провели серьёзнейшую работу, чтобы обнаружить все эти скрытые взаимосвязи, и тем, кто продолжает их изучать. Особая благодарность Монике Горзелаке, которая провела с нами немало времени на начальном этапе разработки, когда мы пытались определиться с базовой структурой игры.

От Марка. Хочу поблагодарить всех, кто работал над этой игрой. Мне было очень приятно работать с Элизабет. Большое спасибо Джону Зинсеру за предложение присоединиться к проекту. И, конечно, я благодарю своих обожаемых обитателей острова Ванкувер, особенно мою жену Лиз, а также Криса, Деймона, Тима, Майку и Кайла за их поддержку и тестирование на протяжении многих лет.

Наконец, я хотел бы упомянуть мою команду Highlander Games Dundee: Гэри Си, Сайлас, Кларк, Джи-Ти, Крейг, Спекс, Гэри Эйч, Пол, Энди, Жюль, Дуги и Грэм. Можно с уверенностью сказать, что они вновь разожгли мою страсть к настольным играм и оказали невероятную поддержку в первые несколько лет после смены профессии.

От Элизабет. Спасибо разработчикам из Вашингтона, округ Колумбия, за создание сообщества, помогающего нам добиваться успехов. И особенно Мэтью, Доминику и Бену — тем, кто каждую неделю собирался у меня на кухне, чтобы помочь мне двигаться вперёд. Спасибо Мэтту, моему супругу и вечному спутнику в походах, который лет двадцать назад впервые рассказал мне о жизни грибов. Он берёт на себя огромную часть рутинных дел, когда мне приходится посвящать всю себя играм, а ещё приносит мне грибы, когда у меня нет времени самой погулять по лесу.

Замечание о терминологии

Технически гриб — это всего лишь наземная часть большого организма, необходимая для образования спор. Получается, что непосредственно от грибов деревьям нет никакой пользы: для них важна подземная часть — мицелий, который круглый год добывает для них ресурсы. Но мы, люди, очень любим грибы... поэтому приняли волевое решение изобразить на компонентах игры именно их, пусть даже в природе мы можем любоваться ими лишь несколько недель в году. Надеемся, что другие аспекты игры не дадут вам забыть, что гриб — это нечто гораздо большее, чем видно глазу.

ИСТОЧНИКИ

- Локальные сообщества грибников Северной Америки можно найти здесь: NAMyc.org/clubs
- Больше о важности микоризы: www.spun.earth
- Работа о взаимосвязях Дугласовой пихты, которой мы вдохновлялись: MotherTreeProject.org

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Элизабет Харгрейв, Марк Вуттон

Художник: Бет Собел

Графический дизайн: Адельхайд Циммерман, Бриджетт Инделикато, Кирк В. Бакендорф

Продюсер: Адельхайд Циммерман

Разработчики: Элизабет Харгрейв, Джон Гуденаф, Джош Вуд, Кирк В. Бакендорф, Марк Вуттон, Нил Кимболл

Производство: Дэвид Лепор

Редактура правил: Дэн Варретт, Джон Хили

Корректура: Мэнди Маккул, Райан Дэнси

Игру тестировали: Аделина Гайдук, Алек Бекхэм, Али Уивер, Алиа Андерсон, Аманда Полк, Аманда Вонг, Эмбер Бекхэм, Амелия Маклафлин, Эми Фольц, Эндрю Годби, Эндрю Розенбург, Энди Деса, Эннлайз Фабиан, Энтони Гардин, Эшвин Камат, Бен Голдман, Бен Джонс, Бен Россет, Бенита Каур, Бет Собел, Брэд Уотсон, Брэндон Филдс, Бри Голдман, Бретт Моран, Брайан Ли, Брианна Дэвис, Бриджетт Инделикато, Кармен Лам, Кэрри Зельцер, Кэрри Шуман, Кэти Патрик, Касс Кэвни, Кэтрин Плезант, Кэтрин Стиппел, Крис Лабанка, Крис Макферсон, Кристин Куркджян, Кристофер Басс, Клаудия Луна, Конни Фогельман, Даллин Роули, Дэймон Мэйр, Дэн Варретт, Даниэль Карп, Даниэль Рейнольдс, Дэнни Палмер, Дэйв Ханикат, Дэйв Родерер, Дэвид Гордон, Дэвид Маснато, Дэвид Палмер, Дэвид Вестал, Дебби Охи, Делайна Дэнси, Денеция Си, Дерек Крокстон, Дерек Ричардсон, Доминик Крапучетс, Донни Горсух, Даг Равальд, Дургеш Соланки, Эмили Паллинс, Эрик Ги, Эрин Игли, Эстебан Бургос, Эван Шоррок, Фед Бенито, Франциско (Пако) Рохас, Франклин Кентер, Гарретт Файнер, Гаррет Остервик, Джин Ку, Джина Такаока, Грег Холиман, Гарольд Дэвис-мл., Генри Фришман, Генри Ринг, Иан Фрид, Иан Макиннес, Джеки Ньюман, Джейкоб Уэй, Джейн Хитер, Джейсон Кумар, Джейсон Левин, Джей Таккар, Джей Пател, Джен Осборн, Джен Уивер, Джереми Хрзан, Джереми Фоллин, Джереми Глассер, Джером Кинг, Джо Диркс, Джо Ливингстон, Джон Д. Клэр, Джон Хит, Джон Илко, Джон Клиновски, Джон Уэбер, Джон Зинсер, Джонатан Франклин, Джонатан Хитер, Джонхён Ли, Джозеф Фредерик, Джош Боуман, Джули Ахерн, Жульен Мильсен, Хулио Назарро, Джастин Арам, Каран Толани, Калмари Равальд, Киган Кресге, Кит Фергусон, Келбер Тозини, Келли Салански, Кеннет Уилсон, Кетан Дешпанде, Кристин Андерсон, Кайл Хейберс, Кира Кевин, Лейси Дав, Лорен Джонсон, Лоренс Грэм, Линдси Болдуин, Лиз Кошарек, Лиз Лоевнер, Лиз Вуттон, Люк Джессап, Люк Петершмидт, Люк Пиклс, М. Йегер, Мэнди Маккул, Марк Старр, Мэтт Коэн, Мэтью Багдан, Мэтью Хокер, Мэтью О'Мэлли, Мэтью Родела, Мэтт Ликок, Мэтт Райн, Мэтью Камбик, Мэтью Рэнсом, Макс Хелмбергер, Меган Кейн, Мехраб Модии, Мелани Лардьеро, Мерлин Стардаст, Майкл Пачелла, Майкл Уилсон, Мишель Зентис, Майк Хинсон, Майк Макдональд, Миранда Эрлих, М. Дж. Бёрк, Натан Швальм, Николас Бонджу, Пол Орьем, Пол Оуэн, Педро Ометто, Питер Тру, Фил

Уокер-Хардинг, Рейчел Каусс, Рейчел Френкель, Рейчел Патрик, Рейчел Уэбб, Ральф Патрик, Ребекка Брунер, Рики Эрнандес, Рик Ван Хорн, Роберт Фиск, Райан Дэнси, Сара Фишман, Сара Джошуа Катински, Скотт Уард Абернати, Шон Хамби, Шон О'Брайен, Шейн Макдэниел, Шеннон Эрл, Шеннон Никс, Шелли Бахштейн, Стасия Хамби, Стефан Саланский, Стефани Ньюман, Талия Розен, ТАМ, Терри Фунг Чинг, Теодор Койер, Тиффани Тунг, Тим Гир, Тим Херринг, Тим Лампасона, Т. С. Петти, Томас Шуман, Т. Дж. Спалти, Том Леман, Тони Витез, Веллингтон Ли, Уилл Фой, Уилл Липпинкотт, Ярин Янай, Зейн Мессина

Сбор грибников: Тила Дэнси, Джастин Маккуэйг, Адельхайд Циммерман, Райан и Делайна Дэнси

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Диана Гончарик

Дизайнеры-верстальщики: Дмитрий Ворон, Анастасия Григорьева, Евгений Загатин, Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



КВАДРАТЫ ГРИБОВ

Не забывайте, что активировать гриб можно, только если у вас на нём есть корни!

Ценококкум

См. подробнее на с. 7.

→ : можете заменить не более 2 ресурсов (фосфор, азот и/или калий) со своего планшета на ресурсы из запаса.

Цена

В левой части рамки с эффектом.

Переверните соответствующий жетон использованной стороной вверх.

Поместите 1 на гриб.

Верните в запас 1 или .

Ресурсы

Получите указанные ресурсы.

Азот.

Фосфор.

Калий.

Получите 1 или .

Все **остальные** игроки получают указанный ресурс.

«Выполните ещё одно действие или »

Либо выполните любое из 5 действий с планшета игрока, заплатив обычную цену, либо получите 1 .

«Скопируйте»

Выберите любой гриб того же типа и примените его эффект, как если бы всё то же самое было напечатано на грибе-копии. А именно:

- Заплатите , поместив его на **гриб-копию**.
- Заплатите ресурсы (если нужно), вернув их в запас.
- Не переворачивайте новый жетон активации.
- При копировании эффекта «поглотите ОТСЮДА» поглощайте с гриба-копии.

«Поглотите»

Следуйте правилам действия поглощения.

- поглощается через корень.
- Можно дополнительно потратить или , чтобы переместить на гриб с этим корнем.
- Продвиньтесь на 1 ячейку вверх на планшете углерода.

Если поглощаете 2 :

- Можете сделать это корнями разных всходов.
- Вы по-прежнему продвигаетесь только на 1 ячейку на планшете углерода (не на 2).

Поглотите « ОТСЮДА»: должен изначально находиться на этом грибе. (Это может быть , который вы потратили для активации этого гриба.) Можно заплатить за перемещение на другой гриб и поглотить его оттуда.

Поглотите «ЛЮБОЙ »: может изначально находиться на любом грибе. Если вы поглощаете 2 , они могут изначально быть на разных грибах. Вы по-прежнему платите за перемещение.

«Постоянно»

Эти эффекты усиливают 1 из 5 ваших действий. Эффект гриба применяется до конца игры со следующего хода после размещения на нём вашего корня. Ваши дополнительные корни на этом грибе не умножают его эффект.

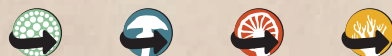
+1 Выполняя указанное действие (**размножение** или **укоренение**), разместите 1 дополнительный корень. При размножении добавляйте корень к только что размещённому всходу.

+1 Действие фотосинтеза приносит вам теперь 3 вместо 2.

Если, выполняя указанное действие (**размножение** или **укоренение**), вы платите за дополнительное размещение 1 гриба, можете разместить 2-й гриб бесплатно.

Восстановление

Переверните свой жетон активации доступной стороной вверх.



Нефиксированные очки



В конце игры такой гриб приносит очки только за ячейки с ресурсами. Ячейки заполняются слева направо.

Аманита жёлтопокрывальчатая. Если все ячейки заполнены, дополнительные ресурсы остаются в запасе.



2 очка плюс 1 очко за каждый смежный гриб указанного типа. Диагональное соседство не учитывается.