



PODHOUBÍ

Pravidla



ÚVOD

Podhoubí je dynamická taktická hra simulující zápas o prostor a zdroje potřebné k vytvoření houbového království. Hra se točí kolem životního cyklu hub, nekonečného koloběhu života, plazení, smrti a znovuzrození. Budete pěstovat houby, za které získáte body, s pomocí výtrusů rozšíříte své podhoubí a nakonec necháte houby se rozložit, aby se proměnily na speciální schopnosti.

Podhoubí je hra pro 1 až 4 hráče. Každý hráč provede ve svém tahu 2 akce. Hlavním cílem hry je získávat body za houby, jejichž výtrusy použijete k co neefektivnějšímu růstu dalších hub. Právě ty vám totiž pomohou rozšířit a ochránit vaše území! Všechny body získáte až na konci hry.



ZA CO ZÍSKÁTE BODY?

Získejte nejvyšší počet bodů za pěstování hub, sbíráním žetonů hmyzu a získáním žetonu konce hry.

4

Pokaždé když vyložíte kartu houby, znamená to další body. Na konci hry získáte body vyobrazené ve zlatém kosočtverci na každé kartě vyložené houby včetně karet v rozkladu.



Za každé 2 žetony hmyzu, které máte na konci hry, získáte 1 bod.



Hráč, který spustí konec hry, získá žeton konce hry v hodnotě 5 bodů.

CO JE PODHOUBÍ?

Podhoubí (latinsky mycelium) je skrytý kořenový systém hub. Podloubí sestává z velmi hustých shluků jemných, nitkovitých vláken nazývaných hyfy. Tato vlákna pronikají do půdy, rostlinných látek, dřeva a dalších materiálů, aby z nich získala vodu a další živiny. Houby, které vidíte v lese, se nazývají plodnice a jsou pouze malým zlomkem hub skrytých pod zemí. Když se z těchto plodnic uvolní výtrusy, rozptýlí se do vzduchu, zakoření na nových místech a vytvoří nové podhoubí.

HERNÍ MATERIÁL



69 karet hub



20 figurek plodnic
(5 pro každého hráče)



120 kostiček
výtrusů
(30 pro každého hráče)



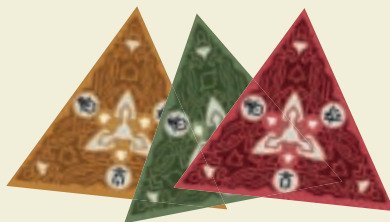
20 ukazatelů
výtrusů
(5 pro každého hráče)



4 mateřské houby
(1 pro každého hráče)



20 podložek hráčů
(5 pro každého hráče)



50 trojúhelníkových
desek herního plánu



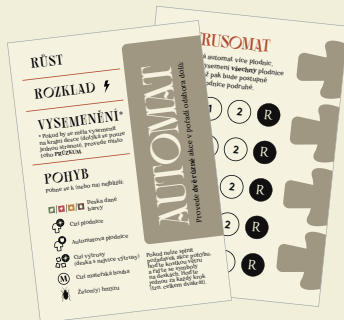
20 žetonů hmyzu



1 kostka větru



10 karet pro sólovou hru



2 nápovědy pro sólovou hru



4 nápovědy pro hráče



1 žeton
konce hry



Nabídka karet a karty v ruce se odhalují až **POTÉ**, co hráči umístili své mateřské houby.

Příklad připravené hry pro 3 hráče

TOP TIP

Aby bylo zcela jasné, že jste dohráli, předejte na konci svého tahu dalšímu hráči kostku směru větru a významně mu pohlédněte do očí.

PŘÍPRAVA HRY

TROJÚHELNÍKOVÉ DESKY

1 Zamíchejte trojúhelníkové desky a utvořte z nich dvě hromádky lícem dolů. 2 Vezměte 6 vrchních desek z každé hromádky a vytvořte z nich herní plán ve tvaru hvězdy, podobně jako na nákrese na protější straně. Desky použité k sestavení herního plánu poté otočte lícem vzhůru. Během hry bude herní plán růst a měnit se, proto ponechte kolem počáteční hvězdy dost místa.

ŽETONY HMYZU

3 Pokud je na desce herního plánu vyobrazen symbol hmyzu (🐜), umístěte na tuto desku 1 žeton hmyzu. 4 Poté dejte každému hráči 1 žeton hmyzu a zbylé žetony hmyzu ponechte ve společné zásobě poblíž herního plánu.

KARTY HUB

5 Zamíchejte všechny karty hub a rozdejte každému hráči 3 karty lícem dolů. Zatím se na ně nedívejte. 6 Ze zbylých karet utvořte balíček karet hub lícem dolů.

PODLOŽKY HRÁČŮ

7 Každý hráč si vybere barvu a vezme si 5 podložek v této barvě. Svě podložky vyskládejte do řady před sebe na stůl. Dodržte pořadí desek podle vyznačených „teček“ v pravém horním rohu (od 1 do 5). 8 Vezměte si 5 figurek plodnic ve své barvě. Každou plodnici umístěte na podložku se stejným počtem teček (1 na 1, 2 na 2 atd.). Vezměte si 5 ukazatelů výtrusů ve své barvě. Tyto ukazatele umístěte na políčka v horní části podložek, vždy na políčko nejvíce vlevo (má stejnou barvu jako ukazatel). Vezměte si kostičky výtrusů ve své barvě a umístěte je poblíž svých podložek. Svůj žeton hmyzu (a všechny další žetony hmyzu, které získáte během hry) také umístěte poblíž svých podložek hráče. Na konci přípravy by na každé vaší podložce měla stát figurka plodnice a nahoře by měl být vlevo umístěn ukazatel výtrusů.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Začínat bude ten hráč, který naposledy zahlédl nějakou houbu v lese (žampion na talíři se nepočítá). Pokud nikdo houbu neviděl, vezměte jednu kostičku výtrusu od každého hráče a náhodně vylosujte jednu z nich. Hráč, jehož kostička

byla vylosována, bude začínat. Taky se můžete čtvrt hodiny hádat o to, kdo bude začínat. Je to na vás.

MATEŘSKÁ HOUBA

9 V obráceném pořadí hry (tedy od posledního hráče a poté dál proti směru hodinových ručiček) nyní umístěte na herní plán své mateřské houby. Mateřskou houbu můžete umístit na jednu ze šesti desek uprostřed herního plánu. Pokud se mezi nimi nachází černá deska, na tuto desku nesmíte mateřskou houbu umístit!* Na každé desce smí být pouze jedna mateřská houba. Pokud umístíte mateřskou houbu na desku s žetonem hmyzu, okamžitě získáte tento žeton hmyzu.

ŽETON KONCE HRY

10 Poblíž herního plánu umístěte žeton konce hry - získá jej ten hráč, který zapříčiní konec hry. Žeton má hodnotu 5 bodů. Tyto body přičíte daný hráč ke svému celkovému skóre. Jak nastane konec hry, se dozvíte na str. 16 těchto pravidel.

ODHALENÍ KARET

11 Nakonec otočte 3 horní karty z balíčku hub lícem vzhůru a vyskládejte je do řady poblíž balíčku. Tyto karty tvoří nabídku karet hub. Nyní si hráči vezmou své 3 karty hub do ruky a podívají se na ně.

VARIANTY

KRATŠÍ PARTIE

Pokud chcete, aby byla hra kratší, může si každý hráč vzít pouze 3 nebo 4 podložky (všichni musí mít stejný počet). Připravíte je dle běžných pravidel. Žeton konce hry bude mít hodnotu tolika bodů, s kolika podložkami hráči hrají.

PŘÍPRAVA PRO 2 HRÁČE

Příprava je naprosto stejná, ale druhý hráč v pořadí dostane na začátku do ruky 1 kartu z balíčku hub navíc.

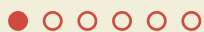
*Pokud nastane situace, že uprostřed herního plánu je příliš mnoho černých desek a mateřské houby hráčů se na běžné desky nevejdou, vezměte desky zprostřed plánu, zamíchejte je mezi zbylé desky a doprostřed vyskládejte 6 nových desek.

TAHY HRÁČŮ

Když jste na tahu, provedete 2 akce. Musíte si vybrat 2 různé akce, nesmíte provést jednu akci dvakrát. Na výběr máte ze šesti možných akcí: pohyb, průzkum, vysemenění, růst, rozklad a objevy. Jakmile ukončíte svůj tah, následuje tah

dalšího hráče v pořadí po směru hodinových ručiček. Tento hráč také provede 2 akce, následuje další hráč a takto budete pokračovat až do konce hry. K dispozici jsou nápovědy hráčů, které vám připomenou, co jednotlivé akce znamenají.

POHYB | PRŮZKUM | VYSEMENĚNÍ | RŮST | ROZKLAD | OBJEVY

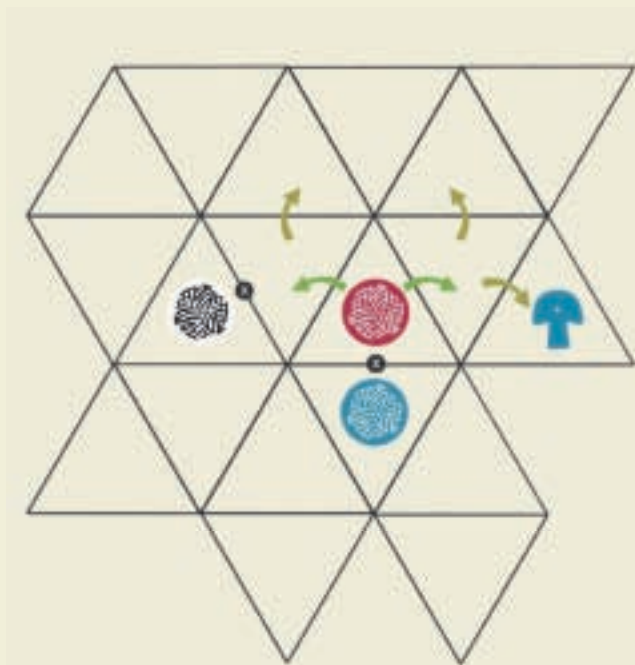


POHYB

Jediná figurka, kterou smíte pohnout, je vaše mateřská houba (M). Vaše mateřská houba M se smí pohnout až o 2 kroky (o 2 desky) *. Krok smí vést pouze přes stranu desky na sousedící desku, nikdy přes vrchol. Nikdy se nesmíte pohnout na desku, na které se nachází M jiného hráče. Smíte se ale pohnout na desky s figurkami plodnic. O jejich umístění se dozvíte později. M je užitečná, pokud se potřebujete dostat na desky nových barev a rozšířit nebo propojit svoji síť (o síti se také dozvíte později). Zároveň s její pomocí můžete blokovat přístup do určitých částí herního plánu či bránit ostatním ve vysemenění. Pomocí mateřské houby si také můžete přivlastnit výtrusy cizích hráčů (viz dále). Mateřská houba je zároveň jediný způsob, jak získat žetony hmyzu.

BLOKOVÁNÍ

Pokud pohnete svoji M na cizí figurku plodnice, budete tuto plodnici blokovat. Blokována plodnice se nesmí vysemenit a její houba se nesmí rozložit. Pokud chcete, můžete zaplatit žetony hmyzu a přesunout cizí mateřskou houbu (viz str. 13). Některé akce rozkladu vám také umožní provést pohyb cizí M.





Příklad: Pohyby, které by ve svém tahu směla provést červená hráčka svoji M.

**Smíte se také pohnout jednou a druhým pohybem se vrátit na původní desku.*

PRŮZKUM

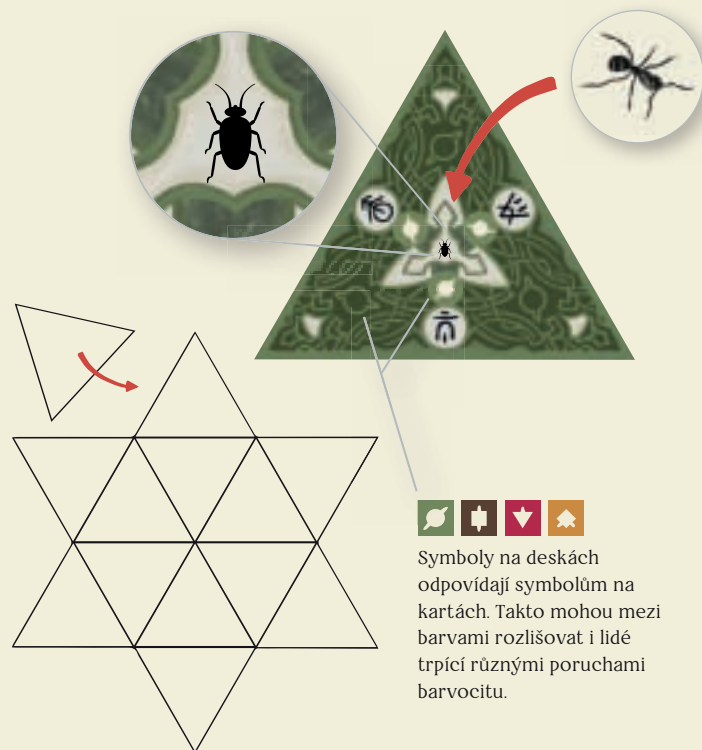
Přiložte novou desku k hernímu plánu

Pokud provedete tuto akci, otočte lícem vzhůru trojúhelníkovou desku z jedné hromádky desek. Přiložte ji k libovolnému okraji herního plánu. Jediná podmínka je, že nová deska se musí nejméně jednou stranou dotýkat alespoň jedné strany některé ze stávajících desek herního plánu. Zkrátka není možné desku přiložit k vrcholu jiné desky. Pokud je na nově přiložené desce symbol hmyzu , ihned na tuto desku umístěte 1 žeton hmyzu. Žeton hmyzu na desce zůstane, dokud se na ni nepohne  některého hráče.

Herní plán se bude rozrůstat různými směry, a protože pořadí desek ve sloupcích je náhodné, každá partie bude trochu jiná.

DRUHY DESEK

Ve hře je pět druhů desek. Běžné desky mají syté barvy (červenou, zelenou, hnědou a žlutou). Tyto barvy představují různé druhy živin a minerálů, které houby potřebují k životu. Speciální černé desky jsou jako žolíky a během růstu hub se považují za libovolnou barvu.



Běžné desky (44× – 11 od každé barvy)

Speciální desky (6×)



VYSEMENĚNÍ

Vysemeňte a šířte své výtrusy

VÝBĚR HOUBY

Vysemení se skládá z několika různých kroků, nejprve ale musíte nahlas říct, která vaše houba se vysemení: buď to vaše mateřská houba, nebo některá z vašich dalších hub, která má plodnici na herním plánu. Výtrusy se budou šířit od této figurky.

UKAZATEL VÝTRUSŮ

Vaše mateřská houba se může během hry vysemenit libovolněkrát, ale ostatní houby s plodnicemi se mohou vysemenit maximálně dvakrát. Počet postupných vysemenění sledujete pomocí ukazatele výtrusů na podložce dané houby. Pokaždé když danou houbu vysemeníte, posuňte ukazatel výtrusů o jedno pole doprava. Jakmile je ukazatel výtrusů na poli s číslem 2, můžete tuto houbu nechat se rozložit.

Doporučení: Aby nedošlo k nejasnostem, dodržte kroky vysemenění tak, jak jsou popsány zde na této straně: vyberte houbu, posuňte ukazatel a až pak proved'te ostatní kroky. Jinak by se mohlo stát, že jste ukazatel již posunuli a získáte tím nespravedlivou výhodu oproti ostatním.



SMĚR VĚTRU



Jakmile posunete ukazatel výtrusů, musíte hodit kostkou větru. Stejně jako v přírodě si nemůžete být jistí, kam vítr zanese vaše výtrusy. Výsledek hodu kostkou určí směr, kterým se budou vaše výtrusy šířit. Symboly jsou abstraktní, ale pokud chcete, můžete si je představit jako O, U a A, což vám může pomoci s jejich zapamatováním. Vítr tvoří pomyslnou výšeč: tato výšeč směřuje přes tu hranu desky, jejíž symbol padl na kostce. Zbylé dvě strany desky svírají vrchol výšeče. Ta se postupně rozšiřuje a táhne po herním plánu (viz příklady a ukázky na následující straně).

POČET VÝTRUSŮ

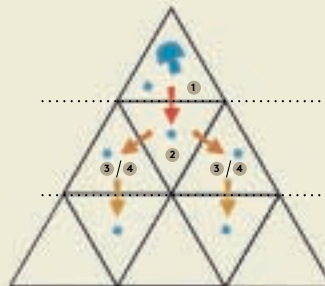


Teď již víte, která houba se vysemení a kterým směrem. Ještě je potřeba zjistit, kolik výtrusů smíte umístit. Počet výtrusů, které daná houba vysemení ze své plodnice, najdete na její kartě. Různé houby mají různé počty výtrusů, které najdete v symbolu v pravém dolním rohu karty. Vaše **M** má základní **počet výtrusů 2**. Můžete jej ale během hry navýšit.

UMÍSTĚNÍ VÝTRUSŮ

Výtrusy se mohou šířit pouze ve směru větru. Budete je umístit jeden po druhém na sousedící desky ve výšeči větru. Během vysemenění nemůžete nechávat více výtrusů na jedné desce (na jedné desce se ale smí nacházet více vašich výtrusů, např. z předchozích vysemenění). První výtrus musíte umístit na počáteční desku (tzn. na desku s plodnicí nebo mateřskou houbou). Druhý výtrus umístíte na desku, která přímo sousedí s touto deskou. Další výtrusy pak umístíte na desky, které přímo sousedí s touto „druhou“ deskou a tak dále. Musíte takto postupně a rovnoměrně využít co nejvíce sousedících desek ve výšeči. U posledního výtrusu se obvykle stane, že existuje více možností, kam jej umístit. V takovém případě si smíte vybrat, na kterou desku jej umístit. Při umíst'ování už nehrají roli symboly větru na jednotlivých deskách. Symbol větru určuje pouze směr výšeče z počáteční desky.

Důležitá pravidla: Při umíst'ování výtrusů se nesmíte vracet zpět a nesmíte vybočit z pomyslné výšeče směru větru. Desky nesmíte „přeskakovat“. Pokud možno, musíte umístit všechny výtrusy. Pokud vítr směřuje směrem pryč z herního plánu, zbývající výtrusy neumístíte. Další příklady najdete na následující straně.




První výtrus umístíte na desku, kde se nachází figurka mateřské houby nebo plodnice právě vysemeněné houby.

Další výtrusy se šíří ve výšeči, kterou určí směr větru. Od druhé desky dál se mohou vaše výtrusy šířit i více směry.

Pokud máte 4 a více výtrusů, budou se od druhé desky dál šířit, pokud možno rovnoměrně ve směrech, které jsou znázorněny nalevo.




PŘÍKLAD A:

Hráči padl symbol: 

Jeho houba může vysemenit až 4 výtrusy. První výtrus umístí na desku s plodnicí a ostatní se musí postupně šířit ve výseči, kterou určil směr větru (červená oblast). Z druhé desky se musí šířit výtrusy oběma možnými směry.




PŘÍKLAD B:

Hráči padl symbol: 

Jeho houba může vysemenit až 3 výtrusy. První výtrus umístí na desku s plodnicí, druhý výtrus na přímo sousedící desku po směru větru. U třetího výtrusu se může rozhodnout, kterým směrem bude pokračovat, zde vlevo nebo vpravo.




PŘÍKLAD C:

Hráči padl symbol: 

Jeho houba může vysemenit až 4 výtrusy, jenomže výseč směřuje částečně mimo herní plán. Hráč tedy nemá příliš na výběr a musí se šířit po deskách, které jsou součástí výseče.





PŘÍKLAD D:

Hráči padl symbol: 

Jeho houba může vysemenit až 2 výtrusy, které umístí na dostupné desky. Kdyby měl hráč více dostupných výtrusů, měl by smůlu. Ve výseči jsou pouze 2 desky, takže zbylé výtrusy by neumístil.

VLASTNICTVÍ VÝTRUSŮ

Figurky, tzn. plodnice a mateřské houby, vždy ovládají všechny výtrusy na desce, na které se nacházejí, nezávisle na tom, v čí barvě výtrusy jsou. Pokud jsou tedy na desce s vaší figurkou (plodnice nebo mateřské houby) cizí výtrusy, smíte je použít, jako kdyby byly vaše vlastní. Pokud se na desce s výtrusem nenachází žádná figurka, patří výtrus vždy svému původnímu majiteli. Počet výtrusů nehraje roli, tzn. pokud máte na desce např. 3 výtrusy a soupeř 2, ale žádná figurka se tu nenachází, ovládáte pouze své 3 výtrusy. Pokud by se na desce ale nacházela např. vaše mateřská houba, všech 5 výtrusů by bylo vašich. Pokud se na desce nachází plodnice i mateřská houba, výtrusy na desce ovládá majitel mateřské houby.

Příklad: Modrý hráč vysemenil 5 výtrusů z plodnice. Červená hráčka pohnula svojí  na desku s výtrusem modrého hráče a zapříčinila 2 věci. Jednak oddělila výtrus (A) od sítě podhoubí modrého hráče (význam sítě se dozvíte dále), protože  „ovládla“ desku (B) a odřízla (A) od zbytku sítě modrého hráče. Za druhé by červená hráčka mohla použít i ovládnutý výtrus modrého k zaplacení poplatků (výtrusy, které ovládá červená, jsou ohraničeny červeně). Modrý hráč nyní ovládá 4 výtrusy (ohraničené modře). Technicky má teď 2 oddělené sítě podhoubí (A) a (C). Pokud by červená nepoužila výtrus modrého a pohnula se pryč z desky (B), dvě sítě modrého by se opět propojily v jednu síť s 5 výtrusy.



RŮST





Zahrajte novou kartu a umístěte na plán plodnice

Pokud chcete zahrát kartu z ruky, potřebujete vlastnit potřebný počet výtrusů na deskách určitých barev (v levém spodním rohu karty). Ale pozor! Všechny výtrusy a desky potřebné k zahrání karty **musí být součástí stejné sítě!** Herní materiál vaší barvy (mateřská houba, plodnice a výtrusy) na herním plánu tvoří síť. Vaše plodnice, **M** či výtrusy jsou v jedné síti, pokud jsou v oblasti sousedících desek, které nejsou přerušeny soupeřovými figurkami (**M** či plodnice). Pokud by například mezi dvěma výtrusy byla prázdná deska, nebyly by tyto výtrusy součástí stejné sítě (pamatujte, že desky spolu nesousedí přes vrcholy). Stejně tak mohou vaši síť přerušit cizí plodnice a **M** (viz příklad na předchozí straně). Můžete mít i více oddělených sítí, ale k zahrání karty houby lze vždy použít pouze jednu síť.



Pokud máte v síti potřebný počet výtrusů na potřebných deskách, odstraňte potřebné výtrusy z herního plánu a vraťte je zpět do své osobní zásoby (případně výtrusy protihráčů vraťte do jejich zásob). Nyní vezměte libovolnou figurku plodnice z některé ze svých podložek. Figurku plodnice umístěte na některou z desek herního plánu, odkud pocházely zaplacené výtrusy. Zaplacenou kartu umístěte na podložku, odkud pocházela právě umístěná figurka plodnice. Na každé desce herního plánu smí být maximálně 1 plodnice. Plodnici smíte umístit na desku s vaší mateřskou houbou (samozřejmě pouze tehdy, pokud se na té samé desce nenachází jiná plodnice). **Pozor! Umístěním plodnice nezískáte žeton hmyzu!**







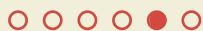
Příklad A: Modrý hráč chtěl zahrát kartu, která vyžaduje     a připravil si na to síť, ale červená hráčka podle umístila na plán svoji plodnici (s jednou tečkou) a oddělila tak modrého od výtrusů na dvou hnědých deskách.

A – Modrý hráč vlastní tento výtrus, který ale tvoří malinkatou osamocenou síť. Modrý by jej mohl použít, pokud by nějaká houba vyžadovala 1 výtrus z hnědé desky. Ale bohužel není propojený s žádnými jinými výtrusy modrého.

B – Červená hráčka může použít modrý výtrus z této desky jako by byl její vlastní, dokud se zde nachází její plodnice. Součástí této sítě červené je i osamocený červený výtrus na vrchní hnědé desce, protože osamocené výtrusy se vzájemně neovlivňují. Červená tedy vlastní celkem 3 výtrusy.

*C – Zde je aktuální síť modrého hráče. Bohužel v ní teď nejsou žádné výtrusy na hnědých deskách. Kdyby červená uhnula se svojí **M** nebo přišla o plodnici s jednou tečkou, modrý by měl dostatek výtrusů na zahrání vysněné karty.*

D – Zde červená hráčka pomocí mateřské houby ovládla výtrusy modrého hráče. Pokud by měla kartu vyžadující    , mohla by zaplatit 1 svůj výtrus a 2 výtrusy modrého. Ale novou plodnici by směla umístit pouze na zelenou desku v této síti, protože na každé desce smí být maximálně 1 plodnice.



ROZKLAD

Odstraňte své plodnice a získajte nové efekty a schopnosti

Jakmile se některá z vašich hub vysemenila dvakrát, smíte s touto houbou provést akci rozklad. Tu provedete tak, že vyhodnotíte následující kroky v pevně daném pořadí:

- 1 Kartu právě se rozkládající houby odeberte z podložky, na které se nachází, a zasuňte ji pod tuto podložku tak, aby byla vidět pouze její spodní část.
- 2 Figurku plodnice, která představovala tuto houbu na herním plánu (má stejný počet teček jako podložka), nyní vraťte zpět na tuto podložku.
- 3 Počítadlo výtrusů na této podložce vraťte zpět na pole nejvíc vlevo.
- 4 Vyhodnot'te efekt rozkladu této houby.

Počet karet hub zasunutých pod jednou podložkou není nijak omezený.

DRUHY EFEKTŮ ROZKLADU

Ve hře jsou 3 hlavní druhy efektů rozkladu:



OKAMŽITÝ EFEKT

Tento efekt vyhodnot'te ihned během kroku 4 akce rozklad.



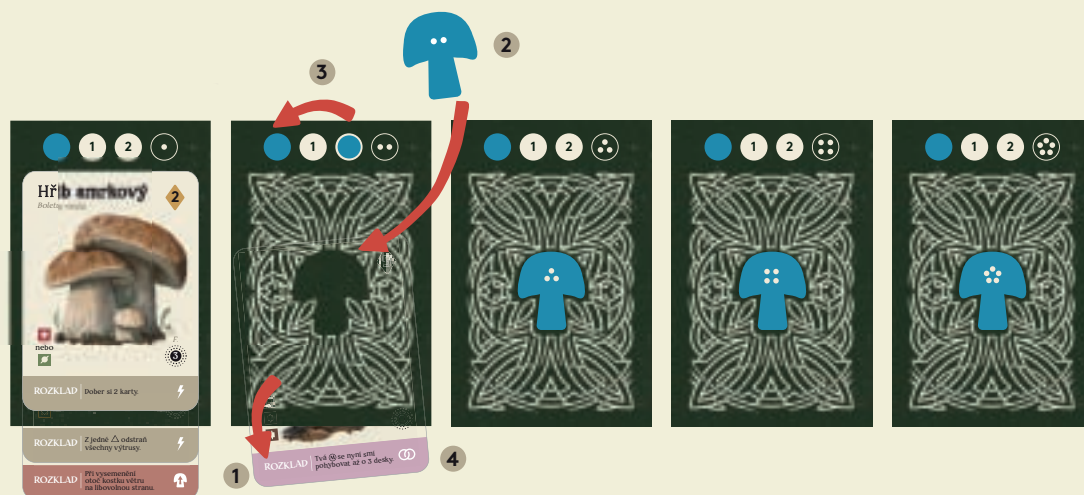
OBECNÉ VYLEPŠENÍ

Růžové efekty rozkladu jsou obecné a trvalé, platí pro vás ihned po dokončení akce rozklad a až do konce hry.

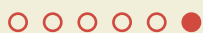


VYLEPŠENÍ HOUBY

Tyto efekty vylepšení **platí pouze** pro houby umístěné na podložku, pod kterou se nacházejí. Jakákoli karta houby zahraná na tuto podložku získá všechny efekty vylepšení houby, které se pod touto podložkou nacházejí.



Pozor! Stejně efekty vylepšení se **nesčítají!** Pokud například máte 2 karty s vylepšením „Tvá mateřská houba se nyní smí pohybovat až o 3 (desky)“, nebude se mateřská houba hýbat o 6 desek, ale pouze o 3.




OBJEVY

DOBERTE SI KARTU

Vyberte si 1 kartu houby ze 3 karet v nabídce a vezměte si ji do ruky. Pokud nechcete ani jednu z karet v nabídce, smíte si vzít vrchní kartu z balíčku. V ruce smíte mít libovolný počet karet. Pokud si vezmete kartu z nabídky, otočte horní kartu z balíčku a umístěte ji do nabídky. Na konci vaší akce tedy budou v nabídce opět 3 karty.

POPIS KARTY

- 1 Český název houby (pokud jej houba má)
- 2 Latinský název houby
- 3 Body získané za zahraniční karty
- 4 Výtrusy potřebné k zahraniční kartě a desky, ze kterých musí pocházet
- 5 Písmeno, pod kterým najdete houbu v sekci Houbové zajímavosti na str. 17.
- 6 Počet výtrusů
- 7 Efekt rozkladu

Pokud chcete, smíte ve svém tahu zaplatit 1 , odstranit karty z nabídky a otočit 3 nové karty.

KONEC HRY

Konec hry nastane ve chvíli, kdy má některý hráč alespoň 1 houbu v rozkladu pod každou svojí podložkou (tzn. má alespoň 1 zasunutou kartu pod každou podložkou). Hra končí ihned po akci, ve které tato situace nastane, kolo se nedohrává. Pokud hráč takto ukončil hru během své první akce, druhou akci nedostane. Hráč, který ukončil hru, získá žeton konce hry. Ten má hodnotu 5 bodů. Nyní všichni hráči sečtou své body. Vezměte všechny své karty zahraničních a rozložených hub (karty v ruce se nepočítají) a sečtěte body na nich. Navíc přičtěte body za žetony hmyzu: za každé 2 žetony získáte 1 bod.



Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem a vládcem hub.

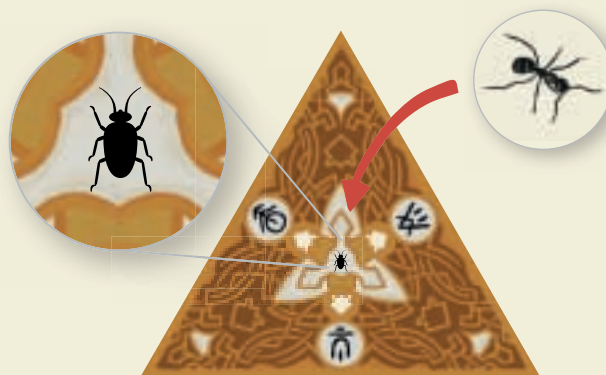
Pokud nastane shoda, vítězí ten hráč ve shodě, který celkově zahrál více karet hub (včetně těch v rozkladu). Pokud shoda stále trvá, vítězí ten hráč ve shodě, který má více žetonů hmyzu. Pokud shoda trvá i nadále, tito hráči se o vítězství dělí.

Pokud jste hráli pouze se třemi podložkami, má žeton konce hry hodnotu 3 body. Pokud jste hráli pouze se čtyřmi podložkami, má žeton konce hry hodnotu 4 body.

ŽETONY HMYZU

UMÍSTĚNÍ A ZISK ŽETONŮ HMYZU

Kdykoli přiložíte k hernímu plánu novou desku se symbolem hmyzu, musíte na tuto desku umístit žeton hmyzu. Desky hmyzu smí z herního plánu sbírat pouze vaše mateřská houba. Vaše mateřská houba sebere žeton hmyzu, pokud se přes desku s žetonem pohne nebo pokud na ní ukončí pohyb. Pokud chcete, smíte kdykoliv během svého tahu odhodit 3 karty z ruky, a získat tak 1 žeton hmyzu.



POUŽITÍ ŽETONŮ HMYZU

Žetony hmyzu smíte použít kdykoliv během svého tahu. Nepočítají se mezi 2 akce, na které máte nárok. Použité žetony hmyzu vraťte do společné zásoby. S pomocí hmyzu smíte provést následující akce:

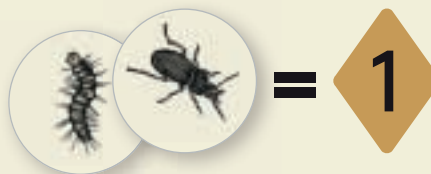
Dva žetony hmyzu:

Pokud zaplatíte dva žetony hmyzu, smíte vzít **M** jiného hráče a přesunout ji na libovolnou desku herního plánu, na které se nenachází další **M**.



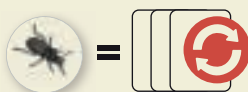
BODY ZA HMYZ

Na konci hry získáte 1 bod za každé 2 vaše zbývající žetony hmyzu. Lichý žeton hmyzu nemá žádnou hodnotu. Pokud tedy máte 3 žetony hmyzu, stále získáte pouze 1 bod. Ve hře je celkem 20 žetonů hmyzu, teoreticky lze za hmyz získat až 10 bodů.



Jeden žeton hmyzu:

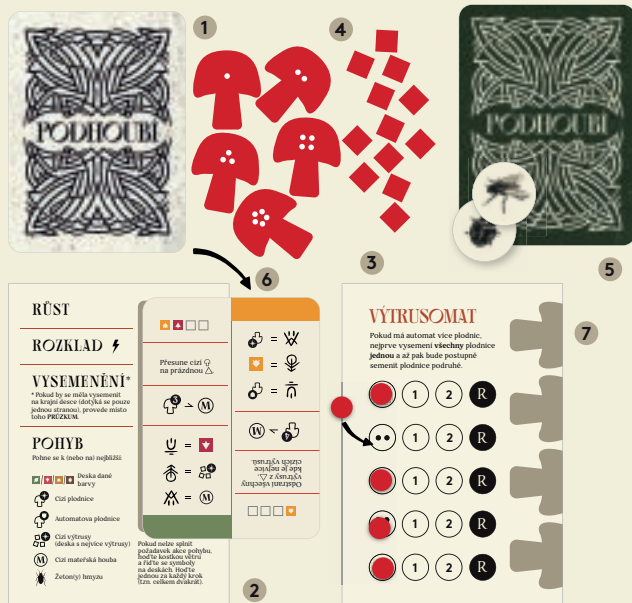
Pokud zaplatíte 1 žeton hmyzu, smíte obnovit nabídku karet. Odstraňte všechny 3 karty z nabídky a otočte 3 nové karty.



Proč hmyz?

Hmyz je přítelem hub. Leze po plodnicích a blízko jejich okolí, takže se na něm usazují výtrusy, které pak na svých nohou či těle odnese dál.

AUTOMAT



Automat (A) je automatický protivník, díky kterému můžete hrát hru sólo, nebo jej můžete přidat jako protivníka navíc do hry 2/3 hráčů.

PŘÍPRAVA HRU

Dodržte přípravu hry pro 2-4 hráče, podle toho, kolik hráčů (včetně automatu) je ve hře. Pokud hrajete sólo proti automatu, odstraňte ze hry všechny černé desky a připravte podložky pouze pro sebe. Automat podložky nepoužívá.

PŘÍPRAVA AUTOMATU

- 1 Zamíchejte karty (A) a utvořte z nich balíček lícem dolů.
- 2 Karty nápovědy (A) umístěte lícem vzhůru vedle sebe, ale s dostatečnou mezerou (jako na ilustraci vlevo).
- 3 Přidělte (A) barvu hráče. Na druhou kartu nápovědy (výtrusomat) rozmístěte ukazatele výtrusů na pole s tečkami.
- 4 Poblíž balíčku karet (A) umístěte figurky plodnic a kostičky výtrusů v barvě (A).
- 5 Dejte 2 žetony hmyzu a 5 náhodných karet z balíčku karet hub (A) (ponechte je lícem dolů). (A) karty vůbec nepoužívá. Tyto karty slouží čistě pro vás při vyhodnocení efektu, který vám umožňuje sebrat kartu protivníkovi.

PRŮBĚH HRU

Automat bude na tahu vždy jako poslední. Na začátku hry umístěte svoji (M) na herní plán a (M) patřící (A) umístěte na herní plán přímo proti té vaší (pokud možno „zrcadlově“ přes střed herního plánu). Při hře více hráčů se řiďte úpravami na str 16. Tato pravidla popisují základní principy automatu a jsou zaměřená na sólovou hru. Po umístění mateřských hub proveďte své dvě akce.

Jakmile nastane tah (A), bude se řídit svými kartami. Otočte horní kartu automatu z balíčku a umístěte ji přes pravý okraj první karty nápovědy automatu (6) (jako na ilustraci výše). (A) se poté pokusí primárně provést první dvě akce vyobrazené na této kartě odshora dolů. Pokud nemůže některou z těchto akcí provést, pokusí se provést další akci v pořadí (např. pokud nemůže provést první akci, pokusí se provést druhou a třetí akci, pokud nemůže provést druhou akci, pokusí se provést první a třetí akci apod.). Postupujte seznamem akcí dolů podle potřeby, dokud (A) neprovede

2 různé akce. Pořadí akcí je následující:

RŮST > ROZKLAD > VYSEMENĚNÍ > POHYB

RŮST - (A) nehraje karty, pouze umístí uje plodnice. Výtrusy potřebné k umístění plodnice jsou vyobrazené přímo na kartě (A). Prázdné čtverečky jsou „žolíky“, které mohou být z desky libovolné barvy. Když umístíte automatovu plodnici, umístěte ji na některou z desek, odkud (A) zaplatil výtrus. Primárně umístěte plodnici na některou z těch desek, jejíž barva vyla vyznačena v poplatku (tzn. primárně na desku, ze které nebyl „žolíkový“ výtrus). Pokud to není možné, nebo je více stejně platných možností, vybere (A) tu desku, která je co nejbližší některému z protivníků (i „žolíkovou“ desku, pokud není možno umístit na desku, jejíž barva byla v poplatku). Pokud má (A) při placení výtrusu na výběr z více možností, platí potřebné výtrusy vždy jeden po druhém a vždy z té desky, kde je nejvíce automatových výtrusů. Všechny použité výtrusy musí být součástí jedné sítě jako obvykle.

ROZKLAD – Tuto akci může **A** provést, pokud se některý ukazatel na jeho výtrusomatu nachází na poličku číslem 2. Když provádíte tuto akci, posuňte daný ukazatel na poličko s písmenem H. Odstraňte odpovídající plodnici automatu z herního plánu a umístěte tuto plodnici k tomuto řádku na kartě výtrusomatu **7**. Poté proved'te akci rozkladu vyznačenou na právě vyhodnocované kartě.

VYSEMENĚNÍ – Automat vysemení plodnici nebo svoji mateřskou houbu. **M** vysemení pouze tehdy, pokud na herním plánu žádnou plodnici nemá. Počet výtrusů je vyznačený na kartě. Blokovaná plodnice automatu se stále počítá jako plodnice na herním plánu, takže v takovém případě se automatu **M** nevysemení.

Pokaždé když se některá plodnice automatu vysemení, posuňte ukazatel výtrusů této plodnice o 1 poličko doprava. Pokud automat vybírá z více plodnic, nejprve postupuje od té s nejnižším číslem k nejvyššímu a tak, aby byly všechny jeho plodnice vysemeněné alespoň jednou. Až když jsou všechny dostupné plodnice vysemeněné alespoň jednou, začne plodnice semenit podruhé, opět postupně. Pokud je tedy například jeho 1. plodnice vysemeněná jednou a jeho 2. plodnice také, ale 3. plodnice dosud vysemeněná nebyla, pak nejprve vysemení 3. plodnici a bude opět postupovat od 1. plodnice.

Pokud má **A** vysemenit plodnici (**H**) nebo **M** na některé z krajních desek herního plánu (tzn. pouze 1 strana této desky se dotýká herního plánu), nejprve provede akci **PRŮZKUM** a umístí desku tak, aby sousedila s danou (**H**)/**M**. Toto se počítá jako jedna z akcí. Pokud **A** provede tuto akci **PRŮZKUM** jako první akci, prováděná akce **VYSEMENĚNÍ** bude automaticky jeho druhá akce.

POHYB – Při akci pohyb pohne automat (až o dvě desky) mateřskou houbu směrem k (popřípadě přímo na) nejbližší desku, žeton či figurku, která je na kartě vyobrazena jako cíl pohybu. Přesný cíl pohybu určíte hodem kostkou větru. Hod'te kostkou a pomocí symbolu vyberte cíl. Pokud automat nepotřebuje celé 2 kroky tomu, aby se dostal ke svému cíli, zbylý krok propadá.* Co znamenají jednotlivé symboly na kartě, poznáte podle klíče na kartě nápovědy. **A** sbírá žetony hmyzu jako každý jiný hráč.

Pokud na herním plánu není ani jeden z předmětů na kartě, a **A** tedy nemá cíl, ke kterému by se mohl pohnout, pak jednoduše hod'te kostkou větru a **A** se pohne podle symbolů větru na aktuální desce (podobně jako při vysemenění).

Když **A** takto provede první krok, hod'te kostkou znovu a provede druhý krok.

Pokud by nastala situace, že kostkou hodíte dvakrát, ale ani po jednom z hodů se **A** stále nemůže pohnout, pak provede **A** jako svoji akci **PRŮZKUM**.

Pokud nastane situace, že **A** může jako **jedinou** akci provést **POHYB**, protože jeho plodnici blokuje protivníkovu **M**, **A** zaplatí 1 žeton hmyzu **H** a přesune protivníkovu **M** na co nejbližší desku na herním plánu. Jako svoji druhou akci provede **PRŮZKUM** (po zaplacení žetonu a po pohybu).

ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI

Karty automatu mají dvě poloviny. Polovina se **ZELENOU** spodní lištou je **základní** obtížnost, polovina se **ŽLUTOU** lištou je **vyšší** obtížnost. Doporučujeme začít na zelené straně. Pokud chcete hru trochu ulehčit, zamíchejte zpět mezi desky všechny černé desky, které byly před začátkem hry odstraněny.

*Jediná výjimka je, pokud se má automat pohnout pro žeton hmyzu a na dvou za sousedících deskách jsou dva žetony hmyzu vedle sebe. V takovém případě se prvním pohybem pohne pro první žeton hmyzu a druhým pohybem sebere druhý žeton hmyzu na sousedící desce.



OBECNÉ PRAVIDLO

Pokud provádíte akci za automat a máte rozhodnout nebo si nevíte rady, např. při umístění výtrusu nebo pohybu figurkou či žetonem, vždy vyberte tu možnost, která bude co nejnvýhodnější pro automat a co nejméně výhodná pro vás.

AUTOMAT PŘI HŘE 2/3 HRÁČŮ

Pokud při hře 2 nebo 3 hráčů nastane situace, kdy má rozhodnutí automatu vliv na protivníka (např. má automat nějak postihnout některého z hráčů nebo se má třeba pohnout směrem k některému hráči), a pokud nejde jednoznačně určit, o kterého hráče by se mělo jednat, rozhodne osud. Vhod'te do čepice (či jiného předmětu) 1 kostičku výtrusu od každého hráče, mezi kterými se automat rozhoduje, a vytáhněte 1 náhodný výtrus. Automat se rozhodne podle vytáženého výtrusu.



Příklad A: **A** provádí jako první akci **POHYB**. Symbol dle hodu kostky:



Pohne se směrem k protivnickově plodnici nebo přímo na desku s ní.

Obvykle by se **A** pohnul k nejbližší možné plodnici, ale obě plodnice jsou stejně daleko. Z čepice byl vytážen červený výtrus. **A** se tedy pohne o 2 desky blíž k červené plodnici.

Umístění mateřských hub na začátku hry:

Automat je na tahu vždy jako poslední. Jakmile hráči umístí své mateřské houby, **A** umístí svoji **M**, pokud možno tak, aby byl stejně vzdálený od všech hráčů, jinak si opět můžete pomoci taháním výtrusů z čepice.

Příklad B: Modrý a červená umístili své **M** naproti sobě. Takže nelze umístit **A** **M** přesně mezi. Z čepice byl vytážen modrý výtrus, takže bude **A** blíž k modrému. Modrý hráč rozhodne, na kterou stranu **A** umístí svoji **M**.



Příklad C: Tři hráči jsou všichni ve stejné vzdálenosti od sebe. V tomto případě vytáhněte z čepice 2 výtrusy a umístěte **M** **A** mezi tyto hráče. Z čepice byly vytáženy modrý a žlutý výtrus, takže **A** umístí svoji **M** mezi tyto hráče.


KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra skončí, když má některý hráč 1 houbu v rozkladu pod každou podložkou nebo pokud automat zaplnil svou kartu výtrusomatu všemi 5 plodnicemi.

Bodování automatu: Každá plodnice, kterou se **A** podařilo umístit na herní plán (ale také každá plodnice v rozkladu na výtrusomatu), má hodnotu 5 bodů. **A** získá také body za žetony hmyzu jako lidský hráč. **A** obvykle končí hru s 26 body. **A** nikdy nezíská žeton konce hry.



HOUBOVÉ ZAJÍMAVOSTI

Zajímavosti pro vás nasbíral
@the.fungi.guy 

A. Hadovka smrdutá - *Phallus impudicus*

Říká se, že dcera Charlese Darwina, Etty, vehementně ničila tyto houby, kdykoli se objevily u Darwinových v zahradě. Obávala se, že jejich notně falický tvar by mohl nepříznivě působit na slušné vychování služebnictva!

B. Hliva ústříčná - *Pleurotus ostreatus*

Tyto stříbrnošedé „lastury“ rostoucí na stromech mají temné tajemství - jsou masožravé! Hlivy jsou schopny paralyzovat malé hlístice, které se kolem nich pohybují. Jakmile jsou hlístice omráčené, hlívoité hyfy vstupují do hlístice, rozpouští její vnitřnosti a vysávají potřebné živiny.

C. Hnojník inkoustový - *Coprinopsis atramentaria*

V angličtině má přiléhavou přezdívku „tippler's bane“ (metla násoskova). Obsahuje totiž látku, která je jedovatá, pokud člověk tři dny před nebo po snědení houby pozře alkohol. Otrava se projevuje nevolností a návaly horka.

D. Hnojník obecný - *Coprinus comatus*

Bělavé měkké šupiny na hlavě této houby dříve lidem připomínaly tradiční právnícké paruky, houba dodnes v některých částech světa nese toto jméno. České jméno pro hnojníky odkazuje na jejich schopnost „autolýzy“: samovolného rozkladu tkáně, kterým houba „hnojí“ další generaci. Byť vypadá křehce, dokáže se prodrat skrz asfalt nebo nadzdvihnout dlažební kostky.

E. Hřib satan - *Rubroboletus satanas*

Tato nebezpečně jedovatá houba způsobuje silné pocení, zvracení, možné poškození jater a kardiovaskulární potíže. Satanovo jméno si vysloužila nejen kvůli pronikavě rudé noze, ale také ďábelským zápachem, který připomíná hnijící maso.

F. Hřib smrkový - *Boletus edulis*

Asi jedna z nejznámějších jedlých hub na planetě. Také se těší titulem houby s nejvíce lidovými názvy na světě. Na různých místech se jí říká třeba „bochníček“ (penny bun), „bříško“ (panza), „kamínek“ (rodellon) nebo „vznešená houba“ (Herrenpilz). V Nizozemsku je znám jako Eekhoorntjesbrood, což lze přeložit jako „veverčí chléb“. K vytvoření jedné plodnice hříbu je potřeba zhruba 1 800 km hyf.

G. Lošákovec pačivý - *Hydnellum peckii*

Tato vskutku netradičně vypadající houba je ze spodní strany posetá malými ostrými připomínajícími zuby. Když jsou její plodnice mladé, vylučují slizovitou červenou tekutinu ne nepodobnou krvi. Tento proces se nazývá gutace.

H. Muchomůrka červená - *Amanita muscaria*

Původní skandinávští obyvatelé Sámi údajně získávali a konzumovali moč sobů, kteří pozřeli muchomůrku červenou. Ledviny sobů jsou totiž schopné profiltrovat mnoho toxinů, které by jinak působily neblaze na lidský organismus. Zanechávají ovšem v moči psychoaktivní sloučeninu, kterou tento národ používal pro rituální, ale i rekreační účely.

I. Muchomůrka zelená - *Amanita Phalloides*

Asi nejslavnější jedovatá houba na světě, která má na svědomí nejen 90 % celosvětových úmrtí souvisejících s houbami, ale pravděpodobně také předčasný odchod jednoho císaře, jednoho papeže a jednoho krále! Její toxiny poškozují játra a ledviny. Celý proces otravy může trvat i několik dní. Rozhodně to není příjemný způsob, jak odejít na onen svět!

J. Ohnivec rakouský - *Sarcoscypha austriaca*

Pokud by se vám náhodou podařilo najít nedotčený shluk těchto roztomilých malých kelímků, čeká na vás překvapení. Dlouze a z plných plic na ně zafoukejte. Chvilí se nic dít nebude, ale zanedlouho houby do vzduchu vypustí krásný obláček viditelných výtrusů.

K. Pečárka císařská - *Agaricus augustus*

Gurmány vyhledávaná a velmi chutná houba dorůstá do obrovských rozměrů. Dobře vyvinutý klobouk pečárky může v průměru měřit i 30 cm.

L. Pstřeň dubový - *Fistulina hepatica*

Latinský název hepatica odkazuje na podobnost s játry, která má houba připomínat kvůli mramorované červené dužině. Anglický název „beefsteak mushroom“ (hovézí houba) zase přisuzuje houbě podobnost se steakiem (kterému také pomáhá „krev“, která z houby odkapává). Pstřeň napadá dřevo dubů a způsobuje na dřevě pomalu postupující

„hnědou hnilobu“, ovšem mimoděk může zapříčinit také zbarvení dřeva, které je pak velmi žádané v dřevodělném průmyslu.

M. Rosolovka mozkovitá - *Tremella mesenterica*

Někdy bývá také označována jako „začarované máslo“. Podle severských pověstí se tato nezvyklá houba vyskytovala na místech, kde zpropadení trolové tloukli máslo z mléka ukradených krav.

N. Špička obecná - *Marasmius oreades*

Růstové návyky této trávnickové houby dlouho zamotávaly hlavy běžným lidem i vědcům. Než se vědcům podařilo zjistit, že špička má na svědomí tajemné tmavé kruhy v trávě, vznikaly pověsti o tom, že za kruhy jsou odpovědné víly, kulové blesky, šneci, slimáci, krctci, a dokonce i mimozemšťané. Stáří některých rozsáhlejších kruhů, např. ve Velké Británii, se odhaduje na stovky let.

O. Václavka obecná - *Armillaria mellea*

Rhizomorfy (druh trvalého podhoubí) této parazitující houby můžete vidět i na vlastní oči v podobě černých „tkaniček“, obvykle v místech, kde se kůra odlepila od mrtvého/umírajícího stromu. Kořenovité struktury václavek omezují tok živin hostitelského stromu a jsou neskutečně odolné. Je známo, že přežívají až 100 let.

P. Voskovka narůžovělá - *Gliophorus reginae*



Tato vzácná voskovka byla poprvé popsána na Britských ostrovech na počátku 21. století a byla pojmenována „Jubilee“ ku příležitosti oslav 60 let vlády (diamantové výročí, tedy „jubilee“) zesnulé královny Alžběty II. V posledních letech se objevují zprávy o výskytu této houby i v Čechách.

Q. Zelenitka měděnková - *Chlorociboria aeruginascens*

Tyrkysově zbarvení dřeva napadeného touto houbou bylo vždy velmi vysoce ceněno mezi truhláři. Slavní řemeslníci z britského Tunbridge Wells využívali právě toto barevné dřevo k vytváření nádherných uměleckých intarzií a marketérii.




PŘEHLED EFEKTŮ ROZKLADU

ROZKLAD

Přesuň libovolnou krajní  (dotýká se pouze 1 stranou) včetně celého obsahu. 


Krajní deska znamená, že se daná deska dotýká zbytku herního plánu pouze jednou stranou. „Celý obsah“ znamená všechno, co se na desce v danou chvíli nachází.

ROZKLAD

Přesuň cizí  na prázdnou . 


Prázdná deska je taková deska, na které vůbec nic není. Pokud to není možné, přesuň plodnici na desku s žetonem hmyzu, ale ničím jiným. Pokud ani to není možné, přesuň plodnici na desku, kde je co nejméně výtrusů.

ROZKLAD

Seber protihráči 1 kartu z ruky. 



Náhodně vytáhni protihráči kartu z ruky a přidej si ji do vlastní ruky. Nesmíš krást zahraniční karty hub nebo karty hub v rozkladu.

ROZKLAD

Dober si 2 karty. 




Karty smíš brát z nabídky i z balíčku, tak jako obvykle. Také smíš vzít každou odjinud. Nabídku doplň až po dobrání obou karet.

ROZKLAD

 vysemení o 1 výtrus navíc. 


Při vysemenění přičti +1 k počtu výtrusů houby zahraniční na podložku, pod kterou je umístěna tato karta v rozkladu.

ROZKLAD

Smíš vysemenit  a svoji   během jedné akce.


Platí pro plodnici na podložce, pod kterou je umístěna tato karta v rozkladu. Kostkou větru hodíš pouze jednou a stejným směrem bude platit pro plodnici i mateřskou houbu.

ROZKLAD

Smíš provádět stejnou akci dvakrát za tah. 

Celkově máš pořád jen dvě akce, ale smíš provést dvakrát tu samou akci. Například smíš dvakrát za sebou provést vysemenění.

ROZKLAD

Pokud si dobíráš kartu z balíčku, vezmi si 2 a 1 z nich si ponech. 

Odhozenou kartu umísti zpět do krabice nebo dospod balíčku. Toto vylepšení se vztahuje pouze na akci „Objevy“ a ne na okamžité efekty rozkladu.



Efekty vylepšení se **nesčítají**. Jakmile jsou jednou platné, není možné pro stejného hráče aplikovat stejný efekt podruhé.

ČASTÉ DOTAZY

Můžu blokovat cizí mateřskou houbu?

Ano. Dvě mateřské houby nemohou být na stejné desce. Mateřská houba se nesmí ani pohnout přes desku s jinou mateřskou houbou.

Mohu během akce růst umístit plodnici na desku se svojí mateřskou houbou?

Ano, pokud použiješ k zaplacení karty výtrus z této desky. Ale na každé desce smí být jen jedna plodnice.

Dostanu za karty hub body na konci hry, i když nejsou v rozkladu?

Ano. Pokud se ti podařilo kartu zahrát, dostaneš za ni body na konci hry, nezávisle na tom, zda je v rozkladu nebo ne.

Když má protihráč mateřskou houbu na desce s mojí plodnicí, může se tato plodnice vysemenit a rozložit?

Ne. Mateřské houby protihráčů blokuji jakékoli akce prováděné s danou plodnicí. Ale můžeš zaplatit 2 žetony hmyzu a přesunout danou mateřskou houbu.

Můžu zaplatit žetony hmyzu za pohyb vlastní mateřskou houbou?

Ne. Zaplacením žetonů hmyzu smíš pohnout pouze cizí mateřskou houbou. Takto přesunutou mateřskou houbu smíš umístit kamkoliv na herním plánu, ale ne na desku s další mateřskou houbou.

Dokáží mé plodnice a mateřská houba ovládnout cizí výtrusy?

Ano. Figurky (mateřské houby a plodnice) ovládají všechny výtrusy na desce, kde se nacházejí. V případě, že je na desce plodnice i mateřská houba, ovládá výtrusy majitel mateřské houby.

Mohu propojit dvě a více svých sítí, pokud na desku mezi nimi umístím svojí mateřskou houbu?

Ano. Všechny tvé figurky a výtrusy tvoří tvou síť. Mateřská houba je pohyblivá část této sítě.

Má jeden žeton hmyzu hodnotu půl bodu?

Ne. Půlbody ve hře nejsou.

Kolik výtrusů vysemení moje mateřská houba?

Standardně dva. Ale některé efekty rozkladu mohou toto číslo zvednout na tři.

Je nějak omezený počet vysemenění mateřské houby?

Ne. Mateřskou houbu můžeš vysemenit, kolikrát chceš. Ale plodnice se dají vysemenit pouze dvakrát. Nezapomeň posouvat ukazatele výtrusů!

Je nějaký limit karet hub, které můžu mít v ruce?

Ne. V ruce můžeš mít libovolný počet karet.

Můžu mít pod jednou podložkou hráče více karet hub v rozkladu?

Ano. Pod jednou podložkou smíš mít libovolný počet hub v rozkladu. Ale ten, kdo jako první rozloží alespoň jednu houbu pod každou podložku, spustí konec hry.

Co když mi dojdou kostičky výtrusů?

Pokud ti kostičky došly, získáš je zpět jedině tak, že je použiješ k zaplacení za karty hub!

Můžu počítat efekty vylepšení na kartách v rozkladu?

Ne. Pokud například nějaká karta říká „Tvá mateřská houba se nyní smí pohybovat až o 3“, nebude se hýbat o 6, pokud máš dvě tyto karty.

Považuje se zaplacení žetonů hmyzu za jednu z mých akcí?

Ne. Placení žetonů hmyzu je volná akce, kterou smíš provést kdykoliv ve svém tahu.

Můžu nějak obměnit nabídku karet hub?

Ano. Pokud zaplatíš 1 žeton hmyzu, můžeš kdykoliv ve svém tahu odstranit karty z nabídky a nahradit je novými kartami.

Můžu sebrat žeton hmyzu tím, že na něj umístím plodnici?

Ne. Žetony hmyzu smíš sbírat pouze mateřskou houbou.

Proč jsou žetony hmyzu různé? Znamená to něco?

Nic zvláštního to neznamená. Různé ilustrace hmyzu jsou čistě dekorativní.



PODHOUBÍ

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce – Miroslav Tlamicha

Překlad – Ondřej Polák

Korektury – Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Tomáš Tvrđý

Grafická úprava – Michal Hubáček

TLAMA
games

©2024 Split Stone Games Ltd. Všechna práva vyhrazena celosvětově.

