



ZŁATOKA KUPCÓW

Grzybiarka

Grzybiarka

Gnomy są samotnikami i zazwyczaj żyją pod ziemią. Jako członek tej nieuchwytniej rasy wykorzystujesz swoje związki z naturą do zarządzania swoją hodowlą grzybów. Twoja telepatyczna więź z owadami pozwala ci wydawać im polecenia, aby spulchniały glebę,

zbierały zarodniki i rozkładały resztki. Ten wyjątkowy kupiec całkowicie polega na swoich owadach, które wykonują za niego całą pracę. Czy będziesz umiał skutecznie nimi zarządzać?

ELEMENTY

- ta instrukcja
- 1 plansza Grzybiarki
- 1 plansza personelu Grzybiarki
- 4 żetony owadów
 - ▶ Dżdżownica / świetlik / ślimak / ćma
- 4 żetony grzybowych domków
- 5 kafelków akcji
- 20 towarów Grzybiarki
 - ▶ 12 małych (po 3 w każdym kolorze)
 - ▶ 8 dużych (po 2 w każdym kolorze)
- 20 plastikowych podstawek
- 24 kafelki gleby
 - ▶ 6 czerwonych / 6 zielonych / 4 niebieskie / 4 żółte / 4 czarne
- 28 żetonów zarodników
 - ▶ 6 czerwonych / 6 zielonych / 4 niebieskie / 4 żółte / 4 czarne / 4 białe
- 1 trójwymiarowa kartonowa półka

PRZYGOTOWANIE

1. Umieść przed sobą planszę Grzybiarki i planszę personelu Grzybiarki.
2. Umieść po 1 kafelku gleby każdego koloru (stroną z ziemią do góry) na pasujących polach kompostownika.
3. Pozostałe 19 kafelków gleby rozłóż losowo na pniu.
 - a. Kafelki umieszczane na wewnętrznym kręgu (🍄) położyć stroną z grzybem do góry.
 - i. Położyć na tych kafelkach pasujące zarodniki.
 - b. Kafelki umieszczone na innych polach (w tym na środkowym polu) położyć stroną z ziemią do góry.
4. Położyć żetony dżdżownicy, ćmy, ślimaka i świetlika na wskazanych kafelkach gleby na pniu.
5. Położyć żetony grzybowych domków na pasujących grzybach znajdujących się przy krawędzi pnia.
6. Weź do ręki kafelki akcji.
7. Położyć 12 małych i 8 dużych towarów w pobliżu.
8. Położyć półkę i żetony zarodników w pobliżu.





AKCJE GRZYBIARKI

Grzybiarka to wyjątkowy kupiec, ponieważ nie ma swojej figurki, przez co nie musi wykonywać w każdej turze innej akcji.

Przywołanie (opcjonalne)



Przed każdą akcją masz możliwość przywołania swoich kafelków akcji z powrotem na rękę, otrzymując premię lub karę zależną od liczby przywołanych kafelków. Kiedy się na to decydujesz, weź wszystkie kafelki akcji z twojej puli z powrotem na rękę. Następnie, jeśli przywołujesz:

- 1 lub 2 kafelki, otrzymujesz 1 lub 2 karty zepsucia.
- 3 kafelki, otrzymujesz czarny zarodnik (●) z puli.
- 4 kafelki, otrzymujesz biały zarodnik (●) z puli.
- 5 kafelków, otrzymujesz wsparcie gildii w fazie handlu (●●●●●).

► W tym celu usuń wybrany przez ciebie żeton grzybowego domku z planszy, aby symbol wsparcia gildii był widoczny. Następnie połóż 1 zarodnik w danym kolorze na obszarze zarodników.

Kafelki akcji

W każdej turze (po zdecydowaniu, czy przywołujesz, czy nie) musisz zagrać 1 kafelek akcji z ręki i umieścić go w swojej puli (obok planszy). Następnie wybierz 1 z 6 akcji (pokazanych na liściach dookoła pnia), której chcesz użyć. Jeśli używasz owada, musisz zapłacić koszt pokazany na kafelku akcji.

Masz 4 owady i kiedy postanawiasz użyć jednego z nich, musisz użyć strony kafelka akcji, na której znajduje się koszt akcji oraz schemat ruchu owada.

- Zamień miejscami wskazanego owada i innego owada. Następnie porusz wskazanego owada o 1 pole (jeśli chcesz).
- Porusz o maksymalnie 2 pola (możesz zmienić kierunek pomiędzy ruchami).
- Porusz o maksymalnie 4 pola (możesz zmienić kierunek pomiędzy ruchami).
- Porusz o dowolną liczbę pól w jednym kierunku.
- Porusz bezpośrednio na inne pole. Aktywuj **cykl wzrostu** (wyjaśniony na str. 5). Podczas rozpatrywania tej zdolności traktuj owada tak, jakby nie poruszył się na ani z żadnego z danych pól.





Owady

Po przypisaniu kafelka akcji do owada, dany owad porusza się zgodnie ze schematem pokazanym na kafelku akcji. Owady poruszają się z pola, na którym się znajdują, na sąsiednie pole, chyba że wskazano inaczej.

Zasady ogólne

- Po/podczas ruchu każdy owad musi przestrzegać specjalnych zasad dotyczących kafelków gleby i żetonów zarodników wokół nich.
- Owady zbierają zarodniki z pola, na którym kończą swój ruch, jeśli jakieś tam są.
- Owady nie mogą **zakończyć** swojego ruchu na polu z innym owadem, ale mogą przejść przez takie pole podczas ruchu.
- Musisz zakończyć ruch, zanim rozpatrzysz efekt owada.
- Nie musisz wykonywać całego ruchu wskazanego na kafelku akcji. Owad musi jednak poruszyć się przynajmniej o 1 pole, aby móc aktywować swój efekt.
- Nie możesz wptywać na kafelki zajęte przez inne owady.



Ślimak - w.

Ślimak zamienia stare grzyby w świeży kompost.

Usuń maksymalnie 4 leżące stroną z grzybami do góry kafelki gleby (wraz ze znajdującymi się na nich zarodnikami), sąsiadujące z polem, na którym ślimak zakończył ruch. Zastąp je taką samą liczbą kafelków z twojego kompostownika, ze strony z ziemią do góry, a następnie umieść usunięte kafelki w kompostowniku, stroną z ziemią do góry.



Dżdżownica - x.

Dżdżownica zamienia ziemię w grzyby i umieszcza zarodniki.

Za każdym razem, gdy dżdżownica **opuszcza** kafelek gleby leżący stroną z ziemią do góry, natychmiast obróć dany kafelek na stronę z grzybami i umieść na nim 1 zarodnik w pasującym kolorze. Dżdżownica ma zawsze 1 dodatkowy ruch, który możesz wykorzystać przed lub po ruchu z kafelka akcji.



Światlik - y.

Światlik wytwarza białe zarodniki i aktywuje cykl wzrostu.

Po poruszeniu światlika porusz 1 biały zarodnik z obszaru zarodników, a następnie aktywuj cykl wzrostu.



Ćma - z.

Ćma zbiera zarodniki z twojej hodowli i umieszcza je na obszarze zarodników.

Zbierz maksymalnie 4 zarodniki z pól sąsiadujących z polem, na którym ćma zakończyła swój ruch, i umieść je na obszarze zarodników.



WYMUSZONY CYKL WZROSTU - DARMOWA AKCJA

W dowolnym momencie twojej tury możesz usunąć 2 czarne zarodniki z twojego obszaru zarodników, aby otrzymać 1 kartę zepsucia i aktywować cykl wzrostu.

↑↑ CYKL WZROSTU

Użycie określonego kafelka akcji, aktywowanie świetlika lub aktywowanie określonej zdolności personelu powoduje aktywowanie cyklu wzrostu.

Kiedy cykl wzrostu zostaje aktywowany **musisz** go rozpatrzyć, jednak możesz to zrobić w dowolnym momencie swojej tury (przed lub po wykonaniu akcji).

Podczas cyklu wzrostu zarodniki znajdujące się na twoim obszarze zarodników zamieniają się w towary. Kiedy zarodnik lub towar zostaje przekształcony, usuń go z obszaru zarodników. Możliwa jest aktywacja kilku cykli wzrostu podczas jednej tury. W takiej sytuacji każdy z nich musisz rozpatrzyć do końca, zanim zaczniesz rozpatrywać kolejny.

Podczas każdego cyklu wzrostu postępuj według poniższych kroków:

Uwaga: kroki 1 i 2 są rozpatrywane jednocześnie.

1. Duże towary zamieniają się w 2 małe towary tego samego koloru. Dodatkowo otrzymujesz 1 kartę zepsucia.
2. Małe towary zamieniają się w 1 duży towar tego samego koloru.
3. Każdy biały zarodnik zamienia się w czerwony / zielony / niebieski / żółty zarodnik (ty wybierasz).
4. Każde 2 pasujące zarodniki zamieniają się w mały towar tego samego koloru.
5. Usuń wybrane przez siebie towary z obszaru zarodników i umieść je na twojej półce.

Uwaga: Towary pozostawione na obszarze zarodników **nie mogą** zostać usunięte poza rozpatrywaniem późniejszego cyklu wzrostu.

Przykład: Na początku cyklu wzrostu masz 1 duży niebieski towar, 1 mały czerwony towar, 1 biały zarodnik, 1 żółty zarodnik i 2 zielone zarodniki. Rozpatrz cykl wzrostu w następującej kolejności:

1. Zamień duży niebieski towar w 2 małe niebieskie towary i weź 1 kartę zepsucia.
2. Zamień mały czerwony towar w duży czerwony towar.
3. Wymień biały zarodnik na żółty zarodnik.
4. Zamień 2 żółte zarodniki w 1 mały żółty towar.
5. Zamień 2 zielone zarodniki w 1 mały zielony towar.

Na końcu cyklu wzrostu będziesz posiadać: 2 małe niebieskie towary, 1 duży czerwony towar, 1 mały żółty towar i 1 mały zielony towar.



KAFELKI GLEBY

STRONA Z ZIEMIĄ



CZERWONY

ZIELONY

NIEBIESKI

ŻÓŁTY

CZARNY



STRONA Z GRZYBAMI

ZATRUDNIANIE MIESZKAŃCÓW I AKTYWOWANIE PERSONELU

Aby wykonać którąś z tych akcji, obróć kafelek akcji na drugą stronę podczas zagrywania go. Koszt tych akcji **nie jest** określony przez kafelek akcji, a przez samą akcję. Zignoruj ruch i koszt wydrukowany na przedniej stronie kafelek akcji użytego do wykonania tych akcji. Jednak jeśli na zagranym kafełku akcji znajduje się symbol cyklu wzrostu , nadal musisz go aktywować. Tyły kafełków akcji są puste **z wyjątkiem** kafełka aktywującego cykl wzrostu.



Zatrudnij / zastąp mieszkańca (koszt zmienny)

Zatrudnij mieszkańca z placu miejskiego i użyj jego zdolności. Następnie wsuń kartę pod swoją planszę personelu, aby przypisać ją do jednej ze zdolności personelu. Większość mieszkańców posiada symbole gildii, które dadzą ci złoto podczas końcowej punktacji.

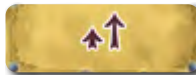


Aktywowanie personelu (2 godziny)

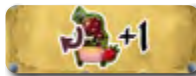
Możesz aktywować każdą **zdolność personelu**, do której został przypisany mieszkaniec (w dowolnej kolejności).



Miłośnik zarodników: Porusz 1 czerwony, zielony, niebieski lub żółty zarodnik z twojej puli na obszar zarodników.



Hodowca: Aktywuj cykl wzrostu.



Mykolog: Przywołaj kafełki akcji i otrzymaj nagrodę za przywołanie tak, jakbyś przywołał 1 kafelek więcej.



Obstawa: Wybierz i odrzuć 1 kartę zepsucia z twojej puli.



Weź wszystkie kafełki akcji z twojej puli z powrotem na rękę i otrzymaj nagrodę za przywołanie danej liczby kafełków.



Zamień miejscami wskazanego owada i innego owada. Następnie możesz poruszyć wskazanego owada o 1 pole.



Porusz o maksymalnie 2 pola (możesz zmienić kierunek pomiędzy ruchami).



Porusz o maksymalnie 4 pola (możesz zmienić kierunek pomiędzy ruchami).



Porusz o dowolną liczbę pól w jednym kierunku.



Porusz bezpośrednio na inne pole. Aktywuj cykl wzrostu.



Usuń 2 czarne zarodniki z obszaru zarodników, aby otrzymać 1 kartę zepsucia i aktywować cykl wzrostu.



Z małych towarów wyrastają duże, a duże dzielą się na 2 małe i dają 1 kartę zepsucia. Zarodniki łączą się w małe towary.



Zastąp maksymalnie 4 kafełki gleby leżące stroną z grzybami do góry kafełkami z twojego kompostownika.



Gdy dżdżownica opuszcza kafelek gleby leżący stroną z ziemią do góry, obróć go na stronę z grzybami i umieść na nim 1 zarodnik. Dżdżownica ma 1 dodatkowy ruch.



Po poruszeniu świetlika zyskaj 1 biały zarodnik i aktywuj cykl wzrostu.



Zbierz maksymalnie 4 zarodniki i umieść je na obszarze zarodników.