

EN

NL

ES

MYCELIA



9+



Ravensburger

Mycelia

In het dal van de Duizend Dauwdruppels

Een dauwtastisch deckbuilding spel
voor 1-4 spelers vanaf 9 jaar

Duik in de wondere wereld van Mycelia.

Breng de magische dauwdruppels uit je bos naar de tempel van het leven en krijg de steun van de bosgodin. Wie lukt dit het snelst?

Jullie hebben de steun nodig van de mysterieuze en heldhaftige bosbewoners, om je kaartendeck te verbeteren en betere vaardigheden te ontwikkelen.

Wie als eerste zijn eigen speelveld leeg heeft, wint de zegen van de bosgodin en het spel.

Inhoud

- | | |
|---|---|
| ① 4 dubbelzijdige spelborden
(voorkant hetzelfde, achterkant verschillend) | ⑥ 14 actiekaarten a - e
4 x a & b en 2 x c, d & e |
| ② 1 tempel van het leven | ⑦ 72 bladeren - verdeeld in
37 x 1, 24 x 3, 11 x 5 |
| ③ 1 startspeler-marker (paddenstoel) | ⑧ 1 dobbelsteen |
| ④ 4 voorraadkaarten (dubbelzijdig) | ⑨ 80 dauwdruppels (+4 vervanging) |
| ⑤ 4 opbouwkaarten (dubbelzijdig) | ⑩ 2 extra tempelvelden |



11 100 Kaarten:

(A) 24 Startkaarten (6 per rune)

(B) 40 Basis speelkaarten (20 verschillende elk 2 x)

(C) 30 Uitbreidingskaarten (15 verschillende elk 2 x) met symbool

(D) 6 Spelershulpkaarten

11



(A)



(B)



(C)

(D)

Inhoud solospel

(pagina 20)

1 1 Bladeren-spelbord

2 1 Gwidyon-fiches

3 6 Solokaarten



1



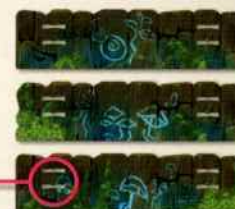
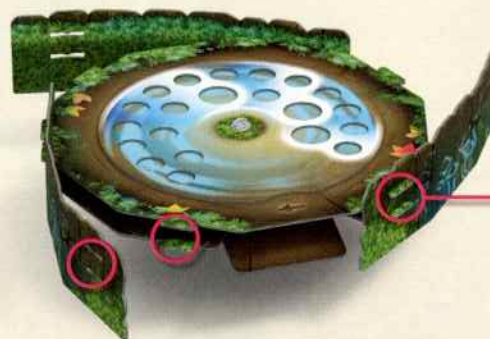
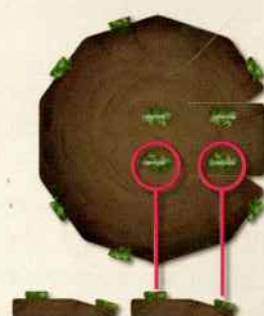
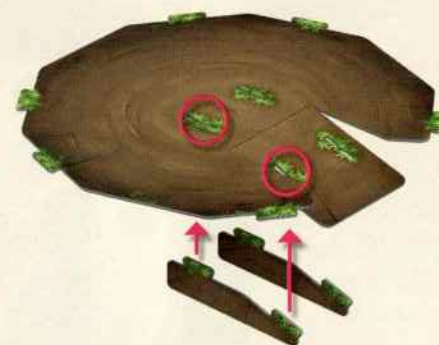
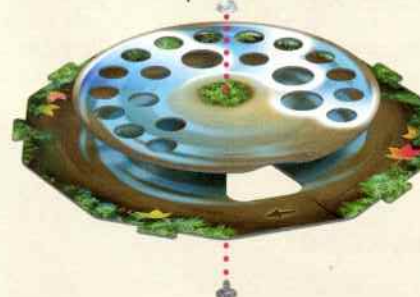
2



3

Het in elkaar zetten van de tempel

Voordat je met het eerste spel begint, moet je de startspelermarker en de tempel in elkaar zetten. En dat gaat zo:





Wat is een deck building spel?

In een deck building spel begint iedere speler* met een klein aantal kaarten. Deze kaarten noem je een deck,, zoals in het Engels gebruikelijk is. In de loop van het spel kunnen de spelers hun persoonlijke deck uitbreiden en verbeteren door hun bestaande kaarten te gebruiken. De combinatie van de woorden "deck" en "bouwen" resulteert in het woord "deck building".

Het bijzondere van een deck building spel is dat iedere speler zijn eigen deck meerdere keren doorspeelt: dus kaarten trekt van de trekstapel, ze uitspeelt, op de aflegstapel legt, die weer opnieuw schudt en het geheel in de volgende rondes meerdere keren herhaalt.

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Vorbereiding van het spel

Eerst worden hier de regels voor het spel voor 2 - 4 spelers uitgelegd. Vervolgens worden de regels voor het solospel uitgelegd.

- Zet de tempel zoals afgebeeld in het midden van de tafel. Dit is ook altijd de uitgangspositie als de tempel leeg is. In de loop van het spel plaats je daar dauwdruppels, die je van je spelborden verwijderd. Elke keer dat het heiligdom "vol" is, komen er nieuwe dauwdruppels in het spel (en dus op je speelborden).
- Leg de **voorraaddobbelsteen** op één van de grotere openingen op de tempel:
In het spel met 4 spelers op de met ④ gemarkeerde positie.
In het spel met 3 spelers op de met ③ gemarkeerde positie.
In het spel met 2 spelers op de met ② gemarkeerde positie.



- Pak willekeurig één van de 4 voorraadkaarten en leg ze naast de tempel. Leg de andere 3 voorraadkaarten terug in de doos.
- Schud de 40 basisspeelkaarten en maak een blinde voorraadstapel. Leg de bovenste 5 kaarten omgekeerd in een rij naast de stapel - dat is de open rij, waaruit je nieuwe helden voor je groep kunt halen.



- Leg de **bladeren** als voorraad klaar, voor iedereen goed bereikbaar.

- Schud de 4 dubbelzijdige opbouwkaarten en draai 1 **opbouwkaart** om op een willekeurige zijde - dit is de startopstelling van de dauwdruppels voor iedere speler.



De overige opbouwkaarten heb je in deze ronde niet nodig. Ook de omgedraaide kaart kun je aan het einde van de opbouw weer in de doos leggen.



Iedere speler krijgt:

1 spelbord

Leg dit voor je neer, met de identieke voorkant naar boven.

(Als je al een paar rondes hebt gespeeld, kunnen jullie voor meer afwisseling ook met de verschillende achterkanten spelen.)



2 actiekaartjes (a & b)

Leg deze onder je spelbord.

20 dauwdruppels

Leg deze precies zoals op de opbouwkaart is aangegeven op je bord. Je kunt daarvoor het beste de opbouwkaart rond laten gaan. Let daarbij op de positie van het tempelveld, zodat jullie de druppels juist kunnen verdelen. Leg de overige dauwdruppels weer in de doos.

6 startkaarten van één soort (elk met dezelfde rune in de rechter bovenhoek). Schud de kaarten en vorm je eigen omgekeerde trekstapel aan de linkerkant van je spelbord. Trek 3 startkaarten van je eigen trekstapel en neem ze in je hand.



De jongste speler krijgt de **startspeler-marker**, begint met het spel en het spel gaat om de beurt verder.

Verloop van een speelbeurt

1. Kaarten uitspelen

Als je aan de beurt bent, **moet je al je 3 handkaarten uitspelen**. Leg ze één voor één (in de volgorde van je keuze) op je **aflegstapel**: deze begin je als **open stapel** rechts naast je spelbord.

Steeds als je een **kaart uitspeelt**, voer je **direct de functie** ervan uit,

voordat je de volgende kaart speelt. Je mag delen van de functie (of de hele functie) laten vervallen als je wilt, of als je de functie niet helemaal gebruiken kan. Je mag echter geen kaart in je hand houden, maar moet hem bij twijfel ongebruikt uitspelen en afleggen.



Hoe de kaarten in detail functioneren, wordt uitgelegd vanaf pagina 7. Momenteel is dat echter nog niet belangrijk om het spel te begrijpen.

Je belangrijkste doel bij het uitspelen van de kaarten is: dauwdruppels verwijderen.



Het tempelveld op je spelbord helpt je daarbij: steeds als je een dauwdruppel op het tempelveld van je spelbord schuift (**maakt niet uit welke richting**), dan mag je deze direct van het bord nemen. Gebruik de functies van je kaarten er dus voor om de dauwdruppels indien mogelijk in de richting van het tempelveld te plaatsen.

Bovendien verzamel je met behulp van je kaarten bladeren.

Bladeren zijn de valuta in dit spel: die kun je uitgeven om nieuwe, sterkere helden van Mycelia (in de vorm van meer kaarten) in te huren.

Sommige van deze helden kunnen zelfs dauwdruppels direct van het bord pakken, zonder ze eerst naar het tempelveld te moeten verschuiven.

Dauwdruppels die je verwijdert (direct of via het tempelveld), leg je aan het einde van je beurt in de lege velden van de boomtempel. Je begint hier.





2. Mycelia's helden inhuren (kaarten kopen)

Je kunt **altijd en meerdere malen in je beurt helden en andere kaarten** uit de open rij **inhuren**. Je kunt dit doen voor, tussen of na het uitspelen van kaarten. Daarvoor moet je de **bladeren-kosten** van de betreffende kaart betalen (rechtsboven). De helden van Mycelia eisen 2 – 8 bladeren van je – hoe meer, hoe machtiger de functie van de betreffende held.

Belangrijk: steeds als je een kaart koopt, pak je de kaart uit de rij en legt hem meteen blind **bovenop je trekstapel** (links naast je speelveld).

3. Basisacties (actiekaartjes)

Naast het uitspelen van kaarten en inhuren van nieuwe helden kun je **op elk moment in je beurt ook één of meer basisacties** uitvoeren.

De **acties** die je ter beschikking hebt, zijn te zien op de **actiekaartjes** (a - e), die je onder je spelbord hebt gelegd. In het basisspel staan je slechts 2 acties (a & b) ter beschikking.

Belangrijk: Je mag elke actie van de **actiekaarten** maar **1 x per beurt** uitvoeren, niet vaker. Net als het inhuren van helden kun je ook basisacties uitvoeren op elk moment voor, na of tussen het uitspelen van kaarten, maar niet midden in de functie van een kaart. Je kunt een actiekaartje omdraaien, nadat je het gebruikt hebt. Op die manier kun je beter onthouden dat je deze al hebt ingezet deze beurt.



Actie a:

Betaal 1 blad uit je persoonlijke voorraad, om de **open rij te ruilen**. Leg alle kaarten uit de rij op een open aflegstapel naast je voorraadstapel. Vervolgens draai je 5 nieuwe kaarten om - ongeacht hoeveel kaarten er eerst nog lagen.



Actie b:

Betaal 3 bladeren uit je persoonlijke voorraad, om een willekeurige dauwdruppel precies 1 veld te verplaatsen (horizontaal of verticaal). Schuif je hem naar het tempelveld, haal hem dan zoals hierboven beschreven van het bord.



4. Einde van een beurt

Heb je alle 3 de kaarten uit je hand gespeeld en kun of wil je niet nog meer helden inhuren of acties uitvoeren, dan is je beurt ten einde.

Voer dan de volgende stappen uit:

1. Zorg ervoor dat al je uitgespeelde kaarten op je open aflegstapel liggen (rechts naast het spelbord).
2. Vul de rij weer aan tot 5 kaarten. Als de voorraadstapel op is, schud dan de aflegstapel voor een nieuwe voorraad.
3. Controleer, of de tempel vol is en je de **zegen van de bosgodin** krijgt:

In een **spel met 4 spelers** is de tempel vol, zodra **20 dauwdruppels** in de gaten liggen.

In een **spel met 3 spelers** is de tempel vol, zodra **15 dauwdruppels** in de gaten liggen.

In een **spel met 2 spelers**, is de tempel vol, zodra **10 dauwdruppels** in de gaten liggen.

Op de tempel zijn de verschillende gebieden voor het overeenkomstige aantal spelers gemarkeerd met een wit vlak. Doe overtollige dauwdruppels terug in de doos, deze komen niet extra in de tempel.



4. **Is de tempel vol**, dan moeten jullie de tempel van het leven in de **richting van de pijl een keer compleet draaien**, tot aan de uitgangspositie (zie voorbereiding van het spel). Daardoor rolt ook de dobbelsteen van de tempel en er komt voorraad in het spel en in jullie bossen! Kijk naar het gegooide symbool en vergelijk het met de open zijde van de voorraadkaart.

Iedere speler moet nu 1 dauwdruppel plaatsen op elk van de daar afgebeelde velden van zijn spelbord. Jullie krijgen dus steeds 1 - 2 dauwdruppels erbij, zodra de tempel gevuld en daarna gedraaid en leeg gemaakt is.



Pak daarvoor de dauwdruppels die je in de tempel verzameld hebt en die er zojuist weer zijn uitgeworpen. Alle druppels die zich na het verdelen van de voorraad nog daar bevinden, haal je nu uit het spel. De tempel moet daarna weer helemaal leeg zijn.

Voorbeeld: Bij het draaien van de gevulde tempel werd het symbool  gegooid. Iedere speler moet nu een druppel op zijn spelbord plaatsen op het veld twee velden onder het tempelveld en een druppel rechts naast het tempelveld.



Draai nu de voorraadkaart op de andere zijde. Deze laat jullie de verdeling van de druppels zien, zodra de tempel weer gevuld is en geleegd wordt.

In de loop van een spel wordt steeds dezelfde voorraadkaart gebruikt en na gebruik weer omgedraaid.

5. Trek tenslotte 3 nieuwe kaarten van je persoonlijke trekstapel en neem ze in je hand. Als er minder dan 3 kaarten op je trekstapel liggen (of helemaal geen), schud dan je open aflegstapel en leg deze kaarten met de afbeelding naar beneden onder alle resterende kaarten van je trekstapel. Trek dan 3 nieuwe kaarten.

Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt. Speel zo om de beurt verder, tot een speler in zijn beurt de laatste dauwdruppels van zijn spelbord verwijderd.

Einde van het spel

Het einde van het spel wordt aangekondigd, zodra iemand de laatste dauwdruppel van zijn eigen spelbord verwijderd. Het maakt niet uit op welke manier dit gebeurt, en ook niet of dit in de eigen beurt of tijdens de beurt van een andere speler is gebeurd. De huidige beurt wordt dan zoals gebruikelijk beëindigd.

Belangrijk: Is door het verwijderen van de laatste dauwdruppel de tempel vol, dan wordt deze niet meer gedraaid. Er komen geen nieuwe dauwdruppels meer in het spel.

De ronde wordt tot het einde gespeeld, zodat iedere speler een gelijk aantal beurten heeft gehad. Dat kun je zien aan de startspeler-marker: de laatste beurt wordt uitgevoerd door de speler die rechts naast de startspeler zit.

Wie heeft gewonnen?

De speler die geen dauwdruppels meer op zijn eigen spelbord heeft, is de winnaar.

Lukt het in de laatste ronde meer spelers om hun bord leeg te maken, dan wint de speler die nog de hoogste waarde aan bladeren in zijn eigen voorraad heeft. Is er dan nog een gelijke stand, dan zijn er meerdere winnaars.

Verklaring van de kaarten en functies

De functies van alle kaarten worden uitgelegd met behulp van symbolen. Je voert de functies altijd van links naar rechts uit.

Of/of:

Sommige kaarten hebben meerdere functies, gescheiden door "/". In dit geval moet je één van beide mogelijkheden kiezen - je kunt ze niet beide uitvoeren.

En:

Als kaarten daarentegen een „&“ bevatten, dan kun je alles uitvoeren.

Belangrijk: Hier is het vooral belangrijk, dat je altijd van links naar rechts werkt. Je kunt dus niet de rechterkant voor de linkerkant uitvoeren. Je kunt echter wel de linkerkant laten vervallen en alleen de rechterkant uitvoeren.



3x

Herhaling

Met sommige kaarten kun je hun functie(s) meerdere malen uitvoeren. Dat wordt aangegeven met „2 x“, „3 x“ of „4 x“. Elke keer kun je **hetzelfde veld of een nieuw veld kiezen**, zolang het gekozen veld aan de voorwaarden voldoet (zie hieronder). Je kunt de functie ook minder vaak uitvoeren, dan het getal aangeeft.



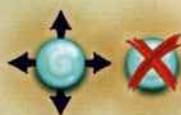
Bonus voor andere speler

Als een functie gemarkeerd is met dit symbool, dan mag je deze functie **niet** zelf uitvoeren. In plaats daarvan mogen **alle andere** spelers deze functie uitvoeren, als ze dat willen. **Belangrijk: Deze functie kun je natuurlijk niet laten vervallen!** Zelfs als je andere delen van de kaart laat vervallen of niet kunt uitvoeren, kunnen alle anderen dit deel toch uitvoeren.

Bladeren ontvangen

Veel kaarten geven bladeren, die je kunt gebruiken voor het inhuren van nieuwe helden of voor basisacties – in dezelfde beurt of in een latere beurt. Het getal op het blad geeft aan hoeveel je er krijgt. Haal de waarde van het aangegeven aantal bladeren uit de algemene voorraad en leg ze naast je spelbord.

Tip: Je persoonlijke voorraad is niet beperkt – je kunt zoveel bladeren sparen als je wilt en net zo lang bewaren als je wilt.



Dauwdruppels verplaatsen

Alle helden, die dauwdruppels verplaatsen of verwijderen, kunnen dat alleen doen op bepaalde velden van je spelbord. Dit wordt bepaald door standaardwaarden in de vorm van de verschillende velden en het aantal dauwdruppels. Je moet een veld kiezen dat overeenkomt met de standaardwaarde om de dauwdruppels overeenkomstig te verplaatsen (of zelfs direct te verwijderen). Kun je geen geschikt veld kiezen, dan vervalt deze functie.



Alle helden, die dauwdruppels verplaatsen of verwijderen,



Blad-veld



Mos-veld



Water-veld



Een willekeurig veld mag mos, blad, water of zelfs aarde zijn.



De volgende **landschappen** staan als veldspecificaties op de kaarten:

Op de velden kunnen de volgende dingen gebeuren:



Verplaats 1 dauwdruppel van het geselecteerde veld naar een willekeurig **orthogonaal aangrenzend veld** (= horizontaal of verticaal, niet diagonaal) voor elk afgebeeld symbool van dit type.



Verwijder per afgebeeld symbool van dit type 1 dauwdruppel direct van het gekozen veld (en plaats deze in de gaten van de tempel).



Verplaats 1 druppel van een willekeurig veld naar een orthogonaal aangrenzend veld.

Omdat de achtergrond lichtbruin is, mag je deze beweging vanaf elk soort veld uitvoeren. Dus zowel bladeren, mos, water of aarde! Op het veld mogen ook meer druppels liggen.

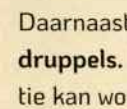


Verwijder 1 druppel van een water-veld. Op het veld mogen echter ook meer druppels liggen.

Uitzondering: Op de kever-velden moet het **exacte aantal druppels** liggen, om de actie te kunnen uitvoeren.



Verwijder 2 druppels van een willekeurig veld met **exact** 2 druppels. Liggen op een veld 3 of meer druppels, dan kun je de functie daar niet uitvoeren. Je kunt ook geen veld kiezen, waarop maar 1 druppel ligt.



Daarnaast zijn er ook **transparante druppels**. Dat betekent dat de functie kan worden gebruikt **als** er een druppel op het genoemde veld ligt.



Verwijder 1 druppel van een mos-veld als er minstens 1 druppel op het veld ligt. Er mogen echter ook meer druppels op het mos-veld liggen. Liggen er meer druppels op het mos-veld, dan mag je ook 2 of 3 druppels verwijderen.



Kies een blad-veld (willekeurig aantal druppels) en verwijder 1 druppel van elk van de 4 orthogonaal aangrenzende velden als daar druppels liggen. Als er slechts 1, 2 of 3 aangrenzende velden zijn waar druppels liggen, kun je ook alleen van deze velden druppels verwijderen.



Verwijder 2 druppels van een water-veld met 2 (of meer) druppels en verwijder 1 druppel op elk orthogonaal (boven, onder, rechts of links) aangrenzend veld.

De uitbreiding



Zodra jullie vertrouwd zijn met de regels van het spel, kunnen jullie de kaarten van de uitbreiding erbij doen. Je herkent deze aan het kleine symbool op de kaarten. Deze kaarten zijn iets uitdagender en bieden nog meer variatie.

Schud de 30 nieuwe kaarten gewoon tussen de 40 helden-kaarten. De rij bestaat nog gewoon uit 5 kaarten. Naast de heldenkaarten heb je nog de **actiekaarten c, d en e** nodig. Die kun je via bepaalde kaarten in het spel verkrijgen. Leg de actiekaartjes als open voorraad klaar.



Kaarten verwijderen

Nieuw in de uitbreiding is de mogelijkheid om kaarten (helden-kaarten en bladerenkaarten) voor de rest van het spel uit je stapel te verwijderen. Zo kun je je ontdoen van zwakke startkaarten en van kaarten die je in de loop van het spel hebt gehuurd en niet meer nodig hebt.

Voer je zo'n functie (of eenmalig effect, zie onder) uit, doorzoek dan meteen je aflegstapel. Kies daaruit de kaart die je wilt verwijderen. Het is ook toegestaan om geen kaart te verwijderen.

Kaarten die je verwijdert, leg je weer in de doos. Ze zijn dan de hele ronde uit het spel.

Belangrijk: Aangezien je kaarten bij het uitspelen direct op de aflegstapel legt, kan een held ook "zichzelf verwijderen".

Eenmalige effecten

Sommige kaarten uit de uitbreiding hebben ook eenmalige bonuseffecten, die sterk lijken op kaartfuncties. Je krijgt deze echter niet bij het uitspelen, maar alleen **eenmalig** op het **moment dat je de held inhuurt**.

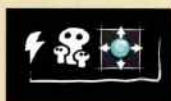


Voer dan direct het eenmalige effect uit (in het vakje linksboven op de kaart, gemarkeerd met een "flits").



Voorbeeld 1:

Als je de kaarten *Hydnum repandum* of *Tylopilus formosus* koopt, mag je onmiddellijk 1 kaart van je aflegstapel verwijderen. Als je deze kaarten later in het spel weer in je hand krijgt (bv. in de volgende ronde), kun je dit eenmalige effect niet meer gebruiken.



Voorbeeld 2: Als je de held *Fomes fomentarius* uit de open rij huurt, mogen alle andere spelers onmiddellijk 1 druppel van een willekeurig veld verplaatsen naar een verticaal of horizontaal aangrenzend veld. Jij echter niet! In latere rondes wordt dit eenmalige effect niet meer geactiveerd.

Extra actiekaartjes

De unieke effecten geven je ook de **6 actiekaartjes c, d & e**, die deel uitmaken van de uitbreiding. Als je zo'n held inhuurt, neem je de bijbehorende kaart en leg je die onderaan je spelbord.

Ook als er maar plaats is voor 4 kaartjes, **kun je ook alle 5 kaartjes hebben** (en ze één keer per beurt gebruiken). Leg het 5e fiche er gewoon naast. Een speler mag niet twee keer dezelfde actiekaart hebben.

Vanaf nu (dus al in dezelfde beurt) heb je deze vaardigheid net als a & b, tot je beschikking: je kunt deze nu ook 1 x per beurt uitvoeren. Maar ook hier geldt altijd dat je voor de basisactie bladeren moet betalen.



Actie c

Betaal 3 bladeren uit je persoonlijke voorraad, om de volgende actie uit te voeren: verplaats **een willekeurige dauwdruppel precies 1 veld verder** (orthogonaal). Als er een andere druppel op hetzelfde veld is, verplaats je deze ook precies 1 veld (orthogonaal). Het is ook toegestaan om de tweede druppel in een andere richting te verplaatsen dan de eerste.



Actie d

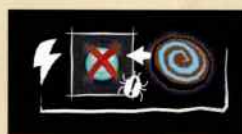
Betaal 3 bladeren uit je persoonlijke voorraad en verwijder 1 druppel van een willekeurig veld. Op het veld mogen ook meer druppels liggen.



Actie e

Betaal 3 bladeren uit je persoonlijke voorraad, om 1 kaart uit je aflegstapel te verwijderen. Deze actie voer je net zo uit als beschreven onder "kaarten verwijderen".

Bijzonderheid/uitzondering: het extra tempelveld komt in het spel via de kaart *Clavulinopsis fusiformis*:



Als je deze held huurt, moet je eerst een willekeurig speelveld kiezen met exact 1 dauwdruppel erop. Verwijder deze druppel van je bord en plaats dan het tempelveld op



dit veld. Vanaf nu geldt het veld niet langer als "landschap", maar als tweede tempelveld, dat net als de tempel die erop staat direct alle dauwdruppels verwijdert die erop zijn geschoven. Het is ook toegestaan om nog een extra tempelveld op je eigen spelbord te plaatsen.



Spelvarianten

Extra spelborden voor gevorderden

Heb je al een paar rondes gespeeld, dan kun je voor meer afwisseling ook met de verschillende achterzijdes van de spelborden spelen. Deze kun je ook combineren met de uitbreiding of het basisspel. Ze zorgen voor meer afwisseling dankzij 4 verschillende spelborden, die nieuwe uitdagingen geven.



Het solospel: het duel tegen Gwidyon, de spookpaddenstoel

Mycelia kan ook uitstekend alleen gespeeld worden, als er geen paddenstoelvrienden in de buurt zijn.

Spelvoorbereiding

De **spelvoorbereiding** is identiek aan het spel met 2 - 4 spelers. Neem ook hetzelfde spelmateriaal (1 spelbord, 20 dauwdruppels en de actiekaartjes A & B). De **voorraaddobbelsteen** komt op de tempel op de **positie voor 2 spelers**.

De tweede speler is in het solospel de "virtuele speler" **Gwidyon**. Gwidyon is een spookpaddenstoel en heeft lang door de diepe bossen van Mycelia gezworven. Het gerucht gaat dat hij zelfs de naam van de bosgodin kent.

Je doet ook de zetten van Gwidyon in het solospel. Daarvoor heb je het volgende extra spelmateriaal nodig:

- 1 Stapel bladeren-spelbord
- 1 Gwidyon-fiches
- 6 Solokaarten
- 20 Dauwdruppels

Leg het bladeren spelbord rechts naast je spelbord en leg de 20 dauwdruppels daarop. Schud de 6 solokaarten eenmaal en leg ze er als blinde stapel naast. Het Gwidyon-fiche wordt (met de verwijder-kant naar boven) ernaast gelegd.



Doel van het solospel

Jullie proberen allebei als eerste 20 dauwdruppels van jullie spelbord te verwijderen. Wie dit als eerste lukt, wint het spel.

Spelafloop

1. Je begint het spel en voert zoals gebruikelijk een normale spelbeurt uit en speelt 3 kaarten uit.
2. Daarna speel je Gwidyons beurt. Je draait 1 solokaart om en voert de functie(s) van de kaart uit.
3. Dan ben jij weer aan de beurt, daarna Gwidyon, enz.
4. Ga hiermee door tot je de 5e solokaart in Gwidyon's beurt hebt omgedraaid (d.w.z. 1 kaart ligt nog omgekeerd). Voer de beurt normaal uit, maar schud daarna alle 6 solokaarten opnieuw en leg ze klaar als omgekeerde stapel. Daarna gaat het spel gewoon verder.

Solokaarten

Er zijn 6 verschillende solokaarten waarop of het symbool van Gwidyon staat, of jouw symbool, of beide symbolen te zien zijn. Dit geeft aan of de kaarten verschillende effecten hebben op Gwidyon of jou.



1. Draai het Gwidyon-fiche om. 2. Verwijder 1 dauwdruppel van de stapel bladeren van Gwidyon en leg deze in één van de gaten van de tempel.



1. Draai het Gwidyon-fiche om. 2. Verwijder 2 dauwdruppels van de stapel bladeren van Gwidyon en leg ze in de gaten op de tempel.



Leg alle kaarten uit de rij op een open aflegstapel naast de voorraadstapel. Vervolgens draai je 5 nieuwe kaarten als rij om.



1. Je krijgt 1 blad. 2. Verwijder 3 dauwdruppels van de stapel bladeren van Gwidyon en leg ze in de gaten op de tempel.



1. Je krijgt 1 blad. 2. Verwijder 1 dauwdruppel van de stapel bladeren van Gwidyon en leg deze in één van de gaten van de tempel.



Verplaats op je spelbord 1 druppel van een willekeurig veld één veld orthogonaal.

Gwidyon-fiche

Steeds als het Gwidyon-fiche op de verwijder-kant gedraaid wordt, verwijder je meteen 1 dauwdruppel van de stapel bladeren van Gwidyon en legt die in één van de gaten op de tempel. Wordt het fiche op de andere kant gedraaid, dan gebeurt er niets.



Bijzonderheden in het solospel

1. Wanneer je in je beurt **een kaart met een bonus voor andere spelers** uitspeelt of inhuurt, dan heeft dat de volgende uitwerkingen op Gwidyon:



- a. Als de andere spelers normaal gesproken **dauwdruppels verwijderen** mochten, dan moet het overeenkomstige aantal dauwdruppels ook van de **stapel bladeren van Gwidyon** verwijderd en op de tempel gelegd worden.
- b. Als een speler een dauwdruppel mag verplaatsen, wordt in plaats daarvan het **Gwidyon-fiche eenmaal omgedraaid** en zo nodig uitgevoerd.
- c. Als de andere spelers bladeren zouden krijgen, krijgt Gwidyon niets. In principe kan hij geen bladeren verzamelen.

2. Zodra de tempel aan het einde van een beurt 10 dauwdruppels heeft (of het nu jouw beurt is of die van Gwidyon), wordt hij gedraaid. De voorraaddobbelsteen en de voorraadkaart bepalen hoeveel nieuwe druppels er op **je speelveld** komen.

Gwidyon krijgt geen nieuwe druppels. Draai de voorraadkaart weer terug naar de andere kant. Leg overtollige dauwdruppels in de doos.



Einde van het spel

Als Gwidyon als eerste al zijn 20 dauwdruppels van zijn stapel bladeren heeft verwijderd, heeft hij meteen gewonnen! Je krijgt daarna geen beurt meer. Als je als eerste al je dauwdruppels hebt verwijderd, win je meteen! Gwidyon is dan ook niet meer aan de beurt.

Bij een gelijke stand waarbij zowel jij als Gwidyon 20 dauwdruppels weg hebben gespeeld binnen dezelfde spelbeurt, dan hebben jullie allebei gewonnen!

Let op:

1. Ja, Gwidyon is heel sterk! Geef hem gerust 21 - 25 druppels aan het begin van het spel, om hem af te remmen.
2. Je kunt in het solospel met of zonder de kaarten van de uitbreiding spelen. Ook de spelborden voor gevorderde spelers kun je in het solospel gebruiken als je wilt.





The author and publisher would like to thank the many playtesters for their great commitment and numerous suggestions, especially: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf, and the many test groups in Rotenburg, Lieberhausen, and Krumbach.

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



De auteur en uitgever willen de vele testers bedanken voor hun grote inzet en talloze suggesties, in het bijzonder: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf en de vele testgroepen in Rotenburg, Lieberhausen en Krumbach.

Veel dank ook aan Dieter Heinzler van de paddenstoelenadviesdienst van de stad Ravensburg.



El autor y el editor desean agradecer a los numerosos probadores del juego por su gran compromiso y sus numerosas sugerencias, especialmente a: Helena Greiner, Sabrina Gimmler, Martina Hellmich, Alena Istif, Alessandro Montingelli, Thomas Hinterkopf y a los muchos grupos de prueba en Rotenburg, Lieberhausen y Krumbach.

Un agradecimiento especial también a Dieter Heinzler del servicio de asesoramiento micológico de la ciudad de Ravensburg.



Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park Howes Lane
Bicester · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America Inc.
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

ravensburger.com

Author/auteur/autor: Daniel Greiner
Illustration/illustraties/ilustraciones: Justin Chan, Matt Paquette Co.
Art Direction: Chiara Bellavite
Technical Product Development: Tobias Kesselring
Instructions/spelinstructies/ instrucciones: KniffDesign
Editor/redactie/redacción: Matthias Karl

