«Шепот грибницы»

Правила игры

Длительность партии: от 45 до 70 минут
Количество игроков: 4 или 8
Возраст: 12+

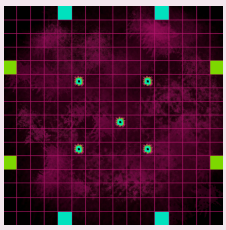
Вы — житель деревни, в которой появился загадочный гриб-паразит. Люди разделились на два лагеря: те, кто хочет его уничтожить, и те, кто извлекает выгоду, выращивая и продавая его другим.

Стройте дорожки, захватывайте вершины, выращивайте или уничтожайте странную форму жизни и определите дальнейшую судьбу деревни!

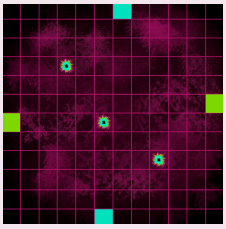
Цель игры
Команда, которая уничтожит / вырастит больше всего грибов и захватит больше вершин,победит.

Комплектация

Памятки правил для двух команд — 2 шт.
Ширма — 8 шт.



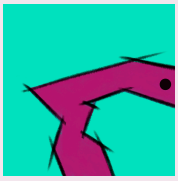
Поле 16 на 16 — 1 шт.

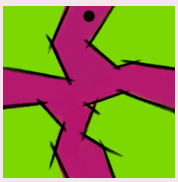


Поле 12 на 12 — 1 шт.

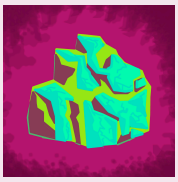


Жетон луча — 40 шт.

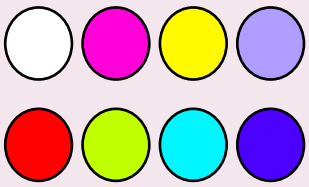




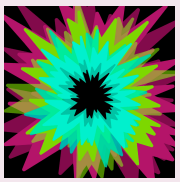
Тайлы дорожек — 88 шт.

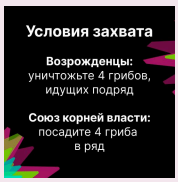


Тайлы преграды — 8 шт.



Фишки игроков и их дубликаты — 16 шт.





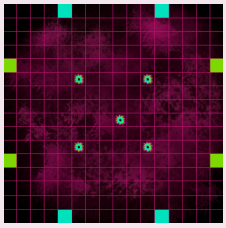
Тайлы вершин — 12 шт.



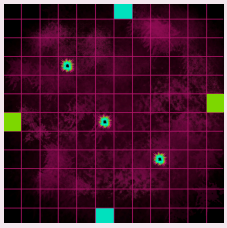
Фишки грибов (3 размера) — 60 шт.

Подготовка к игре

1) Подготовьте игровое поле:
В зависимости от количества игроков выберите поле 12x12 или 16x16



Поле 16 на 16

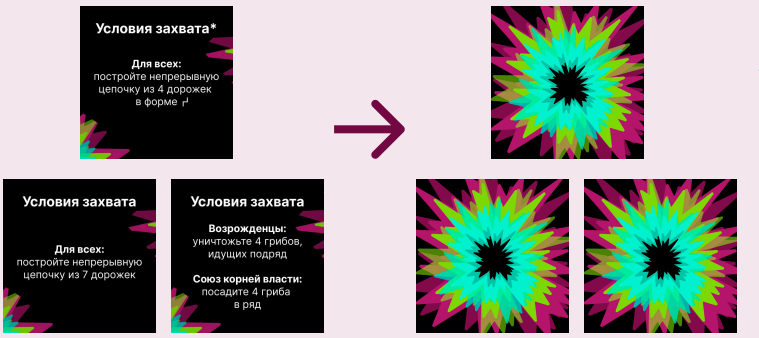


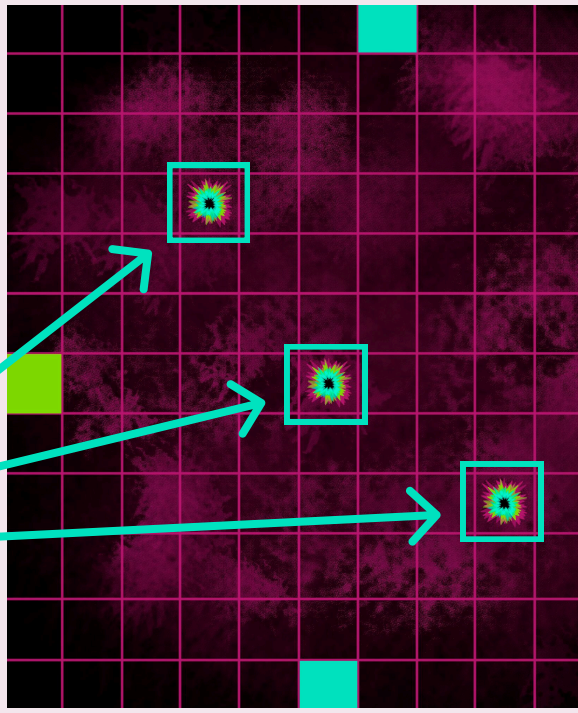
Поле 12 на 12

2) Расставьте тайлы вершин на поле:

- Для 4-х игроков — возьмите 1 случайный тайл из колоды сложных вершин, 2 тайла из легких вершин.
- Для 8 игроков — возьмите 3 случайных тайла из сложных вершин, 2 из легких вершин.

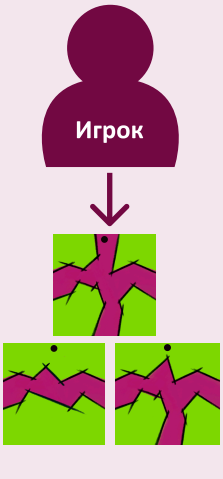
Выставите все тайлы в случайном порядке на указанные места.



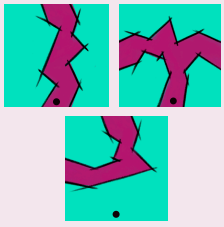


3) Выберите свой цвет и поставьте фишки на стартовые точки:

- Зеленый — Возрожденцы (уничтожают грибы).
- Голубой — Союз корней власти (выращивают грибы).



для Возрожденцев



для Союза корней власти



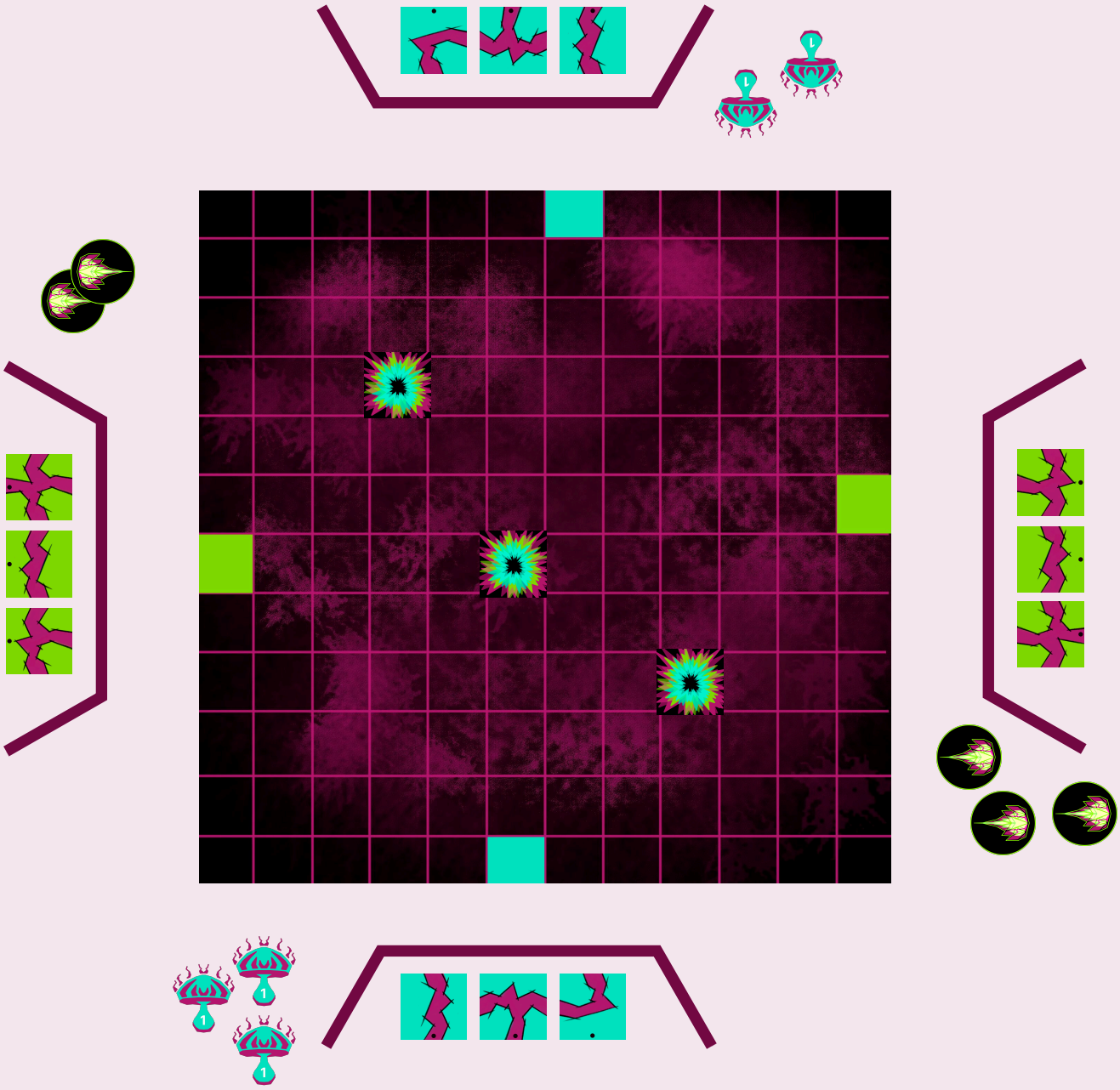
4) Наберите из колоды в закрытую в руку три дорожки:

- Зеленые дорожки для Возрожденцев.
- Голубые дорожки для Союза корней власти.

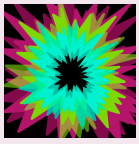
Для удобства вы можете выставить ширму, чтобы другие игроки не видели ваши тайлы.

Важно: точки на тайлах должны смотреть вниз по отношению к вам!

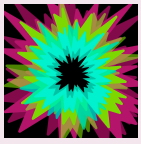
Полная раскладка



Колоды



Тайлы с легкими вершинами



Тайлы со сложными вершинами



Тайлы преград



Дорожки для Союза корней власти



Дорожки для Возрожденцев

Ход игры

Определите первого игрока на свое усмотрение.

Последовательность фаз во время хода:
Фаза добора тайлов — возьмите до трех тайлов дорожек.
Фаза действий — совершите три действия.
Фаза роста грибов — поменяйте все грибы на поле на 1 размер больше.

До открытия тайла вершины

В начале игры у вас есть общий набор действий для двух команд:

1. Выложить дорожку.
2. Сбросить все тайлы дорожек и набрать новые.
3. Переместить фишку.
4. Набрать 1 тайл преграды.
5. Выложить один раз за игру тайл преграды.

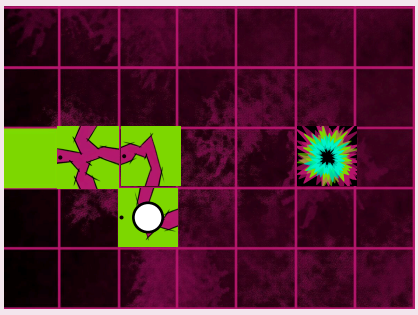
После открытия добавятся новые действия для каждой команды!

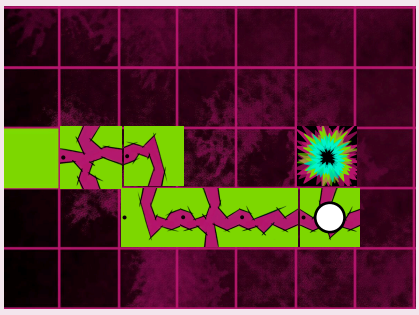
Важно: во время своего хода вы можете совершить либо **три одинаковых** действия, либо **три** разных, **не повторяющихся**, действия!

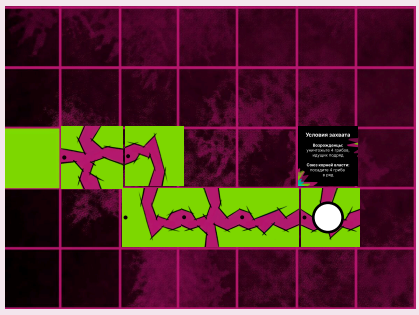
Если нет возможности выполнить третье действие, то оно пропускается.

Как открыть тайл вершины?

Постройте непрерывную цепочку из тайлов дорожки (от вашего старта). Дойдите фишкой до тайла вершины. Переверните его (не считается за действие).







После открытия тайла вершин

После того как один игрок из команды открыл тайл вершин, все в команде могут совершать новые действия. Общие действия остаются, но к ним прибавляется еще одно «**Перехватить дорожку».**

Памятка доступных действий после открытия тайла вершины

Для двух команд:

1. Выложить дорожку.
2. **Перехватить дорожку (новое).**
3. Сбросить все тайлы дорожек и набрать новые.
4. Переместить фишку.
5. Набрать 1 тайл преграды.
6. Выложить один раз за игру тайл преграды.

Для Возрожденцев

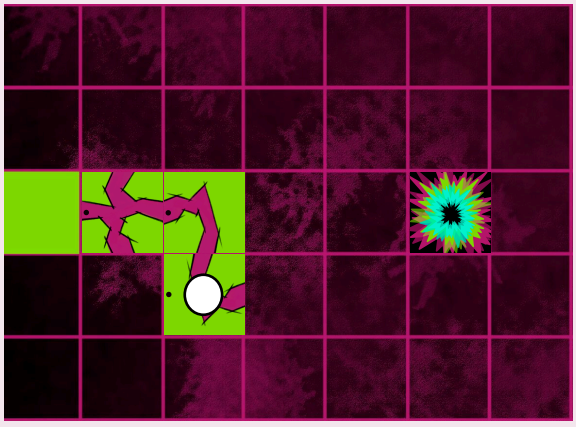
1. Набрать 1 жетон луча
2. Передать сокоманднику жетон луча
3. Выложить жетон луча и уничтожить гриб.

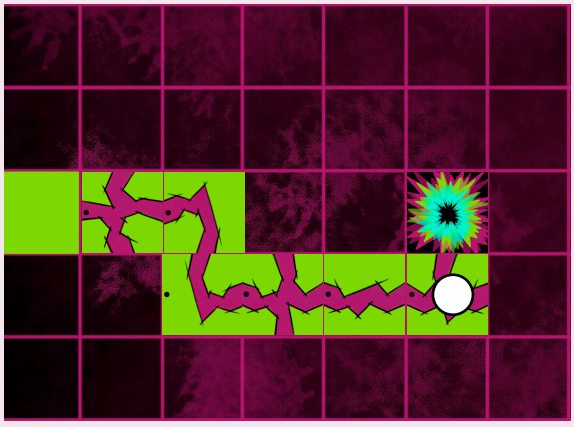
Для Союза корней власти

1. Посадить гриб
2. Набрать 1 фишку гриба
3. Передать сокоманднику фишку гриба
4. Уничтожить жетон луча.

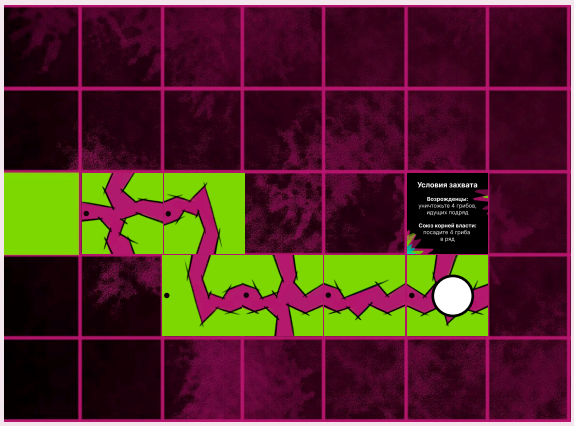
Захват вершин

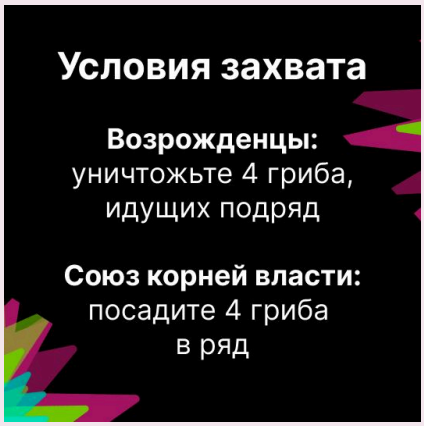
1. Постройте непрерывную дорожку к тайлу высотной точки.
2. Откройте тайл с высотной точкой.





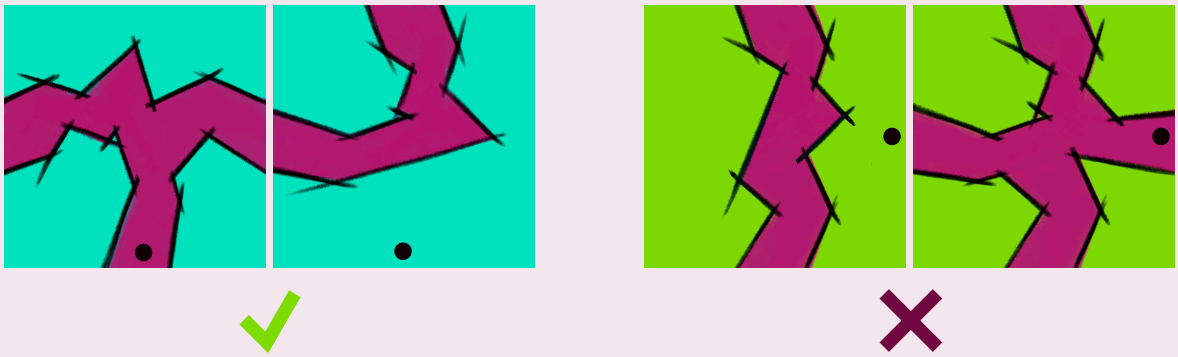
3. Выполните условие для захвата, указанное на тайле. **Все в команде должны его выполнить!** И поставьте флажок вашей команды на тайл вершины.





Выкладка дорожек

- Тайлы дорожек могут быть выложены в любое место на поле.
- Соедините тайлы так, чтобы между ними была непрерывная линия.



- С тайлами противника ваши дорожки тоже должны стыковаться!



Важно:

1. Вы не можете крутить тайлы.
2. Вы можете ходить только по дорожкам цвета вашей команды.
3. **Все стороны дорожки должны стыковаться с другими тайлами!**

Вы можете перехватывать и уничтожать дорожки противника, но об этом чуть позже! (см. стр. 8)

О грибах





Взаимодействие с грибами

Каждая команда по-своему использует грибы:

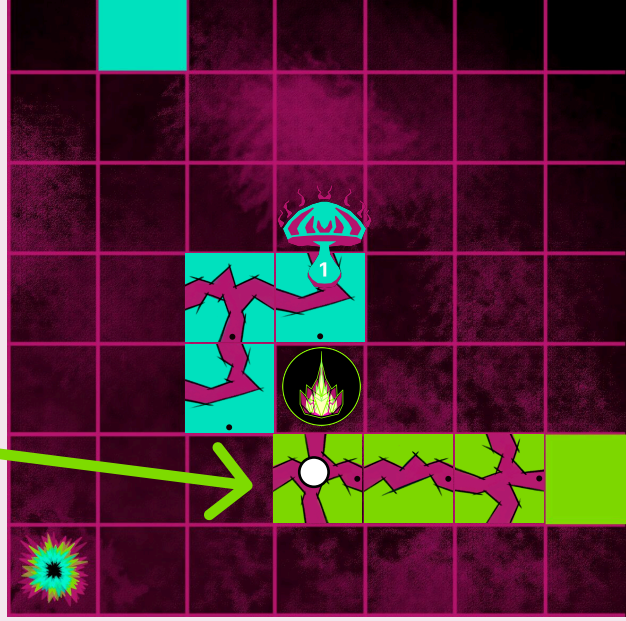
- Возрожденцы — уничтожают их при помощи жетонов лучей
- Союз корней власти — выращивают их, используя фишки грибов

Важно: у команды общий счет — все уничтоженные / выращенные грибы считаются вместе.

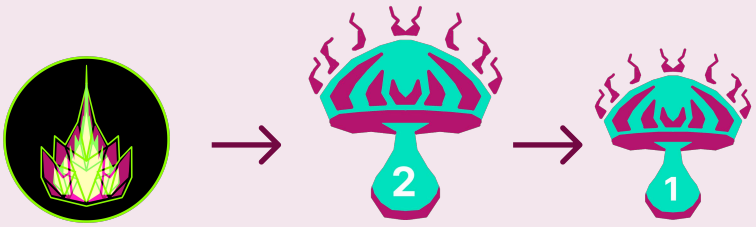
Уничтожение грибов

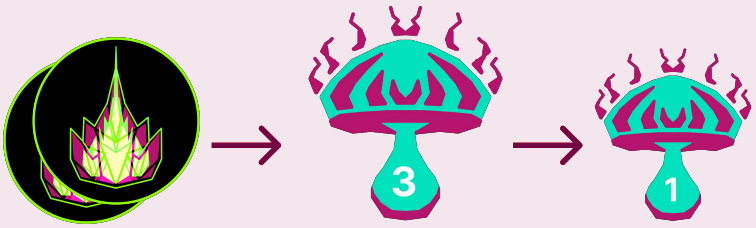
1. Возьмите жетон луча.
2. Выложите его на клетках поля рядом с вашей фишкой.



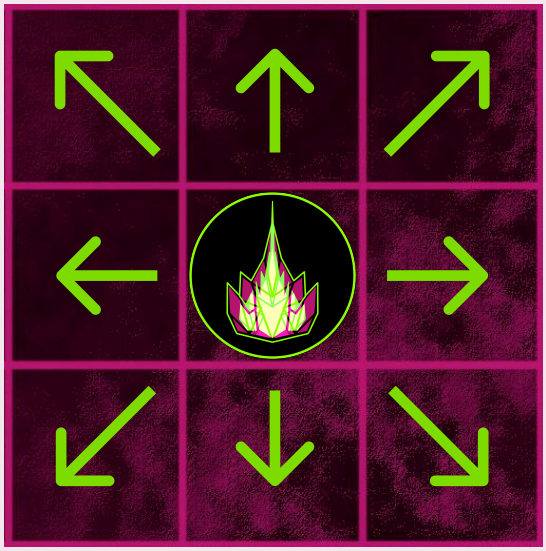


Все грибы попадающие в радиус действия жетона будут уничтожены по следующему правилу.





Один жетон луча уменьшает размер гриба на 1, два жетона — на два размера, четыре — уничтожают гриб.



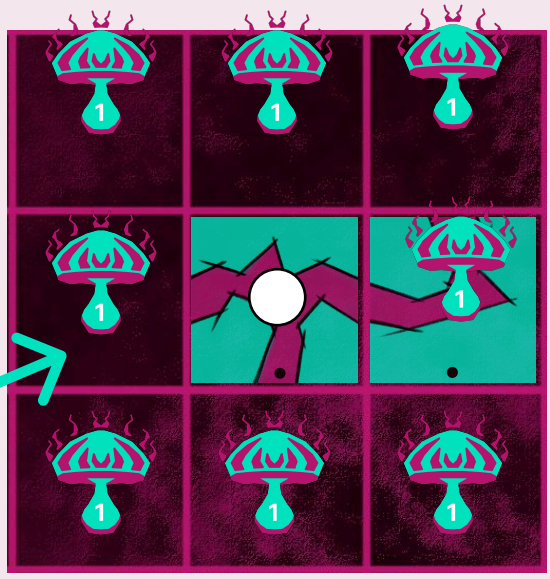
Радиус действия жетона луча

Важно: вы можете выложить 1-3 жетона луча на одну клетку.

Выращивание грибов

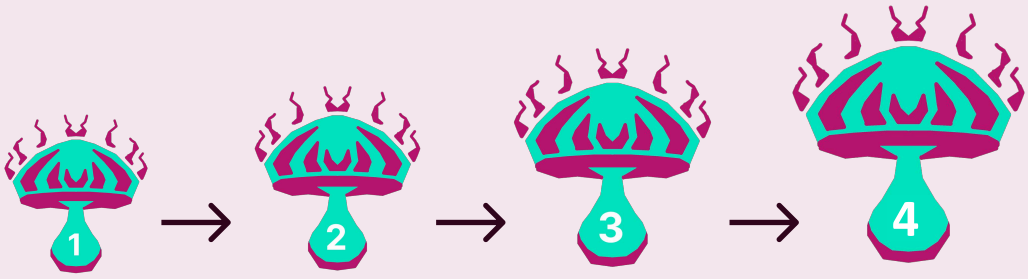
Поставьте фишку гриба первого размера на любой тайл рядом с ваши в радиусе одной клетки.





Места, куда игрок может посадить гриб

Каждый круг гриб растет на два размера — меняйте фишки грибов на размер больше при каждом своем ходе во время фазы роста грибов. После достижения четвертого размера уберите фишку с поля в место, где будут храниться грибы вашей команды.



Перехват и уничтожение дорожек

Принцип работы один, но у вас есть выбор: перехватить или уничтожить дорожку противника. Вы должны заявить об этом вслух в начале! Каждая команда действует по-своему:

Для Возрожденцев

Перехват:
1. Выложите жетон два луча на тайл рядом с вами.
2. Все дорожки в радиусе одной клетки будут перехвачены.
3. Переверните тайлы дорожек на сторону с вашим цветом.

Уничтожение:
1. Выберите желаемую дорожку.
2. Сбросьте 4 жетона луча.
3. Уберите дорожку с поля обратно в ее колоду.

Важно: при перехвате радиус в 1 клетку действует, **НО** при уничтожении вы можете выбрать только одну дорожку!

Для Союза корней власти

Перехват:
1. Посадите гриб на тайл в радиусе одной клетки от вас.
2. Все дорожки в радиусе одной клетки от гриба в следующей фазе роста будут перехвачены.
3. Переверните тайлы дорожек на сторону с вашим цветом.

Уничтожение:
1. Выберите желаемую дорожку.
2. Сбросьте 4 фишки гриба первого размера.
3. Уберите дорожку с поля обратно в ее колоду.

Важно: вы также можете уничтожать зеркала. Принцип работы тот же, что и с дорожками!

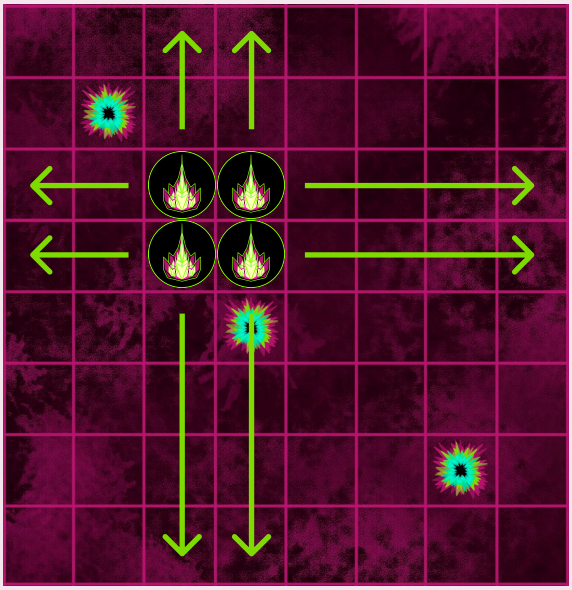
Зеркала и купола

Создание на поле зеркал и куполов может быть необходимо для выполнения условий захвата вершины, а таке использоваться в личных целях.

Зеркало для Возрожденцев

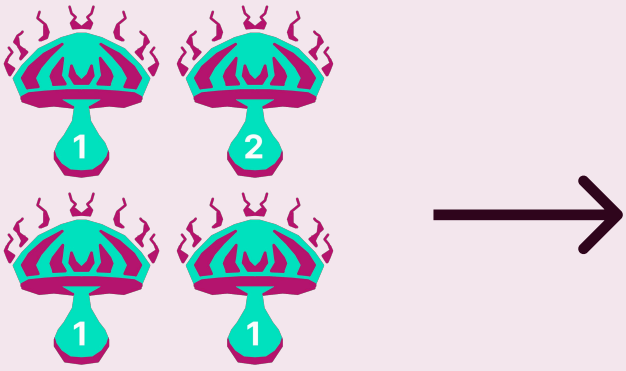
Выложите на поле 4 жетона луча рядом, в форме квадрата. Теперь ваше зеркало работает в четыре стороны до краев поля: оно не дает выращивать грибы Союзу корней власти на этих клетках поля три хода.





Купол для Союза корней власти

Выложите на поле 4 гриба любого размера рядом, в форме квадрата. Теперь эти грибы нельзя уничтожить. Купол работает пока хотя бы один гриб не вырастет до четвертого размера!



Защита еще действует



Защита не действует

Окончание игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда все вершины захвачены командами. Далее проводится подсчет уничтоженных / выращенных грибов. Побеждает та команда, у которой больше всего захвачено вершин и собранно грибов.

Важно: если у одной команды больше вершин, а у другой грибов, то сложите все значения и определите победителя.

Теперь вы вершите судьбу деревни

Удачи!



Содержание

1. Описание 1
2. Комплектация 1
3. Подготовка к игре 2
4. Полная раскладка 3
5. Ход игры 4
6. О грибах 6
7. Перехват и уничтожение дорожек 8
8. Зеркала и купола 9
9. Окончание игры и определение победителя 10

Разработчицы:
1. Шугулева Вика (tg @vench_Tho_beliaaal)
2. Соломонова Полина (tg @illudnix)