

ПО ГРИБЫ

Вкусная карточная игра для 2 игроков старше 10 лет от Брента Повиса

ВВЕДЕНИЕ

Вы стоите посреди леса и делаете глубокий вдох свежего воздуха. Вы чувствуете, что у вас сегодня должен быть удачный день. Всю прошлую неделю солнце и дождь сменяли друг друга, чтобы создать идеальные условия для роскошного урожая вкуснейших грибов. Информация от местных жителей тоже обнадеживает. Взяв с собой большую корзину, вы пустились в путь очень рано – до зари, под лунным светом. Еще вы захватили сковородку, немного масла и сидр, так что ждущая вас к вечеру награда – праздничный ужин у костра из всех тех вкусных грибов, что вы соберете. Это будет прекрасный день!

КОМПОНЕНТЫ

86 лесных карт



Опенок



Древесное
ухо



Навозник
белый



Шиитаке



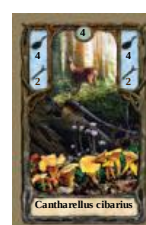
Гриб-баран



Подберезовик



Белый гриб



Лисичка



Сморчки



Мухомор



Масло



Сидр



Сковородка



Корзинка



Ночь



Рубашка
карты

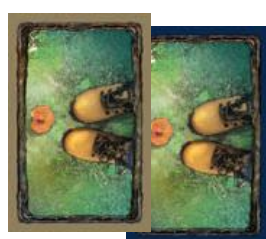
8 ночных карт



Рубашка
карты



18 карт палок



1 карта ботинок



6 карт памяток



Это число показывает,
сколько таких карт в
колоде

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вначале возьмите 2 *сковородки* из лесных карт и отложите их пока в сторону. Перемешайте все остальные лесные карты и поместите их колоду рубашкой вверх на одной стороне стола. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса.

Вскройте 8 карт из колоды лесных карт и выложите их в ряд между игроками. Эти карты **называются лесом**. Две карты, которые лежат дальше всего от колоды лесных карт – это ближайший к вам участок леса, то, что у вас «под ногами». Чтобы обозначить это, поместите карту ботинок горизонтально перед этими двумя картами. Оставьте немного места рядом с этими двумя картами также для колоды ветхих грибов. (В конце правил вы найдете альтернативный вариант раскладки леса.)

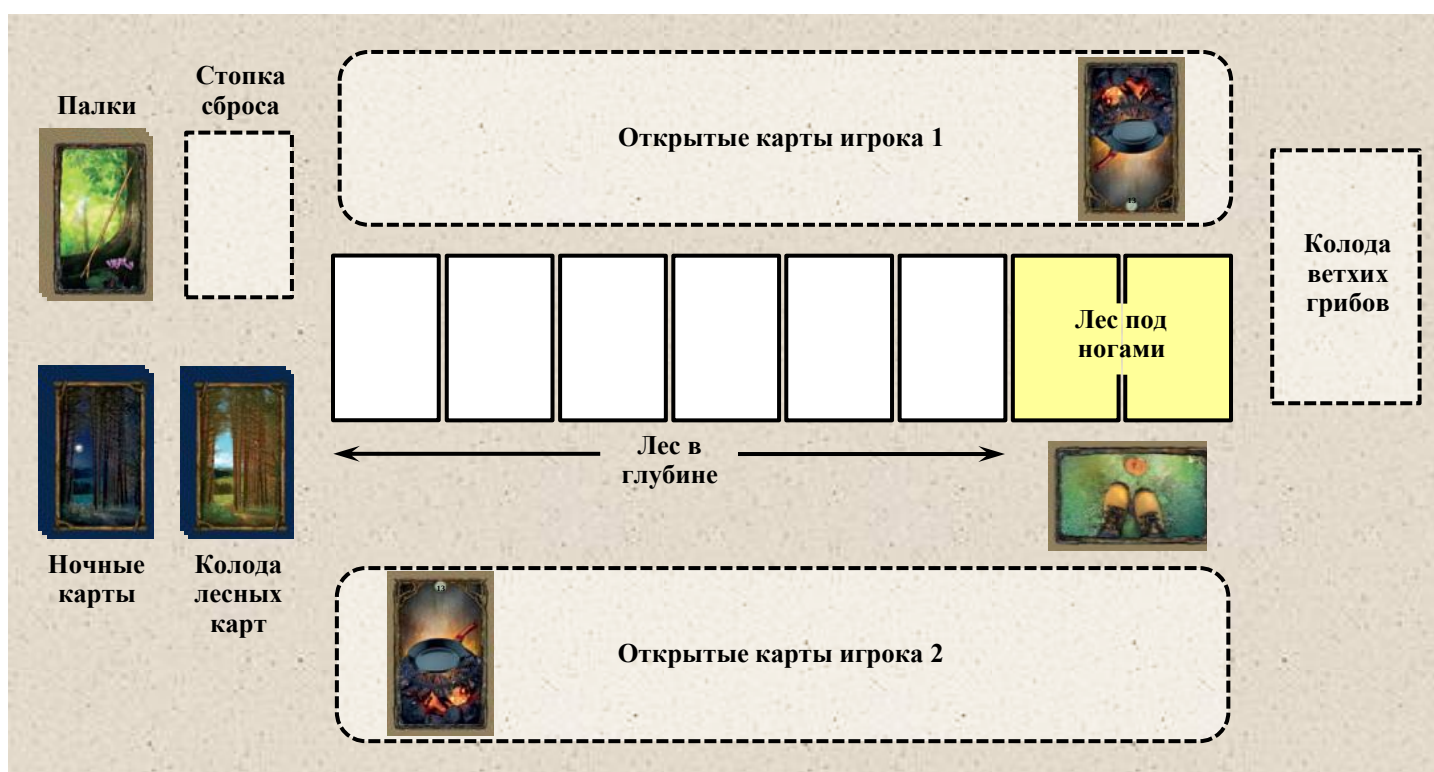
Перемешайте **8 ночных карт** и положите их колоду рубашкой вверх возле колоды лесных карт.

Также поместите рядом с этими колодами колоду **палок**.

Теперь каждый игрок получает следующие карты:

- **1 памятку с описанием хода:** На лицевой стороне перечислены действия, которые доступны во время хода. На обратной стороне указано, что нужно сделать в конце хода.
- 1 из двух *сковородок*, которые вы отложили ранее при подготовке к игре. Поместите ее в открытую перед собой.
- **3 лесные карты** из колоды лесных карт. Эти карты будут вашей рукой в начале игры. Если вы вытяните одну из трех нижеуказанных карт, сделайте следующее:
 - *Корзинка*: Выложите эту карту в открытую перед собой. Не тяните карту на замену.
 - *Ночь*: Скиньте эту карту в стопку сброса и вытяните **ночную карту** себе в руку в качестве замены.
 - *Мухомор*: Скиньте эту карту в стопку сброса. Не тяните карту на замену.

Тот, кто последним ел грибы на ужин, будет ходить первым.



ХОД ИГРЫ

Цель игры

В игре *Fungi* вы стараетесь собрать самые вкусные грибы и аппетитно пожарить их на *сковородке*. С помощью *масла* и *сидра* вы можете улучшить вкус своего блюда. За приготовление грибов вы будете получать **Очки удовольствия**. Игрок, который сможет набрать больше Очков удовольствия к концу игры, будет победителем.

Лесные карты и колода ветхих грибов

Лесные карты – главные карты в игре. Особые свойства каждого типа карт описаны в отдельных вставках далее. В конце каждого хода 1 лесная карта откладывается в колоду ветхих грибов. Какое-то время эта карта и другие – возможно, сразу несколько карт за раз – будут по-прежнему доступны, перед тем как будут окончательно удалены из игры.

Доступные действия во время хода

Во время своего хода вы должны **выполнить 1 из следующих 5 действий**, вы не можете пропустить ход по своему желанию:

- А) Взять 1 карту из леса
- Б) Взять все карты из колоды ветхих грибов
- В) Приготовить 3 или более одинаковых грибов
- Г) Продать 2 или более одинаковых грибов
- Д) Выложить перед собой 1 *сковородку*

Если вы не можете выполнить ни одно из этих действий, ваш противник будет выполнять по 1 действию друг за другом до тех пор, пока вы не сможете снова ходить. Старайтесь избегать таких ситуаций, внимательно следя за лимитом карт в руке (см. следующий раздел).

А) Взять 1 карту из леса

Возьмите 1 карту из леса себе в руку (Исключение: *корзинка*, *ночь* и *мухомор* – см. ниже).

Внимательно следите за лимитом количества карт в руке. В начале игры он равен 8 картам – это означает, что вы ни в какой момент не можете иметь больше 8 карт в руке. Вы можете расширить лимит карт в руке, сыграв *корзинки* (подробнее см. во вставке *Корзинка*).



Корзинка: Корзинка никогда не берется в руку. Она сразу выкладывается перед игроком. Поэтому она не учитывается при подсчете числа карт в руке. Каждая *корзинка* сразу увеличивает лимит карт в руке на 2. Так что с 2 выложенными *корзинками* ваш лимит карт в руке будет равен 12.

Если вы выбираете это действие, у вас есть две альтернативы:

A1) Взять 1 карту из леса под ногами

Возьмите 1 карту из той части леса, которая находится перед картой ботинок. Этот участок леса лежит прямо перед вами, и собирать грибы здесь проще всего.

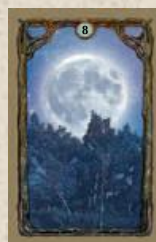
A2) Взять 1 карту из глубины леса

Возьмите 1 карту, которая находится в глубине леса – таковых имеется 6 карт, перед ними нет карты ботинок. Чтобы собрать такой гриб, вы должны потратить **1 или более палок**. Первая карта, находящаяся глубже в лесу (т.е. лежащая сразу после ботинок), стоит 1 палку, следующая карта стоит 2 палки и т.д. Карта, которая лежит глубже всех в лесу, стоит 6 палок. Поместите все потраченные палки обратно в колоду палок (см. следующую страницу).



Палка: Палки не относятся ни к лесным, ни к ночным картам. Они никогда не берутся в руку и никогда не учитываются при подсчете числа карт в руке. Раздобыть палки вы можете с помощью действия Г) *Продать 2 или более одинаковых грибов*. Палки нужны вам для действия A2) *Взять 1 карту из глубины леса*.

Для обоих действий A1) и A2) помните: Если вы берете карту *ночь*, положите ее в стопку сброса и вытяните вместо нее ночную карту (подробнее см. во вставке *Ночь*). Карта *корзинка* или *мухомор* всегда сразу выкладываются в открытую перед игроком. Они никогда не берутся в руку и не учитываются при подсчете числа карт в руке (подробнее см. во вставках *Корзинка* и *Мухомор*).



Ночь: Грибы, собранные под лунным светом, еще вкуснее... Если вы берете карту *ночь*, скиньте ее в стопку сброса и вытяните вместо нее ночную карту. Каждый вид грибов (кроме *сморчков* и *мухомора*) имеет 1 соответствующую ночную карту. Такая карта считается как 2 гриба, но как 1 карта при подсчете числа карт в руке. Поэтому для действия Г) *Продать 2 или более одинаковых грибов* хватит 1 ночной карты.



Мухомор: *Мухомор* никогда не берется в руку. Сразу же выложите его перед собой. Соответственно, он никогда не учитывается при подсчете числа карт в руке. Если *мухомор* – это одна из (максимум 4-х) карт, которые вы взяли из колоды ветхих грибов (см. действие Б), заберите остальные карты себе в руку.

Во всех случаях сразу после выкладывания *мухомора* ваш лимит карт в руке уменьшается на 4, при этом действие *корзинок* продолжается. Поэтому, если у вас выложены 2 *корзинки*, ваш лимит карт в руке снижается до 8. Излишек карт сбрасывается в стопку сброса. Если количество карт у вас в руке уже равно или ниже нового лимита, вы не можете сбрасывать свои карты.

Этот новый лимит будет действовать до конца вашего следующего хода, после которого *мухомор* перемещается в стопку сброса и опять начинает действовать ваш старый лимит. В подходящий момент *мухомор* может быть использован для вашей выгоды, чтобы избавиться от ненужных карт!

Б) Взять все карты из колоды ветхих грибов

Возьмите все карты из колоды ветхих грибов (их может быть от 1-й до 4-х после первого хода игры): поступите с картами *ночь*, *корзинка* и *мухомор* так, как описано в разделе А), а остальные карты заберите себе в руку. Обратите внимание на лимит карт в руке.

Примечание: Если вы достигли вашего лимита карт в руке, вы все же можете взять все карты из колоды ветхих грибов, при условии, что их не более 3 и среди них имеется *корзинка*. Она сразу выкладывается перед вами, так что ваш лимит карт в руке увеличивается на 2, позволяя вам взять другие карты в руку. Однако если колода ветхих грибов состоит из 4 карт, вы можете взять их, только если среди них имеются 2 *корзинки*.



Чтобы взять *подберезовик* или *сковородку*, вам не нужно тратить ни одной палки. *Масло* стоит 1 палку, *ночь* – 5 палок. Если вы захотите взять колоду ветхих грибов, то вы должны будете забрать себе обе карты. Вы сможете это сделать только в том случае, если это не приведет к превышению вашего лимита карт в руке.



**Колода
ветхих
грибов**

В) Приготовить 3 или более одинаковых грибов

Как только у вас будут 3 или более одинаковых грибов, вы можете принять решение приготовить их. Чтобы это сделать, выложите грибы на пустую *сковородку*, лежащую перед вами, или выложите пустую *сковородку* вместе с грибами перед собой. *Сковородка* с грибами останется лежать перед вами до конца игры. В ходе игры вы уже не сможете приготовить дополнительные грибы на этой *сковородке* или использовать эту *сковородку* по-другому.

Во время вашего хода вы можете приготовить **только один вид грибов**.



Масло и сидр: Если вам удалось собрать для приготовления 4 и более одинаковых грибов (ночные карты считаются как 2 гриба), то вы можете также положить на *сковородку* 1 *масло*; если же вам удалось собрать 5 и более одинаковых грибов,

то вы можете вместо этого положить на *сковородку* 1 *сидр*. Следуя этой схеме, вы можете добавить на *сковородку* 2 *масла*, если вам удалось собрать для приготовления 8 одинаковых грибов, или, если таких грибов 9 или более, добавить 1 *масло* и 1 *сидр*, а если вы собрали сразу 10 одинаковых грибов, то вы можете даже добавить 2 *сидра*.

Каждое *масло* принесет вам дополнительно 3 Очка удовольствия, каждый *сидр* принесет 5 Очков.

Вы не можете добавлять *масло* и *сидр* после того, как вы приготовили грибы. Они должны быть сыграны во время действия В) вместе с грибами.



Сковородка: Вы не можете приготовить грибы без *сковородки*! Следите за их наличием! Вы начинаете игру с 1 *сковородкой*, лежащей перед вами, но с помощью действий Г) и Д) вы можете выложить больше *сковоронок*!

Грибы: Приготовление этих восхитительных даров леса – цель данной игры. В верхних правом и левом углах каждой карты под маленьким символом *сковородки* вы можете увидеть, сколько Очков удовольствия вы получите за каждый приготовленный гриб в конце игры. Тот, кто получит больше этих очков к концу игры, станет победителем.

Например, если вы приготовите 4 *подберезовика*, используя 2 лесные и 1 ночную карты, вы заработаете 12 Очков удовольствия в конце игры.



Г) Продать 2 или более одинаковых грибов

Если у вас на руках есть 2 или более одинаковых грибов, вы можете продать их, чтобы получить палки. Поместите 2 или более одинаковых грибов в стопку сброса и посчитайте, сколько палок вы можете получить. Выложите эти палки в открытую перед собой. Количество палок, которые можно выручить за каждый гриб, обозначено числом под маленьким символом палки в верхних правом и левом углах каждой карты. Например: если вы продаете 3 *шитаке* (1 лесную и 1 ночную карты), вы получите 6 палок.

Во время своего хода вы можете продать **только один вид грибов**.

Если палки в колоде закончатся, добавьте в игру другие маркеры для их обозначения.



Д) Выложить перед собой 1 сковородку

Выложите перед собой в открытую 1 *сковородку*. Во время одного из следующих ходов вы сможете использовать ее в действии В) *Приготовить 3 или более одинаковых грибов*.

После хода После своего хода выполните следующие 3 шага по порядку:

1. Вне зависимости от того, какое действие вы совершили, переместите карту, ближайшую к колоде ветхих грибов, в **колоду ветхих грибов**. Карты в этой колоде должны лежать со смещением – так, чтобы был полностью виден состав колоды. Колода ветхих грибов **не может иметь более 4-х карт**. Если в нее приходит 5-я карта – скиньте предыдущие 4 карты в стопку сброса и начните новую колоду ветхих грибов с 5-й карты.
2. **Сдвиньте карты леса по направлению к колоде ветхих грибов**, так чтобы перед ботинками снова лежали 2 карты.
3. **Пополните лес до 8 карт**. Вытяните из колоды 1 или 2 лесные карты и поместите их в глубину леса, дальше всего от карты ботинок. Этот шаг нельзя будет выполнить, когда игра приблизится к концу.

Теперь ваш ход закончен, и очередь ходить соперника.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается **сразу же**, как только взята **последняя карта из леса**.

Теперь посчитайте Очки удовольствия всех грибов, которые вы сумели приготовить. В верхних правом и левом углах каждой карты прямо под маленьким символом сковородки стоит число, которое показывает, сколько Очков удовольствия вы получаете за каждый приготовленный гриб. При этом за ночные карты очки удваиваются. Также посчитайте дополнительные очки, которые дают вам *масло* и *сидр*. Умелый грибник, заработавший больше **Очков удовольствия**, становится **победителем**. В случае ничьей победителем становится тот грибник, который сумел приготовить большее количество грибов. (Ночные карты, как обычно, считаются за 2 гриба, *сидр* и *масло* не учитываются).

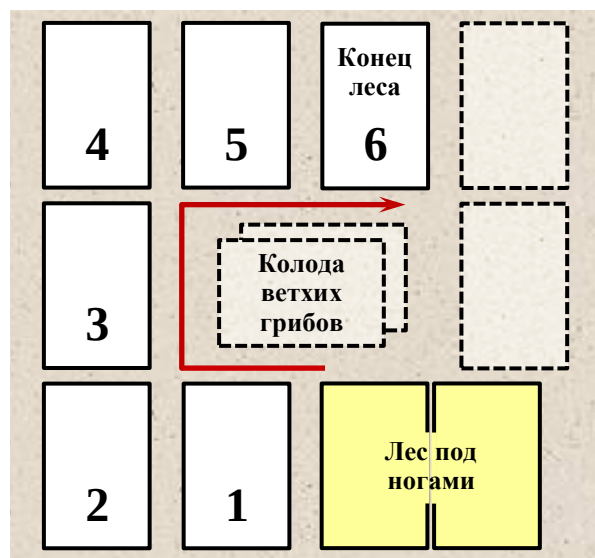
Приятного аппетита!



АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ РАСКЛАДКИ ЛЕСА

Чтобы упростить манипуляции с лесом в конце хода игрока, вы можете использовать альтернативный вариант раскладки леса:

Как и прежде, используйте карту ботинок, чтобы обозначить участок леса у вас под ногами. Если вы берете карту из леса под ногами, то тогда после своего хода вам нужно будет только вытянуть из колоды 2 лесные карты и положить их в конце леса, а затем передвинуть карту ботинок к двум картам в новом начале леса. Если вы берете карты из глубины леса (карты с номерами от 1 до 6), то сначала вам нужно будет убрать «дырку» в лесу, сдвинув карты.



ГЛОССАРИЙ ПО ГРИБАМ



Amanita muscaria: мухомор красный; один из самых известных ядовитых грибов, когда-то считался съедобным в Японии (а также в окрестностях Гамбурга).



Coprinus comatus: навозник белый; молодой гриб вполне съедобен, готовить его нужно очень быстро после сбора, иначе он размякнет и станет несъедобным.



Armillaria mellea: опенок осенний; в сыром виде ядовитый, становится съедобным после приготовления и часто встречается в пище.



Grifola frondosa: гриб-баран; известный и любимый в Японии как маитаке.



Auricularia auricula: уудино ухо или древесное ухо; высоко ценимые съедобные грибы, особенно в азиатской кухне.



Leccinum scabrum: подберезовик обыкновенный; съедобный гриб, который находится под охраной государства в Германии.



Boletus edulis: белый гриб или боровик; высоко ценимые съедобные грибы еще со времен Рима. Трудно культивировать.



Lentinula edodes: шиитаке; один из самых культивируемых съедобных грибов; в Китае и Японии считается целебным и также используется в медицине.



Cantharellus cibarius: лисичка обыкновенная; высоко ценимый съедобный гриб с древних времен; сегодня страдает от последствий загрязнения окружающей среды.



Morchella esculenta: сморчок съедобный; высоко ценимый съедобный гриб, находящийся под охраной государства в Германии.

Если вы хотите знать больше о грибах, берите проводника и идите в лес!

Автор: Brent Pavis
Иллюстрации: Jarek Nikon
Графика: Hans-Georg Schneider
Реализация: Klaus Ottmaier
Перевод на русский язык: Леонора Коновалова

ИЗДАТЕЛЬСТВО: PEGASUS SPIELE