

FUNGI

SCENARIO

Ti trovi nel mezzo della foresta respirando aria fresca. Senti che oggi è il giorno fortunato. Durante l'ultima settimana sole e pioggia si sono alternati creando il perfetto presupposto per una raccolta super di funghi. I consigli della gente del posto aumentano la tua fiducia. Equipaggiato con un grande cesto, inizi al mattino presto, prima dell'alba sotto il bagliore della luna. Ti sei portato dietro una padella, burro e sidro, così potrai festeggiare la sera intorno ad un bel fuoco e gustare i sapori dei funghi che hai raccolto. Stai andando incontro ad una gran bella giornata

COMPONENTI

86 carte foresta

8 carte NOTTE

18 carte 'bastone'

2 carte 'paia di scarpe (una per giocatore)

6 carte riassuntive

Valori sulle carte:

- Il numero al centro in alto indica la frequenza della carta nel mazzo
- Le icone sui lati in alto indicano i punti sapore per i funghi che cucinerai (valore sotto il simbolo padella e la quantità di bastoni che ottieni vendendo quel tipo di fungo, valore sotto il simbolo del bastone).

SETUP

Per prima cosa, tirate fuori dal mazzo due carte 'padella' (pan) e mettetele per il momento da parte. Mescolate il resto del mazzo 'carte foresta' e mettetelo un po a lato sul tavolo in modo che ci sia abbastanza spazio vicino per gli scarti

Girate 8 carte dal mazzo delle 'carte foresta' e formate con esse una riga (display) a centro tavolo. Queste carte sono chiamate la FORESTA. Le due carte più lontane dal mazzo di pesca sono l'area immediatamente vicino a voi (inizio della foresta). Per rappresentare ciò, mettete la vostra carta 'paio di scarpe' di fronte a queste due carte e lasciate un po di spazio a lato di esse per la zona di 'decomposizione'. (alla fine di questa regole è illustrato un altro modo per formare la foresta). Le altre 6 carte del display Foresta, sono la la 'foresta profonda'

Mescolate le 8 carte NOTTE e mettete il mazzetto, faccia in giù, vicino il mazzo delle carte Foresta. Mettete anche le carte bastone (queste devono rimanere visibili) vicino a questi mazzi.

Ora ogni giocatore riceve le seguenti carte:

- Le 3 carte riassuntive
- 1 delle due carte pentola che avevate prima messo da parte.
- 3 carte foresta, pescate direttamente dal mazzo. Questa è la vostra mano iniziale di gioco. Nel caso che tra queste 3 carte peschiate il CESTO, la LUNA o il FLY AGARIC seguite le regole seguenti:
 - o CESTO: mettetelo direttamente davanti a voi e NON pescate un'altra carta
 - o LUNA: scartate la carta e pescatene una dal mazzo della NOTTE
 - o FLY AGARIC: scartatela immediatamente e NON pescate altre carte

Chi dei due giocatori ha mangiato funghi più recentemente inizia il gioco

FLUSSO DEL GIOCO

OBIETTIVO

Dovete raccogliere più funghi che potete per poi cuocerli in padella. Aggiungendo burro o sidro potrete perfezionare il vostro pasto.

Preparando in questo modo i funghi, otterrete ‘punti sapore’. Chi ne otterrà di più a fine partita, sarà il vincitore.

Carte Foresta e zona di decomposizione

Le carte foresta sono le principali carte del gioco. Alla fine di ogni turno una carta foresta finisce nella zona di decomposizione. Per un po di tempo le carte nella zona di decomposizione saranno ancora accessibili, prima della loro definitiva eliminazione.

IL TUO TURNO

Durante il proprio turno, il giocatore DEVE fare 1 delle seguenti 5 azioni. Non è permesso passare volontariamente

- A) Prendi una carta dalla FORESTA
- B) Prendi TUTTE le carte dalla zona di decomposizione
- C) Cucina 3 o più funghi dello stesso tipo
- D) Vendi 2 o più funghi dello stesso tipo
- E) Metti in tavola una pentola

Se non puoi fare nessuna delle azioni, il tuo avversario potrà fare due azioni consecutive prima del tuo nuovo turno.

A) Prendi una carta dalla Foresta

Prendi una carta dal display della Foresta e aggiungila alla tua mano (eccezione per CESTO, LUNA, FLY AGARIC – vedi sotto). Fai attenzione al limite delle carte in mano. Ad inizio gioco il limite è di 8 carte. Puoi estendere tale limite giocando carte CESTO

CESTO: la carta cesto non fa mai parte della tua mano. Quando lo prendete, mettetelo subito davanti a voi. Ogni cesto estende il limite di carte in mano di +2 carte.

Quando effettuate l’azione A) (prendi una carta dalla foresta) avete due alternative:

A1) prendi una carta dall’area davanti alle tue scarpe. Semplicemente aggiungila alla tua mano (salvo le eccezioni sopra)

A2) prendi una carta dalla foresta più profonda (le sei carte oltre le due davanti alla tue scarpe). Per prendere una di queste carte devi scartare dei bastoni. Un bastone per livello di profondità della carta. Quindi la carta più lontana dalla zona delle scarpe costa 6 bastoni. I bastoni usati a questo scopo vengono rimessi nel loro mazzetto.

BASTONE: non fanno parte ne della Foresta, ne delle carte Notte. Non fanno parte della vostra mano e quindi non contano ai fini del calcolo del limite di carte in mano. L’azione D) è quella che permette di acquistare dei bastoni.

Sia per l’azione A1 che l’azione A2, ricordate: se prendete una carta LUNA scartatela subito e pescate al suo posto una carta NOTTE. Le carte CESTO e FLY AGARIC invece vanno messe direttamente davanti a voi, e mai tenute in mano.

LUNA: i funghi raccolti al chiar di luna sono più buoni. Quando prendete una carta Luna scartatela e pescate subito una carta Notte. Le carte notte contano come 2 funghi ma ai fini del limite di carte in mano contano come una carta.

FLY AGARIC: mettete subito la carta davanti a voi, mai in mano. Se il Fly Agaric è una delle (massimo 4) carte della zona di decomposizione, tenete tutte le carte in mano. In ogni caso dovete ridurre la vostra mano fino ad esattamente 4 carte. I cesti funzionano ancora, aumentando il nuovo limite. Così se, per esempio, avete due cesti, il vostro nuovo limite è di 8 carte e ogni altra in eccesso dovete scartarla. Se vi trovate già entro il nuovo limite, non potete volontariamente scartare carte. Questo nuovo limite resta in vigore fino alla fine del vostro prossimo turno, dopo il quale scartate il FLY Agaric e il vecchio limite sarà ripristinato. Il Fly Agaric, può essere usato al momento giusto per liberarsi di carte indesiderate.

B) Prendere tutte le carte della zona di decomposizione

Prendete tutte le carte dalla zona di decomposizione (dal secondo turno in poi, da 1 a 4 carte). Risolvete gli effetti di eventuali carte LUNA, CESTO, FLY AGARIC e aggiungete le altre carte alla tua mano. Se avete già raggiunto il limite delle carte in mano, potete prendere fino a 3 carte, sempre che la quarta sia un cesto che così aumenta subito il limite della vostra mano.

C) Cucinare 3 o più funghi dello stesso tipo

Quando vi trovate con 3 o più funghi dello stesso tipo, in mano, potete cucinarli. Per farlo dovete giocare le carte fungo sopra una padella già sistemata davanti a voi o giocarle insieme ad una carta padella. Mettete le carte fungo sopra la carta padella. I funghi e la padella resteranno sul tavolo, fino a fine gioco, per essere poi conteggiati per il punteggio finale. Durante il corso del gioco non potete più utilizzare una padella usata per cucinare dei funghi.

Durante il vostro turno potete cucinare solo UN tipo di funghi.

PADELLA: non potete cucinare funghi senza padella!! Fate attenzione a non rimanere senza. Il gioco inizia con una padella per giocatore e attraverso le azioni C) ed E) potrete utilizzarla.

FUNGHI: nei riquadri in alto, sotto il simbolo della padella, è indicato il valore dei punti-sapore che otterrete quando cucinate quel tipo di fungo.

BURRO E SIDRO: se riuscite a cucinare 4 o più funghi dello stesso tipo, potete aggiungere **burro** in padella. Se ne cucinate 5 o più potete aggiungere **sidro**. In questo modo se giocate 8 funghi (sempre dello stesso tipo) potrete aggiungere 2 burro, e con 9 funghi potrete aggiungere 1 burro più un sidro.

Ogni burro aggiunge +3 punti sapore, mentre ogni sidro +5 punti sapore.

Non potete aggiungere burro o sidro a funghi già cucinati, potete farlo solo mentre li cucinate, mettendoli in padella.

D) Vendere due o più funghi dello stesso tipo

Se avete in mano due o più funghi dello stesso tipo, potete venderli per ottenere bastoni. Scartate i funghi e contate quanti bastoni potete prendere. I bastoni vanno tenuti sul tavolo davanti a voi. il quantitativo di bastoni che ottenete dalla vendita dei funghi è indicato dal valore sottostante il simbolo del bastone nel riquadro sugli angoli in alto della carta.

Ad esempio, se vendete 3 Shiitake (1 da carta foresta, 2 da carta Notte) ottenete 6 bastoni.

Durante il vostro turno potete vendere UN solo tipo di fungo.

Dovessero finire le carte bastone, utilizzate qualche altro tipo di marker temporaneamente.

E) Mettere in tavola una Padella

Mettete una padella davanti a voi. Nei prossimi turni potrete usarla per cucinare dei funghi.

DOPO IL VOSTRO TURNO

Quando il vostro turno finisce, procedete con le seguenti tre azioni, in stretto ordine:

1. Qualunque sia stata l'azione che avete svolto prima, mettete la carta foresta più vicina alla zona di decomposizione, in questa zona. Mettete le carte un po' disallineate in modo da vedere quante ce ne sono. La zona di decomposizione non può mai contenere più di 4 carte. Dovesse entrarci una quinta carta, scartate tutte le altre quattro e cominciate una nuova pila con la quinta carta.
2. Fate scivolare le carte foresta verso la zona di decomposizione, compattando il display della foresta, così da avere sempre due carte davanti alla carta con le vostre scarpe.
3. Riportate il numero di carte foresta ad 8. Pescate dal mazzo una o due carte foresta e mettetela nella 'foresta profonda', nel punto più lontano dalla zona con il paio di scarpe.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente non appena viene pescata l'ultima carta dal mazzo delle carte foresta.

Contate i punti sapore di tutti i funghi che avete cucinato. Il valore negli angoli in alto, appena sotto il simbolo della padella, indica il valore di punti sapore di ogni fungo cucinato. Notate che le carte notte riportano un valore doppio di punti, in quanto una carta notte equivale a due funghi.

Aggiungete i punti per il burro e sidro usati nelle cotture.

Chi totalizza più punti è il vincitore.

Dovesse la partita finire in parità, chi ha cucinato il più alto numero di carte fungo vince (le carte notte valgono 2, burro e sidro non sono considerati in questo conteggio)

MODO ALTERNATIVO DI FORMARE LA FORESTA

Per velocizzare la composizione della foresta alla fine di ogni turno, potete usare questo sistema.

Di nuovo utilizzate le carte con le scarpe per indicare l'area di fronte a voi, l'inizio della foresta. Se prendete una carta che si trova all'inizio della foresta, alla fine del vostro turno dovete solo pescare due carte foresta e metterle alla fine della foresta, poi fate scivolare le due carte con le scarpe, sull'altra fine.

Se prendete una carta dalla zona della foresta profonda, prima compattate il display facendo scivolare le carte insieme.