Fungi

Ein schmackhaftes Kartenspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren von Brent Povis

EINLEITUNG

Ihr atmet tief die frische Luft des Waldes ein und spürt, dass heute euer Glückstag ist. In den letzten Tagen haben sich Sonnenschein und Regen abgewechselt – perfekte Bedingungen, eine reiche Ernte an wohlschmeckenden Pilzen einzufahren. Wertvolle Tipps von Einheimischen für besonders gute Stellen machen euch noch zuversichtlicher. Ihr seid früh am Morgen, noch im Schein des Mondes, aufgebrochen – mit einem großen Korb bewaffnet. Pfanne, Butter und Cidre habt ihr auch eingepackt, damit ihr zur Belohnung am Abend auf einem Lagerfeuer im Wald eine leckere Pilzpfanne braten könnt. Es wird ein schöner Tag werden!

SPIELMATERIAL

86 Waldkarten



Hallimasch



Judasohr



Schopf-Tintling



Shiitake



Klapperschwamm



Birkenpilz



Herrenpilz



Pfifferling



Speisemorchel



Fliegenpilz



Butter



Cidre



Pfanne



Korb



Mond



Rückseite

8 Nachtkarten



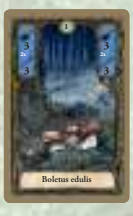














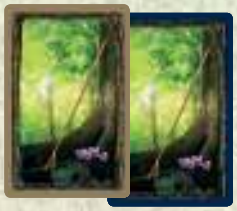


Rückseite

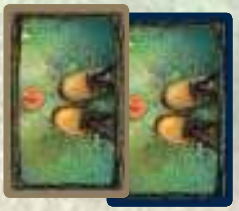


Die Zahl gibt an, wie oft diese Karte im Spiel ist.

Ihr könnt die Pilzkarten anhand dieser beiden Werte auf eurer Hand sortieren, da sich alle Pilze hierin voneinander unterscheiden.



18 Stöcke



1 Paar Schuhe



6 Übersichtskarten

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt zunächst 2 *Pfannen* aus den Waldkarten und legt sie zur Seite. Mischt die restlichen **Waldkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel an eine Seite des Tisches. Lasst darüber etwas Platz für einen Ablagestapel.

Deckt nun **8 Waldkarten auf** und legt diese in einer Reihe nebeneinander zwischen euch. Diese Karten **stellen den Wald dar**. Die beiden Karten, die am weitesten entfernt vom Nachziehstapel der Waldkarten liegen, stellen den Waldbereich zu euren Füßen dar. Legt zur Verdeutlichung die Karte mit dem Paar Schuhe waagrecht vor diese beiden Karten. Lasst neben diesen beiden Karten Platz für den sogenannten Verwesungsstapel. (Am Ende der Anleitung findet ihr eine optionale Auslage der Karten.)

Mischt die 8 **Nachtkarten** und legt sie verdeckt neben den Nachziehstapel der Waldkarten. Platziert die **Stöcke** oberhalb der Nachtkarten.

Jeder Spieler erhält nun:

- **3 Übersichtskarte:** Auf 2 Karten sind die Aktionsmöglichkeiten in deinem Zug zusammengefasst und das, was du nach deinem Zug erledigen musst. Auf der 3. Karte sind alle Karten samt ihren Werte angegeben.
- **1** der beiden zuvor zur Seite gelegten ***Pfannen***. Lege diese offen vor dich in deine Auslage.
- **3 Waldkarten** vom Nachziehstapel. Dies sind deine **Handkarten** zu Beginn des Spiels. Verfahre bei den folgenden 3 Karten wie folgt:
  - *Korb*: Lege diese Karte offen in deine Auslage, ohne eine Karte nachzuziehen.
  - *Mond*: Lege diese Karte auf den Ablagestapel und ziehe stattdessen die oberste Nachtkarte auf die Hand.
  - *Fliegenpilz*: Lege diese Karte auf den Ablagestapel, ohne eine Karte nachzuziehen.

Wer zuletzt Pilze gegessen hat, beginnt das Spiel.



SPIELABLAUF

Spielziel

In einer Partie *Fungi* versucht ihr, die schmackhaftesten Pilze zu sammeln und in einer *Pfanne* zu braten. Mit *Butter* und *Cidre* könnt ihr eure Pilzpfanne verfeinern. Dafür gibt es bei Spielende **Genusspunkte**. Wer von euch beiden auf diese Weise mehr Genusspunkte sammelt, gewinnt das Spiel.

Waldkarten und Verwesungsstapel

Die Waldkarten sind die zentralen Karten des Spiels. Auf die Funktion der einzelnen Karten wird in separaten Boxen eingegangen. Am Ende jedes Zuges kommt 1 Waldkarte auf den Verwesungsstapel. Für eine kurze Zeit können diese Karten – und dann möglicher Weise auch mehrere – noch genommen werden, bevor sie endgültig auf dem Ablagestapel landen.

In deinem Zug

In deinem Zug führst du **1 der folgenden 5 Aktionen** aus, freiwilliges Passen ist nicht erlaubt:

A) 1 Karte aus dem Wald nehmen
B) Alle Karten des Verwesungsstapels nehmen
C) 3 oder mehr Pilze derselben Art braten
D) 2 oder mehr Pilze derselben Art verkaufen
E) 1 *Pfanne* auslegen

Kannst du keine dieser Aktionen ausführen, führt dein Mitspieler so lange 1 Aktion nach der anderen aus, bis du wieder 1 Aktion ausführen kannst. Vermeidet eine solche Situation und achtet deshalb immer auf euer Handkartenlimit (siehe nächste Seite)!

A) 1 Karte aus dem Wald nehmen

Nimm 1 Karte aus dem Wald auf deine Hand (Ausnahmen: *Mond*, *Korb* und *Fliegenpilz* – siehe Beispiel auf nächster Seite).

Beachte dabei dein **Handkartenlimit**. Dieses liegt zunächst bei 8 Karten - du darfst also zu keinem Zeitpunkt deines Zuges mehr als 8 Karten auf deiner Hand haben. Du kannst dein Handkartenlimit mit Hilfe der Karte *Korb* erhöhen (Details siehe Kasten *Korb*).



***Korb*:** Einen *Korb* nimmst du nie auf die Hand, du legst ihn sofort in deine Auslage. Er zählt deshalb nie zu deinem Handkartenlimit. Jede Karte *Korb* erhöht dein Handkartenlimit sofort um 2. Hast du 2 *Körbe* in deiner Auslage, beträgt dein Handkartenlimit somit 12.

Wenn du diese Aktion wählst, stehen dir 2 Optionen zur Verfügung:

A1) 1 Karte aus dem Waldbereich zu deinen Füßen nehmen

Nimm 1 der beiden Karten des Waldes auf die Hand, die neben dem Paar Schuhe liegt. Dies ist der Bereich des Waldes, der direkt vor dir liegt; das Einsammeln dieser Karten fällt daher leicht.

A2) 1 Karte aus der Tiefe des Waldes nehmen

Nimm 1 Karte deiner Wahl auf die Hand, die tiefer im Wald liegt. Das sind die 6 Karten, vor denen nicht das Paar Schuhe liegt. Für das Einsammeln dieser Karten musst du **1 oder mehrere Stöcke abgeben**. Die erste Karte nach den beiden Karten zu deinen Füßen kostet 1 Stock, die zweite Karte 2 Stöcke und so weiter. Die letzte Karte des Waldes kostet entsprechend 6 Stöcke. Lege die eingesetzten Stöcke zurück auf den Stapel der Stockkarten (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).



Stock: Stöcke gehören weder zu den Wald- noch zu den Nachtkarten. Du nimmst sie nicht auf die Hand, sie zählen somit auch nie zu deinem Handkartenlimit. Mit der Aktion D) *2 oder mehr Pilze derselben Art verkaufen* erhältst du Stöcke. Du benötigst sie, um mit Aktion A2) *1 Karte aus der Tiefe des Waldes nehmen* auf Karten tiefer im Wald zugreifen zu können.

Sowohl für A1) als auch A2) gilt: Nimmst du eine Karte *Mond*, lege die Karte sofort auf den Ablagestapel und ziehe stattdessen die oberste Nachtkarte auf die Hand (Details siehe Kasten *Mond*). Lege eine Karte *Korb* oder *Fliegenpilz* sofort in deine Auslage. Du nimmst sie nie auf deine Hand. Sie zählen entsprechend auch nicht zu deinem Handkartenlimit (Details siehe Kasten *Korb* und *Fliegenpilz*).



***Mond*:** Im Schein des *Mondes* gesammelte Pilz sind noch schmackhafter ... Wenn du eine Karte *Mond* nimmst, lege diese sofort auf den Ablagestapel und ziehe stattdessen die oberste Nachtkarte auf die Hand. Von jedem Pilz (außer *Morchel* und *Fliegenpilz*) gibt es 1 Nachtkarte. Diese Karten zählen wie 2 Pilze, aber nur als 1 Karte für das Handkartenlimit. Das hat zur Folge, dass z.B. für Aktion C) *2 oder mehr Pilze derselben Art verkaufen* bereits 1 Nachtkarte genügt.



***Fliegenpilz*:** Nimmst du einen *Fliegenpilz*, lege diesen sofort in deine Auslage – er zählt nicht zu deinem Handkartenlimit. Falls der *Fliegenpilz* eine von mehreren (max. 4) Karten des Verwesungsstapel ist (siehe Aktion B), nimm die restlichen Karten auf deine Hand.

In jedem Fall musst du danach deine Handkarten auf genau 4 Karten reduzieren, pro *Korb* erhöht sich die Zahl um 2. Liegen z.B. 2 Körbe in deiner Auslage, musst du deine Handkarten auf genau 8 Karten reduzieren. Lege überzählige Karten auf den Ablagestapel. Du darfst jedoch keine Karten freiwillig abwerfen, falls du dieses vorübergehnde Kartenlimit bereits erfüllst.

Dieses Kartenlimit gilt auch in deinem nächsten Zug, an dessen Ende du dann den *Fliegenpilz* auf den Ablagestapel legst. Danach gilt für dich wieder die übliche Regelung des Handkartenlimits.

Im rechten Moment kann ein *Fliegenpilz* helfen, unerwünschte Karten loszuwerden ...

B) Alle Karten des Verwesungsstapels nehmen

Nimm alle Karten des Verwesungsstapels (nach der allerersten Aktion immer 1 bis 4 Karten): Verfahre mit den Karten *Mond*, *Korb* und *Fliegenpilz* wie unter A) beschrieben, alle anderen Karten nimmst du auf die Hand. Beachte auch hier dein Handkartenlimit.

Hinweis: Wenn du dein Handkartenlimit erreicht hast, darfst du dennoch einen Verwesungsstapel von bis zu 3 Karten nehmen, solang dieser mindestens 1 *Korb* enthält. Du legst den *Korb* in deine Auslage, wodurch dein Handkartenlimit sich sofort um 2 erhöht und du deshalb die restlichen beiden Karten des Verwesungsstapels auf die Hand nehmen darfst. Um in einer solchen Situation einen Verwesungsstapel von 4 Karten nehmen zu dürfen, muss dieser mindestens 2 *Körbe* enthalten.





Für den *Birkenpilz* oder die *Pfanne* müsstest du keinen Stock abgeben. Die *Butter* kostet 1 Stock, der *Mond* 5 Stöcke. Falls du den Verwesungsstapel nimmst, musst du beide Karten nehmen. Du darfst dies jedoch nur tun, wenn du dabei nicht dein Handkartenlimit überschreitest.





Verwesungs-stapel

C) 3 oder mehr Pilze derselben Art braten

Wenn du 3 oder mehr Pilze derselben Art auf der Hand hast, darfst du sie braten. Dazu legst du die Pilze zu einer bereits in deiner Auslage liegenden freien *Pfanne* oder spielst zusammen mit den zu bratenden Pilzen 1 *Pfanne* aus. Pilze und *Pfanne* bleiben als eine Kartenreihe bis zum Spielende in deiner Auslage liegen. Du darfst im weiteren Verlauf weder zusätzliche Pilze in diese *Pfanne* legen noch diese zum Braten anderer Pilze nutzen.

Pro Zug darfst du nur **Pilze 1 Art braten**.



***Pfanne*:** Ohne *Pfanne* kannst du keine Pilze braten! Achte daher auf Nachschub! Zu Beginn des Spiels hast du bereits 1 *Pfanne* in deiner Auslage. Mit Aktion C) und E) kannst du weitere *Pfannen* in deine Auslage spielen.

Pilze Die Zubereitung dieser schmackhaften Früchte des Waldes ist das Ziel des Spiels. In den Kästen oben links und rechts auf der Karte gibt die Ziffer unterhalb des Pfannensymbols an, wie viele Genusspunkte du für jeden gebratenen Pilz bei Spielende erhältst. Wer mehr solcher Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Kochst du beispielsweise 4 *Birkenpilze* – 2 Waldkarten und 1 Nachtkarte –, erhältst du am Spielende 12 Genusspunkte.





***Butter* und *Cidre*:** Kochst du 4 oder mehr Pilze derselben Art (Nachtkarten zählen auch hier wie 2 Pilze), darfst du 1 *Butter* zu der *Pfanne* mit den Pilzen legen; kochst du 5 oder mehr Pilze derselben Art, darfst du 1 *Cidre* dazulegen. Bei 8 oder mehr Pilzen derselben Art darfst du sogar 2 Karten *Butter*, bei 9 oder mehr Pilzen jeweils 1 Karte *Butter* und *Cidre*, und nur, falls du es schaffst, 10 oder mehr Pilze derselben Art auf ein Mal zu braten, darfst du sogar 2 *Cidre* dazu spielen.

Jede *Butter* bringt bei Spielende 3 zusätzliche Genusspunkte, jeder *Cidre* sogar 5.

Auch diese beiden Karten darfst du nicht später zu einer *Pfanne* dazulegen. Sie müssen in der Aktion C) zusammen mit den Pilzen ausgespielt werden.



D) 2 oder mehr Pilze derselben Art verkaufen

Wenn du 2 oder mehr Pilze derselben Art auf der Hand hast, darfst du diese verkaufen, um **Stöcke zu erhalten**. Lege dazu 2 oder mehr Pilze derselben Art auf den Ablagestapel. Berechne, wie viele Stöcke du erhältst, und lege sie in deine Auslage. Die Anzahl Stöcke, die du dir pro Pilz nehmen darfst, zeigt die Zahl unterhalb des Stocksymbols im Kasten links bzw. rechts oben auf der Karte (Nachtkarten zählen wie 2 Pilze). Verkaufst du beispielsweise 3 *Shiitake* (1 Waldkarte und 1 Nachtkarte), erhältst du 6 Stöcke.



Pro Zug darfst du nur **Pilze 1 Art verkaufen**.
Sollten in einer Partie die Stöcke nicht ausreichen, behelft euch vorübergehend mit alternativem Material.

E) 1 Pfanne auslegen

Spiele 1 *Pfanne* in deine Auslage aus. In einem späteren Zug darfst du in Aktion *C) 3 oder mehr Pilze derselben Art braten* diese *Pfanne* nutzen.

Nach deinem Zug

Führe nach deinem Zug folgende 3 Schritte aus:

1. Lege unabhängig von deiner gewählten Aktion die dem Verwesungsstapel am nächsten gelegene **Karte des Waldes auf den Verwesungsstapel**. Lege die Karten des Verwesungsstapels leicht versetzt übereinander, damit ihr immer alle darin befindlichen Karten sehen könnt. Der Verwesungsstapel kann **nie mehr als 4 Karten** haben. Sollte eine 5. Karte dorthin gelegt werden, lege zunächst die 4 Karten auf den Ablagestapel und beginne dann mit der Karte einen neuen Verwesungsstapel.
2. **Verschiebe** die **Karten des Waldes** in Richtung des Verwesungsstapels, so dass vor dem Paar Schuhe wieder 2 Waldkarten liegen.
3. **Fülle den Wald wieder auf 8 Karten auf**. Decke dazu 1-2 Karten vom Nachziehstapel der Waldkarten auf und lege die neuen Karten an der dem Waldbereich zu euren Füßen entgegengesetzten Seite an. Gegen Ende des Spiels ist dieser Schritt nicht mehr ausführbar.

Nun ist dein Mitspieler am Zug.



Der Spieler am Zug hatte Aktion A1) gewählt und die *Pfanne* genommen.

SPIELENDE

Das Spiel endet **sofort**, sobald die **letzte Karte aus dem Wald** genommen wurde.

Zählt dann die Genusspunkte aller eurer gebratenen Pilze zusammen. Verwendet dazu den Punktwert unterhalb des Pfannensymbols jeder Pilzkarte. Bedenkt, dass die Pilze der Nachtkarten die doppelten Punkte einbringen. Berücksichtigt gegebenenfalls die zusätzlichen Punkte eines *Cidres* oder einer *Butter*. Der Pilzsammler, der **mehr Genusspunkte** vorweisen kann, **gewinnt** die Partie. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige von euch, der mehr Pilze gebraten hat (Nachtkarten zählen dann doppelt, *Cidre* und *Butter* bleiben unberücksichtigt).

Guten Appetit.

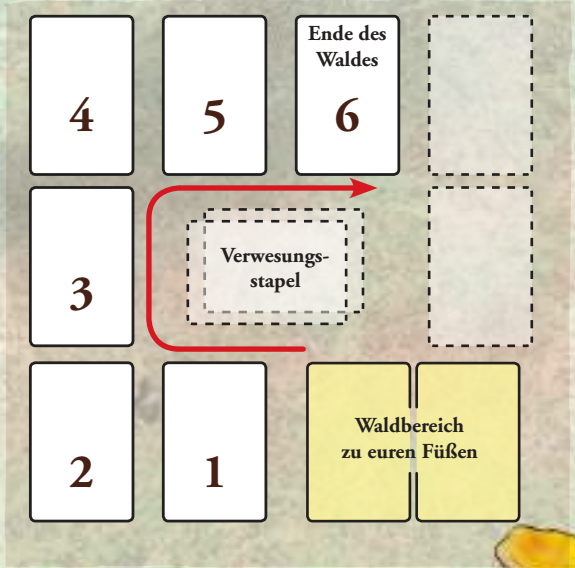


Berechnung der Genusspunkte:
Schopf-Tintling: 6, *Herrenpilz*: 18,
Klapperschwamm: 12, gesamt: 36 Genusspunkte

ALTERNATIVE KARTENAUSLAGE DES WALDES

Um das Verschieben des Waldes am Ende eures Zuges zu reduzieren, könnt ihr folgende alternative Kartenauslage des Waldes verwenden:

Markiert mit dem Paar Schuhe wieder das vordere Ende der Kartenauslage. Nimmst du in deinem Zug 1 Karte zu deinen Füßen, musst du nach deinem Zug nur die 2 neuen Waldkarten ans hintere Ende des Waldes legen und das Paar Schuhe zu den 2 neuen vordersten Karten (Karte 1 und 2 in der Skizze rechts) verschieben. Nimmst du eine Karte tiefer im Wald (Karte mit der Nummer 1-6), musst du zunächst noch die Lücke im Wald durch Verschieben eines Teils der Karten schließen.



GLOSSAR DER PILZE



Amanita muscaria: *Fliegenpilz*; einer der bekanntesten giftigen Pilze, der jedoch in Japan (und früher auch in der Gegend von Hamburg) als Speisepilz Verwendung fand



Coprinus Comatus: *Schopf-Tintling*; gilt als junger Pilz als guter Speisepilz, zerfließt nach dem Pflücken aber schnell tintig und ist dann nicht genießbar



Armillaria mellea: *Honiggelber Hallimasch*; in rohem Zustand giftig, gründlich gegart in vielen Gegenden als Speisepilz beliebt



Grifola frondosa: *Gemeiner Klapperschwamm*; besonders in Japan unter dem Namen Maitake geschätzter Speisepilz



Auricularia auricula: *Judasohr*; besonders in der asiatischen Küche geschätzter Speisepilz



Leccinum scabrum: *Gemeiner Birkenpilz*; Speisepilz, der in Deutschland unter Naturschutz steht



Boletus edulis: *Gemeiner Steinpilz* oder *Herrenpilz*; bereits von den Römern geschätzter Speisepilz, der schwer zu züchten ist



Lentinula edodes: *Shiitake*; einer der meistangebauten Speisepilze; in China und Japan auch als Medizin geschätzt



Cantharellus cibarius: *Echter Pfifferling*; seit dem Altertum beliebter Speisepilz, der aufgrund von Umweltverschmutzung erhebliche Rückgangstendenzen zeigt



Morchella esculenta: *Speisemorchel*; ein begehrter Speisepilz, der in Deutschland unter Naturschutz steht

Wer mehr über Pilze, deren Vorkommen und Speisewerte erfahren möchte, möge sich in einem der zahlreichen Ratgeber oder Bestimmungsführer informieren.

IMPRESSUM

Autor: Brent Povis · **Illustration:** Jarek Nocoń · **Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele dankt Ben O'Steen (für die alternative Kartenauslage), Sandra Droll, Stefan Malz und Daniela Reh. · Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Two Lanterns Games. Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

TWO LANTERNS GAMES

Wir machen Spaß! www.pegasus.de

/pegasusspiele

Pegasus Spiele