



# IL REGNO DEI FUNGHI

Regolamento



# PANORAMICA

Il Regno dei Funghi è un gioco dinamico e tattico – una competizione per spazio e risorse, in cui punterete a creare il vostro regno fungino. Le partite seguono il ciclo vitale dei funghi. Un viaggio di creazione, espansione, morte e rinascita. Fate crescere funghi per ottenere punti, e rilasciando spore espanderete la vostra rete miceliare, finché non li vedrete decomporsi, sbloccando azioni speciali.

Il Regno dei Funghi è un gioco da 1-4 giocatori. Nel proprio turno, ciascun giocatore svolge 2 azioni. Lo scopo principale del gioco è di totalizzare il maggior numero di punti, facendo crescere (fruttificare) i funghi, facendogli rilasciare spore, e riuscendo con efficienza a far fruttificare ulteriori funghi, mentre proteggete ed espandete il vostro regno fungino! I punti si ottengono alla fine della partita.



## COME OTTENERE PUNTI

Ottenete più punti di tutti facendo crescere funghi, collezionando segnalini insetto e ottenendo l'indicatore di fine partita.



Ogni volta che fate crescere un fungo, ottenete i punti indicati nel diamante dorato raffigurato sulla carta fungo.



Per ogni 2 segnalini insetto che avrete a fine partita, otterrete 1 punto.



Il giocatore che innesca la fine della partita riceve l'indicatore di fine partita, che vale 5 punti.

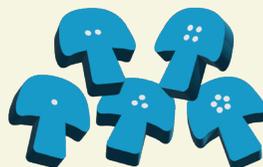
## CENNI SUI FUNGHI

Il micelio è la porzione nascosta del fungo ed è composto da una densa massa di strutture filiformi dette ife. Questi filamenti si estendono nel suolo, nei tessuti vegetali, nel legno e in altra materia organica, da cui estraggono l'acqua e i nutrienti necessari al sostentamento dell'organismo. I funghi che si trovano nel bosco sono i corpi fruttiferi (o sporomi) prodotti dalle ife nascoste sotto la superficie. Quando il fungo emette le spore, queste si disperdono e vanno a germinare in nuove zone, dove daranno origine a un nuovo micelio.

# COMPONENTI DI GIOCO



69 Carte Fungo



20 Segnalini Fungo  
(5 per giocatore)



120 Cubetti Spore  
(30 per giocatore)



20 Contatori Spore  
(5 per giocatore)



4 Funghi Madre  
(1 per giocatore)



20 Tappetini dei giocatori  
(5 per giocatore)



50 Tessere triangolari



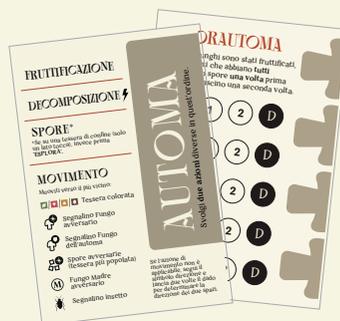
20 Segnalini Insetto



1 Dado Direzione del vento



10 Carte Automa



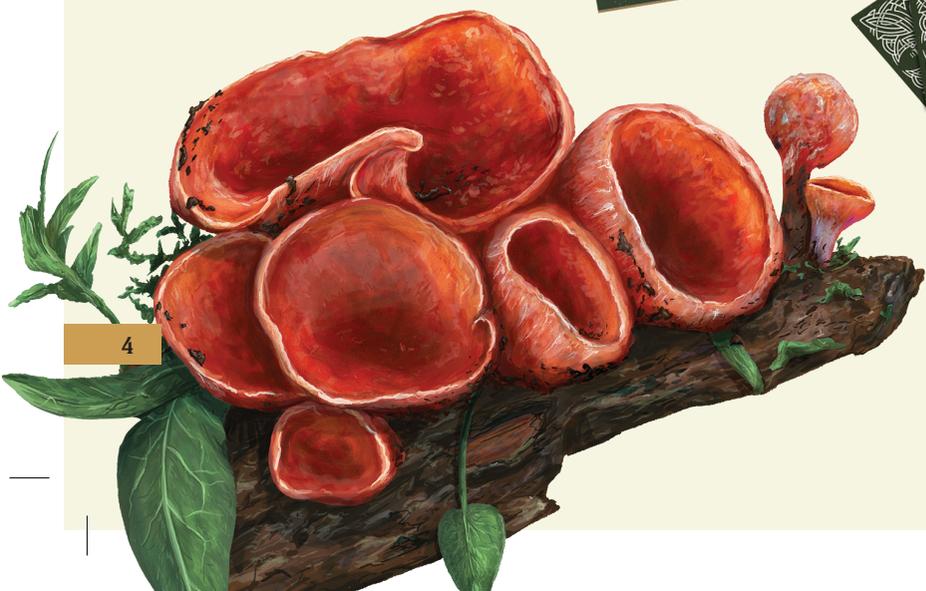
2 Carte riassuntive per l'automa



4 Carte riassuntive per i giocatori



Indicatore di fine partita



4



! Il mercato viene rivelato **DOPO** che i giocatori hanno posizionato i propri Funghi Madre.

Questo esempio è per una partita con 3 giocatori.

**CONSIGLIO**  
Per segnalare che hai terminato la tua mossa, passa il dado del vento al prossimo giocatore.

# PREPARAZIONE

## TESSERE TRIANGOLARI

1 Mescolate le tessere triangolari e suddividetene in due pile a faccia in giù. 2 Poi, prendete le 6 tessere in cima a ciascuna pila e posizionatele in una forma a stella, come illustrato. La plancia crescerà e si adatterà al proseguire della partita, per cui assicuratevi di lasciare abbastanza spazio attorno alla forma a stella iniziale.

## SEGNALINI INSETTO

3 Se una tessera ha il simbolo insetto , posizionate subito un segnalino insetto su di essa. 4 Poi, distribuite un segnalino a ogni giocatore e tenete da parte i restanti.

## CARTE FUNGO

5 Mescolate tutte le carte Fungo, e distribuitene 3 a ogni giocatore, da lasciare a faccia in giù davanti a sé. 6

## TAPPETINI DEI GIOCATORI

Mettete davanti a voi i 5 tappetini del vostro colore 7, in ordine crescente in base al numero di pallini da 1 a 5. Poi, posizionate i vostri segnalini Fungo sugli spazi corrispondenti al numero di pallini. 8 Per ogni Fungo, posizionate uno dei vostri contatori Spore sullo spazio più a sinistra del tappetino (quello colorato). Tenete le vostre Spore a portata di mano vicino ai tappetini, così come i segnalini insetto che otterrete. I tappetini dovrebbero sempre avere un segnalino Fungo o una carta Fungo su di essi. Non dovrebbero mai essere vuoti!

## PRIMO GIOCATORE

Il primo giocatore è l'ultimo ad aver visto un fungo all'aria aperta, oppure potete mettere in un cappello una Spora per ogni giocatore ed estrarne una, o potete anche bisticciare per un quarto d'ora.

## FUNGO MADRE

9 In ordine inverso, posizionate il vostro Fungo Madre su una delle 6 tessere triangolari centrali (non su tessere nere, se presenti\*). Due Funghi Madre non possono mai trovarsi sulla stessa tessera. Se un giocatore posiziona il proprio Fungo Madre su una tessera che ha un segnalino insetto, lo ottiene immediatamente.

## INDICATORE DI FINE PARTITA

Tenete l'indicatore di fine partita a portata 10 - sarà riscosso dal giocatore che innescherà le condizioni di fine partita. L'indicatore vale 5 punti, che si aggiungono al punteggio totale. Vedete pagina 14 per sapere come si innesca la fine della partita.

## RIVELARE LE CARTE

Infine, rivelate le tre carte in cima al mazzo e 11 posizionatele accanto al mazzo. I giocatori possono guardarle e iniziare la partita.

## VARIANTI

### PARTITA PIÙ BREVE

Per rendere più breve la partita, usate solo 3 o 4 tappetini per giocatore. L'indicatore di fine partita vale tanti punti quanti sono i tappetini per giocatore.

### PREPARAZIONE PER 2 GIOCATORI

Esattamente uguale, tranne per il fatto che il secondo giocatore inizia con una carta in più in mano.

\* Se ci sono troppe tessere nere al centro e qualcuno non può posizionare il proprio Fungo Madre, rimescolate tutte le tessere ed estraetele di nuovo.



# AZIONI DEL TURNO

Nel proprio turno, il giocatore svolge 2 azioni. Ci sono 6 azioni tra cui scegliere: movimento, spore, esplorazione, fruttificazione, scoperta e decomposizione. Occorre scegliere 2 azioni diverse. Una volta terminato lo svolgimento

delle azioni, il giocatore successivo in senso orario esegue le proprie 2 azioni e così via fino al termine della partita. C'è una comoda scheda riassuntiva che ricorda ai giocatori cosa fa ciascuna azione.

MOVIMENTO | ESPLORAZIONE | SPORE  
FRUTTIFICAZIONE | DECOMPOSIZIONE | SCOPERTA

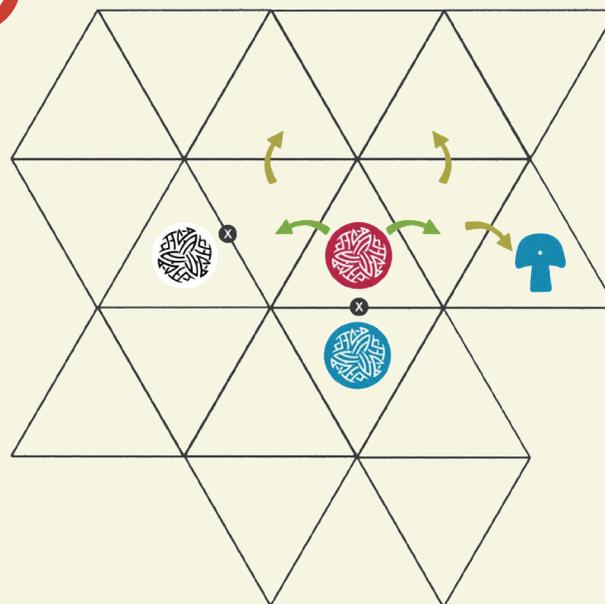


## MOVIMENTO

L'unico pezzo che potete muovere nella partita è il vostro Fungo Madre (M). Potete muovere il vostro M fino a due spazi\* (le tessere triangolari). Il movimento avviene solo attraverso i lati delle tessere. Non potete mai muovervi dove c'è già il M di un altro giocatore. Il M è uno strumento utile per avere accesso a tessere di diversi colori, su cui avrete bisogno di disperdere spore. Potete usarlo anche per bloccare strategicamente alcune aree della plancia, per appropriarvi delle spore di altri giocatori, e per impedire ad altri giocatori di rilasciare spore. È anche l'unico modo per ottenere segnalini insetto dalla plancia.

### BLOCCARE

Potete impedire agli altri giocatori di rilasciare spore o decomporre funghi muovendo il vostro M sopra il segnalino Fungo di un altro giocatore. Il modo principale per muovere il M di un avversario, invece, è tramite la spesa di segnalini insetto (vedete pagina 13), ma anche alcune azioni di decomposizione possono consentirvi di farlo.



Esempio: Mosse disponibili al giocatore rosso M.

\* È possibile anche muoversi di uno spazio e poi tornare alla posizione originaria.



# ESPLORAZIONE

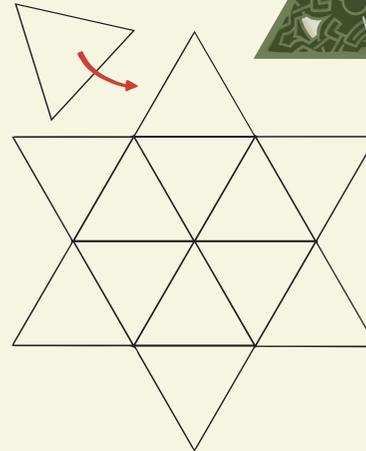
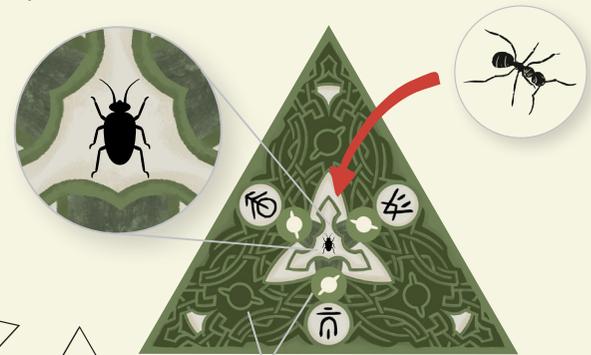
## Posizionare una nuova tessera sulla plancia

Voltate la tessera triangolare in cima a una delle due pile e aggiungetela in un punto a scelta della plancia, purché uno dei lati ne tocchi uno già presente. Se la tessera ha il simbolo insetto  posizionate subito un segnalino insetto su di essa. Rimarrà lì finché il **M** di un giocatore si muoverà sulla tessera, che sia finendo il movimento lì o attraversandola - a quel punto, il giocatore ottiene il segnalino insetto.

La plancia può crescere in ogni direzione e, siccome le tessere sono casuali, non ci saranno mai due partite uguali.

## TIPI DI TESSERA

Ci sono 5 tipi di tessera. Ce ne sono quattro colorate (rosso, verde, marrone e giallo) che rappresentano nutrienti e minerali differenti di cui i funghi hanno bisogno per crescere. Infine, la tessera speciale nera è un jolly, che può essere considerato di un colore qualsiasi quando si fanno crescere i funghi.



I simboli sulle carte corrispondono ai simboli sulle tessere, come ausilio per differenziarle nel caso non si distinguano i colori.



Tessere standard (x44 - 11 per colore)

Tessere speciali (x6)



# SPORE

Produrre e rilasciare spore sulla plancia

## SCEGLIERE IL FUNGO

Prima di rilasciare le spore, devi dichiarare quale fungo stai scegliendo (può essere un corpo fruttifero, rappresentati dai segnalini Fungo, o il Fungo Madre). La scelta sarà il punto d'origine della dispersione delle spore.

## CONTATORE SPORE

Il Fungo Madre può rilasciare spore per sempre. I corpi fruttiferi (segnalini Fungo) hanno la capacità di rilasciare spore solo due volte. Tenetene traccia con il contatore delle spore sopra lo spazio per il fungo sul relativo tappetino. Fate avanzare il contatore corrispondente ogni volta che rilasciate spore con un fungo. Una volta che il contatore sarà nell'ultimo spazio, quello con il '2', potrete farlo entrare in fase di decomposizione con la relativa azione. Ricordate: Quando fate disperdere spore da un corpo fruttifero, è buona pratica fare avanzare il



contatore prima di posizionare le spore sulla plancia.

## DIREZIONE DEL VENTO



Dopodiché, lanciate il dado del vento. Proprio come in natura, non potete sapere in anticipo come soffierà il vento, per cui dovrete tirare per determinare in che direzione si diffonderanno le spore. Questi sono simboli astratti, ma per ricordarli facilmente potete pensarli come O, U e A.



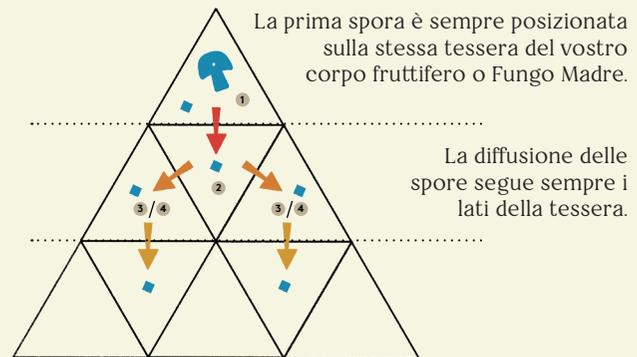
## QUANTITÀ DI SPORE

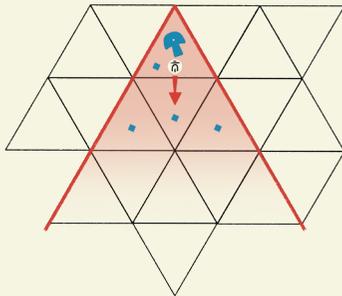


Il numero di cubetti Spore che posizionate è indicato sulla carta. Ciascun fungo ha la propria quantità di spore, mostrata dentro questo simbolo. Il vostro Fungo Madre (M) di base **rilascierà sempre due spore**.

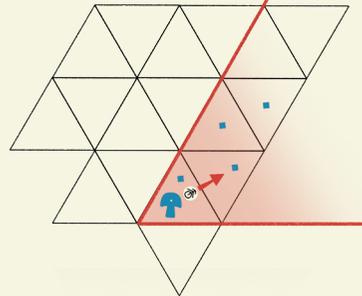
## DISTRIBUZIONE DELLE SPORE

Una volta determinata la direzione del vento, aggiungete la quantità appropriata di cubetti Spore alla plancia. La prima spora viene sempre posizionata sulla stessa tessera triangolare del fungo che avete scelto. Le spore successive si diffondono nella direzione del vento, fluendo dal lato con il simbolo corrispondente al risultato del dado. Ricordate che contano solo i simboli sulla tessera in cui vi trovate: potete ignorare quelli sulle altre tessere.

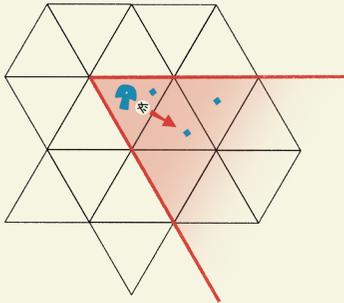




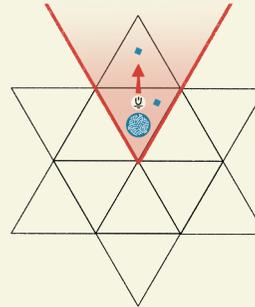
Esempio A:  
Il giocatore ha lanciato:   
Ha 4 spore da disperdere. Le spore devono essere posizionate seguendo la forma del triangolo (area rossa).



Esempio C:  
Il giocatore ha lanciato:   
Ha 4 spore da disperdere, ma la plancia non combacia con l'area di diffusione a triangolo. In questo caso, riempi le tessere disponibili.



Esempio B:  
Il giocatore ha lanciato:   
Ha 3 spore da disperdere. La prima è sul corpo fruttifero, la successiva sulla tessera direttamente adiacente. Con la terza spora, il giocatore può scegliere tra la tessera a sinistra o a destra (nell'immagine, ha scelto a sinistra).

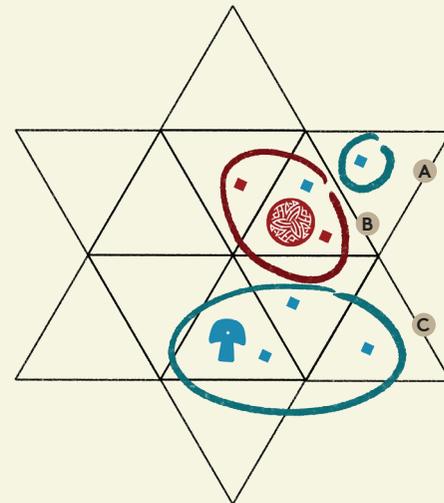


Esempio D:  
Il giocatore ha lanciato:   
Questa punta oltre i confini della plancia. Anche se il giocatore ha più di 2 spore da diffondere, ci sono solo 2 tessere disponibili, per cui le spore in sopravanzo non vengono posizionate.

## PROPRIETÀ DELLE SPORE

I pezzi più larghi, come un Fungo Madre o un segnalino Fungo, hanno sempre il controllo sulle spore della tessera che occupano. Il giocatore con il pezzo più grande può spendere tutte le spore sulla tessera come fossero sue.

In questo esempio, il giocatore blu ha rilasciato 5 spore, ma una delle spore (A) non è più connessa al resto della rete del blu. Questo è successo perché il **M** del giocatore rosso ha diviso la rete. Ora, se lo desidera, il rosso può spendere la spora blu sulla tessera del suo **M**, perché controlla la tessera (B). Il blu ora ha tecnicamente due reti miceliari separate: (C) e (A). Se il Fungo Madre del rosso venisse rimosso, le reti sarebbero riconnesse e formerebbero una singola rete di 5 spore blu.





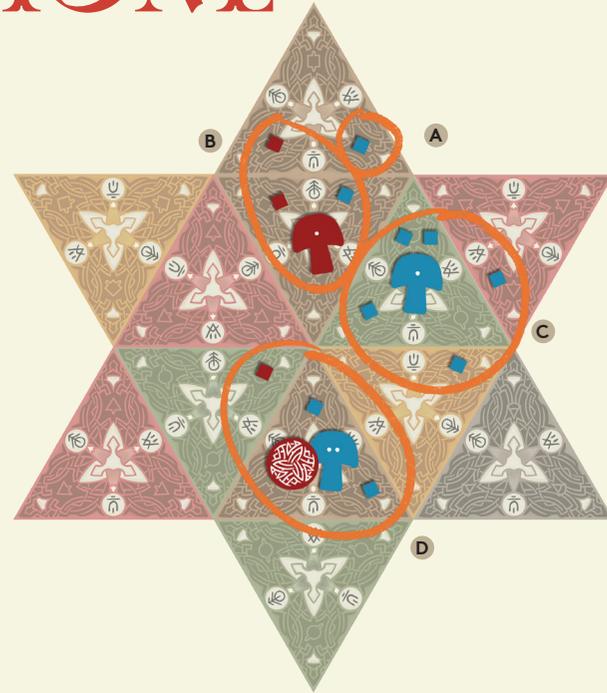
# FRUTTIFICAZIONE

## Far crescere un nuovo fungo

Per far fruttificare una carta Fungo dalla vostra mano, dovete avere il corretto numero di spore sulle tessere colorate richieste. E non è tutto: **devono essere connesse!** I vostri pezzi colorati rappresentano la vostra rete, così il vostro **M** o segnalino Fungo può connettere le spore, se necessario. Se una spora di cui avete bisogno è dall'altro lato della plancia, o è separata dal segnalino Fungo o **M** di un altro giocatore, allora quella spora non è connessa e non può essere usata insieme alle altre (vedete esempio A).



Se avete le spore corrette da spendere, le rimuovete dalla plancia e le rimettete nella vostra riserva. Poi, prendete un qualsiasi segnalino Fungo disponibile dai vostri tappetini, e mettete la carta appena fruttificata su quel tappetino. Poi, posizionate il vostro segnalino Fungo su un qualsiasi triangolo libero tra quelli da cui avete speso le spore. Non potete far crescere due corpi fruttiferi (segnalini Fungo) sulla stessa tessera. Potete far crescere un corpo fruttifero (segnalino Fungo) sulla stessa tessera in cui si trova attualmente il vostro Fungo Madre. Se avete speso spore di un altro giocatore, vengono rimesse nella sua riserva.



Esempio A: Il giocatore blu vuole fruttificare un fungo che richiede , ma il giocatore rosso ha diviso la sua rete posizionando il Fungo da 1 pallino sulla tessera marrone.

A - Quella spora blu isolata può ancora essere usata (per una carta Fungo che richiede una singola spora marrone), ma non assieme alle altre spore, non essendo connessa.

B - Il giocatore rosso può usare le spore blu come fossero proprie, fintanto che dei propri segnalini Fungo sono lì. Al momento, quindi, ha 3 spore marroni.

C - L'attuale rete di spore del blu non ha nessuna spora marrone.

Se il giocatore rosso dovesse muovere il proprio **M** o rimuovere il segnalino Fungo, allora il blu avrebbe accesso alle spore marroni.

D - Se il giocatore rosso avesse una carta  potrebbe spendere le spore del blu così come le proprie, e fruttificare il nuovo Fungo.

A ogni modo, dovrebbe posizionarlo sulla tessera verde, perché la tessera marrone ha già un Fungo su di sé.



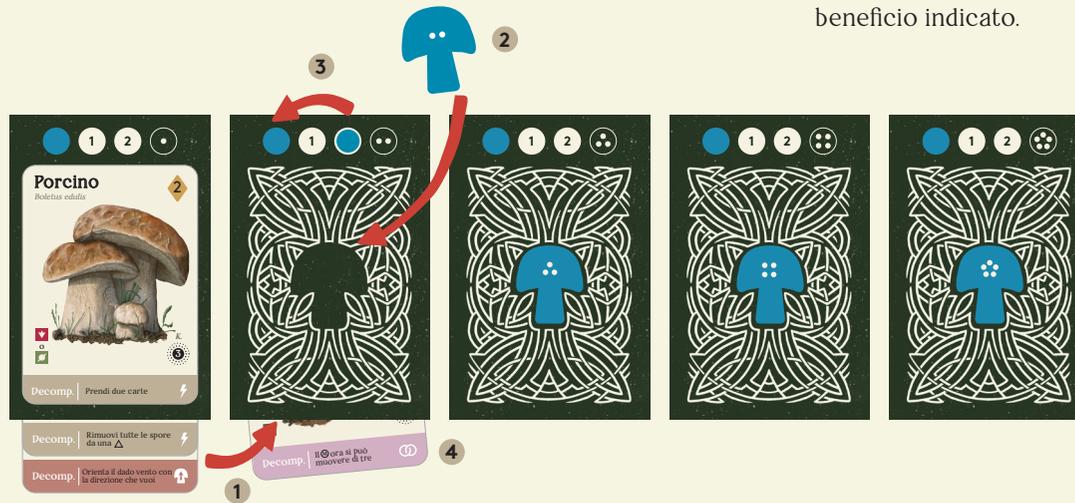
# DECOMPOSIZIONE

## Rimuovere funghi dalla plancia e ottenere bonus

Dal momento in cui uno dei vostri Funghi ha rilasciato spore due volte, sbloccate l'opzione di farlo andare in decomposizione. Si fa seguendo questi passaggi:

- 1 Rimuovete la carta da sopra il tappetino e infilatela sotto di esso.
- 2 Selezionate il segnalino Fungo che sta andando in decomposizione e rimuovetelo dalla plancia, rimettendolo sul tappetino corrispondente.
- 3 Ripristinate il contatore di spore riportandolo alla posizione iniziale di quel tappetino.
- 4 Risolvete l'azione di decomposizione di quel Fungo.

Non c'è limite al numero di Funghi che potete far decomporre sotto uno stesso tappetino.



## TIPI DI AZIONE DI DECOMPOSIZIONE

Ci sono 3 azioni di decomposizione principali:



### AZIONE ISTANTANEA

Le azioni di decomposizione istantanee devono essere svolte non appena fate decomporre il Fungo scelto.



### MIGLIORAMENTO PARTITA

Le azioni di decomposizione rosa si applicano immediatamente al giocatore che le ha svolte, e persistono per il resto della partita.



### MIGLIORAMENTO FUNGO

Questi miglioramenti **si applicano solo** ai Funghi futuri che cresceranno sullo stesso tappetino. Qualsiasi Fungo posizionato sul tappetino che ha questa carta miglioramento sotto di sé, otterrà il beneficio indicato.

**Non potete** cumulare tra loro i miglioramenti con lo stesso effetto. Per esempio, se avete fatto decomporre 2 carte con il miglioramento "Il Fungo Madre ora si muove di 3", **non potete** muoverlo di 6.



# SCOPERTA

## Prendere una nuova carta

Prendete una delle 3 carte Fungo in mostra oppure una a faccia in giù dalla cima del mazzo. Non c'è un limite di carte in mano. Dopo il vostro turno, rifornite il mercato qualora abbiate preso carte.

## ANATOMIA DI UNA CARTA

- 1 Nome del fungo
- 2 Nome latino del fungo
- 3 Punti ottenuti quando cresce
- 4 Spore richieste per fruttificarlo
- 5 Riferimento a curiosità sui funghi a p. 17
- 6 Quantità di spore che rilascia
- 7 Azione di decomposizione

Potete spendere un  per ripristinare il mercato in qualsiasi momento durante il vostro turno.

# FINE PARTITA

La fine della partita viene innescata quando un giocatore ha almeno un fungo andato in decomposizione in ciascuno dei 5 tappetini. La partita termina immediatamente, senza svolgere ulteriori turni. Se il giocatore ha fatto andare in decomposizione un fungo con la sua prima azione, non ne svolgerà una seconda. Il giocatore che fa terminare la partita ottiene l'indicatore di fine partita (IFP), che vale 5 punti. Tutti i giocatori sommano i propri punteggi, inclusi quelli dati dai Funghi **fatti fruttificare**, da quelli in **decomposizione** e dai segnalini insetto.

1

## Agarico augusto

6
3

2

*Agaricus augustus*



4

- 
- 
- 
- 

5

P.

6

4

**Decomp.** | Muovi un  avversario su una  vuota

7



Il giocatore con il maggior numero di punti vince ed è incoronato sovrano del regno fungino.

In caso di pareggio, il giocatore che ha fatto crescere complessivamente

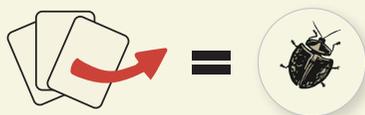
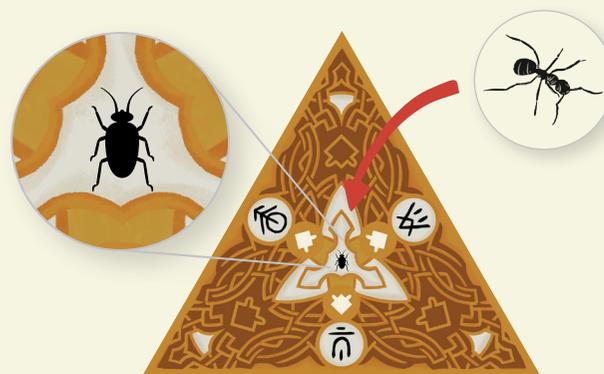
più funghi vince. Se c'è ancora pareggio, il giocatore in lizza con più segnalini insetto vince. Nell'improbabile caso di un ulteriore pareggio, i giocatori ancora in lizza condividono la vittoria.

Se avete giocato con 3 tappetini a testa, l'IFP vale 3 punti; 4 punti nel caso di 4 tappetini.

# SEGNALINI INSETTO

## PIAZZAMENTO E RACCOLTA

Ogniqualvolta una nuova tessera triangolare con il simbolo dell'insetto viene aggiunta alla plancia, occorre posizionarvi un segnalino insetto. Potete ottenere segnalini insetto dalla plancia **solo** con il vostro Fungo Madre. Potete raccogliere segnalini insetto fermandovi sulla casella, o attraversandola (con il Fungo Madre). In qualsiasi momento durante il vostro turno, potete anche scambiare tre carte dalla vostra mano con un segnalino insetto dalla riserva.

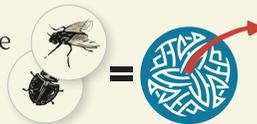


## SPENDERE SEGNALINI INSETTO

Potete spendere i vostri segnalini in qualsiasi momento durante il vostro turno, e non sarà considerata una delle due azioni. Rimettete i segnalini insetto nella riserva e svolgete una delle seguenti azioni:

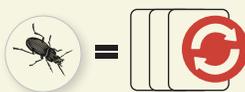
### *Pagando 2 insetti:*

Muovete il **M** di un **altro** giocatore su una **qualsiasi** altra tessera triangolare sulla plancia, fintantoché non contiene un altro **M**.



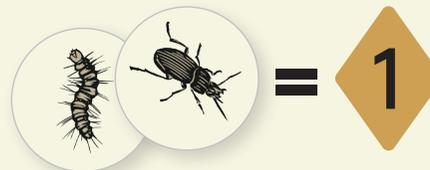
### *Pagando 1 insetto:*

Rinnovate il mercato. Scartate le 3 carte in mostra e mettetene altre 3 a faccia in su.



## FARE PUNTI CON GLI INSETTI

Quando contate il punteggio, segnate 1 punto per ogni 2 segnalini insetto che avete al termine della partita. Non si possono avere mezzi punti nel gioco, per cui se avete 3 insetti ottenete comunque 1 solo punto extra. C'è un totale di 20 segnalini insetto, quindi 10 potenziali punti pronti per essere raccolti, se vengono rivelati tutti.



### *Perché gli insetti?*

*Gli insetti sono amici dei funghi, perché strisciano tra di essi, le proprie zampe e corpi vengono cosparsi di spore, e quindi aiutano i funghi a disperderle in modi diversi.*

# AUTOMA



L'Automa (A) può essere usato per giocare in solitario, o aggiungendolo a partite di 2/3 giocatori.

## PREPARAZIONE DELLA PLANCIA

Segui la stessa preparazione di una partita a 2-4 giocatori (pag. 5). In solitario, rimuovi tutte le tessere triangolari nere e disponi i tappetini solo per te stesso.

## PREPARAZIONE DELL'AUTOMA

- 1 Mescola le carte Automa e mettile a faccia in giù.
- 2 Posiziona le carte riassuntive dell'Automa, quelle più grandi, a faccia in su una accanto all'altra come in figura.
- 3 Scegli un colore per A. Poi, sulla seconda carta riassuntiva (sporautoma), posiziona i contatori spore sui cerchi con i pallini numerati.
- 4 Metti i segnalini Fungo e cubetti spore di A lì vicino.
- 5 Mescola il mazzo principale dei funghi e assegna ad A 5 carte a faccia in giù e 2 segnalini insetto.

## COME SI GIOCA

Giocherai tu il primo turno. Posiziona il tuo M e poi il M di A esattamente all'opposto. Poi svolgi il tuo primo turno, risolvendo due azioni principali (differenti).

Il turno di A è determinato dalle carte. Rivela una delle carte dal mazzo e mettila in cima alla prima carta riassuntiva 6. Poi, A esegue due azioni nell'ordine mostrato sulla carta. Se A non può svolgere un'azione, esegue quella successiva scorrendo la lista, finché non ha svolto due azioni. L'ordine è il seguente:  
**FRUTTIFICAZIONE > DECOMPOSIZIONE > SPORE > MOVIMENTO.**

Dopo che tutte le carte sono state giocate, mescolale, rimettille a faccia in giù, e ricomincia a pescare.

**FRUTTIFICAZIONE** - Le spore necessarie per fruttificare sono mostrate sulla carta. Le caselle vuote sono spore jolly, si possono pagare con spore da una qualsiasi tessera. Quando fruttifichi un fungo, posiziona il segnalino Fungo su una tessera da cui è stata spesa una spora. Posizionalo su una tessera i cui colori corrispondano a uno di quelli sulla carta; se non è possibile, posizionalo sulla tessera più vicina all'avversario. Se sono disponibili più spore per il pagamento, una alla volta prendi, da quelle valide, la spora di A dalla tessera più popolata. Tutte le spore devono far parte della stessa rete come sempre.

**DECOMPOSIZIONE** – **A** può far andare un fungo in decomposizione se un qualsiasi contatore spora sulla carta 'sporautoma' si trova sulla casella con il numero 2. Muovi il segnalino Spora sul simbolo 'D', rimuovi il segnalino Fungo dalla plancia e posizionalo sullo spazio per il fungo sulla carta riassuntiva **7**. Poi, esegui l'azione di decomposizione mostrata sulla carta.

**SPORE** – Fai rilasciare spore da un Fungo, o dal **M** nel caso non ci siano segnalini Fungo sulla plancia. Un fungo bloccato è comunque un segnalino Fungo sulla plancia, per cui in quel caso **M** non può rilasciare spore.

Fai avanzare il contatore spore ogni volta che un Fungo rilascia spore. Se ci sono più segnalini Fungo, assicurati che abbiano tutti rilasciato spore prima di farlo una seconda volta. Quindi, se il 1° e 2° Fungo hanno rilasciato spore una volta, ma c'è un 3° Fungo sulla plancia, il 3° Fungo deve rilasciare spore prima degli altri due.

Se il segnalino Fungo (**F**) o **M** è su una tessera esterna (con un solo lato che tocca un'altra tessera) allora prima esegui l'azione **ESPLORAZIONE**, posizionando la tessera vicino a tale **F/M**. Questa è considerata come una delle azioni di **A**. Se **ESPLORAZIONE** è la sua prima azione, allora automaticamente la seconda azione di **A** sarà **SPORE**.

**MOVIMENTO** – Tutte le azioni fanno muovere (di due spazi) verso il pezzo, tessera o segnalino più vicino del tipo mostrato sulla carta. L'azione intrapresa è determinata dal dado del vento: tira il dado ed esegui l'azione con il simbolo corrispondente. Se l'azione viene completata dopo un movimento di un solo spazio\*, non si muove ulteriormente. Vedi la carta riassuntiva per i simboli delle azioni.

Se l'azione di movimento sulla carta non è applicabile, lancia il dado del vento per determinare la direzione e segui i simboli sulle tessere, come faresti con le spore. Fallo due volte per muoverti di due spazi. In caso il dado venga lanciato due volte e il **M** continui a non muoversi, allora **A** svolgerà l'azione **ESPLORAZIONE**.

In caso l'unica azione che **A** possa svolgere sia **MOVIMENTO**, per via di un Fungo bloccato dal **M** di un avversario, allora **A** spende solo UN segnalino insetto **I** per muovere il **M** avversario nella tessera più lontana sulla plancia. Dopodiché, esegue **ESPLORAZIONE** come sua seconda azione.

## LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Le carte hanno due metà. La parte **VERDE** ha difficoltà **Media**, mentre la parte **GIALLA** è **Difficile**. Raccomandiamo di iniziare con la parte verde.

Un'opzione per rendere il gioco leggermente più semplice è di usare anche le tessere triangolari nere anziché rimuoverle all'inizio.

\* L'unica eccezione a questa regola è se il movimento punta ai segnalini insetto e ce ne sono due adiacenti tra loro e al Fungo Madre. In questo caso, il Fungo Madre si muoverebbe di due spazi per raccoglierti entrambi, anziché fermarsi dopo il primo.

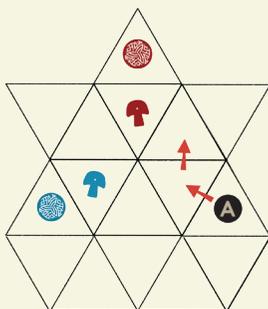
### REGOLA GENERALE

Quando svolgi le azioni dell'Automa e c'è una scelta da compiere, come il piazzamento di una spora o il movimento di un segnalino, scegli sempre l'opzione più vantaggiosa per l'Automa – non per te.



## 2/3 GIOCATORI

Quando due o tre giocatori sono in una partita con l'Automa e bisogna prendere una decisione che ha un impatto sui giocatori umani, e non è chiaro su chi, allora lasciate decidere al fato. Mettete una spora di ciascun giocatore coinvolto in un cappello, e scoprite quale viene estratta per prima!



Esempio A: **A** sta facendo un MOVIMENTO e ha tirato:

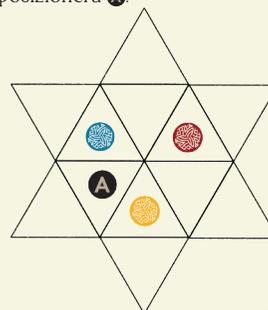
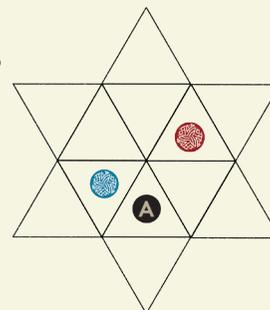
 Muoviti verso un Fungo di un avversario

Tipicamente **A** si muoverebbe verso il Fungo più vicino, ma entrambi i giocatori sono alla stessa distanza. Viene estratta una spora rossa, per cui **A** si muove di due spazi verso il Fungo rosso.

### Posizionamento iniziale del Fungo Madre:

L'Automa parte sempre per ultimo nelle partite. Quando i giocatori posizionano il proprio **M**, **A** dovrebbe essere equidistante tra i giocatori.

Esempio B: I giocatori blu e rosso hanno piazzato il proprio **M** opposto l'uno rispetto all'altro. Ciò significa che **A** non potrà essere equidistante. Viene estratta una spora blu dal cappello, per cui **A** inizierà vicino al giocatore blu. Il giocatore blu decide su quale lato si posizionerà **A**.



Esempio C: Tre giocatori sono equidistanti. Quando una situazione potrebbe applicarsi a tutti e tre i giocatori, si estraggono due colori. In questo caso, sono sorteggiati dal **A** cappello giallo e blu, per cui **A** viene posizionato tra di loro.

## FINE PARTITA E PUNTEGGIO

La fine della partita viene innescata quando uno tra l'Automa e un giocatore umano ha funghi in decomposizione sotto tutti e 5 i propri spazi.

**Punteggio dell'automa:** Ciascun fungo che **A** ha fatto crescere (anche decomposto) vale 5 punti - inoltre, ottiene punti dai segnalini insetto. Il tipico punteggio di **A** è di 26. **A** non ottiene l'indicatore di fine partita.



# CURIOSITÀ FUNGINE

Curiosità raccolte con l'aiuto di   
@the.fungi.guy  
Rivedute e corrette da  
@valpur\_

**A. Lingua di Bue – *Fistulina hepatica*:** Così chiamato per via della sua polpa rossa a venature, che ricorda quella di una fetta di carne fresca (con tanto di 'sangue' grondante per dare il benserivito), questo fungo parassita il tronco delle querce. Lo scolorimento così provocato può dare luogo a notevoli striature note come legno 'Brown Oak', molto prezioso nell'industria della lavorazione del legname.

**B. Tignosa Verde – *Amanita phalloides*:** Il più celebre fungo velenoso al mondo, non solo è responsabile del 90% delle morti legate ai funghi, ma anche, si dice, della dipartita prematura di un Re, un Imperatore e persino un Papa! Le sue tossine arrestano le funzionalità del fegato e dei reni. L'intero processo inizia dopo una decina di ore dall'assunzione, e può durare anche un giorno intero. Non tra i migliori modi di andarsene!

**C. Dente del Diavolo – *Hydnellum peckii*:** Il suo nome comune inglese, qui reso come Dente del Diavolo, deriva dal fatto che la sua parte inferiore è ricoperta di piccoli aculei simili a denti. Gli esemplari giovani secernono un liquido rosso simile al sangue, in un processo noto come guttazione.

**D. Ovolo Malefico – *Amanita muscaria*:** Sembra che i Sami raccogliessero e consumassero urina di renne che avevano ingerito l'ovolo malefico. In questo modo, i reni delle renne filtravano molte delle tossine pericolose lasciando intatto il composto psicoattivo, utilizzato per scopi religiosi e ricreativi.

**E. Clorociboria verderame – *Chlorociboria aeruginascens*:** Il legno color turchese che si ottiene da questo fungo è pregiatissimo per i falegnami dallo stile tradizionale. Le celebri opere di intarsio di Tunbridge Wells sfoggiano motivi intricati che fanno uso proprio di questo legno colorato.

**F. Orecchione – *Pleurotus ostreatus*:** Questi funghi grigio argentato crescono sui tronchi degli alberi e celano un oscuro segreto – sono carnivori! Per integrare la loro assunzione

di azoto, gli orecchioni hanno la capacità di paralizzare piccoli vermi nematodi con cui condividono l'habitat. Quindi le ife entrano nel verme, dissolvendone le interiora ed estraendone i nutrienti necessari.

**G. Chiodino – *Armillaria mellea*:** Le rizomorfe di questo fungo (spesso parassita) hanno la forma di 'lacci' neri, visibili nei punti in cui la corteccia dell'albero morto o morente si stacca dal tronco. Queste strutture simili a radici restringono il flusso di nutrienti per l'ospite e hanno una resilienza incredibile: sono note per sopravvivere anche fino a 100 anni.

**H. Coprino Atramentario – *Coprinopsis atramentaria*:** È noto anche come 'anatema dell'ubriacone', poiché causa intossicazioni qualora si consumi alcool fino a tre giorni prima o dopo averlo mangiato, provocando nausea e vampate di calore.

**I. Glioforo della Regina – *Gliophorus reginae*:** Questa rara specie è stata trovata per la prima volta sulle Isole Britanniche nei primi 2000, ed è stata battezzata così per celebrare il giubileo di diamante (60° anniversario) della Regina Elisabetta II.

**J. Gambesecche – *Marasmius oreades*:** Questo fungo praticolo ha la tendenza a crescere e diffondersi in pattern particolari; questo lo ha reso noto anche con un altro nome, in UK: il fungo dei cerchi delle fate. Prima che gli scienziati fossero in grado di attribuire ai funghi le misteriose apparizioni di cerchi scuri nell'erba, le dicerie narravano di lumache e lumaconi, talpe, fate, fulmini e persino UFO: tutti considerati responsabili del bizzarro fenomeno. Si stima che alcuni dei più notevoli cerchi delle fate nel Regno Unito siano vecchi di secoli.

**K. Porcino – *Boletus edulis*:** Com'è noto, è tra i più illustri funghi commestibili sul pianeta, dunque non sorprende che detenga il record di fungo con più nomi comuni: in Italia, a seconda della zona viene chiamato anche bulè, crava e brisa, tra gli altri. In Olanda ha l'appellativo di Eekhoorntjesbrood, 'pane dello scoiattolo'. Il

processo di fruttificazione richiede al fungo una grande quantità di energia, e considerata la sua stazza, il porcino è un vero peso massimo. Si stima servano 1800 km di ife per generare un singolo sporoma!

**L. Porcino Malefico – *Rubroboletus satanas*:** Questo boleto altamente velenoso provoca forti sudori, vomito, e talvolta anche danni al fegato e problemi al cuore. Ricorda il Diavolo non solo per il caratteristico gambo cremisi, ma anche per l'odore putrido – simile a quello di carne marcia.

**M. Coppetta Rossa degli Elfi – *Sarcoscypha austriaca*:** Qualora dovessi imbatterti in un gruppo di queste coppette graziose, riparate e indisturbate, sappi che serbano un'adorabile sorpresa. Assesta loro un colpo deciso, e dopo un istante, rilasceranno un'incantevole sbuffata di spore nell'aria.

**N. Coprino Chiomato – *Shaggy Inkcap*:** Le squame bianche ricordano una parrucca da giudice, da cui l'altro nome comune inglese di questo fungo saprotrofo. Riesce a farsi strada spaccando l'asfalto e persino sollevando la pietra per lastricati. Quando invecchia, si scioglie e sembra inchiostro nero.

**O. Satirione – *Phallus impudicus*:** Pare che la figlia di Charles Darwin, Etty, usasse distruggere queste forme falliche ovunque apparissero nel suo giardino, temendo fossero una cattiva influenza per la servitù!

**P. Agarico agosto – *Agaricus augustus*:** Questo fungo ricercato e molto saporito raggiunge dimensioni incredibili – il suo cappello, al massimo sviluppo, può raggiungere i 30 cm di diametro.

**Q. Tremella Mesenterica – *Tremella mesenterica*:** Noto anche come il burro delle streghe, leggenda vuole che questo fungo inusuale appaia quando gli irrequieti troll nordici fanno il burro con il latte rubato alle mucche degli allevatori, e lo fanno schizzare per terra senza riguardo.

## GLOSSARIO DELLE AZIONI DI DECOMPOSIZIONE

**Decomp.** Sposta una tessera  $\triangle$  di confine (un solo lato tocca) con tutto il contenuto 

Una tessera è 'di confine' se ha solo un lato che tocca un'altra tessera, mentre 'tutto il contenuto' significa che tutto ciò che si trova sulla tessera si muove con essa.

**Decomp.** Muovi un  $\square$  avversario su una  $\triangle$  vuota 

Una tessera triangolare vuota è una tessera che non ha alcun componente su di essa. Se non è possibile, scegliete una tessera con solo un segnalino insetto e, se neanche questo è possibile, la tessera con meno spore.

**Decomp.** Ruba una carta casuale dalla mano di un avversario 

Rubate una carta casuale dalla **mano** dell'avversario. Una volta che le carte sono state fruttificate o fatte decomporre, non possono essere prese da un altro giocatore.

**Decomp.** Prendi due carte 

Rifornite il mercato **dopo** che entrambe le carte sono state prese, dal mercato o dal mazzo.

**Decomp.** Il  $\square$  qui sopra rilascia una spora in più 

I funghi sul tappetino sotto cui si trova questo miglioramento rilasciano una spora in più rispetto alla loro quantità normale, ogni volta che lo fanno.

**Decomp.** Risolvi una singola azione spore in cui sia  $\square$  che  $\square$  rilasciano spore 

Lanciate il dado del vento solo **una volta** e applicate la direzione delle spore sia al segnalino Fungo che al Fungo Madre.

**Decomp.** Puoi svolgere la stessa azione due volte 

Continuate a poter svolgere solo due azioni per turno, ma possono essere la stessa azione, se desiderate. Per esempio, potete effettuare l'azione SPORE due volte nello stesso turno.

**Decomp.** Quando dovresti pescare una carta dal mazzo, prendine due scartandone una 

La carta scartata viene rimessa nella scatola o in fondo al mazzo. Questo miglioramento riguarda solo le azioni Scoperta, non vale per azioni di decomposizione che fanno pescare.



**Non potete** cumulare tra loro i miglioramenti con lo stesso effetto. Per esempio, se avete fatto decomporre 2 carte con il miglioramento "Il Fungo Madre ora si muove di 3", **non potete** muoverlo di 6.



# DOMANDE FREQUENTI

## **Posso bloccare un altro Fungo Madre?**

No, i Funghi Madre non possono trovarsi sulla stessa tessera o attraversare una tessera che contiene un altro Fungo Madre.

## **Posso fruttificare un fungo sulla stessa tessera del mio Fungo Madre?**

Sì, fintantoché stai spendendo una spora da quella tessera. Ma puoi avere solo un corpo fruttifero – solo un segnalino Fungo – per tessera.

## **I miei funghi valgono punti a fine partita se non si sono decomposti?**

Sì, è sufficiente anche solo fruttificarli.

## **Se il Fungo Madre di un altro giocatore è su uno dei miei corpi fruttiferi, posso comunque far rilasciare spore e farlo decomporre?**

No, il Fungo Madre di un avversario ti impedisce di fare alcunché con quel segnalino Fungo. Ma puoi spendere due segnalini insetto per togliere da lì il Fungo Madre.

## **Posso spendere segnalini insetto per spostare il mio stesso Fungo Madre?**

No, puoi muovere solo quelli avversari. Puoi posizionarli dove vuoi sulla plancia, tranne che su altri Funghi Madre.

## **I miei segnalini Fungo mi danno il controllo delle spore degli altri giocatori?**

Sì! Ogniqualevolta c'è un pezzo più grande (Fungo Madre o segnalino Fungo) su una tessera, quel pezzo ha il controllo su tutte le spore della tessera.

## **Posso connettere la mia rete con il mio Fungo Madre?**

Certo! Ogni tuo pezzo sulla plancia può essere parte della tua rete.

## **Un solo segnalino insetto vale mezzo punto?**

No, non ci sono mezzi punti nel gioco.

## **Quanti cubetti spore rilascia il mio Fungo Madre?**

Normalmente, 2 spore. Ci sono alcuni miglioramenti di decomposizione che possono aumentare questo valore a 3, però.

## **C'è un limite a quante volte il Fungo Madre può rilasciare spore?**

No, può rilasciare spore quante volte desideri. I tuoi corpi fruttiferi (segnalini Fungo) possono rilasciarle solo due volte, invece. Ricorda di tenerne traccia con il contatore spore corrispondente sul tappetino.

## **C'è un limite di carte in mano?**

No, puoi averne quante ne vuoi.

## **Posso far decomporre più funghi sotto un singolo tappetino?**

Sì, puoi farne decomporre quanti ne vuoi sotto un solo tappetino. La fine della partita avverrà solo quando un giocatore avrà fatto decomporre funghi sotto tutti e 5 i propri tappetini.

## **Cosa succede se finisco le spore?**

Una volta terminate, l'unico modo di riottenerle dalla plancia è di spenderle per fruttificare funghi!

## **Posso sommare gli effetti uguali delle mie carte con miglioramenti ?**

No. Per esempio, se hai fatto decomporre 2 carte con il miglioramento "Il Fungo Madre ora si muove di 3", non puoi muoverlo di 6.

## **Spendere segnalini insetto conta come una delle mie due azioni?**

No, puoi spenderli come azione bonus in qualunque momento nel tuo turno.

## **Posso cambiare le carte nel mercato?**

Certo! Puoi spendere 1 segnalino insetto per rinnovare il mercato con 3 nuove carte in qualunque momento nel tuo turno.

## **Posso raccogliere un segnalino insetto con un mio segnalino Fungo?**

No, puoi raccogliere segnalini insetto dalla plancia solo con il tuo Fungo Madre.

## **Il fatto che i segnalini insetto siano diversi significa qualcosa?**

No, è solo estetica e hanno tutti lo stesso valore.





Grazie a tutti i sostenitori su Kickstarter  
che hanno reso questo gioco possibile.

## IL REGNO DEI FUNGHI

   @splitstonegames splitstonegames.com

©2024 Split Stone Games Ltd. Nessuna parte di questo prodotto può essere  
riprodotta senza permesso specifico. Tutti i diritti riservati a livello mondiale.

Edizione italiana a cura di Pendragon Game Studio srl  
Via Pattari 6, 20122 Milano (MI)  
info@pendragongamestudio.com  
pendragongamestudio.com/it

Traduzione: Alex Grisafi, Ester 'Valpur' Manzini  
Revisione: Silvio Negri-Clementi  
Impaginazione: Delia Arnòne

Un ringraziamento speciale a Ester 'Valpur' Manzini, biologa,  
micologa e amichevole strega di palude. Grazie al suo  
prezioso apporto, abbiamo potuto tradurre i nomi dei funghi  
con quelli correntemente in uso in italiano e,  
laddove non ce n'erano, ha scelto un'ottima alternativa.

