

Fungi

Um Apetitoso Jogo de Cartas para 2 Jogadores por Brent Povia

INTRODUÇÃO

Você está no meio da floresta e inspira profundamente o ar fresco. Você sente que hoje deve ser seu dia de sorte. Ao longo da última semana, o brilho do sol e a chuva alternaram-se para criar um ambiente perfeito para uma colheita de apetitosos cogumelos. Os conselhos da população local também contribuíram para sua autoconfiança. Equipado com uma grande cesta, você começou cedo o dia – antes do amanhecer, sob o brilho do luar. Você até levou uma panela, um pouco de manteiga e sidra para que a recompensa à noite seja um banquete ao redor da fogueira do acampamento com todos os apetitosos cogumelos que você terá coletado. Será um lindo dia!

COMPONENTES

86 cartas de Floresta



8 cartas da Noite



Este número indica quantas cópias desta carta há no jogo.

Você pode ordenar as cartas em sua mão conforme estes 2 números, já que cada tipo de cogumelo possui uma combinação única destes valores.

PREPARAÇÃO

Primeiro, pegue 2 *Panelas* das cartas de Floresta e separe-as por enquanto. Embaralhe todo o resto das cartas de Floresta e coloque-as como uma pilha de compras de um lado da mesa. Certifique-se que haja espaço suficiente ao lado dela para uma pilha de descartes.

Revele 8 cartas da pilha de compras de cartas de Floresta e forme com elas uma linha entre vocês dois. Estas cartas **formam a Floresta**. As duas cartas que estão mais longe da pilha de compras de cartas de Floresta são a área imediatamente à frente de seus pés. Para mostrar isso, coloque a carta com o **par de sapatos** horizontalmente em frente a estas duas cartas. Mantenha um pequeno espaço após estas duas cartas para colocar a pilha de decomposição (*ao final destas regras você irá encontrar uma maneira alternativa de formar a Floresta*). Embaralhe as 8 **cartas da Noite** e coloque-as numa pilha viradas para baixo próxima à pilha de compras das cartas de Floresta.

Também coloque a pilha com as cartas de **Gravetos** próxima a estas pilhas.

Agora cada jogador recebe os seguintes itens:

- **2 Cartas de Ajuda:** Em uma carta você pode ver as ações disponíveis em seu turno e o que deve fazer ao final do seu turno. Na segunda carta você irá encontrar um sumário de todas as cartas e seus valores.
- **1** das 2 *Panelas* que foram separadas no começo desta preparação. Coloque-a à sua frente em sua área de jogo.
- **3 cartas de Floresta** da pilha de compras. Esta será sua **mão** no início da partida. Caso você compre uma destas três cartas, faça o seguinte:
 - *Cesta:* Coloque esta carta em sua área de jogo. Não compre uma carta substituta.
 - *Lua:* Coloque esta carta na pilha de descartes e compre uma **carta da Noite** em substituição.
 - *Mata Moscas:* Coloque esta carta na pilha de descartes. Não compre uma carta substituta.

Quem tiver jantado cogumelos por último será o jogador inicial.



SEQUÊNCIA DE JOGO

Objetivo do Jogo

Numa partida de *Fungi*, você tenta coletar os mais deliciosos cogumelos e cozinhá-los gentilmente numa *Panela*. Se utilizar *Manteiga* e *Sidra*, você pode refinar sua refeição. Por preparar cogumelos, você ganhará **pontos de Sabor**. O jogador que receber mais pontos de Sabor até o final da partida será o vencedor.

Cartas de Floresta e Pilha de Decomposição:

Cartas de Floresta são as principais cartas deste jogo. As funções de cada tipo de carta serão explicadas mais adiante.

Ao final de cada turno, uma carta de Floresta irá para a pilha de decomposição. Por um curto período, esta carta (e possivelmente algumas outras) ainda estarão acessíveis antes de, finalmente, serem descartadas e ficarem fora do alcance.

Em seu turno

Em seu turno, você deve fazer **1 das 5 seguintes Ações** (você não pode passar voluntariamente):

- Pegar 1 carta da Floresta;
- Pegar todas as cartas da pilha de decomposição;
- Cozinhar 3 ou mais tipos idênticos de cogumelos;
- Vender 2 ou mais tipos idênticos de cogumelos;
- Baixar 1 *Panela*.

Se você não puder realizar nenhuma destas ações, seu oponente irá realizar ações, uma após a outra, até que você possa realizar uma ação novamente. Tente evitar esta situação observando com cuidado seu limite de mão (veja a seguir)!

A) Pegar 1 carta da Floresta

Pegue uma carta da Floresta e coloque-a em sua mão (exceção: *Cesta*, *Lua* e *Mata Moscas* – veja a seguir).

Fique atento ao seu **limite de mão**. No início do jogo ele é 8 cartas – isto significa que você nunca pode ter mais que 8 cartas em sua mão a qualquer momento. Você pode estender seu limite de mão jogando *Cestas* (veja a seguir).



Cesta: Uma *Cesta* nunca fará parte de sua mão. Ao comprar uma carta de *Cesta*, coloque-a imediatamente em sua área de jogo. Assim, ela nunca contará no seu limite de mão. Cada *Cesta* estenderá, imediatamente, seu limite em 2 cartas. Então, com 2 *Cestas* em sua área de jogo, seu limite seria 12 cartas.

Se escolher esta ação, você terá duas opções:

A1) Pegar 1 carta da área imediatamente à frente de seus pés

Pegue 1 carta da Floresta que esteja em frente ao par de sapatos. Esta área está imediatamente à sua frente, por isso coletar nela é muito simples.

A2) Pegar 1 carta da Floresta adentro

Pegue 1 carta que esteja Floresta adentro – estas são as 6 cartas que não estão à frente de seus pés. Para coletar tais cogumelos, você deve gastar **1 ou mais Gravetos**. A primeira carta Floresta adentro (a primeira logo depois dos sapatos) custa 1 Graveto. A carta depois dela, 2 Gravetos e assim por diante. A carta que está mais adentro na Floresta custa, portanto, 6 Gravetos. Coloque todos os Gravetos gastos de volta na pilha.



Graveto: *Gravetos não são nem cartas de Floresta nem da Noite*. Eles nunca entram em sua mão e nunca contam contra seu limite. Com a ação **D) Vender 2 ou mais tipos idênticos de cogumelos** você pode ganhar Gravetos. Você precisa deles para a ação **A2) Pegar 1 carta da Floresta adentro**.

Para ambas as ações A1) e A2), lembre-se: Se você pegar uma *carta de Lua*, coloque a carta na pilha de descartes e compre uma carta da Noite (para detalhes veja o item *Lua*). Uma carta *Cesta* ou *Mata Moscas* irá sempre direto para sua área de jogo. Elas nunca entram em sua mão e não contam contra seu limite (para detalhes veja os itens *Cesta* e *Mata Moscas*).



Lua: Cogumelos coletados sob o brilho do luar são ainda mais deliciosos! Se você pegar uma carta de *Lua*, coloque a carta na pilha de descartes e compre uma carta da Noite no lugar dela. Cada tipo de cogumelo (exceto a *Pantorra* e o *Mata Moscas*) tem uma carta da Noite correspondente. Estas cartas contam como 2 cogumelos, mas como apenas 1 carta contra seu limite. Assim, para a ação **D) Vender 2 ou mais tipos idênticos de cogumelos**, 1 carta da Noite seria suficiente.



Mata Moscas: Um *Mata Moscas* nunca entrará em sua mão. Coloque-o, imediatamente, em sua área de jogo. Assim, ele nunca contará contra seu limite de mão. Se o *Mata Moscas* for uma das cartas (máximo de 4) da pilha de decomposição (veja ação B), pegue todas as outras cartas de lá e coloque-as, imediatamente, em sua mão.

Independentemente da origem, se você pegar um *Mata Moscas* você deverá, depois disto, reduzir sua mão para exatamente 4 cartas. Contudo, *Cestas* ainda funcionam. Se você tiver 2 *Cestas* em sua área de jogo, você deve reduzir para 8 cartas. Todas as cartas removidas desta forma vão para a pilha de descartes. Se você já estiver abaixo deste novo limite, você não poderá descartar voluntariamente cartas da mão.

Este novo limite ficará em efeito até o final de seu próximo turno, depois do qual o *Mata Moscas* irá para a pilha de descartes e seu antigo limite estará valendo de novo. No momento certo, o *Mata Moscas* pode ser utilizado vantajosamente para livrar-se de cartas indesejadas!

B) Pegar todas as cartas da pilha de decomposição

Pegue todas as cartas da pilha de decomposição (entre 1 e 4 cartas depois do primeiro turno da partida): resolva todas as cartas *Lua*, *Cesta* e *Mata Moscas* conforme descrito no item A) acima e coloque todas as outras cartas em sua mão. Fique atento ao seu limite de mão.

Note: Se você já atingiu seu limite de mão, ainda poderá pegar até 3 cartas da pilha de decomposição, contanto que ele contenha pelo menos 1 *Cesta*. Ela irá, imediatamente, para sua área de jogo, assim seu limite de mão será aumentado em 2 – permitindo-lhe pegar as outras cartas. Contudo, se a pilha de decomposição for composta de 4 cartas, a pilha teria que conter 2 *Cestas*.





Para o *Bolete Marrom* ou a *Panela*, você não precisa gastar nenhum Graveto. A *Manteiga* custa 1 Graveto. A *Lua*, 5 Gravetos. Se você pegar a pilha de decomposição, terá que pegar ambas as cartas. Você só poderá fazer isto se a quantidade de cartas em sua mão não for ultrapassar seu limite de mão.



Pilha de Decomposição

C) Cozinhar 3 ou mais tipos idênticos de cogumelos

Assim que tiver 3 ou mais tipos idênticos de cogumelos em sua mão, você pode decidir cozinhá-los. Para cozinhá-los, jogue estas cartas sobre uma *Panela* vazia na sua área de jogo ou jogue uma *Panela* vazia na sua área de jogo junto com os cogumelos. Cogumelos e *Panelas* ficarão juntos em sua área de jogo até o final da partida. Durante o curso da partida, você não poderá cozinhar mais cogumelos naquela *Panela* nem poderá reutilizar aquela *Panela*.

Durante seu turno, você pode **cozinhar apenas 1 tipo de cogumelo**.



Panela: Você não pode cozinhar cogumelos sem uma *Panela*. Certifique-se de nunca ficar sem *Panelas*! Você começa o jogo com 1 *Panela* em sua área de jogo e com as ações C) e E), poderá baixar mais *Panelas*.

Cogumelos: Cozinhar estes deliciosos frutos da floresta é o objetivo deste jogo. Nas caixas nos cantos superiores esquerdo e direito de cada carta, logo abaixo do pequeno símbolo de *Panela* você pode ver exatamente quantos pontos de Sabor você receberá por cada cogumelo cozido ao final da partida. Quem tiver mais destes pontos ao final da partida será o vencedor.

Se você cozinhou 4 *Boletes Marrons*, por exemplo, utilizando 2 cartas de Floresta e uma carta da Noite, você ganhará 12 pontos de Sabor ao final da partida.



Manteiga e Sidra: Se você conseguir cozinhar 4 ou mais tipos idênticos de cogumelos (cartas da Noite contam como 2), poderá também colocar 1 *Manteiga* na *Panela*; se você conseguir cozinhar 5 ou mais tipos idênticos de cogumelos, poderá em vez disso colocar 1 *Sidra* na *Panela*. Seguindo este padrão, é possível colocar 2 *Manteigas* na *Panela* se você conseguir cozinhar 8 ou mais tipos idênticos de cogumelos, ou 1 *Manteiga* e 1 *Sidra*, com 9 ou mais cogumelos idênticos, ou ainda, se conseguir cozinhar 10 ou mais cogumelos idênticos de uma vez, poderá adicionar 2 *Sidras*.

Cada *Manteiga* garantirá 3 pontos de Sabor adicionais e, cada *Sidra* garantirá 5 pontos adicionais.

Você não pode adicionar *Manteiga* ou *Sidra* depois que tiver cozinhado os cogumelos. Elas devem ser jogadas na ação C) junto com os cogumelos.



D) Vender 2 ou mais tipos idênticos de cogumelos

Se você tiver 2 ou mais tipos idênticos de cogumelos na mão, poderá **vendê-los** para ganhar **Gravetos**. Coloque 2 ou mais tipos idênticos de cogumelos na pilha de descartes e conte quantos Gravetos você ganhará. Coloque os Gravetos na sua área de jogo. A quantidade de Gravetos que você ganhará por cada cogumelo está indicada pelo número debaixo do pequeno símbolo de Graveto nas caixas nos cantos superiores esquerdo e direito de cada carta. Como exemplo: se você vender 3 *Shiitake* (1 carta de Floresta e 1 da Noite), você receberá 6 Gravetos. Durante seu turno você pode **vender apenas 1 tipo de cogumelo**.

Caso os jogadores esgotem a pilha de Gravetos e precisem de mais, pode-se usar qualquer outra forma de marcador temporário para indicar a quantidade correta de Gravetos em posse do jogador.



E) Baixar 1 Panela

Baixar 1 *Panela* em sua área de jogo. Durante um turno posterior, você pode usá-la na ação C) *Cozinhar 3 ou mais tipos idênticos de cogumelos*.

Após seu turno

Após seu turno, realize os 3 passos seguintes em ordem (ilustrados também na imagem logo abaixo):

1. Não importa qual ação você executou, **coloque a carta que esteja mais próxima da pilha de decomposição na pilha de decomposição**. Certifique-se que as cartas ali não estejam perfeitamente alinhadas, para que você possa sempre identificar todas as cartas na pilha. A pilha de decomposição **nunca pode consistir em mais de 4 cartas**. Caso uma quinta carta deva ser colocada na pilha – descarte todas as 4 cartas anteriores na pilha de descartes e inicie uma nova pilha de decomposição com a quinta carta.
2. **Deslize as cartas da Floresta em direção à pilha de decomposição**, de forma que haja novamente 2 cartas em frente ao par de sapatos.
3. **Reponha a Floresta para conter 8 cartas**. Compre 1 ou 2 cartas de Floresta e coloque-as na Floresta adentro, no lado oposto ao par de sapatos (o mais longe possível dele). Você não será capaz de realizar este último passo, quando a partida se aproximar do fim, uma vez que não haverá cartas suficientes. Nesse caso, pule esta etapa.

Agora seu turno acabou e a vez passa a ser de seu oponente.



O jogador usou a ação A1 para pegar a *Panela*.

FINAL DA PARTIDA

O jogo terminará imediatamente assim que a **última carta da Floresta** tiver sido pega.

Agora conte os pontos de Sabor de todos os cogumelos que conseguiu cozinhar. Nas caixas nos cantos superiores direito e esquerdo de cada carta abaixo do pequeno símbolo de *Panela*, você pode ver exatamente quantos pontos de Sabor ganhará para cada cogumelo cozido. Note que as cartas da Noite garantem o dobro de pontos. Também conte os pontos adicionais que ganhará da *Manteiga* e da *Sidra*. O habilidoso coletor de cogumelos que conseguir mais **pontos de Sabor** será o **Vencedor**. Em caso de empate, quem tiver cozinhado a maior quantidade de cogumelos será o vencedor (cartas da Noite ainda contam como 2, *Sidra* e *Manteiga* não contam). **Desfrute sua refeição!**



Cálculo de pontos de Sabor: *Coprino Barbudo*: 6, *Miscaro* com *Manteiga*: 18, *Maitake*: 12, total: 36 pontos de Sabor

MANEIRA ALTERNATIVA DE FORMAR A FLORESTA

Para diminuir o manuseio da Floresta ao final do turno, você pode utilizar esta forma alternativa de formar a Floresta:

Novamente, utilize o par de sapatos para marcar a área de Floresta imediatamente à frente de seus pés. Se você pegar uma carta que está na área imediata da Floresta, então depois de seu turno, você terá apenas que comprar 2 cartas de Floresta e colocá-las no final da Floresta e então, deslizar o par de sapatos para marcar as 2 novas cartas imediatamente à frente de seus pés (cartas 1 e 2 no desenho ao lado). Se você pegou uma carta da Floresta adentro (Cartas 1 até 6), você primeiro deve fechar o vazio na Floresta deslizando as cartas.



GLOSSÁRIO DE COGUMELOS



Mata Moscas (*Amanita muscaria*): um dos mais famosos cogumelos venenosos, em tempos remotos era por vezes utilizado como cogumelo comestível no Japão (e também na região de Hamburgo, Alemanha).



Coprino Barbudo (*Coprinus Comatus*): Comestível se colhido jovem, deve ser cozido logo após a colheita ou se dissolverá e ficará não comestível.



Armillária Cor-de-Mel (*Armillaria mellea*): venenoso em sua forma crua, torna-se comestível quando cozido e visto frequentemente em refeições.



Maitake (*Grifola frondosa*): conhecido e adorado no Japão.



Orelha de Pau (*Auricularia auricula*): cogumelos comestíveis muito apreciados, especialmente na cozinha asiática.



Bolete Marrom (*Leccinum scabrum*): cogumelo comestível que está sujeito às leis de conservação ambiental na Alemanha.



Míscaro (*Boletus edulis*): cogumelos comestíveis muito apreciados, desde os tempos da Roma antiga. Difícil de cultivar.



Shiitake (*Lentinula edodes*): um dos cogumelos comestíveis mais cultivados. Na China e no Japão, é procurado também por suas propriedades medicinais.



Cantarelo (*Cantharellus cibarius*): cogumelo comestível muito apreciado desde a antiguidade. Sofre dos efeitos da poluição ambiental.



Pantorra (*Morchella esculenta*): cogumelo comestível muito apreciado que está sujeito às leis de conservação ambiental na Alemanha.

CRÉDITOS

Autor: Brent Pavis · **Ilustrações:** Jarek Nocon · **Designer Gráfico:** Hans-Georg Schneider · **Realização:** Klaus Ottmaier
Tradução: Gabriel C. Schweitzer · **Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr. · **Edição e Produção:** Eduardo Cella



© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de, sob licença de Two Lanterns Games. Todos os direitos reservados.



PAPERGAMES



Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)