

mosaico

# Micelio



## REGRAS

### PREPARAÇÃO

Geral

- ▶ Duas pilhas embaralhadas das **peças triangulares** de terrenos;
- ▶ **Tabuleiro:** 12 peças de terrenos aleatórias para formar a estrela (6 de cada pilha);
- ▶ **Marcadores de inseto** nas peças do tabuleiro com marcações de inseto;
- ▶ **Cartas de cogumelos** embaralhadas em uma pilha
- ▶ **Mercado:** Abra 3 cartas de cogumelos
- ▶ Marcador de **final de partida**

Jogador

- ▶ **Um marcador de inseto** para cada jogador
- ▶ **Cartas de cogumelo:** Cada jogador recebe 3 cartas aleatórias e mantém fechadas até o final da preparação \* **Em 2 jogadores**, o segundo jogador recebe uma carta adicional
- ▶ Jogador posiciona seus **tabuleiros de cogumelos** na ordem (1 a 5) e posiciona seus respectivos cogumelos crescidos.
- ▶ Para partidas **mais curtas**, é possível usar 3 ou 4 tabuleiros de cogumelos
- ▶ **Contadores de esporulação** nos espaços mais à esquerda dos tabuleiros do jogador
- ▶ **Cogumelo Mãe:** Na ordem inversa do turno, jogadores colocam em uma das peças centrais do tabuleiro (**6 peças centrais, exceto peças pretas**), ganhando o inseto, se houver.
- ▶ Se nas 6 peças centrais tiverem tantas peças pretas que **impeçam** os jogadores de colocar seus cogumelos mãe, embaralhe novamente as peças e refaça a estrela;

Solo

- ▶ Preparação de partida normal, **sem as peças pretas**.

►Embaralhe a **pilha de cartas do Autômato**

►**Nível de dificuldade:** lado verde média e lado amarelo alta.

►Autômato usa suas duas cartas de referência **no lugar dos tabuleiros** do jogador com os marcadores de esporulação

►Autômato recebe: **5 cartas** de cogumelos, **2 fichas de insetos**, seus marcadores de cogumelos e de esporos . O autômato não pontua por cartas de cogumelos, as 5 cartas iniciais recebidas são utilizadas para a ação específica de apodrecer do jogador, que permite roubar uma carta do adversário.

►Humano é o jogador inicial,

---

## TURNOS

Cada jogador realiza em seu turno **duas das seis ações** disponíveis **diferentes** e pode fazer ações extras com marcadores de insetos.

### AÇÕES

#### REDES

►Suas peça coloridas representam a **sua rede** (esporos, cogumelos crescidos e cogumelo mãe);

►Cogumelos Crescidos e Cogumelo mãe **controlam os esporos de outros jogadores e interrompem** a rede dele, pertencendo à rede do jogador do Cogumelo maior;

►Cogumelos mãe **tem prioridade** sobre cogumelos crescidos;

#### Mover

►Mova seu Cogumelo Mãe até **dois espaços**, recolhendo insetos das peças por onde **passa**, se houverem.

►Cogumelo Mãe **bloqueia** Cogumelo Crescido de outro jogador (não esporulam ou apodrecem)

►Dois cogumelos mãe não podem ocupar o **mesmo espaço, nem passar** por outro cogumelo mãe;

#### Explorar

►Revele uma peça triangular e coloque no tabuleiro.

►Coloque marcador de inseto de a peça exibir o símbolo.

#### Esporular

►Escolha um cogumelo: Mãe ou um Crescido (que não esteja bloqueado por um adversário);

- ▶ O Cogumelo Crescido espalha a quantidade de esporos definidos **na carta**
- ▶ Cogumelos Mãe espalha **dois esporos** (por padrão);
- ▶ Jogue o dado e coloque esporos:
  - Mova o **marcador** de esporulação um espaço (exceto cogumelo Mãe);
  - Coloque um esporo no **terreno do seu cogumelo**;
  - O próximo esporo **deve respeitar** o resultado do dado;
  - Os próximos esporos seguem a mesma direção, **ignorando os símbolos** de vento das próximas peças;

### Crescer

- ▶ **Remova** os esporos de uma de suas redes do tabuleiro, dos terrenos de cores especificadas na sua carta de cogumelo;
- ▶ Terrenos Pretos representam coringa (qualquer cor)
- ▶ Coloque um dos seus marcadores de cogumelo em uma das peças do tabuleiro que removeu algum dos esporos;
- ▶ Coloque a carta no seu tabuleiro onde retirou o marcador de cogumelo;
- ▶ Não são permitidos **2 cogumelos na mesma peça**, mas pode crescer um cogumelo na peça do seu Cogumelo Mãe.

### Apodrecer

- ▶ Cogumelo com Marcador de Esporulação no 2, podem apodrecer, desde que **não esteja bloqueado** por um cogumelo Mãe adversário;
- ▶ Mova a carta do cogumelo para **baixo do respectivo tabuleiro** da carta;
- ▶ O Marcador de cogumelo **volta** para o tabuleiro do jogador;
- ▶ Reinicie o **Marcador de Esporulação**
- ▶ Resolva a **ação** de apodrecimento da carta:
  - Ação Imediata: executada imediatamente ao apodrecer
  - Aprimoramento: Aplicadas imediatamente e pelo resto da partida
  - Melhoria de Cogumelo: somente ao cogumelos desse espaço do tabuleiro;

### Descobrir

- ▶ Pegue **1 carta** de cogumelo das 3 disponíveis no mercado, ou a carta fechada do topo do baralho.
- ▶ **Não tem limite** de cartas na mão
- ▶ Gaste 1 inseto para **repor o mercado**, a qualquer momento do seu turno

### Ações Extras

- ▶ Troque 3 cartas por um **marcador de insetos**
- ▶ Gaste 2 insetos: para mover o cogumelo mãe de outro jogador para **qualquer outro terreno** do tabuleiro;
- ▶ Gaste 1 inseto: para **repor as 3 cartas** do mercado no seu turno

## AÇÕES - SOLO

▶Ao Abrir uma carta o autômato resolve duas ações, respeitando a seguinte ordem:

### **CRESCER > APODRECER > ESPORULAR > MOVE**

#### **Mover**

▶Mova o cogumelo mão **até 2** espaços na direção do alvo marcado na carta, determinado pelo dado do vento.

▶A carta de referência apresenta o resumo de cada símbolo do dado.

▶Se não for possível fazer ao menos 1 movimento, role o dado novamente 2 vezes e siga a posição da peça triangular. Se mesmo assim o cogumelo não se movimentar, o autômato faz a ação de EXPLORAR

▶Se um cogumelo crescido estava bloqueado e a ação mover foi a única ação possível, o autômato gasta 1 inseto e move o cogumelo mãe do jogador para o local mais longe no tabuleiro e faz uma ação explorar

#### **Esporular**

▶Esporule um cogumelo crescido, se não houver, esporule o cogumelo mãe;

▶Se vários cogumelos estiverem crescidos, devem esporular na ordem, para que os contadores de esporulação caminhem juntos;

▶Se o cogumelo que irá esporular estiver na borda do tabuleiro, uma nova peça é aberta, como a ação de explorar, e conta como uma das duas ações do autômato. Em seguida autômato faz a ação de esporular;

#### **Crescer**

▶Os esporos estão informados na carta do autômato, caixa em branco são coringas;

▶Os esporos são retirados um a um, priorizando peças com mais esporos e segue a regra padrão da rede de micélio

▶O local do cogumelo prioriza um espaço de onde foi retirado um esporo informado na carta e em seguida em local mais próximo do oponente;

#### **Apodrecer**

▶Se houver um cogumelo na posição dois na esporulação, ele deve ser apodrecido e é executada a ação mostrada na carta do autômato

#### **Descobrir**

▶Autômato não executa essa ação.

## FIM DO JOGO

- ▶ O jogo se encerra imediatamente quando um dos jogadores possuir um cogumelo apodrecido sob cada um dos seus 5 tabuleiros.
- ▶ O jogador que acionou o fim do jogo recebe marcador de 5 pontos (EMV).
- ▶ Jogadores recebem seus pontos por seus cogumelos crescidos e apodrecidos e também, 1 ponto por cada 2 marcadores de insetos.
- ▶ Desempate: Mais cogumelos crescidos e em seguida mais marcadores de insetos.

## SOLO

- ▶ Assim como as regras normais, assim que o autômato ou o jogador humano apodrecerem 5 locais, o jogo encerra
- ▶ Autômato recebe 5 pontos por cada cogumelo crescido e bônus por insetos
- ▶ Autômato não recebe o marcador de final de partida

Compartilhe com todos na mesa:



[Exportar para pdf:](#)



Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

<https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:micelio>

Modificado em: **2024/09/04 07:53**