



Više od trista miliona godina drveće i gljive žive u podzemnom simbiotskom odnosu poznatom kao mikoriza. Drveće daje deo ugljenika koji stvara fotosintezom u zamenu za hranljive materije koje gljive crpu iz tla. Naučnici i danas otkrivaju nove činjenice o tom skrivenom svetu, na primer da deo ugljenika verovatno putuje kroz mrežu gljiva i do klica novog drveća.

Elizabet Hargrejev i Mark Vuton

Društvena igra za 1 do 4 igrača, uzrasta 10+

U ovoj igri naći ćete se u ulozi odraslog drveta duglazije na pacifičkom severozapadu Severne Amerike. Vaš cilj je da postavite svoje klice i pomognete im da izrastu u drveće. Na kraju partije pobeđuje igrač koji odgaji najveći broj klica, u najvrednijem simbiotskom odnosu.

Komponente



50 crnih drvenih diskova ugljenika

24 plave drvene kockice azota

24 narandžaste drvene kockice fosfora

24 ljubičaste drvene kockice kalijuma

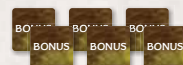


16 bonus pločica

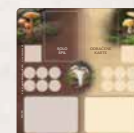
16 diskova za karte ciljeva (4 za svakog igrača)



1 notes za bodovanje



16 bonus pločica



1 tabla za solo AI

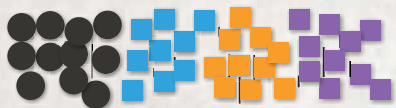


Priprema partije

1 Prvi igrač: Nasumično izaberite prvog igrača i dajte mu marker prvog igrača.

Vodiči za brzi rast: Ako vam je ovo prva partija, dajte svim igračima vodiče za brzi rast. Prvom igraču dajte vodič za brzi rast broj 1. Ona ostale podelite u smeru kazaljke na satu preostalim igračima. (Vodiči za brzi rast opisani su na strani 4.)

2 Rezerva resursa: Napravite zajedničku rezervu ugljenika, azota, fosfora i kalijuma (C N P K).



Brzi rast: Umesto da promešate i podelite pločice kao što je opisano u **koraku 3**, dajte svakom igraču tri pločice pečuraka sa njegovim brojem igrača (1, 2, 3 ili 4) u gornjem levom uglu. One predstavljaju njegovu početnu ruku pečuraka. Ona promešajte preostale pločice, stavite ih licem nadole na gomile da svima budu nadohvat ruke, pa pređite na **korak 4**.

Primer: Tri početne pečurke igrača 1:

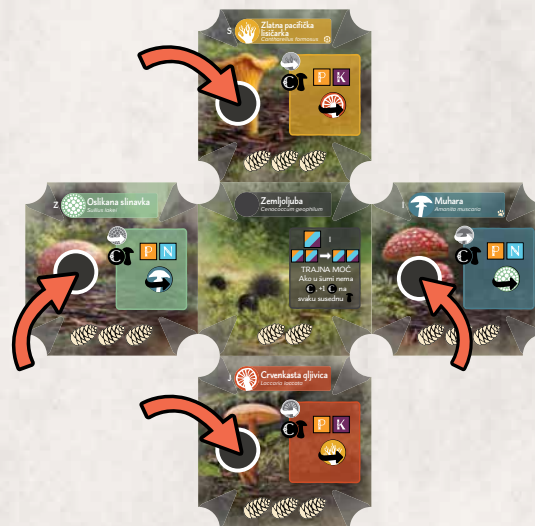


Rezerva pečuraka: Promešajte pločice pečuraka i stavite ih licem nadole na gomile tako da svima budu nadohvat ruke.

3 Početna ruka pečuraka: Svaki igrač uzima 3 pečurke iz rezerve. Drugi igrači ne smeju da ih vide (*ovaj korak preskočite ako koristite vodiče za brzi rast*).



4 Šuma: Stavite pločicu početnih pečuraka na sredinu stola tako da ima dovoljno mesta da igrači šire šumu kad budu dodavali nove pečurke.



5 Ugljenik: Stavite 1 C iz rezerve na sve 4 spoljašnje pečurke.

Brzi rast: U koraku 6, umesto da birate boje, svakom igraču dajte tablu igrača, tokene klica, korena i drveta u boji njegovog vodiča za brzi rast.

Table igrača: Svaki igrač uzima tablu igrača odgovarajuće boje i stavlja na drvo:

6

- 6 tokena klica
- 18 tokena korena
- 4 tokena drveta





7

Tokeni aktivacije: Svaki igrač stavlja 4 tokena aktivacije, okrenuta na stranu u boji (*spremn*e), na vrh svoje table.



Početni resursi: Svi igrači uzimaju sledeće resurse iz rezerve i stavljaju ih na odgovarajuća mesta na svojoj tabli:

8

- | | |
|---|--|
| 4  Ugljenika | 2  Fosfora |
| 2  Azota | 2  Kalijuma |

9

Prikaz ugljenika: Stavite tablu prikaza ugljenika pored glavnog prostora za igru.

Bonus pločice: Promešajte bonus pločice i stavite ih (licem nadole) na njihova polja na prikazu ugljenika, u zavisnosti od broja igrača:

10

- 2 i 3 igrača – **3 pločice na svako polje**
- 4 igrača – **4 pločice na svako polje**

Neupotrebijene pločice vratite u kutiju. Ne gledajte koje su. Token 2 boda za prikaz ugljenika stavite ovde:



11

Diskovi prikaza ugljenika: Svi igrači stavljaju svoj disk prikaza ugljenika na početno polje.

12

Karte cilja: Ako vam je ovo prva partija, ili ako koristite **vodiče za brzi rast**, uzmite 3 karte ciljeva na kojima piše „**Početni cilj**“. U suprotnom promešajte karte ciljeva i podelite 3 pored prikaza ugljenika (nasumično izaberite na koju će stranu biti okrenute).

13

Diskovi za karte ciljeva: Svi igrači stavljaju svoj disk za karte ciljeva na polje 0 na svakoj karti.

Vodiči za brzi rast



Vodiči za brzi rast **nisu zamena za** uputstvo koje treba da pročitate da biste **razumeli pravila** i mogli da **učite** druge kako da igraju.

Vodiči su osmišljeni da vode nove igrače kroz prva 4 kruga partije i da im usput prikažu osnovne koncepte igre.

Mnoge akcije u vodičima zavise od akcija drugih igrača. Ako ćete koristiti vodiče za brzi rast, svi igrači moraju da pristanu da u prva 4 kruga postupaju u skladu sa njima.

Igrači svoj potez igraju u smeru kazaljke na satu, kao i u normalnoj partiji, i prate uputstva na svom vodiču. Svi treba da obrate pažnju na akcije drugih igrača tokom prva 4 kruga, jer oni možda prikazuju akcije i opcije kojih nema na njihovim vodičima.

Pošto su svi odigrali prva 4 poteza, možete da pročitate pravila bodovanja i aktivaciju kraja igre i odgovorite na eventualna pitanja saigrača. Potom nastavite partiju tako što će igrači sami donositi odluke na svojim sledećim potezima.

Sklapanje **tokena drveta:**



Početni položaji

Vodič za brzi rast: Umesto da stavite seme i korenje kao što je opisano ovde, svaki igrač, u smeru kazaljke na satu, prati uputstva za postavljanje na svom vodiču za brzi rast.

Igrači u smeru kazaljke na satu besplatno biraju položaj za svoju prvu klicu u šumi. Kada na vas dođe red da birate:

- Stavite **1 klicu** na ugao središnje pločice zemljoljuba.
- Stavite **1 koren** na pločicu zemljoljuba pored te klice.




(Igrač 1 je zauzeo severoistočni ugao, a igrač 2 jugozapadni.)




- Zatim **u partiji za 2 ili 3 igrača** stavite klice u bojama igrača koji ne učestvuju na 1 ili 2 prazna ugla na pločici zemljoljuba (ti uglovi se ne mogu zauzeti u toku partije).


Kratak opis igre


Nalazite se u ulozi zrelog drveta duglazije koje želi da raširi svoje potomstvo. Stavljate svoje tokene klica i korena u zajedničku šumu sačinjenu od pločica pečuraka (**reprodukcija** i **partnerstvo**).

Korenje će vam obezbediti razmenu resursa sa pečurkama (**aktivacija**).

Na kraju partije vaše korenje će vam doneti bodove ako ste apsorbirali dovoljno  (**apsorpcija**).

- Klice sa 1  daju bodove za 1 svoj koren.
- Klice sa 2  daju bodove za 2 svoja korena.
- Klice sa 3  postaju drvo i daju bodove za sve svoje korenove (maksimalno 4 korena).

Kada bodujete koren, on donosi broj bodova ( prikazan na pločici pečurke na kojoj se koren nalazi.

Kada apsorbujete , napredovaćete na prikazu ugljenika i dobijate nagrade. Partija traje sve dok jedan igrač ne napreduje sa poslednjeg kamena na prikazu ugljenika i uzme zelenu nagradu. To aktivira kraj partije (str. 14). Kada se aktivira kraj partije, nastavite tekući krug sve dok i poslednji igrač ne odigra svoj potez, a onda, počevši od prvog igrača, svi igrači igraju još jedan, završni potez, u smeru kazaljke na satu.

Na kraju partije sabiraju se svi bodovi. Pobeđuje igrač sa najviše bodova (str. 14).



Svaka šišarka duglazije predstavlja 1 bod.



Ova pečurka
vredi 3 boda.




Ova pečurka
vredi 2 boda.

Prikaz kruga

1. Izvedite jednu akciju

- Izaberite jednu od pet raspoloživih akcija:
 - **Aktivacija** (str. 6)
 - **Apsorpcija** (str. 8)
 - **Reprodukcija** (str. 10)
 - **Partnerstvo** (str. 12)
 - **Fotosinteza** (str. 12)

2. Prikaz ugljenika (str. 9)

- Ako ste u ovom krugu apsorbirali 1 ili više , napredujte za 1 polje na prikazu ugljenika.

3. Karte ciljeva (str. 13)

- Ako ste napredovali na nekoj karti ciljeva, označite to svojim diskom za karte ciljeva.

4. Veličina ruke

- Dopunite ruku tako da opet imate 3 pločice pečuraka.

Akcije

Sve akcije su detaljno opisane na sledećim stranama. Na svom potezu možete da izvedete samo jednu akciju, sem ako vam posebna moć neke pečurke ne daje dodatnu akciju. U principu delovi svake akcije su:





Cena – Neophodni resursi ili okretanje tokena akcije.

Opciona akcija (*smeđa podloga*) – **Ako želite**, možete da izvedete ovu akciju po redosledu prikazanom na tabli igrača.

Akcija – Akcija koja mora da se izvede.












Akcija: Aktivacija

Azot, fosfor i kalijum su od presudne važnosti za biljke. Azot je važan za lišće, fosfor za cvetove i seme, a kalijum za transport šećera.

U toku partije davaćete  pečurkama u zamenu za hranjive materije i druge koristi. (Imajte na umu da će vam neke davati koristi iako nećete morati da platite  dok će u cenu drugih spadati drugi resursi koji se plaćaju u rezervu). Pečurke imaju **cenu** i **moć**:



Cena: Da biste aktivirali pečurku, **morate** da imate koren na toj pločici. Takođe, platite cenu odštampanu na pločici pečurke:

- : Na svojoj tabli igrača okrenite **spremni** token aktivacije, za tu vrstu pečurke, na **upotrebljenu** stranu.
- : Platite 1  **na pločicu pečurke** za svaki prikazani . (Razmenjujete  sa pečurkom da biste dobili njene resurse ili moć). Na svakoj pločici pečurke može se nalaziti neograničen broj .
- : Platite 1  P,  N ili  K (po svom izboru) u rezervu za svaki prikazani .

Moć: Dobijate korist koju vam daje moć pločice pečurke. Moći pločica pečuraka detaljno su opisane na str. 24.

Tokeni aktivacije

U igri postoje 4 vrste pečuraka. Grupisane su po nekim osnovnim fizičkim karakteristikama.



Pečurke sa prstenom ili šeširom na dršci.




Pečurke sa porama ili bodljama.



Pečurke sa listićima (a bez prstena).



Pečurke drugih oblika, trubaste i grmolike.

Za svaku vrstu pečurke imate 1 token aktivacije. Te tokene možete da koristite za aktivaciju pločica pečuraka, kao i za pomeranje i/ili apsorpciju  (str. 8).



Svi tokeni aktivacije imaju **spremnu** stranu (u boji) i **upotrebljenu** (sivu) stranu:



= spremna



= upotrebljena

Kada upotrebite token, okrenite ga na upotrebljenu  stranu. Taj token više ne možete da koristite sve dok ga ne vratite na spremnu  stranu. Sve tokene vratićete na spremnu stranu kada izvodite akciju fotosinteza (str. 12). Mnoge moći pečuraka takođe okreću određene tokene na spremnu stranu.

U cene obično spada okretanje tokena aktivacije na upotrebljenu stranu, sa ovakvim ikonama:



= okrenite plavi token na upotrebljenu stranu



= okrenite bilo koji token na upotrebljenu stranu

Neke moći vam omogućavaju da okrenete jedan ili sve tokene aktivacije na spremnu stranu, sa ovakvim ikonama:



= okrenite plavi token na spremnu stranu



= okrenite bilo koji token na spremnu stranu



= okrenite sve upotrebljene tokene na spremnu stranu

Trajne moći

Moć nekih pečuraka opisana je kao „TRAJNA MOĆ“. Te trajne moći ne morate da aktivirate. Umesto toga, one jačaju neku drugu akciju koju možete da izvedete. Da biste koristili tu moć, na njima morate da imate bar 1 koren; dodatno korenje neće pojačati njihovo dejstvo.

Primer aktivacije 1: Muhara i 3 ostale početne pečurke imaju slična dejstva.



Preduslov:

- Da biste aktivirali muharu, morate na njoj imati **koren**. Tamnosmeđi igrač može da aktivira muharu, ali zeleni ne može.

Cena:

- : okrenite spremni na upotrebљenu stranu.
- : stavite 1 sa svoje table igrača na muharu.

Moć:

- : uzimate 1 i 1 iz rezerve na svoju tablu igrača.
- : ako vam je zeleni token upotrebljen (), okrenite ga na spremnu () stranu.

Primer aktivacije 2: Zemljoljuba je jedinstvena pečurka za čiju aktivaciju ne moraju da se plate resursi, ali je to svejedno vaša jedina dozvoljena akcija u potezu. Takođe ima i trajnu moć koja obnavlja u šumi kada je poslednji apsorbovan.

Plaćena cena:
ne treba platiti
resurse



Dobijena moć:

i može da zameni
bilo koji 1 ili 2

Preduslov:

- Svi igrači počinju partiju sa **krenom** na zemljoljubi tako da svi mogu da je aktiviraju.

Cena:

- Aktivacija je besplatna.

Moć:

- : Stavite 1 kockicu po izboru (, ili) iz rezerve na svoju tablu igrača.
- → : Možete da zamenite 1 ili 2 kockice resursa sa svoje table igrača za kockice po izboru iz rezerve. Ne moraju da budu istovetne.




Trajna moć:



- Na kraju poteza svakog igrača, ako na pločicama pečuraka više nema nijednog , stavite 1 na svaku od 4 pečurke koje se dodiruju sa zemljoljubom (severno, južno, istočno i zapadno).

Sve druge pečurke: Na kraju ovog uputstva nalazi se rečnik u kome su opisane moći svih pečuraka.

Akcija: Apsorpcija



Gljive čuvaju veći deo ugljenika koji dobijaju od drveća, ali izgleda da jedan deo redistribuiraju – verovatno da bi očuvale snagu svojih mreža razmene. Količina tog redistribuiranog ugljenika je mala u poređenju sa količinom koju drvo fotosintezom pribavlja za sebe, ali može znatno doprineti rastu mladih klica.

Klicama je neophodan  da bi njihovo korenje donosilo bodove. Pomoću akcije aktivacija (str. 6) igrači će često stavljati  na pločice pečuraka kada ih aktiviraju. Akcija apsorpcija omogućava vašim klicama da apsorbuju taj  kroz neki svoj koren.








Na pečurkama na kojima imate korene možda neće uvek biti raspoloživog . Možete koristiti opcionu akciju da platite više i prebacite  pre apsorpcije.










Cena:



- : Okrenite bilo koji **spremni** token aktivacije na **upotrebljenu** stranu.
- : Platite u rezervu 1 kockicu po izboru.

Opciona akcija: prebacite



- Možete da prebacite samo 1  koji planirate da apsorbujete (ili 2  kada koristite moć pečurke koja vam omogućava da apsorbujete 2 ).
- Da biste prebacili , odredite koliko daleko mora da se prebaci da bi stigao do pečurke koja bi trebalo da ga apsorbuje.  se kreću samo horizontalno ili vertikalno, od pečurke do pečurke (gore, dole, levo ili desno – nikada ukoso).
- za svaku pečurku na koju prebacite  morate da ili:
 - : Platite u rezervu 1 kockicu po svom izboru ili

- : okrenete bilo koji **spreman** token aktivacije na **upotrebljenu** stranu.
- Možete da platite bilo koju kombinaciju  i  za svaku pečurku na koju se  prebacuje.
- Ne morate da imate koren na pečurci sa koje se  prebacuje, već samo na pečurci na kojoj će na kraju biti apsorbovan.
- Postoje moći pečuraka koje vam omogućavaju da apsorbujete 2  kada ih aktivirate. U tom slučaju morate platiti posebno za svaki  koji prebacujete pre apsorpcije: ne putuju zajedno automatski.

Akcija: Apsorpcija


- Jedna vaša klica apsorbuje 1  sa pečurke na kojoj ima koren. Uzmite  sa pečurke i stavite ga na klicu.




- Napomena: Jedini način da na svom potezu apsorbujete više od 1  jeste da koristite moć pečurke koja vam to omogućava. Ne možete da platite dodatno da biste apsorbovali više od 1  na svom potezu pomoću akcije apsorpcije.
- Pomerite svoj disk na **prikazu ugljenika** za 1 kamen unapred i uzmite prikazanu nagradu.

Napomena: U našoj apstraktnoj šumi svaka gljiva je prikazana na posebnoj pločici. U stvarnosti njihovi korenski sistemi (poznati kao micelija) mogu da se pružaju stotinama pa čak i hiljadama metara ispod šumskog tla, i da spajaju daleka stabla na način koji ne možemo da prikažemo u prostoru za igru. Koliko je poznato, ugljenik ne prelazi sa jedne gljive na drugu, a različite gljive ga ne razmenjuju međusobno.





Prikaz ugljenika


U svakom potezu u kome ste apsorbovali  (putem akcije apsorpcija ili pomoću pečurke koja vam daje akcije apsorpcija) pomerite svoj disk na prikazu ugljenika za jedan kamen napred.


Odmah dobijate nagradu prikazanu na tom kamenu.



Napomena: Na prikazu ugljenika se **pomerate samo za 1 kamen**, čak i ako ste na svom potezu apsorbovali 2 ili više .

Kamenovi **2, 4, i 6** na sebi imaju bonus pločice, okrenute licem nadole.


- Kada na prikazu ugljenika dođete do kamena sa bonus pločicom, pogledajte pločice, uzmite jednu, a ostale vratite na mesto licem nadole.
- Pločicu koju ste izabrali držite licem nadole. Možete da je bilo kada otkrijete i odbacite da biste dobili prikazanu nagradu. Ako pločica daje , otkrijete je tokom bodovanja na kraju partije.
- Vrste nagrade na tokenima su resurs  **2**,  **1** i jednokratna mogućnost da okrenete sve svoje tokene aktivacije na spremnu stranu .

Kada neki igrač pređe **8.** kamen (koji daje ):



- On stavlja svoj token na 1 od 5 zelenih polja i uzima prikazanu nagradu. Drugi igrači koji kasnije dođu do kraja moraju da izaberu neko drugo polje. Igrač može da stavi  na svoju tablu da ga podseti za bodovanje.
- Aktiviran je kraj partije. (Vidite deo Kraj partije na str. 14).



Primer: Tamnosmeđi je u ovom potezu apsorbovao 1 ili više  i pomera se za 1 kamen. Stavlja 1 koren na 1 svoje .




Primer apsorpcije: Beli bi želeo da apsorbuje  sa muhare na svoju klicu, ali na njoj nema koren. Koristiće opcionu akciju da ga prvo prebaci.




Cena: Okreće svoj spremni token aktivacije  i plaća 1  u rezervu sa svoje table igrača.

Opciona akcija: Okreće spremni token aktivacije  i prebacuje  sa muhare na zemljoljubu.




Akcija: Apsorbuje  sa zemljoljube na svoju klicu.






Prikaz ugljenika: Pomera svoj disk na prikazu ugljenika za 1 kamen, krišom gleda 3 bonus pločice i bira da uzme pločicu 2 , a ostale dve vraća na mesto.



Strateški savet: Prikaz ugljenika je jedna vrsta trke. Ako ga prvi završite, najverovatnije ste prebacivali  više od drugih igrača. To obično znači da će više vaših korena doneti bodove.

Nastanak drveta




Ako posle apsorpcije vaša klica na sebi ima 3 , vratite 3  u rezervu i zamenite ih sa drvetom koje stavljate na svoj token klice.

Drveće vam daje dodatne bodove na kraju partije. Klica sa 2  donosi bodove za 2 svoja korena, ali drvo donosi bodove za sve svoje korenove.



Napomena: Ne zaboravite da možete da pretvorite klicu u drvo čak i kad ima samo 1 koren, ali je efikasnije pre kraja partije širiti korenove oko drveća.

U jednoj partiji možete da odgajite najviše 4 drveta.

U veoma retkom slučaju, da ste odgajili 4 drveta, a da se partija nije završila, vaše preostale klice mogu da apsorbuju 3  ili čak 4 . One će donositi bodove za 1 koren po .

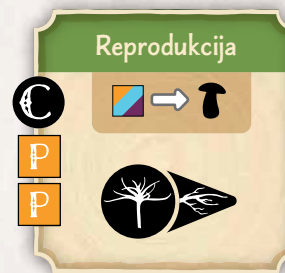
Napomena: Klice vam se ne vraćaju kada na njih stavite drvo. Nikada ne možete u igri imati više od 6 klica ili drveta.



Akcija: Reprodukција

Zrela stabla duglazije stvaraju šišarke koje se otvaraju i na vetru oslobađaju desetine semenki. Posle godinu dana uspešne klice obično imaju mikorizan odnos sa bar jednom gljivom. Klice koje ne uspostave takve odnose često ne uspevaju da se razviju.


Partiju započinjete sa samo 1 klicom u šumi. Pomoću ove akcije dodajete nove klice u šumu.



Cena:

- Platite    u rezervu.

Opciona akcija: Stavite pečurku (str. 11).

- Možete izabrati da platite bilo koji 1  u rezervu da biste stavili 1 pločicu pečurke iz ruke u šumu.

Akcija: Stavite 1 klicu sa 1 korenom.

- Stavite jednu klicu sa svoje table igrača na **bilo koji** slobodan ugao u šumi.
 - Vaše semenke nosi vetar. Nove klice ne moraju da budu blizu vaših drugih figura.
 - Kada se jednom stave, klice se više ne pomeraju.
 - Drugi igrači ne mogu da koriste isti ugao.
- Dodajte koren **tako da dodiruje** klicu koju ste upravo stavili. Koren mora da se stavi na jednu pečurku koja se dodiruje sa klicom.

Stavljanje pečurke

Akcije reprodukcija i partnerstvo jedini su načini da se u šumu dodaju nove pločice pečuraka. Obe te akcije sadrže opciju plaćanja za stavljanje pločice pečurke. Kada to uradite:


- Pločica pečurke mora da se stavi horizontalno ili vertikalno pored bar 1 druge pečurke u šumi (nikada dijagonalno).
- Ne plaćate cenu prikazanu na pečurci. To je cena aktiviranja pečurke u kasnijim krugovima.
- Ne zaboravite da na kraju svog poteza dopunite ruku tako da opet imate 3 pečurke.
- Kada stavite svoju klicu i/ili koren u sklopu akcije reprodukcija ili partnerstvo, možete ih staviti na pečurku koju ste stavili u ovom potezu, ali ne morate.
- Kada koristite akciju reprodukcija ili partnerstvo, možete da stavite samo 1 pečurku u potezu. (Napomena: postoje pečurke sa trajnim moćima koje vam omogućavaju da stavite dodatnu pečurku).



Primer reprodukcije: Na svom potezu zeleni igrač želi da izvede reprodukciju i prvo stavlja pločicu pečurke, ljuti vrganj, iz ruke, pored crvenkaste gljivice.

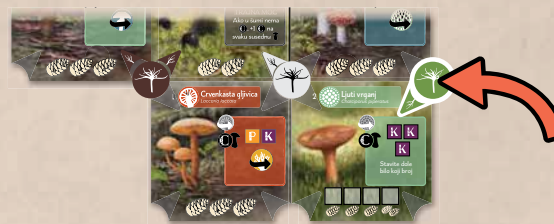


Cena: Plaća    u rezervu.

Opciona akcija: Plaća 1  u rezervu i stavlja ljuti vrganj iz ruke u donji desni ugao šume.




Akcija: Stavlja klicu na slobodni ugao i koren na ljuti vrganj.

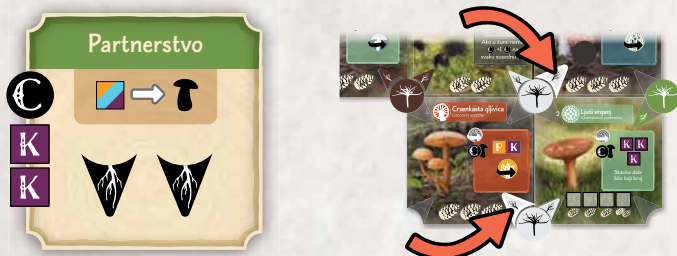


Veličina ruke: Na kraju svog poteza uzima 1 pečurku iz rezerve tako da ih u ruci ima 3.

Akcija: Partnerstvo

Starije drveće može da ima desetine različitih vrsta gljiva povezane za svojim korenjem, a svaka pojedinačna gljiva može biti povezana sa mnogo različitih stabala. Oni stvaraju ogromnu podzemnu mrežu.


Svaka klica dolazi sa samo jednim korenom. Akcija partnerstvo omogućava vam da klicama i drveću dodajete korenove. To vam omogućava pristup novim moćima pečuraka i njihovim potencijalnim  bodovima.






Cena:

- Platite    u rezervu.


Opciona akcija: Stavite pečurku (str. 11).



- Možete da izaberete da platite bilo koji  u rezervu da biste stavili jednu pločicu pečurke iz ruke u šumu.

Akcija: 2 korena

- Stavite 2 korena na pečurke.
- Svaki koren koji stavite **mora** biti povezan sa jednom vašom klicom ili drvetom ().
- Ti koreni mogu biti povezani sa istim , ali i ne moraju.
- Ne možete staviti koren na  drugog igrača.
- Ne možete staviti koren na ugao bez pečurke.
- Ne možete staviti više od 18 korena u šumu. Većina partija završiće se dugo pre toga.



Akcija: Fotosinteza


I životinje i gljive zavise od lanca ishrane koji počinje od biljaka koje pomoću fotosinteze pretvaraju ugljen-dioksid u ugljene hidrate – proces pretvaranja svetlosne u hemijsku energiju. U društvenoj igri Undergrove fotosinteza je jedini način da se dobije .



Kada aktivirate pečurke i stvarate klice i korene, koristićete mnogo . Pomoću akcije fotosinteza dopunićete svoje , okrenuti sve upotrebene tokene aktivacije na spremnu stranu i odbaciti sve neželjene pločice pečuraka iz ruke (zbog čega ćete, na kraju svog poteza, moći da uzmete nove).






Cena: besplatno.



Akcija: Dobijate  .

- Uzmite 2  iz rezerve i stavite ih na svoju tablu igrača.

Opciona akcija: +1 dodatni  za svaki plaćeni .

- Možete platiti koliko hoćete  sa svoje table igrača u rezervu da dobijete toliko dodatnih .

Akcija: 

- Okrenute sve upotrebene () tokene akcije na spremnu stranu (.

Opciona akcija: Odbacite pločice pečuraka.

- Možete da odbacite koliko želite pločica pečuraka iz ruke. Na kraju svog poteza uzmete potreban broj pločica pečuraka iz rezerve da u ruci ponovo imate 3.

Karte ciljeva

Karte ciljeva predstavljaju još jedan važan izvor bodova. Svi igrači mogu da dobijaju bodove za sve 3 karte. Pojedinačne karte ciljeva i način na koji donose bodove opisani su na str. 16.



Prikazi ciljeva: Sve karte ciljeva imaju prikaz cilja. Igrači partiju počinju sa diskom na svakom prikazu cilja.

Neki ciljevi moraju da se prate tokom partije jer pokazuju koliko ste puta uradili nešto što se inače ne beleži (na primer, stvaranje 6 u jednom krugu). Drugi prikazuju koliko nečega (na primer, drveća) imate na kraju partije. Cilj za kraj partije se uvek vidi i obeležava se na prikazu cilja.



Iznos nekog cilja može da bude i više od 10. U tom slučaju svi igrači imaju dodatni disk koji će staviti na polje 10 i onda sa drugim diskom nastaviti da označavaju 11 i više:



Tabele bodovanja: Tabele bodovanja će vam pokazati koliko bodova dobijate na osnovu svog položaja na prikazu cilja. Postoje 3 različite vrste tabela bodovanja:

Tabele brojači: Daju na osnovu mesta koje vaš disk cilja zauzima na prikazu:

| | | |
|---|---|----|
| 1 | 2 | 3+ |
| | | |

Na kraju partije svaki igrač sa diskom na:

- polju 1 dobija 3
- polju 2 dobija 5
- polju 3 ili više dobija 9

Kompetitivne table: Daju na osnovu mesta koje ste na prikazu cilja zauzeli u odnosu na druge igrače:

| | | | |
|----|----|----|--------------|
| 4. | 3. | 2. | Naj- više |
| | | | |

U slučaju da 2 ili više igrača zauzimaju isto mesto, saberite za ta mesta, pa ih podelite sa brojem tih igrača i zaokružite naniže.

- **Primer 1:** Ako su 2 igrača izjednačena na 2. i 3. mestu, obojica dobijaju 4 $[(5+3)/2]$.
- **Primer 2:** Ako su 3 igrača izjednačena na 1, 2. i 3. mestu, svi dobijaju po 5 $[(9+5+3)/3]$, zaokruženo naniže].

Tabele umnožavanja: Neke table bodovanja imaju samo množilac. Dobićete broj na osnovu faktora kao što je vaše mesto na prikazu cilja te karte:



Primer: Ako je vaš disk na polju 6 na prikazu cilja karte, dobićete 12 .

Kraj partije

Aktivacija kraja partije: Krugovi traju sve dok neki igrač ne aktivira kraj partije tako što će stići na kraj prikaza ugljenika (vidite str. 9). U tom trenutku:

- Dovršite krug: Nastavite da igrate sve dok svi igrači ne odigraju isti broj poteza.
- Onda svi igrači igraju još jedan potez.

Bodovanje i pobeda: Na kraju partije se sabiraju svi bodovi. Pobjednik je igrač sa najviše bodova. U slučaju jednakog rezultata, pobjedio je igrač sa najviše drveća. Ako su i po tome izjednačeni, pobjednik je igrač sa najviše ♻️ na svojim klicama. Boduje se na sledeći način:

Karte ciljeva: Njihovo bodovanje je opisano na samim kartama (str. 16).

Primer: Tamnosmeđi boduje 3 karte cilja:



Tamnosedmi je tri puta u toku partije napravio 6 ♻️ i dobija 9 🍄.



Tamnosedmi je imao 2 drveća za 2 🍄.



Tamnosedmi je imao 6 ♻️ na 3 različite vertikalne linije za 1 🍄.

| | Tamnosedmi | Svetlosmeđi | Zeleni | Sivi |
|--------------|------------|-------------|--------|------|
| Cilj 1 | 9 | | | |
| Cilj 2 | 2 | | | |
| Cilj 3 | 1 | | | |
| Zbir ciljeva | 12 | | | |

Tamnosedmi je za 3 karte cilja dobio ukupno 12 🍄.

Klice i drveće ♻️: Bodovi za svaku klicu i drvo zapisuju se u polju u sopstvenom redu.















- Klice sa 1 ♻️ boduju 1 koren.
- Klice sa 2 ♻️ boduju 2 korena.
- Drveće boduje **sve** svoje korene.
- U **retkom** slučaju da su upotrebljena sva 4 drveća, klice sa 3 ili 4 ♻️ boduju 1 koren za svaki ♻️.

Bodovi koje donosi koren su vrednost 🍄 prikazana u dnu pločice pečurke na kojoj se koren nalazi.






Kada klica na sebi ima više korena nego ♻️, igrač bira koji će koreni donositi bodove.



Primer: Bodovi tamnosmeđeg za njegove klice i drveće:



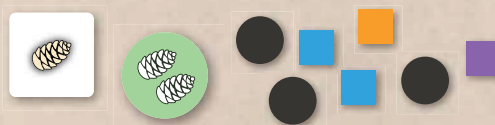
1. **Drvo** – donosi bodove za sva 4 korena na 4 pečurke, ukupno 10 .
2. **Drvo** – donosi bodove za sva 3 korena na 3 pečurke, ukupno 12 , ali ne donosi bodove za polukrvnu koprenku, pošto na njoj nema koren. (Bodovi za mišku su delom zasnovani na broju susednih pečuraka sa listićima pečuraka. Dodiruje se sa 3 pečurke sa listićima, tako da donosi 2  + 3 .)
3. **Klica** – ima 2 korena, ali nema . Ne donosi .
4. **Klica** – ima 3 korena, ali samo 2 , i zato tamnosmeđi igrač bira da boduje korene na muhari i ljutom vrganju za ukupno 6  (ljuti vrganj na sebi ima 3 , tako da će doneti 3 .
5. **Klica** – ima 3 korena ali samo 2 , tako da tamnosmeđi igrač bira da boduje korene na crvenkastoj gljivici i miški za ukupno 8 .
6. **Klica** – ima 1 koren i 2 , tako da donosi samo 5  za mišku. Ne donosi bodove za crvenu vlažnicu, jer na njoj nema koren.


| |  | Tamno-smeđi | Svetlo-smeđi | Zeleni | Svi |
|---|--|-------------|--------------|--------|-----|
| 1 |  | 10 | | | |
| 2 |  | 12 | | | |
| 3 |  | 0 | | | |
| 4 |  | 6 | | | |
| 5 |  | 8 | | | |
| 6 |  | 5 | | | |
| | Zbir  | 41 | | | |










Bonus pločice i resursi: Zapišite bodove za sve  sakupljene na bonus pločicama. Takođe dobijate 1 bod za svaka dva neiskorišćena resursa (, ,  ili ) preostala na vašoj tabli igrača na kraju partije.


Ako ste uzeli token  sa kraja prikaza ugljenika, dodajte i bodove prikazane na njemu. 

Primer: Dovršimo bodovanje tamnosmeđeg tako što ćemo zapisati njegove bodove sa bonus pločica i neiskorišćenih resursa:










- 2 bonus pločice sa 3  za **3 boda**.
- 7 resursa za **3 boda**.


|  | Tamno-smeđi | Svetlo-smeđi | Zeleni | Svi |
|--|-------------|--------------|--------|-----|
| Cilj 1 | 9 | | | |
| Cilj 2 | 2 | | | |
| Cilj 3 | 1 | | | |
| Zbir ciljeva | 12 | | | |
|  | 10 | | | |
|  | 12 | | | |
|  | 0 | | | |
|  | 6 | | | |
|  | 8 | | | |
|  | 5 | | | |
| Zbir  | 41 | | | |
| Bonus pločice | 3 | | | |
|  | 3 | | | |
| ZBIR | 59 | | | |

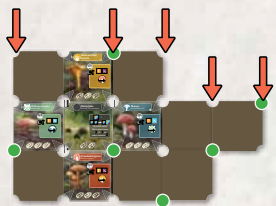
Na kraju saberite ukupan broj bodova za sve ciljeve, ukupno , sve bonus pločice i resurse. Tamnosmeđi je u ovoj partiji osvojio ukupno 59 bodova.



Karte ciljeva: Rečnik



Srebrnasti slepi miš – A: Pratite koliko puta ste napravili 6 ili više  u jednom potezu. Da biste napravili toliko , u principu ćete morati da platite u rezervu 4 ili više  kada izvodite akciju fotosinteza. Možete da uračunate i  dobijene u tom potezu sa bonus pločica ili trajnih moći pečuraka.

Srebrnasti slepi miš – B: Svaki put kada izvedete akciju fotosinteza i platite  u rezervu da dobijete dodatni , pomerite disk na prikazu cilja 1 polje za svaki  koji ste platili.

Siva kreja – A: Ovaj cilj vas podstiče da širite klice i drveće () na vertikalnim linijama od zapada ka istoku (S, J, I i Z su odštampani na početnim pečurkama). Nije dobro da vaše figure budu u istom stupcu – mnogo je bolje kad su u više različitih stubaca.



Primer: Zeleni ima 6  u 5 različitih stubaca, tako da dobija 6 .

Siva kreja – B: Prebrojte koliko različitih pečuraka dodiruju vašu . Svaka pečurka se računa samo jednom, bez obzira na to koliko je vaših  dodiruje.





Ne morate da imate koren na pečurci da bi se ona računala.



Primer: Zeleni igrač ima 6  koji se dodiruju sa 7 različitih pečuraka.

Crvena voluharica – A: Prebrojte koliko ste drveća odgajili.

Crvena voluharica – B: Prebrojte koliko imate klica i drveća sa 2 ili više korena.



Duglazijina penuša – A: Ovaj cilj prati koliko ste puta stavili 2 korena na istu vrstu pečurke u jednom potezu. Vrsta pečurke prikazana je simbolom levo od njenog imena (///). 2 korena mogu biti na istoj pečurci ili na 2 različite pečurke iste vrste.

Duglazijina penuša – B: Prebrojte koliko ste korena stavili.





Leteća veverica – A i B: Ovi ciljevi prikazuju koliko imate korena na pečurkama sa PARNIM ili NEPARNIM brojem bodova.

Igrač može da računa pečurku sa više korena više puta; **broji se po korenu.**

Neke pečurke imaju varijabilne bodove, i njihova vrednost u bodovima menjaće se u toku partije. Za ove ciljeve će se računati samo njihova vrednost na kraju partije.





Krstokljun – A i B: Ovi ciljevi prate koliko korena imate na pečurci sa simbolom  ili simbolom . (Napomena lokalizatora – simboli odgovaraju engleskim imenima pečuraka).

Igrač može da računa pečurku sa više korenova više puta; **broji se po korenu.**

Banana golač – A i B: Ovi ciljevi daju bodove za svaku klicu ili drvo koje dodiruje određeni broj vrsta pečuraka (///). 4 vrste pečuraka takođe su prikazane na strani 6.

Ne morate da imate koren na pečurci da bi se računala.

Daglasova veverica – A i B: Ovi ciljevi daju bodove za svaku klicu ili drvo koje dodiruje pečurke sa određenim moćima.

Pečurke koje okreću token aktivacije na spremnu stranu imaju bar jedan od ovih simbola:    .

Ne morate da imate koren na pečurci da bi se računala.

Pravila za jednog igrača

U *Podzemnoj mreži* za jednog igrača igracete protiv 2 druga drveta koja pokušavaju da prošire svoje klice u šumi. Ona će deliti AI špil, koji rukovodi njihovim akcijama.

Priprema za solo partiju

- **Glavna priprema:** Pogledajte pravila za pripremu partije na str. 2–3, i pripremite partiju za 3 igrača, između vas (zeleni) i AI (tamnosmeđi i svetlosmeđi), sa sledećim izuzecima:
 - **Koraci 6–9:** AI će igrati kao tamnosmeđi i svetlosmeđi igrači, koji koriste samo klice. Neće koristiti korene, drveće, tokene aktivacije i tablu igrača. Neće dobiti početne resurse i pločice pećuraka.
 - **Korak 12:** Karte cilja postavite kao i obično. AI igrači koriste svoje tamnosmeđe i svetlosmeđe diskove za prikaz ugljenika.
 - **Koraci 13–14:** Nasumično izaberite 3 karte cilja. AI se neće takmičiti za te ciljeve. Ako izvučete kartu koja upoređuje igrače jedne sa drugima (sa tabelom rezultata na kojoj piše 1./2./ itd), zamenite je drugom kartom.
 - **Početna pozicija:** Zauzmite poziciju kao i obično. AI ne zauzima početne pozicije. Ostavite nezauzete uglove zemljoljube slobodne – ne blokirajte ih bojom igrača koji ne igra.

• Dodatna pravila za pripremu partije za jednog igrača:

- **AI tabla:** Koristite priloženu tablu da organizujete komponente AI.
- **AI špilovi:** Promešajte AI karte u dva odvojena špila (A i B). Stavite ih licem nadole na tablu za AI. Špil A stavite preko špila B.
- **Glavni element AI:** Uzmite po 1 kockicu svakog elementa (**N** **P** i **K**) i nasumično izaberite jednu. Stavite je na AI tablu kao glavni element tamnosmeđeg igrača. Uradite isto za svetlosmeđeg igrača. (Oba AI igrača mogu da imaju isti glavni element).



Tok igre za jednog igrača

AI je prvi igrač, a onda će se smenjivati sa vama na potezu.

Na svom potezu AI vuče gornju kartu iz svog špila i izvodi sve akcije na njoj (to je objašnjeno u sledećem odeljku).

Vi na svom potezu igrate kao i obično.

- Ako aktivirate pečurku koja daje resurse drugim igračima, dajte resurse tamnosmeđem i svetlosmeđem kao da su pravi igrači – stavite ih u prostor za resurse na AI tabli.
- Ako AI treba da dobije kockicu po svom izboru, izabraće svoj glavni element.
- Ako vi prvi uzmete bonus pločicu sa polja na prikazu ugljenika, promešajte preostale pločice pre nego što ih vratite na prikaz, licem nadole.

Kraj partije ćete aktivirati ili vi ili jedan AI igrač, tako što ćete stići do kraja prikaza ugljenika. Sledite pravila za kraj partije kao da je AI prvi igrač:

- **Ako ste vi aktivirali kraj partije**, AI će odigrati još jedan potez, pa ćete vi dobiti još jedan potez. Ako AI stigne do kraja prikaza pošto je kraj partije već aktiviran, biraće nagradu ovim redom:



1. – 1 € i 2
svoja glavna
elementa



2. – Uzeće
token



3. – 3 €

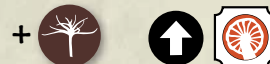
- **Ako AI aktivira kraj partije**, uvek će nagradu birati po redosledu prikazanom iznad. Vi ćete u tom krugu dobiti još jedan potez, pa onda i AI i vi igrate još jedan potez.

AI karte

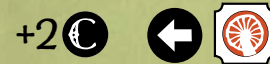
Na svakoj AI karti nalazi se nekoliko akcija. Izvedite svaku od njih redom, od vrha ka dnu.



Svaka akcija obično ima dva dela. Prvi deo vam govori **koju** će akciju AI izvesti, a drugi deo **gde** će je u šumi izvesti. (Objašnjenje svih akcija AI nalazi se na sledećoj strani.)



Ova akcija vam govori da stavite tamnosmeđu klicu na najvišu 🍄 pečurku u šumi.



Ova akcija vam govori da stavite 2 € iz rezerve na krajnje levu 🍄 pečurku u šumi.

Nemogućnost da se izvede akcija: Ako AI ne može da izvede jednu ili više akcija sa svoje karte, vi uzimate **N**, **P** ili **K** po svom izboru. Dobijate samo jedan resurs po potezu AI, bez obzira na to koliko akcija ne može da izvede.

Lokacija

Strelica posle koje sledi ikona vrste pečurke (🍄/🍄/🍄/🍄) predstavlja lokaciju u šumi.



Najviša



Najniža



Krajnje leva



Krajnje desna

AI akcije



Primer: Najviša pečurka u šumi je crvenkasta gljivica.




Stavljanje pločice pečurke: AI stavlja gornju pločicu pečurke iz špila ako postoji raspoloživo mesto za prikazanu vrstu.



Ikone na karti pokazuju na koju ivicu pečurke postaviti novu pečurku:



Ova akcija vam kaže da stavite pločicu pečurke na najnižu pečurku vrste , i to na njenu donju ivicu.


Jednaka mesta: Kada su 2 lokacije ili više njih jednako daleko, izaberite prvo mesto sleva nadesno, pa onda od vrha nadole. Na primer, ako su 2 pečurke obe najviše, onda izaberite levu pečurku. Ili ako su 2 pečurke obe krajnje levo, birate gornju.

Ako prva prikazana lokacija pečurke nema slobodnu prikazanu ivicu, pređite na sledeću pečurku te vrste i vidite da li ona ima slobodnu prikazanu ivicu. Ako njena ivica nije slobodna, nastavite sleva nadesno i od vrha nadole da vidite da li neka pečurka prikazane vrste ima slobodnu prikazanu ivicu.



Primer: Postoje 2 najviše pečurke. Birate levu tako da se akcija izvodi na oslikanoj slinavki.



Primer: Ljuti vrganj je najviša  pečurka, ali mu je gornja ivica blokirana. Nova pečurka se umesto na to mesto stavlja na gornju ivicu velike podstavke.



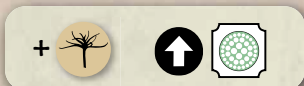
Lokacija ne može da se koristi: Ako prva pečurka izabrana na osnovu informacije o lokaciji ne može da se koristi, nađite sledeću raspoloživu pečurku iste vrste kao da ta prva pečurka nije postojala. Ako nijedna lokacija ne može da se koristi, AI preskače akciju. Vidite deo **Nemogućnost da se izvede akcija** na str. 18.

Ako nijedna pečurka vrste koju tražite nema slobodnu odgovarajuću ivicu, AI ne stavlja pečurku. Vidite deo **Nemogućnost da se izvede akcija** na strani 18.



Stavljanje klice: AI stavlja klicu prikazane boje na pečurku ako postoji slobodno mesto prikazane vrste.

Nađite prvu prikazanu pečurku koja ima slobodno polje u uglu. Na toj pečurci nađite ugao sa najviše susednih pečuraka. Stavite na taj ugao klicu boje prikazane na AI karti. Ako dva ugla imaju jednak broj susednih pečuraka, birajte prvo sleva nadesno, a onda odozgo nadole.



Primer: Ljuti vrganj je najviša pečurka, ali su njeni uglovi puni. Nova svetlosmeđa klica će umesto toga ići na veliku podstavku i zauzeti ugao koji ona deli sa ljuspastim levkom.

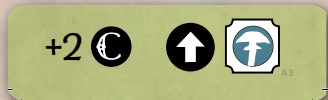


Ako nema odgovarajućih pečuraka sa slobodnim uglom, AI neće staviti klicu. Vidite deo **Nemogućnost da se izvede akcija** na strani 18.

+1

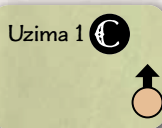
Dodavanje ugljenika: AI stavlja na pečurku u šumi iz rezerve (nikada sa AI table).

Koristite informacije o lokaciji da nađete prvu pečurku odgovarajuće vrste. Stavite prikazani broj na tu pečurku.



Ova akcija će dodati 2 na najvišu pečurku vrste.

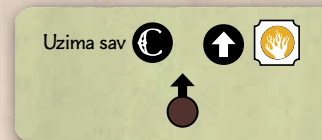
Uzima 1



Uzimanje ugljenika: AI igrač prikazane boje uzima sa pečurke i stavlja je u svoju oblast za resurse na AI tabli. Onda se pomera 1 polje na prikazu ugljenika.

Koristite informacije o lokaciji da nađete prvu pečurku odgovarajuće vrste koja **na sebi ima**. AI uzima broj prikazan na AI karti i dodaje na AI tablu. To je važan izvor bodova za AI – ne vraćajte u rezervu!

Uzima sav



U ovoj akciji tamnosmeđi AI igrač (boja je prikazana u krugu sa strelicom uvis) uzima sav sa najviše pečurke na kojoj ima i stavlja na polje za resurse na AI tabli. Tamnosmeđi igrač napreduje na prikazu ugljenika.

Ako ne postoji odgovarajuća pečurka na kojoj ima, AI ga ne dobija. Vidite deo **Nemogućnost da se izvede akcija** na strani 18.

Međutim, AI igrač prikazane boje ipak napreduje na prikazu ugljenika, čak i ako nije bilo koje je mogao da uzme.

Kada AI igrači napreduju na prikazu ugljenika, uzimaju prikazane nagrade na poljima, sem besplatnih korena (vi dobijate besplatne korene sa prikaza ugljenika, kao i obično). Stavite nagrade u polje za resurse koje pripada AI igraču koji je uzeo.

Kada AI dobije bonus pločicu, uzima gornju pločicu sa te gomile. svi se računaju na kraju partije. Bonus pločice koje okreću tokene aktivacije na spremnu stranu nemaju nikakvo dejstvo.

Kada AI dobije bonus pločicu, možete da je pogledate da biste videli kakvu je korist AI dobio, ili možete da je ostavite sakrivenu i njenu korist saznate tek na kraju partije.

Bodovanje u partiji za jednog igrača

Bodove sabirate kao i obično, na način kao što je opisano na stranama 14–15.

AI bodove sabira po boji igrača, i dobiće jedan rezultat za tamnosmeđeg, a drugi za svetlosmeđeg igrača:

Bodovanje AI:

- **Glavni element:** Svaki AI igrač dobija 1 bod za svaki sakupljeni resurs svog glavnog elementa. To zapišite u rubrici za ciljeve notesa za bodovanje.
- **Klice:** Prebrojte klice svakog AI igrača posebno. Bodujte AI klice kao što biste bodovali drvo sa 4 korena.
- **Nivo:** Izaberite nivo igre tako što ćete precrtati do 2 rezultata za AI klice.
 - **Lakši nivo:** Oba AI igrača čuvaju 4 klice koje donose najviše bodova. Ostale precrtajte.
 - **Srednji nivo:** Oba AI igrača čuvaju 5 klica koje donose najviše bodova. Precrtajte najnižu.
 - **Teži nivo:** Oba AI igrača boduju sve svoje klice.
- **Bonus pločice, prikaz ugljenika i resursi:** AI igrači sabiraju bodove isto kao vi. Saberite bodove sa bonus pločica i preostalih resursa u svakom polju resursa na AI tabli. Napomena – oni se dodaju na bodove za glavni element, kao što je opisano iznad (tj. AI igrač dobija ukupno 1,5 bod za svaki glavni element koji je uzeo). Dodajte 2 boda sa prikaza ugljenika ako je neki AI igrač uzeo taj token.

Pobeđujete ako imate bolji rezultat od oba AI igrača.





Dodatna težina


AI špilovi sadrže 3 karte. **AI u ovom krugu ne izvodi akcije.** Pre početka partije možete da iz špila uklonite 1 ili više tih karata. Što ih više uklonite, igra postaje teža.

Strateški saveti


Važe za 1–4 igrača


Stavljanje korena: Ako imate korene na previše pečuraka jedne vrste, nećete moći da ih sve upotrebite – vaš token aktivacije će se okrenuti na sivu stranu kad upotrebite prvu. Snaga je u raznovrsnosti!

Apsorpcija ugljenika: Pokušajte da pre kraja partije uspostavite dobar odnos između korena i apsorpcije  – ne želite mnogo korenova na klicama koje nemaju  ili  na klicama koje nemaju korene. Ako morate da birate, apsorbuje  gde imate najvrednije korenove.

Posmatrajte druge igrače: Morate biti svesni kako drugi igrači stoje sa svojim resursima i tokenima aktivacije. Mada možda nećete uvek uspeti da iskoristite optimalni trenutak, bolje je na pečurku staviti  koji želite da apsorbuje kada su drugi igrači, koji imaju lak pristup toj pločici, upotrebili tokene aktivacije ili nemaju resurse da plate cenu aktivacije.

Pečurke sa velikim brojem bodova: Kada stavljate pečurku koja vredi mnogo bodova, možda vredi razmisliti možete li da na nju stavite dodatnu klicu. Pogledajte kakva je situacija drugih igrača sa resursima koji su im neophodni da stave klice na vaše pečurke.

Bonus pločice: Bonus pločice često mogu da se koriste kao iznenađenje. Ako je neki drugi igrač stavio  na pečurku, pošto je mislio da je ona van vašeg domašaja, okretanje jednog ili dva bonus tokena koji vam omogućavaju da je ugrabite može biti unosno.

Prikaz ugljenika: Prednost na prikazu ugljenika nije važna samo zato što pokazuje da ste prebacili više  od drugih igrača, već i zato što vam omogućava kontrolu nad bonus tokenima i aktiviranjem kraja igre.

Beleške autora

Pošto smo saradivali na igri *Mariposas*, znali smo da želimo ponovo da saradjujemo. Kada je Elizabet spomenula da namerava da napravi igru o pečurkama – konkretnije, o činjenici da one pod zemljom razmenjuju resurse sa drvećem – to je delovalo kao ideja koju bi vredelo razviti.

Mikorizna simbioza je jedno od istinskih čuda prirodnog sveta. Takođe, taj sistem razmene sam po sebi sugerise mehaniku za društvenu igru. A iznad svega toga, stvar je u povezivanju. U svetu koji se sve više deli, činjenica da pod našim nogama postoje nevidljiva partnerstva pruža nadu i šalje poruku da je možda sve zapravo mnogo povezanije nego što deluje.

Poruka oba autora: Bilo nam je izuzetno zadovoljstvo da saradjujemo sa čitavom ekipom iz AEG-a. Da bi društvena igra zaista ugledala svetlost dana, potrebno je mnogo truda, a vi ste ga uložili sa mnogo pažnje i entuzijazma i za proizvod i za sve ljude koji stoje iza njega.

Hvala mnogim, mnogim testerima, navedenim na sledećoj strani, koji su nam pomogli da odigramo stotine partija igre *Podzemna mreža* pre nego što je igra objavljena. Ovu igru doslovno ne bismo stvorili da nije bilo vas.

I hvala naučnicima koji se trude da ove skrivene sisteme iznesu na svetlost dana. Posebno hvala Moniki Gorzelak na vremenu provedenom sa nama na početku stvaranja igre dok smo pokušavali da se odlučimo za njenu osnovnu strukturu.

Markova poruka: Želim da zahvalim svima koji su saradivali na ovoj igri. Prava je radost saradivati sa Elizabet i mnogo hvala Džonu Zinseru što je to predložio. I naravno mojim fantastičnim ljudima sa Ostrva Vankuver – a posebno mojoj supruzi Liz, kao i Krisu, Dejmonu, Timu, Majku i Kajlu na podršci tokom mnogih godina testiranja.

Na kraju želim da spomenem ekipu iz *Hajlender gejmsa* u Dandiju: Gari S. Sajlas, Klark, GT, Kreg, Speks, Gari H, Pol, Endi, Džuls, Dagi i Grem. Oni su istinski ponovo probudili

moju ljubav prema društvenim igrama i tokom prvih godina otkako sam prestao da budem rendžer i započeo novu karijeru. Bili su fantastična podrška.

Elizabetina poruka: Hvala mnogim autorima društvenih igara u Vašingtonu i okolini koji su stvorili duh zajednice u kome svi žele da svako uspe. A posebno Metjuu, Dominiku i Benu, ekipi koja se svake nedelje okuplja za mojim kuhinjskim stolom i motiviše me da guram dalje.

Hvala Matu, mom ortaku i drugaru za planinarenje, koji me je navukao na gljive još pre dvadeset godina. On završava mnogo toga kada igre potpuno zaokupe moj život – i donosi mi pečurke kada sama ne idem u lov.

Beleška o rečniku:

Pečurka je deo mnogo većeg ogranzima gljive, koji se nalazi iznad zemlje i proizvodi spore. Po toj definiciji, drveće uopšte nije briga za pečurke – briga ga je za podzemni deo gljive koji je prisutan tokom čitave godine, traga za resursima i razmenjuje ih. Međutim, mi ljudi zaista volimo pečurke... tako da smo dali sebi slobodu da se na pločicama usredsredimo na pečurke koje gljive stvaraju, makar to bilo i samo nekoliko nedelja godišnje. Verujemo da će vas ostatak igre podsetiti da kod gljiva postoji još mnogo toga sem onoga što vidimo na površini.

Korisni linkovi

- Lokalni gljivarski klub u Severnoj Americi možete naći na adresi: NAMyco.org/clubs
- O važnosti mikoriznih mreža saznajte više na: www.spun.earth
- Neke radove na ekosistemima duglazije koji su pomogli u inspiraciji ove igre možete naći na: MotherTreeProject.org

Autorski tim

Kreirali: Elizabet Hargrejev, Mark Vuton

Ilustrovala: Bet Sobel

Grafički dizajn: Adelhajd Cimerman, Brigit Indelikato,
Kirk V. Bakendorf

Producent: Adelhajd Cimerman

Razvojni tim: Elizabet Hargrejev, Džon Gudinaf, Džoš Vud,
Kirk V. Bakendorf, Mark Vuton, Nil Kimbol

Produkcija: Dejvid Lepore

Urednici uputstva: Den Varet, Džon Hili

Naslov originala

Undergrove

Elizabeth Hargrave & Mark Wootton

© 2024 Alderac Entertainment Group, USA.

Translation copyright © 2024 za srpsko izdanje, LAGUNA

Sva imena, opisi i prikazi koji se koriste u igri *Podzemna mreža* su zaštićeni autorskim pravima od strane Alderac Entertainment Group, Inc. i Elizabet Hargrejev i Marka Vutona. Sva prava su zadržana. Proizvedeno u Kini.

Podzemna mreža

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Nikola Pajvančić

Redaktura: Miloš Vasiljević

Lektura i korektura: Saša Bošković

Slog i prelom: Predrag Bujić

Štampa: Kina

Tiraž: 1000

Beograd, 2024.

Izdavač: Laguna,

Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs




Laguna

Ikonografija pečuraka

Ne zaboravite da na pečurci morate imati koren da biste je aktivirali!


Zemljoljuba

: možete da zamenite do 2 kockice resursa za kockice po izboru iz rezerve.

Više detalja na str. 7

Cene

Na levoj strani opisa moći.






 Okrenite odgovarajući token na upotrebљenu stranu.

 Stavite 1  na pečurku.


 Platite 1 ,  ili  u rezervu.


Resursi

Dobijate prikazane resurse

 Azot  Dobijate 1 ,  ili .

 Fosfor

 Kalijum

 svi OSTALI igrači dobijaju prikazani resurs.

Okretanje tokena na spremnu stranu




Izvedite još jednu akciju

Izvedite neku od 5 akcija sa table igrača i platite koliko treba.





Kopiranje


Izaberite neku pečurku odgovarajuće vrste i izvedite njenu akciju kao da je odštampana na pečurci koja kopira. U to spada:

- Platite cenu u  sa kopirane pečurke na **pečurci koja kopira**.
- Platite eventualnu cenu u resursima u rezervu.
- Ne okrećite token aktivacije.
- Ako kopirate akciju „Apsorbujte ODAVDE“, apsorbuјete sa pečurke koja kopira.



Apsorpcija



Sledite pravila akcije apsorpcija

-  mora da se apsorbuјe kroz koren.
- Možete da platite dodatne  ili  da prebacite  na taj koren.
- Napređujete 1 polje na prikazu ugljenika.

Ako apsorbuјete 2 :

- Mogu da idu na različite klice.
- Svejedno napređujete samo 1 polje na prikazu ugljenika (ne 2).


Apsorbujte „ODAVDE“:  mora da počne na ovoj pečurci. (U to može da spada  koji ste platili da aktivirate pečurku.) Možete platiti da ga prebacite na neku drugu pečurku i da ga na njoj apsorbuјete.

Apsorbujte „BILO KOJI“: Svaki  može da počne na bilo kojoj pečurci. Ako apsorbuјete 2 , mogu da počnu na dve različite pečurke. Cene prebacivanja i dalje važe.


Trajna moć

Ove moći pojačavaju neku od 5 akcija do kraja partije, počevši od poteza pošto ste stavili koren na njih.

Ako imate drugi koren, ne duplirate moć.

+1  Kada izvodite prikazanu akciju (**reprodukcija** ili **partnerstvo**), stavite 1 dodatni koren. Prilikom reprodukcije koren mora biti povezan sa klicom koju ste stavili.

+1  Akcija fotosinteza sada vam daje 3  umesto 2 .

2.  Kada izvodite prikazanu akciju (**reprodukcija** ili **partnerstvo**), ako platite za opciju da stavite 1 pločicu pečurke, možete da besplatno stavite 2. pločicu pečurke.

Varijabilno bodovanje



Na kraju partije dobijate bodove samo za polja sa kockicom. Polja moraju da se popune sleva nadesno.

Pupavka žute koprene: Kada se jednom popuni, višak resursa ostaje u rezervi.



2 boda plus 1 bod za svaku susednu pečurku prikazane vrste. Dijagonalne se ne računaju.