

# Fungi

Un sabroso juego de cartas para 2 jugadores a partir de 10 años

## INTRODUCCIÓN

Imagina que estás en medio del bosque, cierras los ojos y llenas tus pulmones de aire fresco: algo te dice que hoy va a ser tu día de suerte. El sol y la lluvia se han turnado a lo largo de la semana para garantizar una buena cosecha de deliciosas setas y los consejos de la gente del lugar no hacen más que aumentar tu optimismo.

Te has levantado a primera hora, cuando la luna aún brillaba en el cielo, con la cesta a punto para la gran colecta. Incluso has preparado una sartén, mantequilla y sidra para celebrar la llegada de la noche alrededor de una hoguera mientras disfrutas de las sabrosas setas que seguro que encuentras a lo largo de la jornada. ¡Hoy va a ser un gran día!

## COMPONENTES

### 86 cartas de bosque



*Hongo de miel*   *Oreja de Judas*   *Barbuda*   *Shiitake*   *Maitake*   *Boletus de abedul*   *Hongo blanco*   *Rebozuelo*



*Colmenilla*   *Amanita*   *Mantequilla*   *Sidra*   *Sartén*   *Cesta*   *Luna*   *Trasera*

### 8 cartas de noche



*Trasera*



18 bastones



1 par de zapatos



4 cartas de ayuda

Este número indica cuántas copias de la carta hay en el juego.

# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coge 2 *sartenes* y déjalas a un lado por el momento. Baraja el resto de las cartas de bosque y forma un mazo con ellas, que colocarás boca abajo, asegurándote de que hay espacio junto a él para crear la pila de descarte.

Revela 8 cartas del mazo de bosque y colócalas formando una hilera que separe a los jugadores. Estas cartas forman el **bosque**. Las 2 cartas que se encuentran más lejos del mazo representan tu ubicación actual: coloca el par de zapatos frente a ellas en posición horizontal para indicarlo. Te recomendamos dejar un pequeño hueco junto a la carta más alejada del mazo para crear la pila de descomposición.

**Nota:** al final del reglamento encontrarás una manera alternativa de preparar el bosque.

Baraja las 8 **cartas de noche** y colócalas boca abajo formando un nuevo mazo junto al mazo de bosque.

Finalmente, coge todas las cartas de **bastón** y forma con ellas un tercer mazo cerca de los dos primeros.

Cada jugador recibe:

- 1 **carta con el resumen del turno**: el anverso muestra las acciones disponibles para el jugador activo, mientras que el reverso contiene los pasos que debe seguir para concluir su turno.
- 1 **de las 2 sartenes** que se han dejado a un lado durante la preparación de la partida y la coloca en su zona de juego.
- 3 **cartas** del mazo de bosque para formar su mano inicial:
  - Si roba una *cesta*, la deja en su zona de juego.
  - Si roba una *luna*, la deja en la pila de descarte y roba 1 **carta del mazo de noche** para reemplazarla.
  - Si roba una *amanita*, la deja en la pila de descarte y no roba otra carta del mazo de bosque para reemplazarla.

El jugador que más recientemente haya comido setas dará inicio a la partida.



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

### Objetivo del juego

Encuentra deliciosas setas y cocínalas con cariño en una *sartén*, añadiéndoles *mantequilla* y *sidra* para refinar su sabor. Cada vez que prepares una ración de setas conseguirás **puntos de sabor**. ¡El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador!

### Cartas de bosque y pila de descomposición:

Las cartas de bosque son el núcleo del juego. Si alguna de estas cartas se comporta de manera especial, el reglamento lo especificará en un recuadro como este.

Al final de cada turno se añade 1 carta de bosque a la pila de descomposición. Esta carta, y tal vez alguna otra, seguirán disponibles por el momento, pero muy pronto se descartarán de la partida y los jugadores no podrán acceder a ellas.

### El turno

El jugador activo debe realizar 1 **de las siguientes acciones** durante su turno (no le está permitido pasar de manera voluntaria):

- Coger 1 carta del bosque
- Coger todas las cartas de la pila de descomposición
- Cocinar 3 o más setas del mismo tipo
- Vender 2 o más setas del mismo tipo
- Añadir 1 *sartén* a su zona de juego

Si no puede realizar ninguna de estas acciones, su oponente resolverá un turno tras otro hasta que pueda volver a jugar. ¡Ten presente el límite de cartas que puedes tener en la mano para evitar estas situaciones! (explicado a continuación).



## A) Coger 1 carta del bosque

Coge 1 carta del bosque y guárdala en tu mano. Excepción: las cartas de *cesta*, *luna* y *amanita* se comportan de manera especial (ver más abajo).

Ten siempre presente el **número de cartas** que puedes tener en la mano. Al comienzo de la partida el límite es de ocho, lo que significa que no podrás tener en la mano más de 8 cartas a la vez. Es posible aumentar este número jugando una o varias *cestas* (ver más abajo).



**Cesta:** las *cestas* no forman parte de tu mano ni cuentan de cara al límite de cartas, ya que se añaden automáticamente a tu zona de juego. Cada *cesta* aumentará en 2 tu límite de cartas, por lo que tener 2 *cestas* en tu zona de juego te permitirá conservar hasta 12 cartas en la mano.

Si decides realizar esta acción, tienes 2 opciones:

### A1) Coger 1 carta de la zona del bosque en la que te encuentras

Coge 1 carta, de las 2 disponibles, de la zona del bosque señalada por el par de zapatos. Esta parte del bosque está muy cerca de ti, por lo que puedes conseguir las setas sin ningún problema.

### A2) Coger 1 carta de las profundidades del bosque

Coge 1 carta de la zona del bosque no señalada por el par de zapatos. Estas 6 cartas representan las profundidades del bosque, por lo que necesitarás **uno o más bastones** para acceder a ellas. Cuanto más te adentres en el bosque más difícil será conseguir setas: la primera carta a la izquierda de tus zapatos costará 1 bastón, la segunda 2 bastones y así sucesivamente hasta llegar a la parte más profunda del bosque (6 bastones). Las cartas de bastón que gastes en esta acción deben volver a colocarse en su mazo (ver siguiente página).



**Bastón:** los *bastones* no son cartas de bosque ni de noche, por lo que no se guardan en la mano ni cuentan de cara al límite de cartas. Puedes usar la acción D) *Vender 2 o más setas del mismo tipo* para conseguir bastones que te permitan realizar la acción A2) *Coger 1 carta de las profundidades del bosque*.

### Si al resolver las acciones A1) o A2):

- consigues 1 carta de *luna*, déjala automáticamente en la pila de descarte y roba 1 carta del mazo de noche para sustituirla (ver recuadro a continuación).
- consigues 1 carta de *cesta* o *amanita*, colócalas automáticamente en tu zona de juego. No se guardan en la mano ni cuentan de cara al límite de cartas (ver recuadros).



**Luna:** ¡las setas que se recogen a la luz de la luna están todavía más ricas! Si consigues 1 carta de *luna*, déjala automáticamente en la pila de descarte y roba 1 carta del mazo de noche para sustituirla. Cada tipo de seta, con excepción de las *colmenillas* y las *amanitas*, tiene su correspondiente carta de noche. Cada carta de noche equivale a 2 setas del tipo ilustrado, pero solo cuenta como 1 carta para el límite de tu mano. Por lo tanto, la acción D) *Vender 2 o más setas de un mismo tipo* puede llevarse a cabo con una sola carta de noche.



**Amanitas:** las *amanitas* no forman parte de tu mano ni cuentan de cara al límite de cartas, ya que se añaden automáticamente a tu zona de juego.

Siempre que cojas una *amanita*, sea del bosque o de la pila de descomposición, debes reducir a 4 el número de cartas que tienes en la mano. No obstante, aún puedes aplicar el efecto de las *cestas* que haya en tu zona de juego (si tienes 2 *cestas* tendrás que reducir a 8 el número de cartas de tu mano). Todas las cartas eliminadas de este modo deben colocarse en la pila de descarte. Si ya respetas este límite en el momento de robar la *amanita*, no podrás descartarte voluntariamente de ninguna carta.

Este nuevo límite se mantendrá activo hasta el final de tu siguiente turno, tras el cual colocarás la *amanita* a la pila de descarte y volverá a aplicarse el límite estándar de 8 cartas. Si sabes cómo aprovechar esta seta en el momento oportuno, puedes usarla para librarte de las cartas que tienes en la mano y ya no te interesan.

## B) Coger todas las cartas de la pila de descomposición

Coge todas las cartas que haya en la pila de descomposición (entre 1 y 4 después del primer turno). En primer lugar, resuelve las cartas de *luna*, *cesta* y *amanita* tal y como se describe en la sección anterior. A continuación, guarda el resto de las cartas en tu mano respetando su límite de cartas.

Aviso: Si hay una *amanita* en la pila de descomposición, acuérdate de recoger las otras cartas que haya en ella.

**Nota:** aunque hayas alcanzado el límite de cartas que puedes tener en la mano, aún es posible coger 3 cartas de la pila de descomposición si una de ellas es una *cesta*. Esta carta se coloca automáticamente en tu zona de juego y aumenta en 2 cartas el límite de tu mano, por lo que podrás recoger las cartas restantes de la pila de descomposición. Si hubiera 4 cartas en ella, necesitarías que contuviera 2 *cestas* para poder coger las cartas.





**Pila de descomposición**

No necesitas bastones para coger el *boleto de abedul* ni la *sartén*. La *mantequilla* te costaría 1 bastón y la *luna* te costaría 5 bastones. Si decides realizar la acción B), tendrás que recoger TODAS LAS CARTAS que haya en el pila de descomposición sin superar el límite de cartas de tu mano. Si lo superas, no podrás realizar esta acción.

### C) Cocinar 3 o más setas del mismo tipo

Si tienes 3 o más setas del mismo tipo en la mano, puedes cocinarlas colocándolas en una *sartén* vacía que haya en tu zona de juego o jugando 1 *sartén* junto a las setas que quieres cocinar. Estas cartas permanecerán juntas en la mesa durante el resto de la partida, así que no podrás volver a utilizar esa *sartén* ni las setas que contiene.

**Solo puedes cocinar 1 tipo de setas por turno.**



**Sartén:** ¡no puedes preparar setas sin una *sartén*, así que asegúrate de que nunca te falten! Comienzas la partida con 1 *sartén* en tu zona de juego, pero podrás añadir más con las acciones C) y E).



**Mantequilla y sidra:** si consigues cocinar 4 o más setas del mismo tipo (teniendo en cuenta que las cartas de noche valen doble), podrás añadir 1 carta de *mantequilla* a tu *sartén*. Si consigues cocinar 5 o más setas del mismo tipo, en lugar de *mantequilla*, podrás añadir 1 carta de *sidra*. Siguiendo este mismo patrón, puedes añadir 2 cartas de *mantequilla* a la *sartén* si cocinas 8 setas del mismo tipo; 1 carta de *mantequilla* y 1 carta de *sidra* si cocinas 9 setas del mismo tipo; o 2 cartas de *sidra* si cocinas 10 setas del mismo tipo.

Cada carta de *mantequilla* que uses te dará 3 puntos de sabor adicionales. Cada carta de *sidra* que uses te dará 5 puntos de sabor adicionales.

No puedes añadir *mantequilla* ni *sidra* a una *sartén* que ya contenga setas: debes hacerlo durante la misma acción C) en la que cocinas las setas.

**Setas:** el objetivo del juego es cocinar setas y más setas. Bajo los símbolos con forma de *sartén* que hay en las esquinas superiores de cada carta verás los puntos de sabor que conseguirás al cocinarla. ¡El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador!

Si cocinas 4 *boletos de abedul* usando 2 cartas de bosque y 1 carta de noche, conseguirás 12 puntos de sabor al final de la partida.



### D) Vender 2 o más setas del mismo tipo

Si tienes 2 o más setas del mismo tipo en la mano, puedes **venderlas para conseguir bastones**. Deja 2 o más setas del mismo tipo en la pila de descarte, coge el número de cartas de bastón correspondiente y déjalas en tu zona de juego. Bajo los símbolos con forma de *bastón* que hay en las esquinas superiores de cada carta verás los bastones que se consiguen al venderla. Por ejemplo: si vendes 3 *shiitake* con 1 carta de bosque y 1 carta de noche, conseguirás 6 bastones. **Solo puedes vender 1 tipo de setas por turno.**

Si las cartas de bastón se agotan durante la partida, usad cualquier otro tipo de marcador para representarlas.



## E) Añadir 1 sartén a la zona de juego

Coloca 1 carta de *sartén* en tu zona de juego. Puedes utilizarla en un turno posterior con la acción C) *Cocinar 3 o más setas del mismo tipo*.

Cuando hayas resuelto tu acción, completa los siguientes pasos en el orden establecido:

- Independientemente de la acción que hayas realizado, añade a la **pila de descomposición** la carta de la fila de bosque que se encuentre más cerca de ella. Asegúrate de que las cartas de esta pila estén siempre parcialmente arrastradas para poder identificarlas. La pila de descomposición **nunca puede contener más de 4 cartas**. En el momento en el que fueras a añadir una 5.ª carta, deja en la pila de descarte las 4 cartas que hubiera en la pila de descomposición y comienza una nueva pila de descomposición con la quinta carta que no has llegado a añadir.
  - Arrastra las cartas del bosque hacia la pila de descomposición** hasta que vuelva a haber 2 cartas de bosque frente al par de zapatos.
  - Rellena el bosque para que vuelva a contener 8 cartas**. Roba 1 o 2 cartas del mazo de bosque y colócalas en el extremo de la hilera más alejado del par de zapatos. Cuando el final de partida se acerque, no será posible completar este paso.
- Tu turno concluye en este momento y pasa a tu oponente.



## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina de **manera inmediata al coger la última carta que hay en el bosque**.

Cada jugador cuenta los puntos de sabor que ha conseguido por sus setas cocinadas. Bajo los símbolos con forma de *sartén* que hay en las esquinas superiores de cada carta de seta pueden verse los puntos de sabor que se consiguen por ella. ¡No olvides que las cartas de noche valen el doble! También debes tener en cuenta los puntos adicionales que has conseguido por las cartas de *mantequilla* y *sidra* que has añadido a tus *sartenes*.

¡El jugador con más puntos de sabor será el ganador! En caso de empate, la victoria será para el jugador que haya cocinado un mayor número de setas (las cartas de noche siguen valiendo el doble, pero las cartas de *sidra* y *mantequilla* no cuentan a estos efectos).

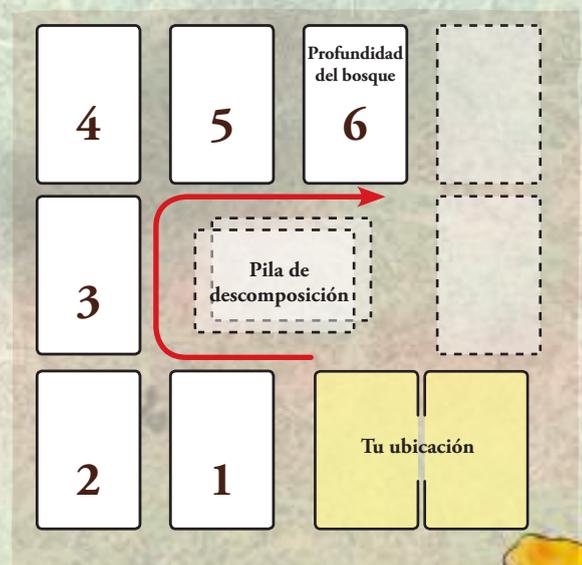
¡Que aproveche!



## CONFIGURACIÓN ALTERNATIVA DEL BOSQUE

Si quieres simplificar la gestión del bosque al final de tu turno, puedes usar esta configuración alternativa.

También esta vez tendrás que usar el par de zapatos para señalar tu ubicación en el bosque. Si coges una de las cartas que se encuentra frente a ellos, al final del turno tendrás que robar 2 cartas de bosque, colocarlas al final del bosque (posiciones punteadas) y desplazar el par de zapatos (bajo las cartas 1 y 2). Si, en cambio, has cogido una carta de las profundidades del bosque (posiciones 1-6), antes tendrás que cubrir el hueco desplazando hacia tu ubicación las cartas que ya estén colocadas en el bosque (en este caso el par de zapatos quedaría frente a la segunda carta de bosque y la posición 1).



# GLOSARIO DE SETAS



**Amanita muscaria:** la *amanita* es una de las setas venenosas más conocidas en todo el mundo. En la antigüedad se empleaba ocasionalmente como seta comestible en lugares como Japón o los alrededores de Hamburgo. Fácilmente reconocible y muy abundante.



**Coprinus comatus:** la *barbuda* es una seta comestible cuando es joven. Debe cocinarse justo después de recogerla o se echará a perder.



**Armillaria mellea:** el *hongo de miel* es venenoso si se ingiere crudo, pero pierde su toxicidad al cocinarse. Puede verse con frecuencia en la gastronomía.



**Grifola frondosa:** es el tan apreciado *maitake* japonés. Aunque es un hongo nativo japonés, puede encontrarse de forma poco habitual en nuestros bosques.



**Auricularia auricula-judae:** la *oreja de Judas* es una seta comestible muy apreciada, sobre todo en la cocina asiática.



**Leccinum scabrum:** el *bolete de abedul* es una seta comestible protegida en Alemania.



**Boletus edulis:** el *hongo blanco* es una seta comestible muy apreciada incluso en tiempos romanos. Es difícil de cultivar y una de las setas más apreciadas en la cocina. Octubre es el mejor mes para encontrarlas.



**Lentinula edodes:** el *shiitake* es una de las setas comestibles que más se cultivan. En China y Japón se le trataron de conceder propiedades medicinales.



**Cantarellus cibarius:** el *rebozuelo* es una seta comestible muy apreciada desde la antigüedad. Hoy en día sufre las consecuencias de la contaminación ambiental. De sencillo transporte y conservación, una de las setas preferidas por los campistas.



**Morchella esculenta:** la *colmenilla* es una seta comestible muy apreciada. Necesita de cocción o desecación para eliminar la pequeña cantidad de toxinas presente.

Si quieres aprender más sobre setas, ¡hazte con una buena guía y ve al bosque!

## CRÉDITOS

**Autor:** Brent Pavis · **Ilustraciones:** Jarek Nocoń · **Diseño gráfico:** Hans-Georg Schneider · **Realización:** Klaus Ottmaier ·

**Traducción:** Maite Madinabeitia

Pegasus Spiele quiere dar las gracias a Ben O'Steen (por la configuración alternativa del bosque), Sandra Droll, Stefan Malz y Daniela Reh.

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Alemania, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de) bajo licencia de Two Lanterns Games.

Edición Española: Homoludicus Juegos, S.L. - C/ Ferrer i Guardia, 28-30 1º 2ª - 08150 Parets - España

Todos los derechos reservados.



Pegasus Spiele



¡Aprende a jugar!  
Conéctate a nuestra  
web para ver un  
video explicativo.

