

MYCELIA

PRISMA

Extension



Nous sommes heureux de vous revoir dans la mystérieuse forêt de Mycelia.

Nous avons connu des tempêtes et des pluies, mais sommes tous reconnaissants du magnifique arc-en-ciel qui s'en est suivi. Un envoûtant jeu de couleurs fait briller les flaques pour fêter votre retour. La déesse des Bois elle-même se réjouit que vous ayez retrouvé le chemin jusqu'à nous. Mais saurez-vous vous montrer dignes des faveurs secrètes qu'elle a à vous offrir ? Préparez-vous à vivre votre prochaine grande aventure !



- ### Contenu
- ① 40 gouttes Prisme (+8 de remplacement)
 - ② 4 réglettes Zone de Faveurs (1 par joueur/couleur)
 - ③ 2 grilles Mise en place (double-face)
 - ④ 1 Marqueur Premier Joueur
 - ⑤ 1 Piste de Faveur (à placer sur le Sanctuaire de la Vie)
 - ⑥ 1 tableau Racines accueillant les cartes Faveur
 - ⑦ 4 tuiles Action supplémentaires (2x f & 2x g)
 - ⑧ 2 cases Sanctuaire supplémentaires
 - ⑨ 4 champignons (1 par couleur)
 - ⑩ 34 feuilles réparties en
9x valeur 1, 10x valeur 3, 9x valeur 5, 6x valeur 8
 - ⑪ 55 Cartes :
 - A 4 cartes Faveur de départ "Viatica" (1 par couleur)
 - B 1 carte vierge
 - C 20 cartes d'extension (10 différentes en 2 exemplaires chacune)
 - D 30 cartes Faveur (15 différentes en 2 exemplaires chacune)



Aperçu du jeu

Mycelia - Prisma est une extension. Pour pouvoir y jouer, vous devez posséder le jeu de base *Mycelia* et avoir de préférence déjà fait au moins une partie.

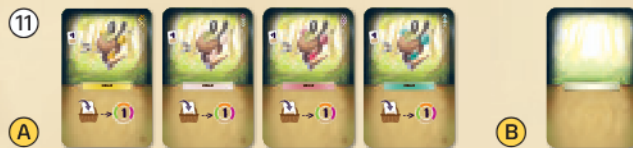
De manière générale :

- Toutes les règles du jeu de base *Mycelia* restent identiques.
- Les règles supplémentaires de l'extension déjà proposées dans le jeu de base sont également incorporées ici. En conséquence, mélangez **les 70 cartes de *Mycelia*** (40 cartes de base et 30 cartes d'extension) avec les **20 cartes d'extension *Prisma***, **C** pour former un paquet commun.
- Pour jouer à *Mycelia - Prisma*, vous pouvez retourner les plateaux du jeu de base *Mycelia* sur la face de votre choix.

- Dans cette extension, les gouttes *Prisma* constituent **1** un nouveau type de gouttes :



Ces **gouttes *Prisma*** sont considérées **comme des gouttes**, au même titre que les autres gouttes de rosée bleues, et peuvent donc être déplacées ou retirées à l'aide des cartes, selon les règles habituelles. Ceci s'applique également aux cartes faisant apparaître des gouttes transparentes.



Exemple :
 Durant votre tour, vous jouez la carte *Marasmius rotula*. Sur la case Mousse se trouvent 1 goutte de rosée et 1 goutte *Prisma*. Cette carte vous permet de retirer ces deux gouttes et de les placer sur le Sanctuaire, peu importe qu'il s'agisse d'une goutte de rosée bleue ou d'une goutte *Prisma*.

Dans *Mycelia - Prisma*, l'objectif principal lorsque vous jouez des cartes est toujours de retirer des gouttes, que ce soient des gouttes de rosée ou des gouttes *Prisma* !



Mise en place de *Mycelia - Prisma*

Installez le jeu comme pour une partie habituelle de *Mycelia* avec les adaptations suivantes :

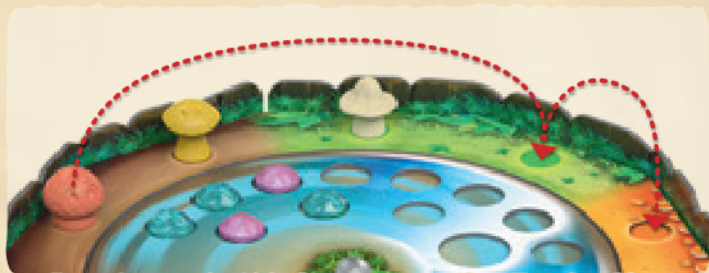
- Placez l'anneau Piste de Faveur ⑤ sur le Sanctuaire de la Vie.
- Utilisez l'une des nouvelles grilles Mise en place ③ et placez les **12 gouttes de rosée** et les **10 gouttes Prisma** sur votre plateau.
- Choisissez chacun une réglette Zone de Faveurs ② et assemblez-la au bord supérieur de votre plateau.
- Prenez en plus le champignon de la couleur correspondant à votre Zone de Faveurs ⑨.
- Récupérez votre carte Faveur de départ A avec sa rune (en haut à droite), comme **7e carte de départ**, et mélangez-la avec les 6 autres en début de partie.
- Placez votre champignon sur la case 0 (départ) de la piste de faveur. Il s'agit de la première case dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la flèche.
- **Important :** À moins de 4 joueurs, placez les champignons restants respectivement sur la case 1 ① (à 3 joueurs) et la case 2 ② (à 2 joueurs). Ils ne seront pas déplacés durant toute la partie.
- Triez les cartes Faveur D par couleur et **mélangez-les pour former 3 piles**, face visible : une pile de cartes vertes, une de cartes ambre et une de cartes violettes. Placez chacune d'elles aux emplacements prévus, aux Racines du Sanctuaire, ⑥ bien en vue de chaque joueur.
- Mélangez les 20 nouvelles cartes d'extension Prisma C avec les 70 cartes de *Mycelia* (y compris les cartes d'extension), puis retournez, comme d'habitude, **5 cartes face visible pour former la rivière**.



Nouvelles mécaniques de jeu de *Mycelia - Prisma*

1) Faveur et gouttes Prisme

- À chaque fois que vous retirez une goutte Prisme de votre plateau (que ce soit directement ou en la déplaçant sur le Sanctuaire), vous obtenez immédiatement **1 faveur**.
- Cette faveur est matérialisée par votre champignon sur la Piste de Faveur. **À chaque faveur obtenue, avancez votre champignon d'1 case** sur la Piste.
- Important : Sautez les cases occupées par d'autres champignons**, sans les compter. Déplacez toujours votre champignon sur la **prochaine case libre** de la Piste.



Exemple : Vous avez placé 2 gouttes Prisme sur le Sanctuaire et obtenu ainsi 2 faveurs. Vous pouvez donc avancer votre champignon de 2 cases et sauter ceux devant vous.

- Les deux seules exceptions sont la case Départ et la case violette au bout de la Piste. Celles-ci peuvent accueillir plusieurs champignons.
- Si vous avez déjà atteint la dernière case de la Piste et que vous obtenez de nouveau une faveur, celle-ci est **ignorée**. Votre champignon reste sur la dernière case jusqu'à ce que vous achetiez une carte Faveur.
- Il peut également arriver que vous obteniez une faveur grâce aux effets d'une carte, si elle affiche le symbole ci-contre. Avancez alors immédiatement votre champignon sur la Piste du nombre de cases indiqué.

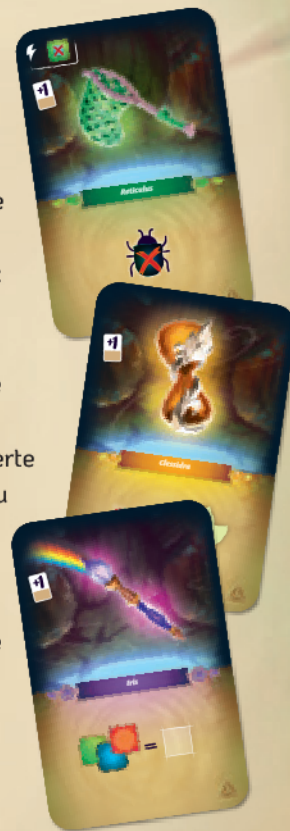


- Si un symbole Bonus permet à **plusieurs adversaires de placer des gouttes Prisme sur le Sanctuaire** et d'avancer ainsi leur champignon, respectez **l'ordre du tour de jeu** ! Commencez par le joueur assis à gauche du joueur actif.



2) Acheter des cartes Faveur

- Vous pouvez utiliser la faveur de votre Piste pour acheter des cartes Faveur.
- Le **coût d'une carte Faveur** dépend de sa couleur : verte, ambre ou violette. Pour acheter une carte Faveur de la pile correspondante aux Racines, votre **champignon doit avoir au moins atteint une case de cette couleur sur la Piste**.
- Vous pouvez parfaitement acheter une **carte Faveur moins chère** même si votre champignon a atteint une couleur "supérieure" sur la Piste : uniquement verte si vous êtes sur une case verte ; verte ou ambre, sur une case ambre ; d'une couleur au choix sur une case violette.
- Pour **acheter une carte Faveur**, **Remettez votre champignon sur la case Départ de la Piste de Faveur**.
- Même si vous achetez une carte moins chère avec une couleur supérieure, vous ne récupérez **pas la "monnaie"** et retournez tout de même au départ de la Piste.
- Prenez la carte supérieure de la pile correspondante et **ajoutez-la, comme d'habitude, au sommet de votre pioche**.



Attention : Comme les autres cartes de votre paquet, certaines cartes Faveur ont un **effet unique** à utiliser **immédiatement**, comme l'indique l'éclair dans le coin supérieur gauche.



Vous ou vos adversaires ne bénéficiez de ce bonus qu'une seule fois, au moment où cette carte Faveur est achetée aux Racines, mais plus après.

- Vous n'avez pas besoin de réalimenter les Racines où se trouvent les cartes Faveur car elles proposent toujours 3 cartes à l'achat (les piles étant face visible). Lorsqu'une pile est vide, les cartes Faveur de cette couleur ne sont malheureusement plus disponibles.

3) Jouer des cartes Faveur

- Les cartes Faveur constituent un nouveau type de cartes, qui fonctionnent différemment des cartes habituelles.
- Lorsque vous piochez 3 nouvelles cartes à la fin de votre tour (ou dès la début de la partie), **vous devez immédiatement poser toute carte Faveur parmi elles dans votre Zone de Faveurs**.
- Il en va de même si vous gagnez le droit de **piocher des cartes durant votre tour de jeu** : vous devez **immédiatement poser les cartes Faveur** dans votre Zone.
- Les cartes Faveur sont **toujours** posées dans votre **Zone de Faveurs**. Le nombre de cartes qu'elle peut accueillir est illimité.
- Sur le bord gauche de chaque carte Faveur figure un nombre (de 0 à 3). Celui-ci indique **combien de nouvelles cartes vous pouvez immédiatement piocher de votre paquet pour les ajouter à votre main**, au moment où vous posez cette carte Faveur dans votre Zone.
- Cette **préparation**, c'est-à-dire la pose des cartes Faveur dans votre Zone et la pioche de nouvelles cartes de votre paquet, peut être effectuée **avant même votre tour de jeu, pendant que les autres jouent**.

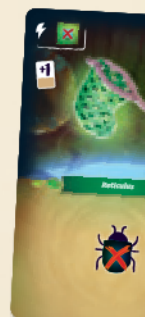
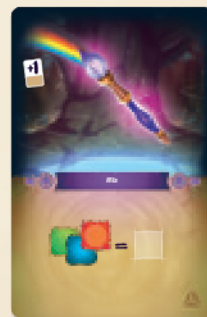
Mais ça n'est pas grave si vous l'oubliez : vous pourrez toujours le faire au début de votre tour.

- **Important :** Les cartes Faveur ne sont pas défaussées **immédiatement** comme les autres cartes, après que vous avez appliqué leurs effets. **Elles restent face visible dans votre Zone pendant toute la durée de votre tour.**
- **Tant que c'est à vous de jouer**, la plupart des cartes Faveur vous font bénéficier d'une **capacité spéciale** qui s'applique jusqu'à la fin de votre tour.
- Les symboles présents dans la partie inférieure de la carte Faveur vous rappellent cette **capacité spéciale**. Vous trouverez un **aperçu** et une **explication** de toutes les cartes Faveur à la **fin de cette règle**.
- **Important :** La même règle que pour les autres cartes s'applique : vous **POUVEZ utiliser cette capacité**, mais vous pouvez également **choisir de l'ignorer**.
- **À la fin de votre tour, vous devez vider votre Zone de Faveurs. Défaussez toutes les cartes Faveur qui s'y trouvent avec les autres cartes.** Ne piochez (et ne mélangez votre paquet le cas échéant) qu'ensuite, pour préparer votre prochain tour.

Exemple :

Charlotte a déjà préparé son tour pendant que les autres jouaient. À la fin de son tour précédent, elle a pioché 3 cartes de son paquet dont 2 cartes Faveur.

Elle a immédiatement placé ses deux cartes Faveur dans sa Zone de Faveurs, ce qui lui a permis de piocher 1 carte de son paquet, si bien qu'elle dispose de nouveau de 3 cartes en main au début de son tour.



Autres particularités et changements pour *Mycelia - Prisma*

Nouvelle rosée : Lorsque le Sanctuaire est plein et que vous utilisez une **grille Nouvelle Rosée**, 1 ou 2 nouvelles **gouttes de rosée** sont ajoutées sur les plateaux, comme dans le jeu de base, mais **aucune goutte Prisme**.

Actions de base : Tuile Action a : Vous pouvez également utiliser cette action pour remplacer les 3 cartes **Faveur des Racines**. Si vous utilisez cette action a, vous devez choisir : **soit** vous remplacez les 5 cartes de la rivière, **soit** vous remettez les 3 cartes **Faveur** visibles sous leurs piles respectives entre les Racines.



Retirer des cartes : Cette mécanique de jeu est déjà connue de l'extension du jeu de base. **Ce qui est nouveau**, c'est qu'il est désormais possible d'éliminer non seulement les cartes de la pile de défausse, mais aussi les cartes, **qui se trouvent dans sa propre zone de Faveur**.



Recyclage : Ce symbole indique une nouvelle mécanique de jeu. Tout comme l'action permettant de écarter définitivement des cartes du jeu, vous pouvez écarter 1 carte de votre **défausse** ou de votre **Zone de Faveurs** au choix. Celle-ci est alors remise **au sommet de sa pile**. Si une carte Faveur est ainsi retirée de la Zone de Faveurs, son effet cesse alors immédiatement.

Fin de la partie

C'est maintenant à elle de jouer et elle joue les 3 cartes de sa main. Les deux cartes Faveur facilitent grandement son tour car elles lui permettent de ne pas tenir compte du type de terrain et d'ignorer la contrainte des symboles Insecte. Pour les cartes **Phallus Indusiatus** et **Cyptotrama Asprata**, cet avantage est bien sûr très utile.



Les conditions de fin de partie à *Mycelia - Prisma* sont exactement les mêmes que dans *Mycelia*, à une **exception** : Si plusieurs joueurs parviennent à vider leur plateau lors du dernier tour, le vainqueur est celui à qui il reste le plus de feuilles. **En cas d'égalité**, celui qui possède **le plus de faveur sur la Piste** à la fin de la partie l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Mode solo de *Mycelia - Prisma*



Aucun matériel supplémentaire n'est nécessaire pour le mode solo. La mise en place et le déroulement de la partie restent pratiquement identiques aux règles de base, aux exceptions suivantes :

- **Gwidyon** démarre toujours avec **20 gouttes de rosée**, même si vous avez 22 gouttes de rosée et Prisme.
- Gwidyon n'ajoute toujours pas de nouvelles gouttes sur son Tas de feuilles lorsque vous utilisez une grille Nouvelle Rosée.
- Placez l'anneau Piste de Faveur sur le Sanctuaire et effectuez la mise en place comme à **2 joueurs** :
 - Occupez les 2 premières cases de la Piste avec les champignon inutilisés.
 - Placez également un second champignon sur la case 0 de la Piste qui appartient à - Gwidyon, à côté de votre champignon. (Gwidyon aime jouer avec le champignon jaune, mais vous pouvez parfaitement lui en attribuer un autre.)
- Mélangez les cartes Faveur et formez des piles aux Racines, comme décrit dans cette notice.
- Comme dans une partie ordinaire, vous pouvez aussi obtenir des cartes Faveur en mode solo.
- Gwidyon ne peut toujours pas acheter de carte de la rivière, ni de carte Faveur aux Racines.
- **Gwidyon n'utilise jamais de faveur**. Son champignon ne peut qu'avancer sur la Piste de Faveur.

Quand Gwidyon se déplace-t-il sur la Piste de Faveur ?

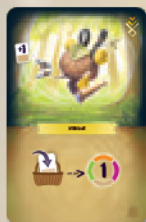
À chaque fois que **Gwidyon remélange son paquet de cartes Solo** (car il ne lui reste plus qu'1 seule carte face cachée à la fin de son tour), suivez les étapes supplémentaires suivantes :

- 1) Avancez le champignon de Gwidyon d'1 case sur la Piste de Faveur. **Gwidyon obéit aux mêmes règles que vous : il saute par-dessus les champignons adverses** (le vôtre y compris) et s'arrête sur la première case libre suivante.
- 2) **Remplacez également les cartes Faveur aux Racines** : Remettez chaque carte supérieure sous la pile correspondante (verte, ambre et violette).
- 3) Ensuite, c'est à nouveau ton tour et tu continues comme d'habitude.

Remarque : À *Mycelia - Prisma*, il est légèrement plus facile de gagner contre Gwidyon. Mais y arriverez-vous s'il ne possède que 18 ou 17 gouttes de rosée sur son tas de feuilles en début de partie ?



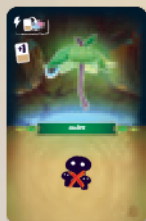
Aperçu des cartes Faveur



Viatica (carte de départ) :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Lorsque vous **achetez une carte de la rivière** durant ce tour (mais pas une carte Faveur aux Racines), vous obtenez **+1 faveur**. Ceci s'applique à chaque carte de la rivière que vous achetez : vous pouvez donc déclencher son effet **plusieurs fois**.

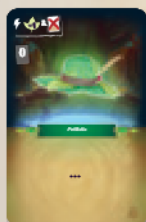


Umbra :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous pouvez **immédiatement recycler 1 carte**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, tout bonus pour vos adversaires sur vos cartes est ignoré. Si vous jouez une carte avec ce symbole , vos adversaires ne bénéficient d'aucun effet. Ceci s'applique également si vous achetez des cartes dont l'effet unique ⚡ bénéficierait à vos adversaires. Il est également ignoré.

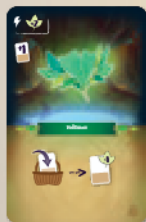


Petasus :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous gagnez **immédiatement 4 feuilles** et pouvez **écarter 1 de vos cartes**.

Lorsque vous jouez cette carte, **ne piochez pas de carte**.

Cette carte Faveur n'a **aucun effet** durant votre tour, mais son effet immédiat ⚡ est vraiment **puissant** !

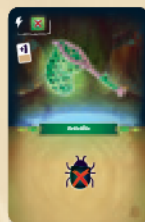


Velamen :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous gagnez **immédiatement 2 feuilles**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour de jeu, chaque carte de la rivière que vous **achetez** vous coûte **1 feuille de moins**.

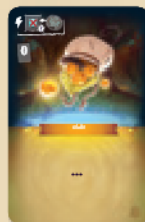


Reticulus :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous pouvez **immédiatement retirer 1 goutte d'une case Mousse**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, **ignorez le symbole Insecte** sur vos cartes. La case  doit **tout de même** contenir **au moins le nombre de gouttes indiqué**, mais il peut également y en avoir plus. Ignorez également les symboles **Insecte** ⚡ des effets uniques sur les cartes que vous achetez durant ce tour.



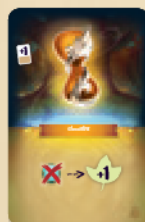
Globi :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, choisissez **1 case contenant exactement 1 goutte**. Retirez-la et remplacez-la immédiatement par une case Sanctuaire. Vous pouvez l'utiliser immédiatement.

Lorsque vous jouez cette carte, **ne piochez pas de carte**.

Cette carte Faveur n'a **aucun effet** durant votre tour, mais son effet immédiat ⚡ est vraiment **puissant** !

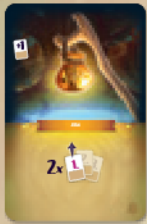
Remarque : Si vous jouez d'abord **Reticulus**, puis que vous achetez **Globi** aux Racines durant votre tour, vous pouvez ignorer la contrainte du symbole Insecte . Vous pouvez donc choisir une case occupée par plusieurs gouttes et les retirer. Elle doit **cependant contenir au moins 1 goutte**.



Clessidra :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

À chaque fois que vous **retirez une goutte de votre plateau** et que vous la placez sur le Sanctuaire durant votre tour, **gagnez 1 feuille**. Ceci s'applique aussi bien aux gouttes de rosée qu'aux gouttes Prisme.

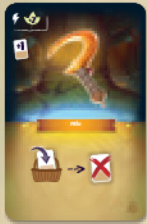


Lux :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, appliquez **2 fois** l'effet de la **première carte** que vous jouez de votre main, comme si vous la jouiez deux fois. Si cette carte vous offre deux options, vous pouvez changer d'option la seconde fois.

Remarque : carte de votre main signifie ici **carte normale** et pas une carte **Faveur**, puisque vous êtes censé avoir placé vos cartes Faveur dans votre Zone avant de jouer votre tour.



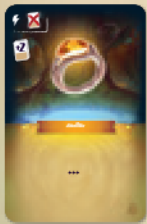
Falx :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous **gagnez immédiatement 2 feuilles**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

À chaque fois que vous **achetez 1 carte** durant votre tour, vous pouvez **écarter 1 de vos cartes**. Comme d'habitude, vous pouvez écarter 1 carte

de votre défausse ou de votre Zone de Faveurs. Placez chaque nouvelle carte achetée au sommet de votre pioche. Cet effet ne s'applique pas si vous achetez des cartes aux Racines grâce aux faveurs de la Piste.

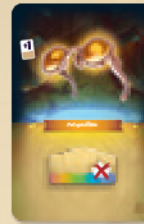


Anellus :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous pouvez **écarter immédiatement 1 carte** de votre défausse.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 2 cartes**.

Cette carte Faveur n'a **aucun autre effet** durant votre tour.

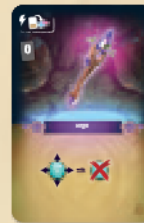


Perspicillum :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, vous pouvez **utiliser gratuitement** toutes vos tuiles Action (portant les lettres a à g, sous votre plateau).

Important : Vous continuez de ne pouvoir utiliser chaque tuile Action qu'1 seule fois par tour !

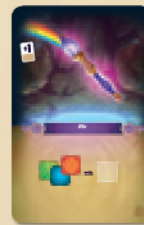


Virga :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous pouvez immédiatement **recycler 1 carte**.

Lorsque vous jouez cette carte, **ne piochez aucune carte**.

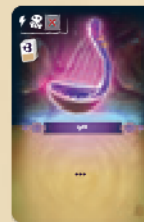
Durant votre tour, **chaque symbole de "déplacement"** sur vos cartes équivaut à un **symbole "retirer"**. Au lieu de déplacer une goutte, retirez-la simplement de votre plateau. Ceci s'applique également lorsque vous achetez des cartes qui vous octroient un effet unique ⚡ vous permettant de déplacer des gouttes immédiatement.



Iris :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 1 carte**.

Durant votre tour, ignorez le type de terrain imposé par vos cartes. Cela signifie que vous pouvez **appliquer les effets de toutes vos cartes**, quel que soit le terrain, y compris les cases **Terre** !



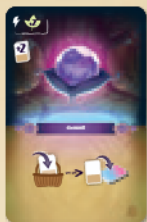
Lyra :

⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vos adversaires peuvent immédiatement retirer une goutte de n'importe quelle case.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 3 cartes**.

Cette carte Faveur n'a **aucun autre effet** durant votre tour.





Gemma :

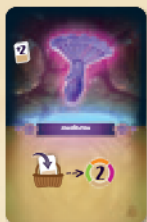
⚡ Lorsque vous **achetez** cette carte Faveur, vous gagnez **immédiatement 2 feuilles**.

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 2 cartes**.

À chaque fois que vous **achetez 1 carte de la rivière durant votre tour**, vous pouvez **recycler 1 de vos cartes**. Ceci s'applique à chaque carte de la rivière que vous achetez : vous pouvez donc déclencher son effet **plusieurs fois**.

Cet effet ne s'applique pas si vous achetez des cartes Faveur aux Racines grâce aux faveurs de la Piste.

Important : N'oubliez pas que vous pouvez **également** recycler des cartes Faveur de votre Zone de Faveurs (y compris cette carte). Dès qu'une carte Faveur quitte votre Zone, son effet cesse.



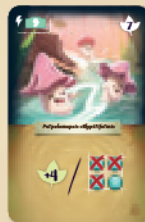
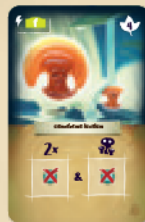
Simulacrum :

Lorsque vous jouez cette carte, **piochez 2 cartes**.

À chaque fois que vous **achetez 1 carte de la rivière durant votre tour**, obtenez **+2 faveurs**. Ceci s'applique à chaque carte de la rivière que vous achetez : vous pouvez donc déclencher son effet **plusieurs fois**.

Cet effet ne s'applique pas si vous achetez des cartes Faveur aux Racines à l'aide des faveurs de la Piste.

Les tuiles Action f et g



Lorsque vous achetez ces deux cartes, vous récupérez **immédiatement une des tuiles f ou g**, que vous placez sous votre plateau, comme tout autre tuile Action.

Important : Vous ne pouvez posséder **au maximum que 4 tuiles Action** sous votre plateau ! Si vous en récupérez plus, vous devez vous débarrasser des tuiles excédentaires de votre choix.



La tuile action f vous permet de **payer 1 feuille** par tour pour avancer d'**1 faveur** sur la Piste.

La tuile Action g vous permet de **payer 3 feuilles par tour** pour **recycler 1 carte**.

Important : Vous pouvez utiliser des **tuiles Action** dès le tour où vous les **récupérez**.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service



L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur grande implication et leurs suggestions.
Un grand merci également à Dieter Heinzler du service de conseil en champignons de la ville de Ravensburg.

Auteur : Daniel Greiner

Illustration : Fabian Jödden, Justin Chan

Direction artistique : Chiara Bellavite

Développement technique : Tobias Kesselring

Conception de l'instruction : KniffDesign

Rédaction : Matthias Karl