

SPLIT STONE GAMES: **MYCELIA** von Jack J. Neville für 1- 4 strategisch denkende Schwammerlfans

LIEBE STECKT SOGAR IN JEDEM GIFTPILZ



Man kann über Kickstarter-Spiele denken, was man will, viele Spielprojekte sind dort nachweislich großartig gescheitert oder endeten mit total unbefriedigenden Endergebnissen. Anders bei **MYCELIA**: Jack hat für mich eines der absolut schönsten Spiele entwickelt und mit der crowd realisiert.

Mycelia lässt uns das Leben und Sterben der Pilze nachempfinden. Bis zu fünf Schwammerl, von Jack selbst wunder-

schön naturgetreu illustriert und neben der landesüblichen Bezeichnung auch mit ihrem lateinischen Namen versehen, gedeihen unter der Aufsicht jedes Spielers. Weil Schwammerl eigenwillige Wesen sind, verlangen sie unterschiedliche Terrains im Wald, um sich gut zu entwickeln. Weil Pilze fest im Boden verankert und mit dem Pilzgeflecht, dem Mycel, verbunden sind, haben sie zur Vermehrung nur die Chance, ihre Sporen durch den Wind über den Waldboden tragen zu lassen. Der Wind ist wankelmütig, seine aktuelle Richtung wird durch den Windrichtungswürfel bestimmt. Ist kein brauchbarer Platz für meinen nächsten Pilz vorhanden, darf man den Wald, der aus dreieckigen Plättchen in fünf verschiedenen Bodenarten besteht, erweitern.

MUTTER SCHWAMMERL

... ist unser Rettungsanker in der Not. Sie kann sich, im Gegensatz zu den festgewachsenen Pilzen, über den Waldboden bewegen und dann vor Ort Sporen deponieren, um neues Pilzgebiet zu erschließen. Generell ist es aber leider so, dass die Kontrolle über die Sporen auf einem Waldfeld immer der Spieler hat, dessen Pilz oder Mutter bereits dort steht. Das heißt, dieser darf die Sporen fremder Spieler dann nutzen, um ein eigenes Schwammerl auf geeignetem Boden fruchten zu lassen. Der Wind, das himmlische Kind, hat die Samen in die falsche Richtung geblasen. Man muss daher vor der Bestimmung der Windrichtung den Pilz benennen, der Sporen ausschütten soll.

WENN EIN SCHWAMMERL STIRBT

Das Leben der Pilze ist gefährlich und kurz – wurmige Herrenpilze, von Schnecken zerbissene Parasole oder vertrocknete Täublinge. Stirbt ein Pilz im Wald von *Mycelia*, dann hinterlässt er ein Vermächtnis in Form einer Spezialfähigkeit. Manche sind einmalig sofort anzuwenden und bringen Bewegung in den Wald, andere bleiben bis zum Spielende verfügbar und schließlich gibt es jene Spezialfähigkeiten, die sich auf den an

gleicher Stelle wachsenden Nachfolgepilz beziehen. Natürlich bringen alle Schwammerl entsprechend ihrer Schwierigkeit, sie wachsen zu lassen, mehr oder weniger Siegpunkte mit sich. Am Schluss, wenn ein Spieler an jedem seiner fünf Plätze den Lebenszyklus von mindestens einem Pilz durchgespielt hat, bringt jeder gestorbene oder noch wachsende Pilz seine Punkte.



Mycelia – nicht zu verwechseln mit dem prämierten Familienspiel gleichen Namens von Ravensburger – ist großartig. Ich liebe Pilze, ich suche sie gerne, koche gerne damit und spiele gerne damit. Jack Neville hat ein wunderschönes Spiel geschaffen, das nicht nur durch Thema und Optik, sondern auch durch taktische Tiefe besticht. *Mycelia* ist großartig, ein absoluter Pflichtkauf für Schwammerlfans, nur wirkliches Schwammerlsuchen ist noch großartiger.