

RULE BOOK

CONTENTS	P/N
GOAL _____	2
SET UP _____	3
GAME FLOW _____	4
① PICK & BID _____	5
② REVEAL _____	6
③ CHECK - TIE _____	7
③ CHECK - SAFE _____	8
③ CHECK - NO MUSH! _____	9
④ NEXT ROUND _____	10
GAME END _____	11
* LUCKY GEMS _____	12
** SET BONUS _____	13
KEY TERMS _____	14



GOAL

노움에게 들키지 않고 버섯을 모아 최고 점수를 얻으면 승리합니다.

Collect Mushrooms without waking the gnome.

The player with the highest score wins.

ノームに気づかれずキノコを集めます。

最も得点の高いプレイヤーが勝利します。

SET UP

각 플레이어는 GEM 12개와 비딩 카드 1-4를 받습니다.

버섯 카드를 섞어 더미로 만듭니다.

더미에서 카드 2장을 공개해 왼쪽과 오른쪽에 1장씩 놓습니다.

더미 맨 위 카드에 적힌 방향에 맞춰 WEST/EAST 패치로 구분합니다.

더미 맨 위 카드 뒷면의 숫자가 이번 라운드의 MUSH LIMIT입니다.

Each player takes 12 GEMs and Bidding Cards 1-4.

Shuffle the Mushroom Cards to make a deck.

Place the top 2 cards face up, one on each side.

Use the top card to set WEST/EAST Patches.

The top card's back shows this round's MUSH LIMIT.

各プレイヤーはGEM12個とビディングカード1~4を取ります。

キノコ카드를混ぜて山札にします。

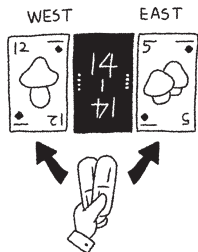
山札から2枚公開し、左右に1枚ずつ置きます。

山札の一番上の向きでWEST/EASTパッチを決めます。

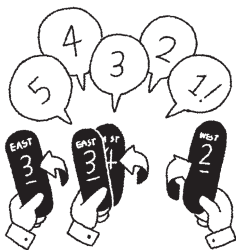
山札トップの裏面がこのラウンドのMUSH LIMITです。

GAME FLOW

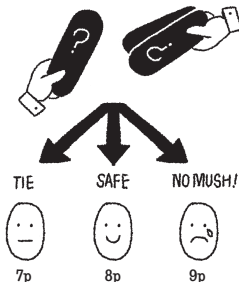
① PICK & BID



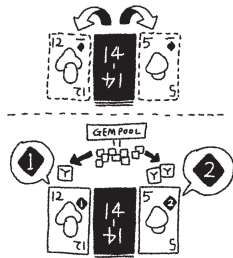
② REVEAL



③ CHECK



④ NEXT ROUND



① PICK & BID

MUSH LIMIT을 확인하고 WEST / EAST를 선택합니다.

비딩 카드로 1-10 GEM의 입찰액을 비공개로 정합니다.

보유 GEM + 선택한 버섯의 LUCKY GEM*까지만 입찰할 수 있습니다.

가장 먼저 입찰을 마친 플레이어가 “5, 4, 3, 2, 1!”을 셉니다.

카운트가 끝나기 전에 모든 플레이어가 입찰을 완료합니다.

Check the MUSH LIMIT and choose WEST or EAST.

Set a secret bid of 1-10 GEMs with Bidding Cards.

Bid up to your GEMs + the chosen Mushroom's LUCKY GEMs*.

The first player to finish counts “5, 4, 3, 2, 1!”

Everyone must finish bidding before the countdown ends.

MUSH LIMITを確認し、WEST / EASTを選びます。

ビディングカードで1~10 GEMの入札額を非公開で決めます。

手持ちGEM+選んだキノコのLUCKY GEM*まで入札できます。

最初に入札を終えた人が「5,4,3,2,1!」と数えます。

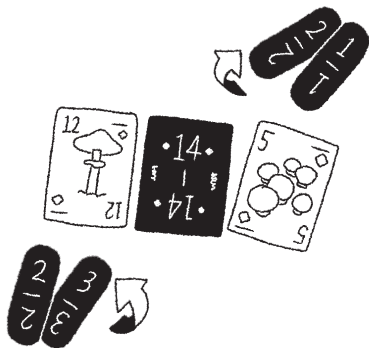
全員、カウントが終わるまでに入札を完了します。

② REVEAL

모든 플레이어가 비딩 카드를 동시에 공개합니다.
공개된 비딩 카드를 WEST/EAST 패치별로 확인합니다.

All players reveal their Bidding Cards at the same time.
Check the revealed bids for each WEST/EAST Patch.

全員、ビディングカードを同時に公開します。
公開したカードをWEST/EASTパッチごとに確認します。



③ CHECK - TIE ☹️

각 패치에서 최고 입찰자가 2명 이상이면 TIE가 발생합니다.
TIE는 MUSH LIMIT 판정보다 우선합니다.
TIE에서는 누구도 버섯 카드를 얻지 못합니다.
GEM도 내지 않습니다.
버섯 카드는 패치에 남아 다음 라운드에서도 경쟁합니다.

If 2 or more players share the highest bid in a PATCH, it's a TIE.
TIE takes priority over the MUSH LIMIT.
No one gets the Mushroom Card in a TIE.
No GEMs are paid.
The Mushroom Card stays in the Patch for the next round.

各パッチで最高入札者が2人以上ならTIEです。
TIEはMUSH LIMIT判定より優先します。
TIEでは誰もキノコカードを獲得しません。
GEMも支払いません。
キノコカードは次のラウンドも残ります。

③ CHECK - SAFE 😊

TIE가 발생하지 않은 패치는 총 입찰액을 모두 더합니다.

총 입찰액이 MUSH LIMIT보다 낮으면 SAFE!입니다.

최고 입찰자가 버섯 카드와 LUCKY GEM을 가져갑니다.

최고 입찰자는 입찰액만큼의 GEM을 GEM POOL에 지불합니다.

For each PATCH without a TIE, add up all bids.

If the total bid is below the MUSH LIMIT, it's SAFE!

The highest bidder gets the Mushroom + LUCKY GEMs.

The highest bidder pays their bid to the GEM POOL.

TIEのないパッチは入札額を合計します。

合計入札額がMUSH LIMIT未満ならSAFE!です。

最高入札者がキノコカードとLUCKY GEM을 취합니다。

最高入札者は入札額分のGEM을 GEM POOL에 지불합니다。

③ CHECK - NO 😞 MUSH!

총 입찰액이 MUSH LIMIT 이상이면 NO MUSH!입니다.

해당 패치의 버섯 카드를 게임에서 제거합니다.

최고 입찰자는 NO MUSH CARD 1장(-5점)과 LUCKY GEM을 가져갑니다.

또한, 입찰한 GEM을 같은 패치의 다른 입찰자에게 균등하게 나눕니다.

남은 GEM은 중앙의 GEM POOL에 놓습니다.

If the total bid ≥ MUSH LIMIT, it's NO MUSH!

Remove the Mushroom Card from the game.

Highest bidder gets 1 NO MUSH CARD (-5) + LUCKY GEMs.

Split the bid evenly among the other bidders in that PATCH.

Put any leftover GEMs in the GEM POOL.

합계入札額がMUSH LIMIT以上ならNO MUSH!です。

そのパッチのキノコカードをゲームから除外します。

最高入札者はNO MUSH CARD(-5)とLUCKY GEM을 취합니다。

入札したGEM을 동일パッチ의 다른入札者に均等に分けます。

余ったGEMはGEM POOL에 둡니다。

④ NEXT ROUND

빈 패치에 새 버섯 카드를 놓습니다.

더미 맨 위 카드 뒷면의 숫자로 새로운 MUSH LIMIT을 확인합니다.

LUCKY GEM*을 배치한 뒤 다음 라운드를 시작합니다.

Place a new Mushroom Card in each empty PATCH.

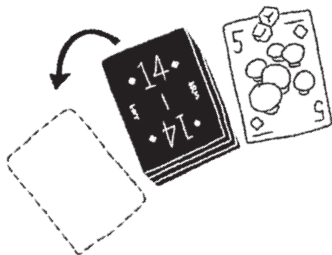
Check the new MUSH LIMIT.

Place LUCKY GEMs*, then start the next round.

空いたパッチに新しいキノコカードを置きます。

新しいMUSH LIMITを確認します。

LUCKY GEM*を置いて次のラウンドを始めます。



GAME END

더미에 카드가 1장 남으면 새 버섯 카드를 공개하지 않습니다.

두 버섯 카드 중 하나라도 패치에서 사라지면 게임을 종료합니다.

버섯 카드, SET BONUS**, NO MUSH CARD의 점수를 합산합니다.

가장 높은 점수를 모은 플레이어가 승리합니다!

When 1 card remains, reveal no new Mushroom Cards.

Game ends when a Mushroom Card leaves its PATCH.

Score Mushroom Cards + SET BONUS** + NO MUSH CARD.

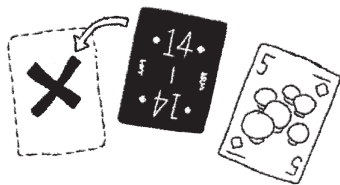
Highest score wins!

산札가 1枚になったら、新しいキノコカードは出しません。

キノコ카드가 1枚でもパッチからなくなれば終了です。

キノ코 + SET BONUS** + NO MUSH CARD을 합계합니다。

最高得点のプレイヤーが勝利!



* LUCKY GEMS

GEM POOL의 GEM이 두 카드 분량에 충분하지 확인합니다.

충분하면 각 카드에 표시된 만큼 GEM을 올립니다.

부족하면 GEM POOL에 그대로 둡니다.

Check if the GEM POOL has enough GEMs for both cards.

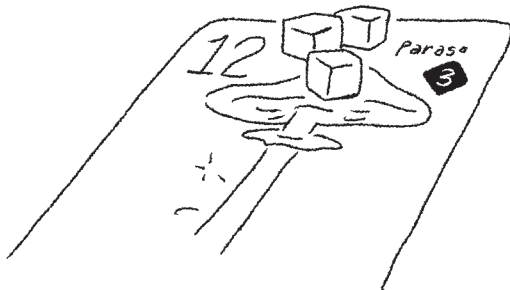
If enough, place the shown GEMs on each card.

If not, leave them in the GEM POOL.

GEM POOL의 ジュム で 両方 の カード を 満た せる か 確認 します。

足り れば、各 カード に 表示 され た 数 を 置 きます。

足り なければ、GEM POOL に 残 します。



* SET BONUS

같은 종류의 버섯 카드를 모으면 두 번째부터 1장당 +5점을 얻습니다.

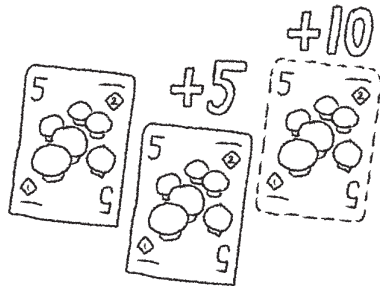
2장 = +5점 / 3장 = +10점

From the second Mushroom of a type, score +5 points each.

2 Cards = +5 / 3 Cards = +10

同じ種類のキノコは2枚目から1枚につき+5点です。

2枚 = +5点 / 3枚 = +10点



KEY TERMS

GEM

입찰에 사용하는 재화입니다.

The currency used for bidding.

入札に使用する通貨です。

GEM POOL

지불한 GEM을 모으는 중앙 공간입니다.

LUCKY GEM으로 재사용합니다.

The central pool for spent GEMs.

Reused as LUCKY GEMs.

支払ったGEMを集める中央スペースです。

LUCKY GEMとして再利用します。

LUCKY GEM

버섯 카드 위의 보너스 GEM입니다. 카드와 함께 획득합니다.

Bonus GEMs on a Mushroom Card. Collected with the card.

キノコカード上のボーナスGEMです。

카드と一緒に獲得します。

WEST/EAST PATCH

매 라운드 버섯 카드가 놓이는 두 입찰 영역입니다.

Two bidding areas for each round's mushroom cards.

毎ラウンド、キノコカードを置く2つの入札エリアです。

MUSH LIMIT

라운드별 입찰 한계입니다.

TIE가 아니고 합계가 이 수치 이상이면 [NO MUSH!]입니다.

The bid limit for each round.

No TIE + total $\geq$ limit $\rightarrow$ [NO MUSH!]

各라운드의入札上限です。

TIEでなく、合計がこの値以上なら[NO MUSH!]です。

NO MUSH CARD

[NO MUSH!] 상황에서 최고 입찰자가 받는 -5점 카드입니다.

-5-point card for the top bidder in [NO MUSH!].

[NO MUSH!]의 PATCH의 最高入札者が受け取る-5点カード。



DOPAMINE
TABLE
CLUB

