

PHOTOSYNTHESISTM REGULAMENT

Introducere:

Mai multe varietăți de copaci se întrec să crească și să își împrăștie semințele în razele soarelui în această pădure mică dar fertilă. Pe măsură ce fiecare copac crește, frunzele sale sunt atinse de razele soarelui, colectând Puncte de Lumină și umbrind copacii mai mici din împrejurimi. Când un copac ajunge la finalul vieții, jucătorii câștigă puncte proporțional cu bogăția solului în care copacul a avut rădăcini.

Jocul conține:

- Regulament ilustrat,
- O tablă de joc,
- Un segment de Soare,
- 4 marcaje de Rotație,
- 4 Tăblițe pentru fiecare jucător,
- Un jeton pentru primul jucător,
- 24 de jetoane pentru scor,
- 4 marcaje pentru Puncte de Lumină,
- 24 de jetoane semințe (câte 6 pentru fiecare specie),
- 32 de copaci mici (câte 8 din fiecare specie),
- 16 copaci medii (câte 4 din fiecare specie),
- 8 copaci mari (câte 2 din fiecare specie).

Obiectivul jocului:

Folosind punctele Lumină va trebui să crești copacii de la semințe la copaci mari. Apoi va trebui să colectezi jetoanele cu puncte, cu valori proporționale cu fertilitatea locului în care au crescut copacii.

Pregătirea jocului:

- Așează tabla de joc în centrul mesei.
 - Fiecare jucător va primi: o tăbliță de joc, un marcaj pentru punctele Lumină, 6 semințe și 14 copaci (8 mici, 4 medii și 2 mari) de o anumită specie (cea de pe tăblița sa de marcaj).
 - Așezați jetoanele pentru scor în 4 stive (după nuanța de verde și numărul de frunze) lângă tabla de joc, în ordine descrescătoare astfel încât într-o stivă, cel mai mare număr va fi cel de deasupra (cel vizibil).
 - Așezați pe fiecare tăbliță câte 4 semințe, 4 copaci mici, 3 copaci medii și 2 copaci mari pe spațiile corespunzătoare, apoi așezați marcajul pentru puncte Lumină pe spațiul "0".
 - Așezați ultimele 2 semințe, 4 copaci mici și ultimul copac mediu lângă tăblița de joc personală. Acestea vor fi semințele și copacii disponibili (utilizabili) fiecărui jucător la începutul jocului.
 - Cel mai tânăr jucător începe. Trebuie să se asigure că are Jetonul pentru Primul Jucător.
 - Pe rând, jucătorii vor așeza câte un copac mic pe unul dintre spațiile exterioare ale tablei de joc (zona de o frunză). După aceea, jucătorii își vor așeza și cel de-al doilea copac mic în aceeași zonă pe orice spațiu liber.
 - Într-un final, așezați segmentul Soare pe simbolul Soare ilustrat de tabla de joc (asigurați-vă că este destul loc pentru a muta Soarele în toate cele 6 poziții ale sale). Pentru a ține evidența rotațiilor Soarelui, așezați primele 3 Marcaje de Rotație lângă marginea tablei de joc, în ordine numerică. Al patrulea marcaj este doar pentru jocul avansat.
- Pentru jocul în 2: Cele mai întunecate 3 jetoane cu 4 frunze nu vor fi folosite. În cazul în care va trebui să colectați jetoane din spațiul din mijloc de 4 frunze, veți colecta din stiva cu jetoane de 3 frunze.



Desfășurarea unei runde:

Scopul acestui joc este de a maximiza creșterea copacilor în timpul în care Soarele face înconjurul tablei de 3 ori. O poziție a Soarelui înseamnă o rundă. Fiecare rundă constă în 2 etape:

1. Etapa Fotosintezei (colectarea punctelor Lumină)
2. Etapa Ciclului Vieții (acțiuni folosind punctele Lumină)

1. Etapa Fotosintezei:

Primul Jucător va trebui să mute segmentul Soare spre stânga către următorul colț al tablei hexagonale. Punctele Lumină vor fi atunci numărate în funcție de noua poziție a Soarelui. (notă: Soarele nu trebuie să fie mutat la începerea primei runde a jocului.) Fiecare jucător va primi puncte Lumină pentru fiecare copac propriu care nu se află în umbra altui copac (vezi lungimea umbrelor mai jos). Copacii pot lăsa umbre peste alți copaci, incluzând pe cei de aceeași specie. Un copac care se află în umbra altui copac va primi puncte de Lumină doar dacă acesta este mai mare decât umbra respectivă. Jucătorii vor adăuga puncte de Lumină mutând marcajul de pe tăblița lor.

Punctele acumulate vor fi calculate astfel:

- Un copac mic valorează 1 punct
 - Un copac mediu valorează 2 puncte
 - Un copac mare valorează 3 puncte
- Semințele nu valorează puncte.

Lungimea umbrelor:

Fiecare copac va arunca o umbră asupra copacilor de aceeași mărime sau mai mici, în direcția opusă Soarelui, fie că sunt copaci din aceeași specie sau specie diferită. Un copac mai mare decât cel care proiectează umbra se consideră neumbrat și primește întregul punctaj. Copacii din umbră își proiectează și ei propria umbră. Umbrele sunt proiectate în linie dreaptă, conform săgeților desenate pe Soare, după cum urmează:

- Un copac mic va arunca o umbră de un spațiu
 - Un copac mediu va arunca o umbră de 2 spații
 - Un copac mare va arunca o umbră de 3 spații
- În acest exemplu, copacii portocalii vor aduna 4 puncte de Lumină, copacii albaștri 4 puncte de Lumină, copacii verzi 1 punct de Lumină și copacii galbeni 1 punct de Lumină.



Etapa Ciclului Vieții:

Odată ce toate punctele Lumină au fost numărate, runda continuă spre stânga cu jucătorul care deține Jetonul Primului Jucător. Jucătorii sunt liberi apoi să-și folosească punctele de Lumină pentru orice număr de acțiuni și pot alege să își epuizeze punctele sau să folosească doar o parte din ele (păstrând diferența pentru rundele următoare). Fiecare jucător îndeplinește toate acțiunile pe care le vrea în timpul turei sale înainte de rândul următorului jucător.

Important: În timpul unei ture, un jucător nu poate îndeplini mai mult de o acțiune pe același spațiu pe tabla de joc. De îndată ce un jucător a efectuat o acțiune pe un spațiu acesta se consideră "activat" și nu mai poate fi folosit de jucător în această rundă.

Acțiuni posibile:

Cumpărarea: Jucătorii își pot folosi punctele de Lumină pentru a cumpăra semințe sau copaci de orice mărime de pe tabla lor de joc. Numerele ilustrate lângă copaci indică prețul acestora. Jucătorii trebuie să cumpere de jos în sus, pe oricare dintre coloane (de la cel mai ieftin la cel mai scump). Odată ce un jucător a cumpărat piesele dorite și a scăzut valoarea de puncte Lumină cu ajutorul marcajului, piesele sunt mutate în zona de piese disponibile pentru acțiuni (utilizabile) lângă tabla de joc.



Notă: Cele 2 semințe, 2 copaci mici și copacul mediu aflați în zona pieselor utilizabile la finalul Pregătirii jocului pot fi plantați fără a fi cumpărați. Orice altă sămânță sau copac aflate pe Tablița de joc trebuie cumpărate.

Plantarea: Jucătorii pot să planteze semințe în jurul unui sau mai multor copaci folosind câte un punct de Lumină pe sămânță. O sămânță din zona pieselor disponibile poate să fie plantată la o distanță determinată de mărimea copacului din care provine. Plantarea se poate face în orice direcție, nu neapărat în linie dreaptă, atât timp cât spațiile sunt conectate:

- Un spațiu de la copacii mici
- Până la 2 spații de la copacii medii
- Până la 3 spații de la copacii mari



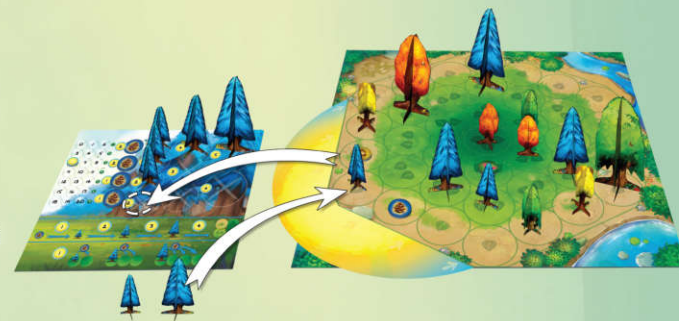
Plantarea unei semințe activează copacul și spațiul pe care se află acesta. Prin urmare, un jucător nu poate în aceeași tură să planteze mai mult de o sămânță provenind de la același copac. La fel, el nu poate crește un copac de la o mărime la alta, iar apoi să planteze o sămânță folosind același copac ca origine.

Creșterea: O sămânță sau un copac poate fi înlocuit doar de un copac ce îl urmează ca înălțime:

- Pentru ca o sămânță să crească devenind un copac mic costul este de un punct de Lumină
- Pentru ca un copac mic să crească într-un copac mediu costul este de 2 puncte de Lumină
- Pentru ca un copac mediu să crească într-un copac mare costul este de 3 puncte de Lumină



Pentru a crește o sămânță sau un copac, jucătorii pot folosi doar copacii din zona de piese utilizabile. Copacii și semințele înlocuite de pe Tabla de joc sunt mutate pe Tablița de joc, pe cel mai de sus loc disponibil. Dacă nu există nici un spațiu liber, copacii sau semințele sunt așezate în cutie (și nu vor mai fi folosite) pentru restul jocului.



Colectarea: Jucătorii pot alege să colecteze jetoane de scor încheind ciclul de viață al copacilor mari proprii. Această acțiune costă 4 puncte de Lumină pentru fiecare copac.

- Copacul mare este înlăturat de pe Tabla de joc și așezat pe cel mai aproape de sus loc liber loc de pe Tablița de joc personală.
- Jucătorul va primi apoi Jetonul de scor de deasupra stivei cu semnul tipului de pământ unde a fost plantat copacul.
- Dacă nu mai sunt jetoane în stiva respectivă, jucătorul va lua din următoarea stivă (exemplu: un jucător va lua din stiva de 2 frunze dacă nu mai sunt jetoane în cea de 3 frunze).



Reamintire: Toate acțiunile de mai sus, cu excepția cumpărării, activează un spațiu pe tabla de joc principală (deci nu mai poți efectua altă acțiune acolo în tura ta). Deci, în timpul turei tale nu ai voie de exemplu să plantezi o sămânță, să crești un copac și apoi să îl folosești ca punct de origine pentru o sămânță, sau să folosești un copac ca origine pentru o sămânță și apoi să îl crești, sau să colectezi un copac și să plantezi o sămânță pe același spațiu.

Finalul unei runde:

După ce fiecare jucător și-a terminat turul, Jetonul Primului Jucător va fi dăruit următorului jucător din stânga, și o nouă rundă începe cu Etapa Fotosintezei. Când Soarele a terminat de făcut înconjurul tablei o dată, primul marcaj de rotație va fi așezat în cutie.

Finalul jocului:

Jocul se termină atunci când Soarele a făcut înconjurul tablei de 3 ori și ultimul Marcaj de Rotație a fost trimis în cutie. Jucătorii vor trebui să numere punctele de pe Jetoanele de Scor. De asemenea vor primi câte un punct în plus pentru fiecare 3 puncte de Lumină nefolosite (mai puțin de 3 puncte de Lumină nu valorează nimic). Jucătorul cu cele mai multe puncte este câștigătorul jocului. În caz de remiză, jucătorul cu cele mai multe semințe sau copaci pe Tabla de joc este câștigător. Dacă și atunci este remiză, jucătorii împart victoria.

Varianta Avansată:

Odată ce regulile de bază sunt stăpânite iar jucătorii s-au acomodat cu ele, aceștia pot încerca o variantă mai intensă a jocului alegând să aplice una sau ambele reguli:

- Include al 4-lea marcaj de rotație, astfel adăugând o nouă rundă.
- Jucătorii nu pot planta semințe sau să crească copaci în cazul în care aceștia sunt umbriți

Spor la joaca!