

FOTOSYNTEZA

Autor: Hjalmar Hach
Ilustrator: Sabrina Miramon

WPROWADZENIE

W małym, pełnym życia lesie kilka gatunków drzew rywalizuje o możliwość wzrostu i rozsiewania swoich nasion. Pokryte liśćmi korony drzew, muśnięte czułym pocałunkiem promieni słońca chłoną jego energię, rzucając cień na otaczające je niższe rośliny. A gdy cykl życia drzewa dobiega końca, zgromadzone przez nie substancje mineralne powracają do środowiska, użyźniając glebę dla jego następców.

KOMPONENTY GRY

- 1 instrukcja
- 1 plansza główna
- 1 kafelek Słońca
- 4 żetony Obrotu Słońca
- 4 plansze graczy
- 1 znacznik Pierwszego Gracza
- 24 żetony Punktacji
- 4 znaczniki Punktów Światła
- 24 żetony Nasion (po 6 z każdego gatunku)
- 32 Małe Drzewa (po 8 z każdego gatunku)
- 16 Średnich Drzew (po 4 z każdego gatunku)
- 8 Dużych Drzew (po 2 z każdego gatunku)

CEL GRY

Używając Punktów Światła, przeprowadź swoje drzewa przez cały cykl ich życia, od nasionka po majestatyczne drzewo. Następnie zbieraj żetony Punktacji, proporcjonalnie do żyzności gleby, na której wyrosły.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- A** Połóżcie planszę główną na środku stołu.
- B** Każdy z Graczy otrzymuje: 1 planszę gracza, 1 znacznik Punktów Światła; 6 Nasion i 14 Drzew: 8 Małych, 4 Średnie i 2 Duże. Wszystkie elementy muszą odpowiadać gatunkowi drzewa na planszy gracza.
- C** Obok planszy głównej ułóżcie żetony Punktowania w czterech stosach (posegregowane według odcienia zieleni i liczby liści). Umieście je w kolejności malejącej, tak aby najwyższe wyniki znajdowały się na górze każdego stosu.
- D** Każdy z graczy kładzie w odpowiednich miejscach na swojej planszy: 4 Nasiona, 4 Małe Drzewa, 3 Średnie Drzewa i 2 Duże Drzewa. Następnie umieszcza znacznik Punktów Światła na polu „0” toru punktacji.
- E** Każdy z graczy kładzie pozostałe 2 Nasiona, 4 Małe Drzewa i 1 Średnie Drzewo obok swojej planszy. Tylko te nasiona i drzewa są **dostępne** dla każdego gracza na początku gry.
- F** Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy z graczy; otrzymuje on znacznik Pierwszego Gracza.
- G** Gracze po kolei umieszczają jedno z ich dostępnych Małych Drzew na jednym z zewnętrznych pól planszy głównej (pola z jednym liściem). Następnie gracze w odwrotnej kolejności, zaczynając od ostatniego gracza, umieszczają na planszy głównej drugie Małe Drzewo. Pozwoli to graczom otrzymać Punkty Światła podczas pierwszej Fazy Fotosyntezy.
- H** Na koniec połóżcie kafelek Słońca na symbolu słońca nadrukowanym na planszy głównej. Upewnijcie się, że wokół planszy jest wystarczająco dużo miejsca, umożliwiającego swobodne przesuwanie kafelka Słońca na każdą z sześciu pozycji. Aby móc śledzić postęp gry, ułóżcie żetony Obrotu Słońca oznaczone cyframi 1, 2 i 3 w kolejności malejącej i umieście przy krawędzi planszy głównej. Jeśli nie stosujecie zasad wersji zaawansowanej, żeton Obrotu Słońca oznaczony cyfrą 4 odłóżcie z powrotem do pudełka.

Gra dla dwóch graczy: pozostawcie w pudełku 3 ciemnozielone żetony Punktacji z nadrukowanymi na rewersie 4 liśćmi - nie będą one używane. W trakcie gry zamiast pobierać żeton Punktacji z 4 liśćmi, gracze zbierają żeton ze stosu z 3 liśćmi.



PRZEBIEG RUNDY

W Fotosyntezie celem graczy jest optymalizacja wzrostu drzew w czasie, w którym słońce trzykrotnie okrąży planszę. Za każdym razem, gdy słońce zmienia swoje położenie, rozgrywana jest kolejna runda. Każda runda ma dwie fazy:

1. **Faza Fotosyntezy** (zbieranie Punktów Światła)
2. **Faza Cyklu Życia** (wykonywanie akcji, przy wykorzystaniu Punktów Światła)

I – FAZA FOTOSYNTAZY:

Gracz z żetonem Pierwszego Gracza przesuwa kafelek Słońca w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara na następny narożnik heksagonalnego zarysu na planszy (uwaga: krok ten jest pomijany w pierwszej rundzie). Punkty Światła są naliczane na podstawie nowej pozycji słońca. Gracze otrzymują Punkty Światła za każde drzewo, które nie znajduje się w cieniu innego drzewa (więcej szczegółów na następnej stronie).

- Punkty Światła zdobywa się wg poniższych zasad:
- ◆ za każde Małe Drzewo 1 Punkt,
 - ◆ za każde Średnie Drzewo 2 Punkty,
 - ◆ za każde Duże Drzewo 3 Punkty.

Za zasiane Nasiona nie otrzymujecie żadnych punktów.

Gracze dodają swoje Punkty Światła, przesuwać odpowiednio znacznik Punktów Światła na torze punktacji swojej planszy gracza. Niewydane Punkty Światła kumulują się z rundy na rundę, ale gracz w żadnym momencie gry nie może mieć ich więcej niż 20 – nadwyżka Punktów przepada.

Rzucanie cienia:

Każde drzewo rzuca cień w linii prostej, na stronę przeciwną do aktualnej pozycji Słońca, w następujący sposób:

- ✦ Małe Drzewo rzuca cień na 1 pole,
- ✦ Średnie Drzewo rzuca cień na 2 pola,
- ✦ Duże Drzewo rzuca cień na 3 pola.

Ponadto:

- ✦ Wszystkie drzewa rzucają cień na drzewa tej samej wielkości lub mniejsze.
- ✦ Na wyższe drzewo cień nie jest rzucany; gracz otrzymuje pełne Punkty Światła (tzn. 1 Punkt za każde Małe, 2 Punkty za Średnie i 3 Punkty za Duże Drzewo).
- ✦ Drzewa w cieniu zachowują zdolność do rzucania własnego cienia.
- ✦ Drzewa rzucają cień także na inne drzewa własnego gatunku.

W przedstawionym przykładzie, pomarańczowe i niebieskie drzewa przynoszą swoim graczom po 4 Punkty Światła, a zielone i żółte drzewa po 1 Punkcie Światła.



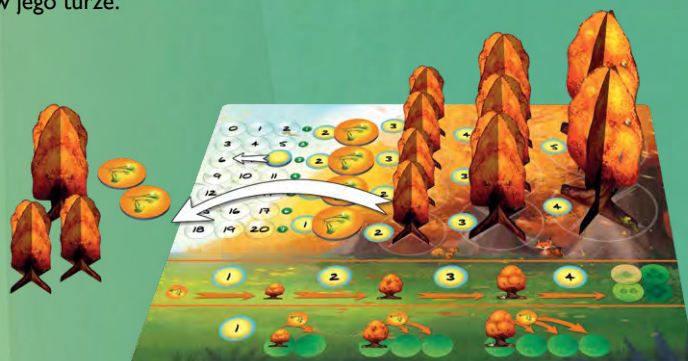
2 - FAZA CYKLU ŻYCIA

Po podliczeniu i zaznaczeniu na planszach graczy zdobytych Punktów Światła, runda jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza z żetonem Pierwszego Gracza. W tej Fazie gracze, którzy posiadają Punkty Światła, mogą je wydawać na wykonanie dowolnej liczby akcji (z możliwością zachowania niewydanych Punktów na przyszłą rundę). Każdy z graczy wykonuje wszystkie akcje, które chce rozpatrzyć w bieżącej rundzie, a następnie kolej przechodzi na gracza po jego lewej stronie.

Ważne: Podczas swojej tury, gracze nie mogą wykonać więcej niż jednej akcji na tym samym polu planszy głównej. To pole uważane jest za aktywowane i nie może być użyte ponownie przez tego samego gracza w jego turze.

DOSTĘPNE AKCJE

🌿 KUPOWANIE: Gracze mogą wykorzystać swoje Punkty Światła, aby kupić Nasiona lub Drzewa o dowolnym rozmiarze ze swojej planszy gracza. Liczby obok nich wskazują koszt w Punktach Światła. Kupować można z dowolnej kolumny, zaczynając od elementów u dołu planszy (od najtańszych do najdroższych). Gdy gracz kupi potrzebne elementy i odejmie ich wartość w Punktach Światła za pomocą znacznika, elementy zostają przeniesione do obszaru **dostępnych** elementów obok planszy gracza.



UWAGA: 2 Nasiona, 2 Małe Drzewa i 1 Średnie Drzewo - położone w dostępnym obszarze podczas przygotowania do gry – są **dostępne** do wykorzystania bez potrzeby ich kupowania. Wszelkie inne Nasiona i Drzewa z planszy gracza, które gracz chce wykorzystać, muszą najpierw zostać kupione, a następnie umieszczone w obszarze **dostępnych** elementów.

🌿 SIANIE NASION:

Gracze mogą siać Nasiona wokół jednego lub wielu swoich drzew, wydając 1 Punkt Światła za 1 Nasiono. Nasiona z obszaru **dostępnych** elementów można siać w odległości określonej przez wielkość Drzewa, z którego pochodzi.

Możesz zasiać Nasiono w dowolnym kierunku:

- ✦ 1 pole od Małego Drzewa,
- ✦ do 2 pól od Średniego Drzewa,
- ✦ do 3 pól od Dużego Drzewa.



Sianie Nasion aktywuje zarówno pole z Drzewem, z którego pochodzi Nasiono, jak i pole na którym zostanie ono zasiane. Dlatego też, w trakcie swojej tury gracz nie może zasiać więcej niż jednego Nasiona pochodzącego z tego samego Drzewa. Dodatkowo, nie można w jednej turze rozwinąć Drzewa w większy okaz, a następnie użyć go do zasiania Nasiona.

🌿 WZROST DRZEW:

Wzrastające Nasiona lub Drzewa mogą być zastępowane tylko przez Drzewa o jeden rozmiar większe, po poniesieniu przez gracza poniższego kosztu wykonania tej akcji:

- ✦ wzrost Małego Drzewa z Nasiona kosztuje 1 Punkt Światła,
- ✦ wzrost Średniego Drzewa z Małego Drzewa kosztuje 2 Punkty Światła,
- ✦ wzrost Dużego Drzewa ze Średniego Drzewa kosztuje 3 Punkty Światła.



Do przeprowadzenia akcji wzrostu Nasiona lub Drzewa na planszy głównej, gracze mogą użyć jedynie Drzew z ich obszaru **dostępnych** elementów. Drzewa i Nasiona zastępowane na głównej planszy są umieszczane z powrotem na planszach graczy na najwyższym z dostępnych (pustych) miejsc w swojej kolumnie. Jeśli brakuje wolnego miejsca w odpowiedniej kolumnie, Drzewo lub Nasiono jest odrzucane do pudełka do końca gry.



PUNKTOWANIE: Kończąc cykl życiowy swoich **Dużych** Drzew, gracze mogą otrzymać żetony Punktowania. W tym celu wydają 4 Punkty Światła za każde Duże Drzewo, które chcą usunąć z planszy głównej.

- ✦ Duże Drzewo jest usuwane z planszy głównej i umieszczane na planszy gracza na najwyższym dostępnym (pustym) miejscu w swojej kolumnie (lub usuwane z gry jeżeli brakuje wolnego miejsca).
- ✦ Następnie gracz zabiera żeton Punktacji z wierzchu stosu, który odpowiada typowi gleby, na której rośnie usuwane Drzewo (zgodnie z liczbą liści nadrukowaną na polu planszy głównej).
- ✦ Jeśli zabraknie żetonów na właściwym stosie, gracz zabiera żeton z następnego stosu. (Przykład: gracz zabiera żeton oznaczony 2 liśćmi, gdy wyczerpie się stos żetonów z 3 liśćmi).

Po usunięciu Drzewa, pozostali gracze w swojej kolejce, będą mogli posadzić swoje Nasiona w tym miejscu podczas tej samej rundy.



PRZYPOMNIENIE: Wszystkie powyższe akcje, poza zakupem, aktywują pole na planszy głównej (tzn. że podczas swojej tury nie możesz ponownie wykonać czynności dotyczącej tego samego pola). Oznacza to, że w swojej turze nie możesz na przykład: zasiać Nasiona, a następnie spowodować jego wzrost, nie możesz również rozwinąć Drzewa, a następnie użyć go jako punktu wyjściowego dla Nasiona, czy też usunąć Drzewa i zasiać w jego miejscu nowego Nasiona.

KONIEC RUNDY

Gdy każdy z graczy rozegra swoją turę, żeton Pierwszego Gracza zostaje przekazany następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a nowa runda rozpoczyna się fazą Fotosyntezy. Kiedy kafelek Słońca zakończy jeden pełny obrót wokół planszy, wierzchni żeton Obrotu Słońca zostaje odłożony do pudełka.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy kafelek Słońca trzykrotnie okrąży planszę główną i ostatni żeton Obrotu Słońca zostanie odłożony do pudełka. Pełna gra trwa 18 rund.

Gracze podliczają punkty z żetonów Punktacji. Otrzymują 1 dodatkowy punkt za każde 3 niewykorzystane Punkty Światła (zaokrąglając w dół, czyli nie otrzymują żadnych punktów za 1 lub 2 punkty Światła). Gracz z największą liczbą Punktów wygrywa grę. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Nasion i Drzew na planszy głównej. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się wygraną.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Gdy opanujecie podstawowe zasady gry, możecie spróbować bardziej wymagającej rozgrywki, stosując jedną lub obie z poniższych zasad:

- ✦ Dodaj czwarty żeton Obrotu Słońca, wydłużając rozgrywkę o kolejny obrót kafełka Słońca wokół planszy głównej.
- ✦ Gracze nie mogą aktywować Drzew (tzn. wykonywać akcji siania Nasion, wzrostu Drzew, ani punktowania), gdy znajdują się one w cieniu innego Drzewa. Nasłonecznione Drzewo może wciąż zasiać Nasiono w cieniu innego Drzewa.

TWÓRCY:

Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Karim Khadiri, Angela Lovat, Isabella Fattori, Lorenzo "Lollo" Cudicio, Chiara Pezzi, Gabriele Zuttion, Ivano Da Ronco, Pigiù, Roberto Pestrin, Federico Formentini, Davide Bardelli, Marco Pisantier, Filippo Bertolini, Carlo Burelli, Emanuele Degano, Quarta Dimensione (Udine), IdeaG. Chciałbym również podziękować Simonowi Le Minor za jego nieustające wysiłki i wiarę w tę grę, Sabine Miramon za jej zapierające dech ilustracje, i Giovanniemu Bernardis za niezliczone testy gry. Na koniec chciałbym również podziękować Mauriziowi Vergendo, który odkrył tę grę oraz za przyjaźń, która powstała w wyniku tego doświadczenia.

Projekt gry: Hjalmar Hach

Ilustracje: Sabrina Miramon

Tłumaczenie na język polski: Łukasz Bułka

Skład wersji polskiej: Aga Jakimiec



©2017 Blue Orange
©2018 Portal Games



ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
www.portalgames.pl
www.2pionki.pl

Kopiowanie, powielanie i publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody jest zabronione.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakies braki - serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl