



PHOTOSYNTHESIS™



Автор игры: Хьялмар Хаш (Hjalmar Hach)
Иллюстратор: Сабрина Мирамон (Sabrina Miramon)

2-4 игрока — от 8 лет — 45-60 минут

ВВЕДЕНИЕ

Деревья борются за каждый луч солнечного света ради роста и расширения своей популяции в этом маленьком, но плодородном лесу. Каждое дерево растёт, получая очки солнечного света, и отбрасывает тень на соседние деревья поменьше. Когда дерево проходит весь жизненный цикл, игрок получает за него победные очки пропорционально плодородности почвы, на которой он вырастил своё дерево.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- Правила игры
- 1 игровое поле
- 1 сегмент солнца
- 4 жетона оборотов солнца
- 4 планшета игроков
- 1 жетон первого игрока
- 24 жетона победных очков
- 4 жетона солнечного света
- 24 жетона семян (по 6 каждого цвета)
- 32 маленьких дерева (по 8 каждого цвета)
- 16 средних деревьев (по 4 каждого цвета)
- 8 больших деревьев (по 2 каждого цвета)



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выращивайте свои деревья, используя очки солнечного света. Получайте за них победные очки пропорционально плодородности почвы, на которой они выросли.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- А** Разложите игровое поле в центре стола.
- В** Каждый игрок получает 1 планшет игрока, 1 жетон солнечного света, 6 семян и 14 деревьев такого же цвета, как и планшет: 8 маленьких, 4 средних и 2 больших.
- С** Разделите жетоны победных очков на 4 стопки по оттенку и количеству листьев на них. Жетоны в стопках должны лежать в убывающем порядке — так, чтобы жетон с наибольшим значением лежал сверху стопки.
- Д** На специально предназначенных для этого областях планшета разместите 4 семечка, а также 4 маленьких, 3 средних и 2 больших дерева. Жетон солнечного света положите на отметку «0».
- Е** Оставшиеся 2 семечка, а также 4 маленьких и 1 среднее дерево положите возле планшета — это **запас** деревьев и семечек игрока.
- Г** Самый младший игрок берёт жетон первого игрока и начинает игру.

- Г** Игроки по очереди (по часовой стрелке) выставляют по одному маленькому дереву из своего **запаса** на внешний круг игрового поля (кружки с 1 листком). Затем они по очереди выставляют по второму маленькому дереву на внешний круг.
- И** Положите сегмент солнца на символ солнца на игровом поле (заранее убедитесь, что сегменту солнца хватит места вокруг игрового поля в любой из 6 позиций). Жетоны оборотов солнца положите стопкой рядом с игровым полем в убывающем порядке — так, чтобы жетон с наибольшим значением лежал сверху стопки. В основном варианте игры вам понадобится только 3 жетона, четвёртый уберите в коробку.

Для игры вдвоём: Уберите в коробку три самых тёмных жетона победных очков (с 4 листками) — они вам не понадобятся. Игроки будут получать очки с центрального кружка с 4 листками жетонами с 3 листками.



Пример подготовки к игре с 4 участниками.

ХОД ИГРЫ

Цель игры — добиться максимального роста дерева за три оборота солнца. Для каждой позиции солнца играется отдельный раунд.

В каждом раунде 2 фазы:

1. **Фаза фотосинтеза** (сбор очков солнечного света)
2. **Фаза жизненного цикла** (совершение действий за очки солнечного света)

I - ФАЗА ФОТОСИНТЕЗА:

Игрок с жетоном первого игрока двигает сегмент солнца по часовой стрелке до следующего угла шестиугольного игрового поля. После этого подсчитываются очки, учитывая новую позицию солнца.

Важно! В первом раунде солнце двигать не нужно. Игроки получают очки солнечного света за каждое дерево, которое не находится в тени другого дерева (размеры теней см. ниже). Дерево, стоящее в тени другого дерева, получит очки солнечного света, если оно выше того дерева, которое отбрасывает тень. Игроки двигают жетон солнечного света на своем планшете на соответствующее количество делений.

Очки суммируются в течение всей игры и присваиваются следующим образом:

- ◆ Маленькое дерево приносит 1 очко
 - ◆ Среднее дерево приносит 2 очка
 - ◆ Большое дерево приносит 3 очка
- Посаженные семена очков не приносят.

Размеры теней:

Каждое дерево отбрасывает тень на сторону, противоположную позиции солнца:

- ◆ Маленькое дерево — на 1 клетку
- ◆ Среднее дерево — на 2 клетки
- ◆ Большое дерево — на 3 клетки

В примере справа оранжевые и синие деревья приносят по 4 очка солнечного света, зелёные и жёлтые — по 1 очку.



2 - ФАЗА ЖИЗНЕННОГО ЦИКЛА:

Как только игроки подсчитали полагающиеся им очки

солнечного света, ходит тот из них, у кого жетон первого игрока в данный момент, а дальше ход передаётся по часовой стрелке.

Игроки могут тратить свои очки солнечного света на любое количество действий, но в течение своего хода нельзя совершать больше одного действия в рамках одной клетки игрового поля.

ВАРИАНТЫ ДЕЙСТВИЙ

ПОКУПКА: Игроки могут использовать свои очки солнечного света, чтобы купить семена или деревья со своего планшета. Номера у кружков на планшете игрока — это цена в очках солнечного света. Покупать семена и деревья нужно снизу вверх: от самых дешёвых к самым дорогим. Для покупки семян и деревьев нужно вычесть их стоимость из текущего количества очков солнечного света, переместить жетон солнечного света на соответствующее деление, а купленные семена и деревья положить в запас рядом со своим планшетом.



ВАЖНО! 2 семечка, 2 маленьких и 1 среднее дерево, оставшиеся в запасе после подготовки к игре, не нужно покупать — их можно высаживать в последующих раундах.

ПОСАДКА СЕМЕЧКА:

Игрок может посадить семечко от своего дерева, и каждая посадка будет стоить 1 очко солнечного света. Чем больше дерево, тем больше может быть расстояние, на котором можно посадить семечко (в любом направлении от дерева):

- ◆ На расстоянии 1 клетки от маленького дерева
- ◆ До 2 клеток от среднего дерева
- ◆ До 3 клеток от большого дерева



Посадка семечка относится к клетке, на которой расположено дерево. А так как больше одного действия в рамках одной клетки игрового поля совершать нельзя, игрок не может посадить больше одного семечка от одного и того же дерева.

Кроме этого, нельзя вырастить дерево до следующего уровня и посадить от него семечко в течение одного хода.

ВЫРАЩИВАНИЕ ДЕРЕВА:

Семечко или дерево можно заменить только деревом на один размер больше.



- ◆ Замена семечка на маленькое дерево стоит 1 очко солнечного света
- ◆ Замена маленького дерева на среднее стоит 2 очка солнечного света
- ◆ Замена среднего дерева на большое стоит 3 очка солнечного света

Для роста семечка или дерева на игровом поле игрок может брать соответствующее дерево только из своего **запаса**.

Заменённые деревья и семена убираются с игрового поля и размещаются на планшетах игроков на верхней доступной области, соответствующей уровню дерева или семечка. Если такой свободной области нет, дерево или семечко сбрасывается в коробку.



СБОР УРОЖАЯ: За 4 очка солнечного света игроки могут обменять своё большое дерево на жетон победных очков.

- ◆ Большое дерево перемещается с игрового поля на верхнюю свободную область на планшете игрока.
- ◆ Игрок берёт верхний жетон победных очков из стопки с типом почвы, на которой выросло дерево.
- ◆ Если в соответствующей стопке не осталось жетонов, игрок берёт верхний жетон из соседней стопки (например, если в стопке с тремя листками закончились жетоны, игрок должен взять жетон из стопки с двумя листками).



КОНЕЦ РАУНДА

После того, как все игроки сделали по ходу, жетон первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке, и начинается новый раунд с фазы фотосинтеза.

После того, как солнце совершило полный оборот вокруг игрового поля, уберите в коробку верхний жетон из стопки жетонов оборотов солнца.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда солнце совершило 3 оборота вокруг игрового поля, и игроки сбросили последний жетон оборотов солнца. Игроки подсчитывают очки на своих жетонах победных очков и добавляют по 1 победному очку за каждые 3 очка солнечного света, которые они не использовали (0, 1 или 2 очка солнечного света не приносят дополнительных очков). Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством семян и деревьев на игровом поле. Если и в этом случае ничья, то оба игрока объявляются победителями.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

После того, как вы сыграли несколько раз и хорошо разобрались в правилах, можно усложнить игру, добавив одно, а затем и два следующих правила:

- ◆ Добавьте в игру четвёртый жетон оборотов солнца, чтобы солнце за игру совершало не 3, а 4 оборота.
- ◆ Игроки не могут посадить семечко или вырастить дерево, когда на это семечко или дерево падает тень от другого дерева.

БЛАГОДАРНОСТИ:

Джованни Интини, Риккардо Сандрони, Карим Кхадири, Анджела Ловат, Изабелла Фаттори, Лоренцо «Лолло» Кудичо, Кьяра Пецци, Габриэле Зюттьён, Ивано Да Ронко, Пиджу, Роберто Пестрин, Федерико Форментини, Давид Барделли, Марко Пьязантье, Филиппо Бертолини, Карло Бюрелли, Эмануэле Дегано, Кварта Дименсьоне (Удине), IdeaG. Автор хотел бы поблагодарить Симона Ле Минора за колоссальный вклад и веру в эту игру, Сабрину Мирамон за потрясающие иллюстрации и Джованни Бернардиса за бесчисленное количество тестирований. Автор также хочет выразить особую благодарность Маурицио Вергендо, который обнаружил эту игру, за дружбу, которая возникла между ним и автором в процессе разработки игры.



©2017 Blue Orange. Photosynthesis и Blue Orange – торговые марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu