



PHOTOSYNTHESIS™



Szerző: Hjalmar Hach
Illusztráció: Sabrina Miramon

2–4 játékos – 8 éves kortól – 45-60 perc játékidő

Bevezetés

Számtalan fajtája igyekszik gyökeret eresztetni és nagyra nőni ebben a kicsi, ám termékeny erdőben. A Nap sugarai-ból kinyert fénypontokat leveleik segítségével gyűjtik össze, és terebélyes lombkoronájukkal árnyékot vetnek a kisebb, szomszédos vetélytársaikra. Amikor egy fa eléri életciklusának végét, az őt ültető játékos a talaj gazdagságától függően kap pontot munkájáért.

Tartalom

- 1 db szabályfüzet
- 1 db erdőtábla
- 1 db napkorong-szelet
- 4 db napforduló-számláló
- 4 db játékos tábla
- 1 db kezdőjátékos-jelölő
- 24 db pontozókorong
- 4 db fénypontjelölő
- 24 db mag (fajonként 6-6 db)
- 32 db kis méretű facsemete (fajonként 8-8 db)
- 16 db közepes méretű fa (fajonként 4-4 db)
- 8 db nagy méretű, kifejlett fa (fajonként 2-2 db)



A játék célja

A játékosok fénypontjaik elköltésével igyekeznek minél több faegyedüket végigkísérni életciklusukon magkoruktól kifejlett állapotukig. A legnagyobb fák után az általuk elfoglalt talajmező termékenységevel arányosan kapnak pontokat.



Előkészítés

- A** Helyezzétek az erdőtáblát az asztal közepére.
- B** Minden játékos kap 1 db játékos táblát, 1 db fénypontjelölőt, 6 db magot, 8 db facsometét, 4 db közepes méretű és 2 db nagy méretű fát (a játékos táblán ábrázolt faj szerint).
- C** Halmozzátok a pontozókorongokat négy toronyba a tábla mellé, a színük és a hátoldalukon látható levelek száma szerint. A legtöbb pontot érő korongok kerüljenek a tornyok tetejére, a többi pedig csökkenő sorrendben kövesse azokat.
- D** A játékosok a saját táblájukon helyezik a megfelelő helyekre a 4 magot, a 4 facsometét, a 3 közepes és a 2 nagy méretű fát. A fénypontjelölőt mindenki a 0 értékhez teszi.
- E** A megmaradt 2 magot, 4 facsometét és 1 közepes fát a játékosok a játékos táblájuk mellé teszik: ezek a magok és fák már elérhetőek a játékosok számára a játék kezdetétől.
- F** A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, ő vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt.

- G** A játékosok egyenként lehelyeznek a tábla külső szélére (ahol a körökben csak egyetlen levél látható) egyet-egyét az elérhető facsometék közül. Ezután egymás után minden játékos lehelyezi a második elérhető facsometéjét ismét az erdő szélő mezőinek egyikére.
- H** A napkorongot helyezétek az erdő táblán látható napszimbólumra. Az alkatrészeket igyekezzetek úgy elrendezni az asztalon, hogy legyen elég hely a napkorongot az erdő mind a hat csúcsához elmozgatni. A három napfordulójelölőt sorban helyezétek a tábla szélére, hogy nyomon tudjátok követni, hányadik fordulóban jártok. Hacsak nem a haladó változatot játsszátok, a negyedik jelölőt visszatehetitek a dobozba.

Két játékos esetén: a három legsötétebb pontozókorongot (aminek 4 levél van a hátoldalán), tegyétek vissza a dobozba, ezek nem kerülnek játékba. Ha a játékosok az erdő közepén lévő mezők után gyűjtenének pontot, a háromleves toronyból kapnak korongot.



Példa a játék előkészítésére 4 fő esetén.

Egy forduló menete

A Fotoszintézisben a játékosok célja a lehető legtöbb fát ültetni és megnövesztetni a rendelkezésükre álló idő alatt, vagyis amíg a Nap háromszor megkerüli az erdőt. A Nap minden forduló végén továbbmozog egy cikkelyt. Minden forduló két szakaszból áll:

1. A fotoszintézis szakaszban a játékosok fénypontokat gyűjtenek
2. A növekedési szakaszban a fénypontokért a játékosok akciókat hajtanak végre.

I. Fotoszintézis szakasz:

Az aktuális kezdőjátékos a hatszög következő csúcsához mozgatja a napkorongot, a játékosok pedig a Nap állása szerint szereznek fénypontokat (a játék legelső fordulójában a napkorongot nem kell mozgatni). Minden fa után, amelyiket nem árnyékol egy másik, fénypontokat gyűjt a tulajdonosa. A fák a magasságuk szerint vetnek árnyékot, a saját fajtájukra is. Az a fa, amelyikre árnyék vetül, csak akkor gyűjthet fénypontokat, ha magasabb az őt árnyékoló egyednél (az árnyékok méreteit lásd lent). A játékosok a megszerzett fénypontokat a játékos táblájukon jelölik.

A pontozás a következőképpen zajlik:
 – minden facsemete 1 fénypontot gyűjt
 – minden közepes fa 2 fénypontot gyűjt
 – minden nagy fa 3 fénypontot gyűjt.
 A magok nem gyűjtenek fénypontokat.

Az árnyékok hossza:

minden fa a Nappal átellenes oldalára vet árnyékot a méretétől függően:
 – a csemetek 1 mezőt árnyékolnak le
 – a közepes fák 2 mezőt árnyékolnak le
 – a nagy méretű fák 3 mezőt árnyékolnak le



A képen látható példában a narancssárga fák összesen 4 fénypontot, a kék fák összesen 4 fénypontot, a zöld és a sárga fák összesen 1-1 fénypontot gyűjtenek.

2. A növekedési szakasz:

Miután a játékosok a begyűjtött fénypontjaiknak megfelelően elmozgatták a fénypontjelölőt a táblájukon, a kezdőjátékostól az óramutató járása szerint folytatódik a forduló, és mindenki szabadon elköltheti a megszerzett fénypontjait anyai akcióra, amennyire szeretné.

Lehetséges akciók

Vásárlás:

A játékosok fénypontokért cserébe bármennyi, bármekkora méretű fát megvásárolhatnak a játékos táblájukról. Minden fa ára közvetlenül mellette található. A fákat és magokat mindig alulról felfelé haladva kell megvásárolni (az olcsóbbakat előbb). Amint a játékos kifizette a megvásárolni kívánt fákért a fénypontokat, azokat a játékos táblája mellé helyezi, elérhetővé téve őket.



Megjegyzés: a 2 mag, a 2 facsemete és az 1 közepes nagyságú fa már a játék kezdetekor elérhető, nem kell értük külön fizetni. Minden további magot és fát, amit a játékos használni szeretne, külön meg kell vásárolni és az elérhető területre helyezni.

Ültetés

A játékosok minden fája, ami az erdőtáblán áll, képes körönként egyetlen magot szórni egy fénypontért cserébe. Az elérhető területen lévő magokat lehet elültetni, egy-egy fától a magassága által meghatározott maximális távolságra:

- facsemete legfeljebb 1 mezőnyi távolságra;
- közepes méretű fa legfeljebb 2 mezőnyi távolságra;
- nagy méretű fa legfeljebb 3 mezőnyi távolságra tud magot szórni.



A faültetés aktiválja annak a fának a mezőjét, ahonnan a mag származik. A köre során a játékos minden mezőhöz egyetlen akciót kapcsolhat. Ennélfogva semelyik játékos sem ültethet egy fordulón belül ugyanattól a fától indulva több magot. Továbbá az sem megengedett, hogy olyan fától indulva ültessen magot, amelyiknek a méretét még az adott fordulóban növelte.

Fa méretének növelése

Bármely mag vagy fa lecserélhető eggyel nagyobb méretű fára a költségek kifizetése után:

- magot facsemetére 1 fénypontért;
- facsemetét közepes méretű fára 2 fénypontért;
- közepes méretű fát nagy méretű fára 3 fénypontért cserélhetünk.



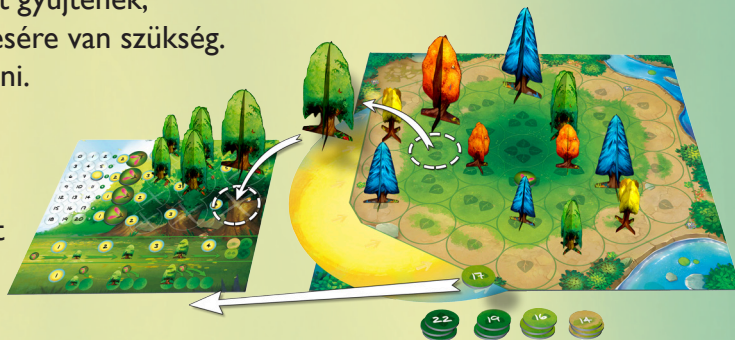
Ahhoz, hogy a cserét végrehajthassuk, rendelkezniünk kell a megfelelő méretű fával az elérhető területünkön. Minden mag és fa, amelyik lekerül az Erdőtábláról, a játékos saját táblájának megfelelő helyére kerül vissza, a sorban legfelül lévő üres helyre. Amennyiben nincs üres hely a játékos táblán, a fa vagy mag visszakerül a dobozba a játék hátralevő részére.



Begyűjtés

A játékosok dönthetnek úgy, hogy pontozókorongokat gyűjtenek, amihez egy-egy nagy méretű fa életciklusának befejezésére van szükség. Ehhez minden nagy fa után 4-4 fénypontot kell elkölteni.

- A kiválasztott nagy fa ekkor lekerül a tábláról, és visszakerül a játékos tábla megfelelő mezőjére.
- A játékos magához veszi a legfelső pontozókorongot arról a toronyról, amelyik megfelel annak a talajtípusnak, ahonnan a fa lekerült.
- Amennyiben az adott toronyban már nincs több pontozókorong, a játékos az eggyel kisebb értékű toronyból veszi le a legfelső korongot (például ha elfogyott a háromleves torony, a játékos a kétlevesből vehet korongot).



A forduló vége

Miután minden játékos befejezte a körét, a kezdőjátékos-jelölőt a tulajdonosa átadja a bal oldalán ülő játékosnak. Ekkor új forduló veszi kezdetét a fotoszintézis szakasszal.

Ha a Nap megtett egy teljes kört az erdőtábla körül, a legfelső napforduló-számláló korong visszakerül a dobozba.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor a Nap háromszor megkerülte az erdőt, és az utolsó napforduló-számláló korong is visszakerült a dobozba. A pontszámuk meghatározásához a játékosok összeadják a pontozókorongjaik értékét, valamint minden fel nem használt 3 fénypont után kapnak 1-1 további pontot (0–2 megmaradt fénypont után nem jár játékvégi pont). A legtöbb pontot gyűjtött játékos nyeri meg a játékot. Döntetlen esetén meg kell nézni, kinek maradt több magva és fája az erdőtáblán. Ha ez is egyforma, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Haladó változat

Ha a játékosok már kellően elsajátították az alapszabályokat, nehezíthető a játék az alábbi szabályok egyikének vagy mindegyikének használatával:

- Használjuk a negyedik napforduló-számlálót, így a Nap még egyszer megkerüli az erdőt.
- Azok a fák, amelyeket más fák éppen leárnyékolnak, nem növekedhetnek és nem szórhatnak magot.

Köszönetnyilvánítás

Köszönöm Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Karim Khadiri, Angela Lovat, Isabella Fattori, Lorenzo „Lollo” Cudicio, Chiara Pezzi, Gabriele Zution, Ivano Da Ronco, Pigiù, Roberto Pestrin, Federico Formentini, Davide Bardelli, Marco Piasentier, Filippo Bertolini, Carlo Burelli, Emanuele Degano, Quarta Dimensione (Udine), IdeaG munkáját. Hálával tartozom továbbá Simon Le Minor kitaró erőfeszítését, és hogy hitt ebben a játékban, Sabrina Miramon lélegzetelállító alkotásait, valamint Giovanni Bernardisnek, hogy megszámlálhatatlan alkalommal vállalkozott tesztelésre. Végül külön köszönet illeti Maurizio Vergendót, aki rátalált erre a játékra, és a barátságát, ami ebből az élményből született.



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.

1092. Budapest,
Ráday utca 30.

www.gemker.hu
info@gemker.hu



Hjalmar Hach játéka
Gyártó: © 2017 Blue Orange.

Minden jog fenntartva minden országban.

Photosynthesis and Blue Orange are trademarks
of Blue Orange. Made in China.

Distributed under license by Blue Orange USA, San
Francisco, California, USA. Designed in France.

www.blueorangegames.com

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!