



PHOTOSYNTHESIS™



Autor: Hjalmar Hach
Ilustradora: Sabrina Miramon

2 a 4 jugadores – 8+ años – 45-60 minutos

INTRODUCCIÓN

Muchos son los tipos de árbol que compiten por crecer y diseminar sus semillas en este pequeño pero fértil bosque. Cuanto más crece un árbol más rayos de sol recibe y más sombra proyecta sobre los árboles más pequeños que a su vez intentan crecer a su alrededor. Y cuando un árbol llega al final de su ciclo vital su propietario gana puntos en función de la riqueza del suelo en el que el árbol hunde sus raíces.

COMPONENTES

- Reglas Ilustradas
- 1 tablero de bosque
- 1 pieza de sol
- 4 contadores de vueltas de sol
- 4 tableros de jugador
- 1 marcador de primer jugador
- 24 fichas de puntos
- 4 marcadores de puntos de luz
- 24 fichas de semillas (6 de cada tipo)
- 32 árboles pequeños (8 de cada tipo)
- 16 árboles medianos (4 de cada tipo)
- 8 árboles grandes (2 de cada tipo)



OBJETIVO DEL JUEGO

Usa tus puntos de luz para hacer que tus árboles completen su ciclo de vida desde ser una semilla hasta desarrollarse totalmente para conseguir los puntos correspondientes al tipo de suelo donde el árbol ha crecido.

PREPARACIÓN

- A** Se coloca el tablero de bosque en el centro de la mesa.
- B** Cada jugador recibe 1 tablero individual, 1 marcador de puntos de luz, 6 semillas y 14 árboles: 8 pequeños, 4 medianos y 2 grandes (todos deben coincidir con el tipo de árbol de su tablero individual).
- C** Se separan las fichas de puntos de cada tipo de terreno según su número de hojas y tono de color verde formando 4 grupos. Después, se apila cada grupo a un lado del tablero colocando las fichas de mayor valor encima de cada pila y las demás debajo en orden descendente.
- D** Cada jugador coloca en su tablero individual 4 de sus semillas, 4 árboles pequeños, 3 árboles medianos y 2 árboles grandes en los espacios correspondientes. A continuación coloca su marcador de puntos de luz en el 0.
- E** Se colocan las 2 semillas, los 4 árboles pequeños y el árbol mediano sobrantes al lado del tablero de cada jugador. Estas son las semillas y árboles disponibles para cada jugador al principio del juego.
- F** El jugador más joven toma el marcador de primer jugador y empieza el juego.
- G** Por turno, los jugadores toman uno de sus árboles pequeños situados fuera de su tablero y lo colocan en un espacio del borde externo del tablero de bosque (marcado con una hoja). Una vez hecho esto, colocan un segundo árbol siguiendo el mismo orden de turno.
- H** Finalmente, se coloca la pieza de sol sobre el sol impreso en el tablero (es importante asegurarse de que hay suficiente espacio alrededor del tablero para mover el sol a cada una de las 6 posiciones). Para llevar la cuenta de las vueltas del sol se colocan los contadores de 1ª, 2ª y 3ª vuelta al lado del tablero en orden numérico. Si no se está jugando la versión avanzada, el 4º contador se deja en la caja.

Partida a 2 jugadores: se dejan las tres fichas de puntos de color verde más oscuro con 4 hojas en la caja y no son utilizadas. Cuando los jugadores ganan puntos al retirar un árbol grande del punto central del bosque, toman una ficha de la pila de 3 hojas.



Preparación para partida con 4 jugadores

CÓMO SE JUEGA

En Photosynthesis el objetivo es conseguir el máximo crecimiento de tus árboles en el tiempo que tarda el sol en dar tres vueltas al tablero. Cada vez que el sol cambia de posición se juega una ronda. Cada ronda tiene dos fases:

1. **Fase de fotosíntesis** (ganar puntos de luz)
2. **Fase del ciclo de la vida** (realizar acciones gastando puntos de luz)

I- FASE DE FOTOSÍNTESIS

El jugador que tiene el marcador de primer jugador mueve la pieza del sol hasta el siguiente ángulo del tablero hexagonal en el sentido de las agujas del reloj. La posición del sol determinará los puntos de luz que recibe cada árbol esa ronda. (Nota: el sol no debe ser movido en la primera ronda al empezar el juego). Los jugadores consiguen puntos de luz por cada árbol que no se encuentra a la sombra de otro árbol (véase el apartado "Medida de las sombras" más adelante). Un árbol que se encuentre a la sombra de otro sólo ganará puntos de luz si es más alto que el que proyecta su sombra sobre él. Los jugadores añaden los puntos de luz obtenidos a su reserva moviendo su marcador de puntos de luz en el contador de su tablero individual.

Los puntos de luz que se acumulan de ronda a ronda se ganan de la siguiente manera:

- ♦ Un árbol pequeño que recibe rayos de sol da 1 punto de luz.
- ♦ Un árbol mediano que recibe rayos de sol da 2 puntos de luz.
- ♦ Un árbol grande que recibe rayos de sol da 3 puntos de luz.

Las semillas no dan ningún punto de luz por recibir rayos de sol.

Medida de las sombras:

Cada árbol proyecta su sombra tras él hacia la parte opuesta en la que se encuentra el sol de la siguiente manera:

- ♦ Los árboles pequeños proyectan su sombra sobre 1 espacio.
- ♦ Los árboles medianos proyectan su sombra sobre 2 espacios.
- ♦ Los árboles grandes proyectan su sombra sobre 3 espacios.

En este ejemplo, los árboles naranjas ganan 4 puntos de luz, los árboles azules ganan 4 puntos también, los verdes 1 punto y el amarillo gana 1 punto.



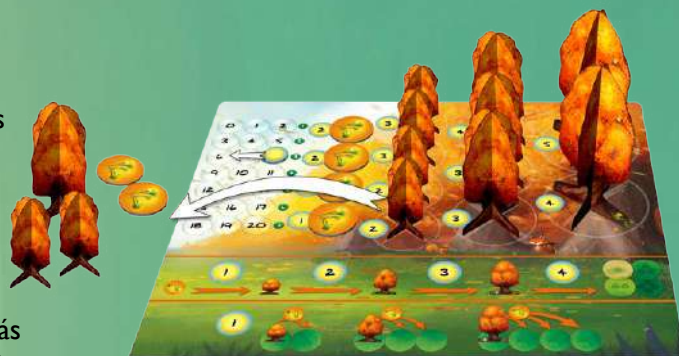
2- FASE DEL CICLO DE LA VIDA:

Una vez se han contado los puntos de luz conseguidos por cada jugador, la ronda continúa en el sentido de las agujas del reloj empezando por quien tiene el marcador de primer jugador.

En esta fase los jugadores pueden usar sus puntos de luz para realizar tantas acciones como estos les permitan. No obstante, durante un mismo turno un jugador no puede realizar más de una acción en la misma casilla del tablero de bosque.

ACCIONES POSIBLES

🌀 **COMPRAR:** Los jugadores pueden usar sus puntos de luz para comprar semillas o árboles que se encuentren en sus tableros individuales y así sacarlos de su tablero individual para poder jugarlos. El número sobre cada posición indica cuántos puntos de luz cuesta comprar cada uno. Las semillas y los árboles deben ser comprados empezando por los que cuestan menos (yendo desde la fila central hasta la situada más al exterior del tablero). Una vez el jugador ha comprado las piezas que necesitaba y restado los puntos de luz utilizados de su marcador, las piezas se colocan en la zona de piezas disponibles al lado del tablero del jugador.



NOTA: las 2 semillas, los 2 árboles pequeños y el árbol mediano que se han dejado fuera del tablero durante la preparación del juego están disponibles para ser jugados sin tener que comprarlos previamente. Cualquier otra semilla o árbol de su tablero individual que el jugador quiera usar debe ser antes comprado y colocado en la zona de piezas disponibles.

🌀 **PLANTAR UNA SEMILLA:**

Los jugadores pueden plantar una semilla alrededor de uno o más de sus árboles pagando un punto de luz por semilla. Una semilla de la zona de piezas disponibles puede ser plantada a una distancia que es determinada por el tamaño del árbol del que procede. Las semillas pueden ser plantadas en cualquier dirección a partir del árbol.

- ♦ 1 espacio desde un árbol pequeño
- ♦ Hasta 2 espacios desde un árbol mediano
- ♦ Hasta 3 espacios desde un árbol grande



La acción de plantar una semilla parte de la casilla donde se encuentra el árbol que la origina. Durante su turno, un jugador no puede realizar más de una acción en el tablero de bosque que parta de la misma casilla.

Debido a esto, durante su turno, un jugador no puede plantar más de una semilla desde el mismo árbol. Además, tampoco puede hacer crecer un árbol de un tamaño al siguiente y a continuación plantar una semilla usando el mismo árbol como origen.

🌀 **HACER CRECER UN ÁRBOL:**

Las semillas y los árboles pueden ser sustituidos únicamente por el árbol que le sigue en tamaño.

- ♦ Transformar una semilla en un árbol pequeño cuesta 1 punto de luz.
- ♦ Que un árbol crezca de pequeño a mediano cuesta 2 puntos de luz.
- ♦ Que un árbol crezca de mediano a grande cuesta 3 puntos de luz.



Cuando un jugador hace crecer una semilla o un árbol sólo puede reemplazarlo por una pieza que se encuentre en su zona de piezas disponibles. Las piezas que se sustituyen en el tablero de bosque porque se han hecho crecer se colocan de nuevo en el tablero del jugador ocupando los espacios disponibles para ese tipo de menor valor. Si no hubiera ningún espacio libre de ese tipo, el árbol o semilla se devuelve a la caja y no se vuelve a usar en esta partida.

 **RECOLECTAR:** Un jugador puede decidir retirar uno de sus árboles grandes del bosque para tomar la ficha de puntos que se encuentra en la parte superior de la pila correspondiente al tipo de suelo en el que estaba plantado. Esta acción puede realizarse únicamente sobre un árbol grande y cuesta 4 puntos de luz llevarla a cabo.

- ◆ El árbol grande se retira del tablero de bosque y se coloca en la casilla libre de su tipo de pieza con menor coste en el tablero del jugador.
- ◆ Entonces el jugador toma la ficha de puntos superior de la pila del tipo de suelo en el que se encontraba el árbol retirado.
- ◆ Si no quedan fichas de puntos de ese tipo de suelo, el jugador coge la de encima de la pila anterior (Por ejemplo: el jugador toma una ficha de la pila de 2 hojas cuando la de 3 hojas se ha acabado).



FINAL DE LA RONDA

Después de que todos los jugadores hayan jugado un turno, el marcador de primer jugador se pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y empieza una nueva ronda con la fase de fotosíntesis.

Cuando el sol ha completado una vuelta alrededor del tablero, se retira la ficha superior de la pila de contadores de vueltas del sol y se deja en la caja.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando el sol ha dado 3 vueltas completas alrededor del tablero y el último contador de vueltas de sol ha sido retirado. Los jugadores cuentan entonces los puntos de las fichas que han obtenido. Además, cuentan 1 punto por cada 3 puntos de luz de su tablero individual que no hayan usado (0-2 puntos de luz no dan puntos extra). El jugador con más puntos gana el juego. En caso de empate, el ganador es el jugador con más semillas y árboles en el tablero de bosque. Si aun así persiste el empate, ambos jugadores son los ganadores.

JUEGO AVANZADO

Una vez que dominéis las reglas y os sintáis a gusto con ellas, podéis añadir profundidad al juego utilizando una o las dos de las siguientes reglas a vuestra elección:

- ◆ Incluir el 4º contador de vuelta del sol, añadiendo una vuelta más del sol a la partida.
- ◆ No se puede plantar una semilla o hacer crecer un árbol cuando esa semilla o ese árbol se encuentra a la sombra de otro árbol.

CRÉDITOS:

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 Piasentier, Filippo Bertolini, Carlo Burelli, Emanuele Degano, Quarta Dimensione (Udine), IdeaG. También quiero agradecer a Simon Le Minor por su soporte constante y por creer en este juego. A Sabrina Miramon por su increíble arte y a Giovanni Bernardis por sus innumerables testeos. Finalmente, quiero dar especialmente las gracias a Maurizio Vergendo, quien descubrió este juego y a la amistad que nació de ello.



©2017 Blue Orange. Photosynthesis y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia.
www.blueorangegames.eu