

PHOTOSYNTHESIS

PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore prende una **Plancia Individuale** e tutti gli elementi del rispettivo colore (**6 Semi**, **14 Alberi** e **1 segnalino Punti Luce**).
2. Piazzare **4 Semi**, **4 Alberi Piccoli**, **3 Alberi Medi** e **2 Alberi Grandi** nei rispettivi spazi della propria plancia.
3. Collocare i rimanenti Semi/Alberi accanto alla plancia (area “**disponibile**” a inizio partita).
4. Tutti i giocatori mettono il proprio segnalino Punti Luce nello spazio “0” della loro plancia.
5. In base al colore, formare 4 pile di **gettoni Punteggio** in ordine decrescente (valore maggiore in cima).
6. Il giocatore più giovane riceve il **segnalino Primo Giocatore**.
7. Iniziando dal Primo Giocatore e in senso orario, ogni giocatore piazza 1 Albero Piccolo “disponibile” in una casella vuota del bordo esterno (Zona 1 Foglia) del tabellone. Ripetere fino a quando tutti i giocatori hanno piazzato 2 Alberi Piccoli.
8. Posizionare il **Sole** sul corrispondente simbolo del tabellone.
9. Creare una pila di **gettoni Rivoluzione Solare** in ordine decrescente (3, 2 e 1).
10. In una partita a 2 giocatori **NON usare** i gettoni Punteggio per la Zona 4 Foglie. **Nota:** se un giocatore dovrebbe prendere un gettone 4 Foglie prendere invece un gettone 3 Foglie.

PANORAMICA DELLA PARTITA

- ◆ All'inizio di ogni turno tutti i giocatori ottengono **Punti Luce** (PL) in base ai propri Alberi e poi in successione dal Primo Giocatore li usano per effettuare Azioni.
- ◆ Ogni turno il Sole ruota in senso orario di un angolo intorno al tabellone e dopo 3 rivoluzioni complete (18 turni) la partita termina.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

1. Fase Fotosintesi

- ◆ Il Primo Giocatore ruota il Sole nella successiva posizione in senso orario (**NON nel 1° turno**).
- ◆ Simultaneamente tutti i giocatori calcolano i propri PL in base a tutti i loro Alberi secondo la posizione del Sole.
- ◆ **Casella Ombra** (CO): ogni Albero proietta un'ombra in 1, 2 o 3 caselle nella direzione opposta al Sole.

- ▲ **Albero Piccolo** → 1 CO
- ▲ **Albero Medio** → 2 CO
- ▲ **Albero Grande** → 3 CO

- ◆ Qualsiasi Albero in una CO di un uguale/superiore Albero **non genera alcun PL**, ma un Albero superiore nella CO di un Albero inferiore **genera PL normalmente**.

- ▲ **Albero Piccolo** → 1 PL (se in nessuna CO)
- ▲ **Albero Medio** → 2 PL (se non in CO di un Albero Medio o Grande)
- ▲ **Albero Grande** → 3 PL (se non in CO di un altro Albero Grande)

2. Fase Ciclo Vitale

- ◆ Iniziando dal Primo Giocatore, i giocatori effettuano a turno quante Azioni desiderano (anche la medesima Azione più volte) prima di passare al giocatore successivo in senso orario.
- ◆ I PL non spesi sono conservati per il turno successivo.
- Nota:** non si possono avere più di 20 PL per volta.
- ◆ Durante il proprio turno **NON si può svolgere più di 1 Azione per una stessa casella** del tabellone.

Descrizione delle Azioni

Comprare

- ◆ Spendere i PL indicati accanto ai Semi/Alberi sulla propria plancia per muovere tali elementi nell'area “disponibile” accanto a essa.
- ◆ Comprare gli elementi per tipo dal meno caro al più caro.

Interrare un Seme

- ◆ Spendere 1 PL per interrare 1 Seme “disponibile”.
- ◆ Scegliere 1 dei propri Alberi sul tabellone e interrare il Seme fino a 1/2/3 caselle vuote di distanza in base all'Albero selezionato (Piccolo/Medio/Grande).

Far crescere un Albero

- ◆ Sostituire un Seme/Albero sul tabellone con un Albero “disponibile” di taglia immediatamente superiore.

▲ Seme → 1 PL → Albero Piccolo

▲ Albero Piccolo → 2 PL → Albero Medio

▲ Albero Medio → 3 PL → Albero Grande

- ◆ I Semi/Alberi rimpiazzati tornano nello spazio vuoto di valore maggiore sulla propria plancia (rimuovere dal gioco l'elemento se la plancia è al completo per il relativo tipo).

Raccogliere

- ◆ Spendere 4 PL e rimuovere 1 proprio Albero Grande dal tabellone, ritornandolo sulla propria plancia nel relativo spazio vuoto di valore maggiore.
- ◆ Prendere il gettone Punteggio in cima alla pila del colore corrispondente alla casella da cui l'Albero Grande è stato rimosso. **Nota:** se la pila corrispondente è esaurita prendere il gettone dalla pila di livello immediatamente inferiore.

3. Fine del turno

- ◆ Dopo che l'ultimo giocatore in ordine di turno ha concluso tutte le Azioni che desidera effettuare passare il segnalino Primo Giocatore a sinistra e iniziare un nuovo turno.
- ◆ Se termina il 6° o 12° turno rimuovere il gettone in cima alla pila Rivoluzione Solare (n. di rivoluzioni rimanenti).

FINE DELLA PARTITA

- ◆ La partita termina quando il Sole ha completato 3 rivoluzioni intorno al tabellone (18 turni).
- ◆ I giocatori contano i Punti Vittoria (PV) dei gettoni Punteggio guadagnati e convertono ogni 3 PL inutilizzati in 1 PV.
- ◆ Il giocatore con più PV è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con più Semi/Alberi ancora sul tabellone.

VARIANTI AVANZATE

- ◆ Aggiungere il 4° gettone alla pila Rivoluzione Solare prolungando la partita di 6 turni aggiuntivi.
- ◆ Non è consentito “Interrare un Seme” e “Far crescere un Albero” in una CO.