



PHOTOSYNTHESIS™



Auteur : Hjalmar Hach
Illustrations : Sabrina Miramon

Pour 2 à 4 Joueurs – 8 ans et plus – 45 à 60 Minutes

INTRODUCTION

Différentes essences d'arbres rivalisent pour pousser et contrôler le terrain de la petite île ensoleillée. Chaque arbre grandit s'il reçoit assez de soleil et projette une ombre proportionnelle à sa taille.

Quand un arbre arrive au terme de son cycle de vie, les joueurs gagnent un nombre de points relatif à la qualité du terrain où il a poussé.

MATÉRIEL DE JEU

- Livret de Règles
- 1 Plateau de Jeu
- 1 Plateau Soleil
- 4 Jetons Compte Tours
- 4 Plateaux Individuels
- 1 Jeton Premier Joueur
- 24 Jetons de Score
- 4 Jetons Soleil
- 24 Jetons Graine (4 types de graines différentes)
- 32 Petits Arbres (8 de chaque type)
- 16 Arbres Moyens (4 de chaque type)
- 8 Grands Arbres (2 de chaque)



BUT DU JEU

Obtenir le plus de points en menant les arbres au terme de leur cycle de croissance dans les endroits les plus intéressants.

MISE EN PLACE DU PLATEAU

- A** Placez le plateau au centre de la table.
 - B** Donnez à chaque joueur un Plateau Individuel, 1 Jeton Soleil, 6 Graines, 14 Arbres (8 petits, 4 moyens et 2 grands correspondant à l'essence de son Plateau Individuel).
 - C** Placez les Jetons de Score en 4 piles de couleur en ordre décroissant à proximité du plateau (les valeurs les plus élevées au sommet de la pile).
 - D** Chaque joueur place sur son Plateau Individuel les arbres correspondants aux espaces libres (4 graines, 4 petits, 3 moyens, 2 grands), et place le Jeton Soleil sur "0" sur le compteur de soleil.
 - E** Chaque joueur place à côté de son Plateau Individuel 2 Graines, 4 Petits Arbres et 1 Arbre Moyen : il s'agit des arbres et des graines "**disponibles**" par le joueur en début de partie.
 - F** Le joueur le plus jeune commence la partie, il prend le Jeton Premier Joueur.
 - G** À tour de rôle chaque joueur place sur le plateau de jeu un Petit Arbre (de leurs arbres "**disponibles**") sur l'une des cases de la bordure extérieure du plateau (zone avec 1 feuille) (2 Petits Arbres par joueur).
 - H** Placez le Soleil à l'emplacement marqué du symbole soleil sur le plateau, (veillez à ménager un espace autour du plateau pour pouvoir déplacer le Soleil librement à chacun des emplacements possibles), ainsi que les Jetons Compte-Tour 1, 2 et 3 sur le bord du plateau en les classant par ordre décroissant (le 3 au sommet). Remettez le Jeton 4 dans la boîte (il ne sert que pour la règle avancée).
- À deux joueurs :** retirez de la partie les 3 Jetons à 4 feuilles et remettez les dans la boîte. Si un joueur au cours de la partie doit obtenir des points provenant de la case à 4 feuilles, il prendra le premier Jeton de la pile à 3 feuilles.



Installation pour 4 joueurs

TOUR DE JEU

Le but de Photosynthesis est d'optimiser la pousse de ses arbres. La partie prend fin quand le Soleil a effectué 3 tours complets du plateau (la partie dure donc 18 tours).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le Jeu se divise en tours comportant deux phases :

1. La phase d'ensoleillement
2. La phase d'actions

I- LA PHASE D'ENSOLEILLEMENT :

Le premier joueur déplace le Soleil dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à l'angle suivant de l'hexagone (**Ignorez cette étape lors du premier tour**).

Chaque joueur reçoit des points de lumière pour chaque arbre ne se trouvant pas à l'ombre d'un autre arbre, et déplace son Jeton Soleil sur son Plateau Individuel en additionnant ses points nouvellement acquis avec ceux restant des tours précédents.

Un Petit Arbre reçoit **1 point**, un Arbre Moyen **2 points**, un Grand Arbre reçoit **3 points de lumière** (remarque : les graines ne reçoivent aucun point de lumière).

Explication de l'ombre : chaque arbre projette une ombre proportionnelle à sa taille à l'opposée de la lumière du soleil.

Les **Petits Arbres** projettent une ombre d'1 case, les **Arbres Moyens** projettent une ombre de 2 cases, enfin les **Grands Arbres** une ombre de 3 cases.

Un arbre se trouvant dans l'ombre projetée par un autre arbre ne reçoit de la lumière que s'il est d'une taille supérieure à celui qui produit l'ombre.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur orange reçoit 4 points de lumière, le bleu reçoit 4 points, le vert 1 point et le jaune 1 point.



2- LA PHASE D' ACTIONS :

Une fois que chaque joueur a reçu ses points de lumière, le tour reprend dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur actif. Chaque joueur effectue le nombre d'actions qu'il souhaite en dépensant ses points de lumière.

Toutefois, **il n'est possible de faire qu'une seule action par case et par tour sur le plateau principal.**

ACTIONS POSSIBLES

ACHETER : un joueur peut dépenser ses points de lumière pour "acheter" l'un des arbres ou l'une des graines présentes sur son Plateau Individuel. L'achat se fait du bas vers le haut sur le Plateau Individuel (du moins cher au plus cher). Une fois les points de lumière dépensés, le joueur retire les pièces achetées de son Plateau Individuel pour les rendre "**disponibles**" et utilisables à côté de son plateau.



FAIRE GRANDIR UN ARBRE :

il est possible de remplacer un arbre par un arbre de la taille immédiatement supérieure, et une Graine par un Petit Arbre.



- ◆ Passer d'une Graine à un Petit Arbre coûte 1 point de lumière
- ◆ Passer d'un Petit Arbre à un Arbre Moyen coûte 2 points de lumière
- ◆ Passer d'un Arbre Moyen à un Grand Arbre coûte 3 points de lumière

Pour ce faire, on ne peut utiliser que les arbres "**disponibles**" disposés sur le bord du Plateau Individuel.

Les arbres et les graines ainsi retirés du plateau de jeu retournent sur le Plateau Individuel du joueur dans la case libre la plus haute de sa colonne. **Si aucune case n'est disponible, l'arbre (ou la graine) est immédiatement remis dans la boîte et ne pourra plus être utilisé.**



PLANTER UNE GRAINE : pour 1 point de lumière, un joueur peut planter une Graine aux alentours de l'un de ses arbres. Il est possible de planter une Graine "disponible" à une distance proportionnelle à la taille de l'arbre en question.

- ◆ Les Petits Arbres permettent de poser une Graine à 1 case,
- ◆ Les Arbres Moyens permettent de poser une Graine à 2 cases,
- ◆ Les Grands Arbres permettent de poser une Graine à 3 cases.



Pour planter une graine le joueur effectue une action sur 2 cases différentes : l'arbre d'origine d'où part la graine, et la case d'arrivée de la graine.

Par conséquent, comme il n'est pas possible d'effectuer 2 actions sur une même case : un arbre qui plante une graine ne peut pas grandir ou planter une seconde graine dans le même tour. Et la graine plantée ne peut pas être transformée en arbre dans le même tour.

COLLECTER : un joueur peut décider de marquer des points en mettant fin au cycle de vie d'un arbre ayant atteint la plus grande taille (**uniquement**).

Cela coûte 4 points de lumière.

Le joueur retire l'arbre du plateau et le place sur la première case libre la plus haute de sa colonne.

Il prend ensuite le premier Jeton de Score correspondant à la zone du plateau où poussait son arbre.

Si la pile est vide, le joueur prend le premier Jeton de la pile suivante (par exemple : pile à 2 feuilles si la pile à 3 feuilles est vide).



FIN DU TOUR

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour de jeu, le **premier joueur** donne le **Jeton Premier Joueur** à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur.

Lorsque le soleil aura effectué un tour complet du plateau, retirer un jeton de la pile des Jetons Compte-Tour. Le jeton indique combien de tours le soleil doit encore effectuer avant la fin de partie.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque le Soleil a effectué 3 tours complets du plateau et que le dernier Jeton Compte-Tour a été retiré. Les joueurs comptabilisent les points collectés de leurs Jetons de Score et marquent 1 point par tranche de 3 points de soleil non utilisés (sauf s'ils ont 0 point de soleil, dans ce cas ils ne marquent pas de point de cette manière).

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur occupant le plus de cases sur le plateau qui l'emporte. Si l'égalité perdure, les joueurs sont chacun déclarés vainqueurs.

RÈGLES AVANÇÉES

Si vous maîtrisez déjà les règles de base du jeu et que vous souhaitez renouveler et intensifier l'expérience de Photosynthesis, vous pouvez décider en début de partie d'appliquer l'une de ces 2 règles avancées, ou les deux à la fois :

- ◆ Utilisez le Jeton Compte Tour numéroté 4 afin de prolonger la partie. Cette dernière durera 24 tours au lieu de 18.
- ◆ Il est impossible d'effectuer les actions "faire grandir un arbre" ou "planter une graine" avec un arbre ou une graine se trouvant dans l'ombre d'un autre arbre.

MENTIONS ET REMERCIEMENTS

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. Je remercie également Simon Le Minor pour ses grands efforts et pour avoir cru en ce jeu, Sabrina Miramon pour ses sublimes artworks, Giovanni Bernardis pour ses innombrables tests. Je remercie enfin et tout particulièrement Maurizio Vergendo d'avoir découvert le jeu et de l'amitié qui est née de cette expérience.



©2017 Blue Orange. Photosynthesis et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu