



Hjalmar Hach
Simon Douchy

PHOTOSYNTHESIS™

UNDER THE MOONLIGHT



INTRODUZIONE

Arricchisci l'esperienza di Photosynthesis con l'espansione Under the Moonlight! La Luna si aggiunge al Sole per ritmare la vita della foresta. Gli Animali traggono energia dalla luce lunare per utilizzare le loro abilità. Le Pietre Lunari e il maestoso Grande Albero Anziano che adornano la foresta interagiscono con la luce degli astri.

COMPONENTI

- 1 Grande Albero Anziano
- 1 gettone Luna
- 1 gettone Luna Rossa
- 8 tessere Animale della Foresta
- 8 pedine Animale in legno
- 4 gettoni Punti Luna (1 per giocatore)
- 1 tessera Diga
- 8 gettoni Tartarughina
- 3 pietre Lunari

NOTA

Per giocare bene a Photosynthesis, uno dei fattori più importanti è raggiungere il perfetto equilibrio tra bisogni, possibilità e movimento del Sole. Di conseguenza, è utile giocare delle buone azioni, ma è ancora più importante farlo nel momento giusto, né troppo presto né troppo tardi. Per questo, occorre anticipare gli eventi e, se necessario, conservare i Punti Luce per il turno successivo.

La meccanica dell'espansione UNDER THE MOONLIGHT è analoga e aggiunge il movimento lunare e gli Animali. Il momento in cui si sfruttano le capacità degli Animali è importante tanto quanto il luogo in cui le si utilizzano.

I MODULI

Con l'espansione UNDER THE MOONLIGHT viene aggiunto un modulo principale oltre a due moduli secondari. Ognuno di questi è utilizzabile in modo indipendente:

LA LUNA E GLI ANIMALI DELLA FORESTA:

- ◆ La Luna ruota in senso inverso rispetto al Sole e assegna dei Punti Luna agli Animali che si trovano sulle righe di diffusione della sua luce.
- ◆ Gli Animali utilizzano i Punti Luna per compiere varie azioni nella foresta.

IL GRANDE ANZIANO: è lo Spirito della foresta. È così antico e grande che proietta un'ombra solare e lunare su tutti gli Alberi e gli Animali dietro di sé, impedendo loro di ottenere Punti Luce e Punti Luna.

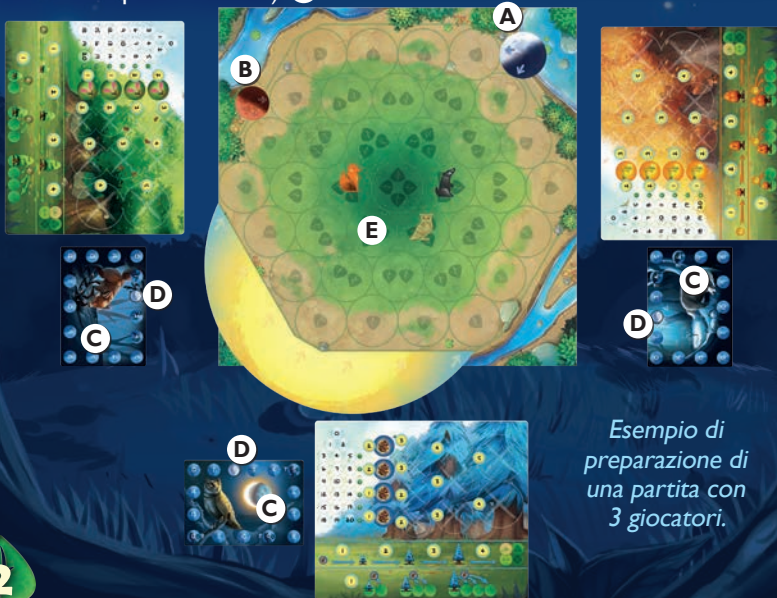
LE PIETRE LUNARI: sono pietre misteriose dai riflessi argentati che diffondono la luce della Luna, permettendo agli Animali che si trovano nelle vicinanze di ricevere dei Punti Luna.

PREPARAZIONE

Il giocatore che ha guardato la Luna più di recente prende il gettone Primo Giocatore. Decidi quali moduli utilizzare per la partita e, dopo avere sistemato la plancia principale al centro del tavolo e aver distribuito le plance individuali del gioco base (fasi di preparazione da "A" a "F"), disponi i moduli che hai scelto. Quindi, posiziona gli Alberi Piccoli e il Sole come nel gioco base (fasi di preparazione "G" e "H"):

Modulo Luna e Animali della Foresta

- ◆ Posiziona la Luna sul suo punto di partenza (come nell'immagine in basso) con la faccia Mezzaluna visibile **A** e colloca il gettone Luna Rossa nel punto indicato **B**.
- ◆ Mescola le tessere Animali della Foresta e distribuiscine 2 a ogni giocatore. Ciascuno conserva una tessera a scelta e sistema l'altra nella scatola del gioco. Poi posiziona la tessera Animale che ha scelto a faccia in sù, di fianco alla sua plancia personale **C**.
- ◆ Ogni giocatore riceve un gettone Punti Luna che sistema sul valore 2 della propria tessera Animale **D**.
- ◆ Ciascuno prende quindi la pedina Animale in legno che corrisponde alla tessera Animale scelta.
- ◆ Per finire, cominciando dal primo giocatore di turno e continuando in senso antiorario, i giocatori posizionano la propria pedina Animale sulla plancia, su una casella su 3 foglie che non contenga altri Animali (caselle intorno alla quella centrale) **E**.



Esempio di preparazione di una partita con 3 giocatori.

Nota: in base agli Animali scelti, è possibile che sia necessario aggiungere un elemento al gioco. Per informazioni, consulta la descrizione degli Animali.

Modulo Grande Anziano

L'ultimo giocatore di turno posiziona il Grande Anziano dove desidera, su una casella vuota della plancia.

Attenzione: se uno dei giocatori utilizza la Tartaruga, allora il Grande Anziano non può essere posizionato sulle Tartarughine.

Modulo Pietre Lunari

Il numero di Pietre Lunari utilizzate varia a seconda del numero di giocatori:

☛ con 2 giocatori, si usano tutte e 3 le Pietre Lunari.

☛ con 3 giocatori, si usano solo 2 Pietre Lunari.

☛ con 4 giocatori, non si usa nessuna Pietra Lunare a meno che non si utilizzi il modulo Grande Anziano, allora si gioca con una sola Pietra Lunare.

◆ Se si utilizza il modulo Grande Anziano, a partire dal giocatore a destra di quello che lo ha posizionato e procedendo in senso antiorario, i giocatori sistemano a turno una Pietra Lunare su una casella libera della plancia.

◆ Se non si utilizza il modulo Grande Anziano, allora, cominciando dall'ultimo giocatore di turno e proseguendo in senso antiorario, i giocatori posizionano a turno una Pietra Lunare su una casella libera della plancia.

Attenzione: se uno dei giocatori utilizza la Tartaruga, allora le Pietre Lunari non possono essere posizionate sulle Tartarughine.

COME SI USANO I MODULI?

Il turno si svolge come nel gioco base, con le seguenti modifiche:

Modulo Luna e Animali della Foresta

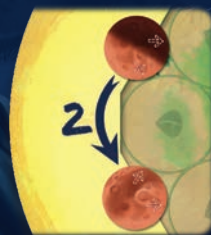
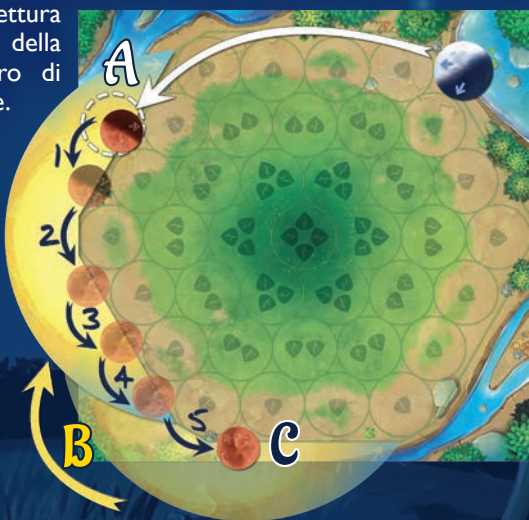
LA LUNA

Durante tutta la partita, la Luna e la Luna Rossa devono essere sempre all'esterno della foresta, a contatto con due caselle del bordo della plancia.

La Luna ruota nello stesso momento del Sole e sostituisce di volta in volta la Luna Rossa **A**. Quest'ultima ruota nello stesso momento del Sole **B**, ma in senso antiorario di 5 posizioni per ogni spostamento **C**.

La Luna Rossa consente di anticipare lo spostamento lunare e offre ai giocatori una migliore lettura della prossima posizione della Luna, per consentire loro di affinare le proprie strategie.

Esempio di spostamento del gettone Luna Rossa di un totale di 5 posizioni.



Quando il gettone Luna Rossa oltrepassa il centro del Sole, questo viene capovolto, come nell'esempio a lato. La Luna piena diventa Mezzaluna e viceversa.

Durante la fase di Fotosintesi, ogni Animale presente su una casella illuminata dalla Luna riceve 1 punto Luna se la faccia visibile è Mezzaluna, oppure 2 Punti Luna se la faccia visibile è Luna Piena.

La Luna illumina solo 2 righe. Ogni riga è indicata dalle frecce presenti sul gettone Luna (come mostra l'esempio in basso). Tutte le caselle su queste due righe ricevono una luce lunare diretta. Gli Alberi non proiettano ombra rispetto alla Luna (tranne il Grande Anziano).

Due esempi diversi di illuminazione generata dalla Luna, a seconda della posizione.



Attenzione: se si gioca con almeno uno dei due moduli Grande Anziano o Pietre Lunari, è necessario tenere conto della loro influenza sulla luce della Luna (vedi le spiegazioni dei moduli corrispondenti).

Nota: un giocatore non può avere più di 14 Punti Luna. I punti in eccesso sono persi.

GLI ANIMALI DELLA FORESTA

A ogni turno, un giocatore può anticipare il prossimo posizionamento della Luna spostando o meno il suo Animale e/o utilizzando le sue capacità.

◆ **SPOSTAMENTO DEL PROPRIO ANIMALE:** gli Animali si spostano su una casella adiacente in qualsiasi direzione. Possono andare su una casella che contiene un Albero o un Seme, ma non possono andare su una casella in cui si trova già un altro Animale, una Pietra Lunare o il Grande Anziano.

◆ **USO DELLE CAPACITÀ DEL PROPRIO ANIMALE:** ogni Animale ha una o più capacità diverse che può utilizzare spendendo dei Punti Luna.

Per utilizzare la capacità di un Animale, il giocatore deve spendere il numero di Punti Luna necessario. Se il giocatore non dispone di un numero sufficiente di Punti Luna, non potrà utilizzare quella capacità.

Nota: un Animale non influenza le azioni degli Alberi o dei Semi sulla casella in cui si trova (a meno che le sue capacità non vengano attivate).

Nota: se la capacità di un Animale contraddice una regola del gioco precedentemente stabilita, la regola dell'Animale prevale sulla regola standard.

I POTERI DEGLI ANIMALI



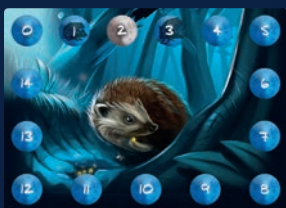
CINGHIALE

Capacità: raccoglie degli Alberi.

Zannata (livello 1): 5 Punti Luna. Il Cinghiale raccoglie l'Albero Grande sulla casella in cui si trova senza spendere Punti Luce. L'Albero raccolto appartiene al giocatore proprietario del Cinghiale.

Zannata (livello 2): 8 Punti Luna.

Il Cinghiale applica la Zannata (livello 1), poi interra uno dei Semi che ha a disposizione al posto dell'Albero raccolto. Il Seme interrato non può crescere durante lo stesso turno.



RICCIO

Capacità: può spostarsi più velocemente e interrare dei Semi.

Corsa: 1 punto Luna.

Il Riccio si sposta di una casella addizionale.

Semina: 3 Punti Luna.

A condizione che la casella su cui si trova sia vuota, il Riccio interra un Seme in quel punto. Il Seme interrato proviene direttamente dalla plancia personale del giocatore, senza bisogno di comprarlo.



SCOIATTOLO

Abilità: spostarsi e mangiare dei Semi.

Lo Scoiattolo ha una capacità passiva, che quindi è permanente e gratuita. A ogni turno, lo Scoiattolo può spostarsi di una o due caselle. Lo spostamento di due caselle non deve avvenire necessariamente in linea retta, lo Scoiattolo può cambiare direzione.

Spuntino: lo Scoiattolo mangia il Seme di un avversario presente nella casella in cui si trova. Il Seme mangiato ritorna nella riserva del suo proprietario, che guadagna 1 punto Luce di risarcimento. Il giocatore proprietario dello Scoiattolo guadagna 1 punto Luce per ogni foglia presente sulla casella su cui si trovava il Seme.

Spuntino (livello 1): 5 Punti Luna.

La capacità si applica su una casella con 1 foglia.

Spuntino (livello 2): 6 Punti Luna.

La capacità si applica su una casella con 2 foglie.

Spuntino (livello 3): 7 Punti Luna.

La capacità si applica su una casella con 3 foglie.

Spuntino (livello 4): 8 Punti Luna.

La capacità si applica su una casella con 4 foglie.

Nota: mangiare un Seme non è considerata un'azione e non viene quindi inclusa nel conteggio del numero massimo di azioni per quella casella. Ciò significa che il proprietario dello Scoiattolo può interrare uno dei suoi Semi dopo avere mangiato quello di un avversario.



VOLPE

Capacità: spaventa gli altri Animali, sposta dei Semi e ruba Punti Luce.

Spavento: 1 punto Luna.

La Volpe può spostare un altro Animale presente in una casella ad essa adiacente.

Scavo del terreno: 3 Punti Luna.

La Volpe sposta il Seme dalla casella in cui si trova di 1 o 2 caselle in linea retta. Lo spostamento non è considerato un'azione della casella.

Attenzione: è quindi possibile spostare un Seme appena piantato, ma in questo caso il Seme non può comunque crescere durante questo turno.

Nota: il Seme spostato può essere il proprio o quello di un avversario.

Furto: 4 Punti Luna.

La Volpe ruba 2 Punti Luce a un giocatore a scelta il cui Animale è su una casella adiacente ad essa.



GUFO

Abilità: trasforma dei Punti Luna in punti Luce.

Caccia notturna (livello 1): 5 Punti Luna.

Il giocatore guadagna 3 Punti Luce.

Caccia notturna (livello 2): 9 Punti Luna.

Il giocatore guadagna 7 Punti Luce.

Caccia notturna (livello 3): 12 Punti Luna.

Il giocatore guadagna 10 Punti Luce.



TASSO

Capacità: interviene sulla crescita dei Semi.

Fertilizzazione (livello 1): 4 Punti Luna.

Il Tasso fa crescere il Seme nella casella su cui si trova come Albero Piccolo. Il Seme deve appartenere al giocatore proprietario del Tasso. **L'Albero Piccolo deve essere "disponibile".**

Fertilizzazione (livello 2): 6 Punti Luna.

Il Tasso fa crescere il Seme nella casella su cui si trova come Albero Piccolo. Il Seme deve appartenere al giocatore proprietario del Tasso.

L'Albero Piccolo proviene direttamente dalla plancia personale.

Qualunque sia il livello di utilizzo della capacità del Tasso:

- ◆ Non può essere utilizzata su un Seme piantato durante questo turno.
- ◆ Il fatto di far crescere un Seme con il Tasso non è considerato come un'azione per questa casella. L'Albero Piccolo quindi consente di interrare un Seme o può crescere nuovamente durante lo stesso turno.



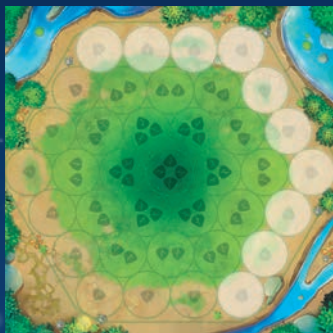
CASTORO

Capacità: influenza la crescita degli Alberi.

Posizionamento del Castoro: il giocatore che possiede il Castoro riceve la tessera Diga.

Costruzione della Diga: 6 Punti Luna.

Il Castoro costruisce una Diga nel punto in cui si trova, a patto che almeno una casella della tessera Diga sia a contatto con il fiume sulla plancia. Per questo, la tessera Diga deve necessariamente coprire almeno una delle caselle della plancia indicate nella figura a lato. Durante la costruzione della Diga, tutti gli Alberi o i Semi presenti sui 3 spazi della tessera Diga crescono gratuitamente, chiunque sia il loro proprietario.



Attenzione: ogni proprietario può far crescere gli elementi interessati, a patto che possieda un Albero di maggiori dimensioni disponibile.

Note:

- ◆ la tessera Diga deve essere posta obbligatoriamente su due caselle con 1 foglia e una casella con 2 foglie, come nell'esempio a lato:
- ◆ È possibile utilizzare più volte questo potere nel corso della partita, ma per questo la tessera Diga deve essere posta in uno spazio almeno parzialmente diverso dal precedente.



Miglioramento della Diga: 5 Punti Luna.

Se il Castoro è presente su una delle 3 caselle della Diga, può far crescere gratuitamente uno dei suoi Alberi o dei suoi Semi presenti su questa tessera. L'Albero di dimensioni maggiori deve essere disponibile.



TARTARUGA

Capacità: dipende dalle Tartarughine.

Posizionamento della Tartaruga:

- ◆ Mescola le 8 Tartarughine a faccia in giù.
- ◆ Prendi 6 Tartarughine a caso e posizionale a faccia in giù sulle caselle della plancia indicate nella

figura a lato. Le Tartarughine rimanenti vanno riposte nella scatola senza essere consultate.

Schiusa della Tartarughina: 4 Punti Luna.
La Tartaruga prende la Tartarughina dalla casella in cui si trova e la posiziona a faccia in su nella riserva del giocatore.

Camminata della Tartarughina: 1 punto Luna.

La Tartaruga usa la capacità di una Tartarughina già schiusa. Le capacità delle Tartarughine si applicano sempre, senza tenere conto della posizione della Tartaruga. Una volta utilizzata, una Tartarughina ritorna nella scatola del gioco e non può più essere usata fino alla fine della partita.



Permette al giocatore di eseguire 2 azioni sulla stessa casella durante lo stesso turno.



Il giocatore rende disponibile gratuitamente un Albero Piccolo dalla sua plancia individuale.



Il giocatore rende disponibile gratuitamente un Albero Medio dalla sua plancia individuale.



Il giocatore raccoglie gratuitamente uno dei suoi Alberi Grandi.



Il giocatore guadagna 3 Punti Luce.



Il giocatore pianta un Seme disponibile su una qualsiasi casella vuota della plancia.



Il giocatore guadagna 3 punti vittoria.

Attenzione: una volta utilizzata, questa Tartarughina non va riposta nella scatola del gioco, ma sulla tessera Tartaruga, in modo da essere conteggiata al termine della partita.



Quando il giocatore esegue l'azione **Raccogliere**, prende un Gettone Punteggio con una foglia supplementare.

Nota: le capacità della Tartaruga sono **Schiusa della Tartarughina** o **Camminata della Tartarughina**. Poiché è vietato utilizzare più volte la stessa capacità di un Animale durante lo stesso turno, non è possibile per il giocatore che possiede la Tartaruga utilizzare più Tartarughine durante lo stesso turno.

Modulo Grande Anziano

Il Grande Anziano non appartiene ad alcun giocatore e quindi non può essere raccolto. Proietta un'ombra su tutte le caselle opposte alla luce del Sole. In questo modo, gli alberi in ombra non ricevono alcun punto Luce, a prescindere dalle loro dimensioni. In più, diversamente dagli altri Alberi, fa ombra anche su tutte le caselle opposte alla luce diretta della Luna.

La casella con il Grande Anziano è anche una casella "ostacolo". È quindi vietato mettere un Seme su questa casella e nessun Animale può essere posto o spostato su di essa.

Esempio: le caselle colorate di giallo indicano l'ombra proiettata dal Grande Anziano rispetto al Sole. Le caselle colorate di bianco indicano l'ombra proiettata dal Grande Anziano rispetto alla Luna.



Modulo Pietre Lunari:

Le Pietre Lunari non appartengono a nessun giocatore. Non possono essere né ritirate né spostate durante tutta la partita. La loro ombra equivale a quella di un Albero Piccolo, proiettano quindi un'ombra su una casella opposta alla luce del Sole che può fare ombra solo a un Albero Piccolo. Una Pietra Lunare illuminata direttamente o indirettamente dalla luna diffonde luce lunare indiretta su tutte le caselle adiacenti. In questo modo, qualsiasi Animale accanto a una Pietra illuminata dalla Luna riceverà dei Punti Luna. Le caselle delle Pietre Lunari sono anche caselle "ostacolo". È quindi vietato mettere un Seme su queste caselle e nessun Animale può essere posto o spostato su di esse.

Esempio: le 6 caselle colorate indicano le caselle illuminate dalla Luna grazie alla Pietra Lunare. La casella colorata di giallo indica l'ombra generata rispetto al Sole.



Nota: se più Pietre Lunari sono adiacenti e una di esse è illuminata direttamente o indirettamente dalla Luna, la pietra in questione trasmette la luce alla seguente, la quale a sua volta inizia a diffondere luce lunare indiretta.

Esempio: poiché le Pietre Lunari sono adiacenti, diffondono la luce lunare trasmettendola dall'una all'altra. Le 10 caselle colorate sono illuminate dalle Pietre Lunari. Di queste, le 3 colorate di giallo indicano l'ombra generata rispetto al Sole.



Nota: se il Grande Anziano o le Pietre Lunari sono posti sulla casella centrale della plancia, non saranno mai illuminati direttamente dalla Luna. In questo modo, i giocatori non potranno mai avere gettoni con quattro foglie, tranne la Tartarughina che può recuperare un gettone di livello superiore.

FINE DELLA PARTITA

Oltre al conteggio del gioco base, i giocatori ottengono 1 punto vittoria per ogni punto Luna che sono riusciti a conservare.

In più, se il proprietario della Tartaruga possiede il gettone 3 punti vittoria sulla sua tessera, può conteggiarli.

Il resto del conteggio e le regole di spareggio sono le stesse del gioco base.

Le regole di questa espansione sono state sviluppate con la collaborazione di Anthony Gall.

© 2021 Blue Orange Edition. Photosynthesis Under the Moonlight e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.

www.blueorangegames.eu

