



PHOTOSYNTHESIS™

UNDER THE MOONLIGHT



Hjalmar Hach
Simon Douchy



SPELREGELS



INLEIDING

Verrijk de Photosynthesis-ervaring met de Under the Moonlight-uitbreiding! De Maan is aan de Zon toegevoegd om het ritme van het bos tot leven te wekken. De Dieren halen hun energie uit het maanlicht en gebruiken het om hun vaardigheden te activeren. Het bos is tevens gevuld met Maanstenen en de majestueuze Grote oude boom die beiden aan het maanlicht gekoppeld zijn.

SPELMATERIAAL

- ☛ 1 Grote oude boom
- ☛ 1 Maanfiche
- ☛ 1 Rode maanfiche
- ☛ 8 Bosdierkaarten
- ☛ 8 Bosdierpionnen
- ☛ 4 Maanpunten-fiches (1 per speler)
- ☛ 1 Dam tegel
- ☛ 8 Babyschildpadfiches
- ☛ 3 Maanstenen

HERINNERING

Een van de belangrijkste aspecten tijdens het spelen van Photosynthesis is het vinden van een optimale combinatie tussen je behoeften, je mogelijkheden en de beweging van de Zon. De juiste handelingen uitvoeren is tevens belangrijk, maar doe dit op het juiste moment, niet te vroeg of te laat. Anticiperen en weten wanneer je lichtpunten te gebruiken zijn van cruciaal belang.

De UNDER THE MOONLIGHT-uitbreiding vereist dezelfde vooruitdenkende strategie als Photosynthesis, met als toevoeging de gecombineerde kracht van de Maan en de Dieren. Het kiezen van het juiste moment om hun vaardigheden te activeren is net zo belangrijk als de plaats waar je ze gebruikt.

Opmerking: afhankelijk van de gekozen dieren, kunnen extra stappen tijdens het opstellen nodig zijn. Om te zien welke stappen nodig zijn, raadpleeg de onderstaande beschrijvingen van de Dieren.

Module Grote oude boom

De laatste speler van de ronde plaatst naar wens de Grote oude boom op een willekeurig leeg vak van het bord.

Opgelet: als een van de spelers met de Schildpad speelt, kan de Grote oude boom niet op de Babyschildpadden worden geplaatst.

Module Maanstenen

Het aantal gebruikte Maanstenen is afhankelijk van het aantal spelers:

- Spel met 2 spelers: 3 Maanstenen
- Spel met 3 spelers: 2 Maanstenen
- Spel met 4 spelers: Geen Maanstenen, tenzij de module Grote oude boom niet wordt gebruikt. Gebruik in dit geval één maansteen.

♦ Als de Module Grote oude boom wordt gespeeld, start bij de speler rechts van de speler die de Grote oude boom heeft geplaatst en speel verder tegen de klok in. De spelers plaatsen om de beurt een Maansteen op een leeg vak van het bord.

♦ Als de Module Grote oude boom niet wordt gespeeld, start bij de laatste speler van de ronde en speel verder tegen de klok in. De spelers plaatsen om de beurt een Maansteen op een leeg vak van het bord.

Opgelet: als een van de spelers met de Schildpad speelt, kunnen de Maanstenen niet op de Babyschildpadden worden geplaatst.

HOE SPELEN MET DE MODULES?

De rondes worden gespeeld op dezelfde manier als in het basisspel met de volgende wijzigingen:

Module De Maan en de Bosdieren

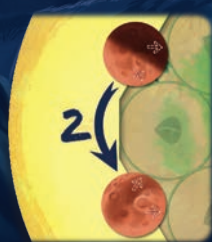
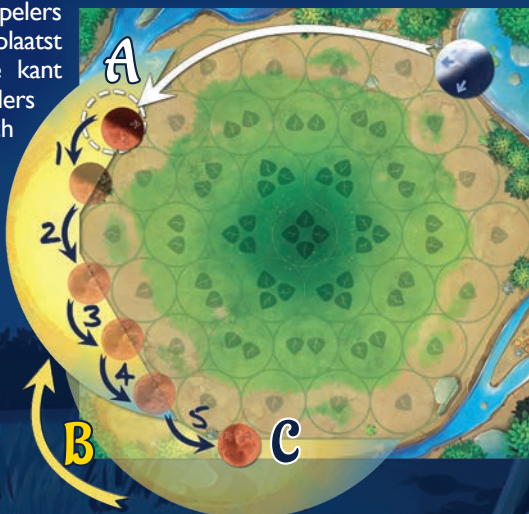
DE MAAN

Tijdens het spel worden de Maan en de Rode maan altijd buiten het bos geplaatst terwijl ze twee vakken aan de rand van het bord aanraken.

De Maan draait tegelijkertijd met de Zon en vervangt de Rode maan **A**. De Rode maan draait tevens tegelijkertijd met de Zon maar in tegenovergestelde richting **B**, Hij verplaatst zich 5 vakken per keer tegen de klok in **C**.

De Rode maan toont de spelers waar de maan naartoe verplaatst zal worden en aan welke kant dit zal zijn, zodat de spelers hun handelingen strategisch kunnen plannen.

Voorbeeld van het verplaatsen van de Maanfiche en de Rode maanfiche met een totaal van 5 vakken.



Wanneer de Rode Maanfiche voorbij het midden van de Zon komt, wordt de fiche in kwestie omgedraaid zoals hiernaast afgebeeld. De Volle maan wordt een Halve maan en omgekeerd.

Tijdens de zonnescijnfase krijgt elk dier dat zich op een vak bevindt dat door de Maan verlicht wordt 1 Maanpunt als de Halve maankant zichtbaar is of 2 Maanpunten als de Volle maankant zichtbaar is.

De Maan verlicht slechts 2 paden. Elk pad wordt aangeduid door pijlen die op de Maanfiche zijn vermeld (zie onderstaande afbeelding). Alle vakken op deze 2 paden krijgen direct maanlicht. Bomen blokkeren nooit het maanlicht met hun schaduw (uitgezonderd de Grote oude boom).

Twee verschillende voorbeelden van paden verlicht door de Maan, afhankelijk van de positie van de Maan.



Opgelet: als je met minstens een van de twee modules Grote oude boom of Maanstenen speelt, houd rekening met de gevolgen op het Maanlicht (raadpleeg de uitleg van de overeenkomstige modules).

Opmerking: een speler kan niet meer dan 14 Maanpunten bezitten. Overbodige punten gaan verloren.

DE BOSDIEREN

Een speler kan tijdens zijn beurt de volgende positie van de Maan anticiperen door het al dan niet verplaatsen van zijn Dier en/of het gebruiken van zijn vaardigheden.

♦ **ZIJN DIER VERPLAATSEN:** de dieren kunnen naar een aangrenzend vak in gelijk welke richting worden verplaatst. Ze kunnen naar een vak gaan waar er zich een Boom of Zaadkorrel op bevindt, maar ze kunnen niet naar een vak gaan waar er zich reeds een ander Dier, Maansteen of de Grote oude boom op bevindt.

♦ **DE VAARDIGHEID VAN ZIJN DIER GEBRUIKEN:** elk dier heeft één of meerdere verschillende vaardigheden die hij kan gebruiken door Maanpunten uit te geven. Om een vaardigheid van een Dier te gebruiken moet de speler het aantal nodige Maanpunten uitgeven. Als de speler onvoldoende Maanpunten heeft, kan hij deze vaardigheid niet gebruiken.

Nota: een Dier beïnvloedt de handelingen van de Bomen of de Zaadkorrels op het vak waar het zich bevindt niet.

Opmerking: Als een vaardigheid van een Dier in strijd is met een eerder opgelegde spelregel, dan heeft de spelregel van het Dier voorrang op de standaard spelregel.

DE VAARDIGHEDEN VAN DE DIEREN



EVERZWIJN

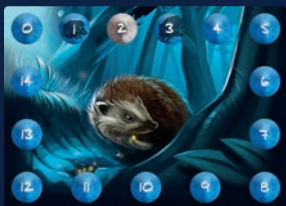
Vaardigheid: hij verzamelt Bomen.

Graven (niveau 1): 5 Maanpunten.

Het Everzwijn verzamelt de Grote boom op het vak waar het zich bevindt zonder lichtpunten uit te geven. De verzamelde Boom moet toebehoren aan de speler met het Everzwijn.

Graven (niveau 2): 8 Maanpunten.

Het Everzwijn voert Graven (niveau 1) uit en plant vervolgens een van zijn beschikbare Granen op de plaats van de verzamelde Boom. De geplante zaadkorrel kan tijdens dezelfde beurt niet groeien.



EGEL

Vaardigheid: Hij kan zich snel verplaatsen en Granen planten.

Rennen: 1 Maanpunt.

De Egel gaat nog een extra vak vooruit.

Planten: 3 Maanpunten.

Als de Egel zich op een leeg vak bevindt, kan hij een Zaadkorrel planten op het vak waar hij zich bevindt. De Zaadkorrel komt rechtstreeks van het individueel bord van de speler en moet aldus niet worden gekocht.



EELHOORN

Vaardigheid: hij eet granen.

De Eekhoorn heeft een passieve vaardigheid, deze is altijd aanwezig en gratis. De Eekhoorn kan zich tijdens elke beurt een of twee vakken verplaatsen. Een verplaatsing over twee vakken moet niet in een rechte lijn plaatsvinden. De Eekhoorn kan van richting veranderen.

Werking van het knabbelen: De Eekhoorn eet de Zaadkorrel van een tegenspeler wanneer hij zich op een vak met het zaad bevindt. De opgegeten Zaadkorrel keert terug naar een beschikbaar gebied van zijn eigenaar en deze speler krijgt 1 lichtpunt ter compensatie. De speler met de Eekhoorn wint 1 lichtpunt per blad dat op dit vak is vermeld.

Knabbelen (niveau 1): 5 Maanpunten.

De vaardigheid is van toepassing op een vak met 1 blad.

Knabbelen (niveau 2): 6 Maanpunten.

De vaardigheid is van toepassing op een vak met 2 bladeren.

Knabbelen (niveau 3): 7 Maanpunten.

De vaardigheid is van toepassing op een vak met 3 bladeren.

Knabbelen (niveau 4): 8 Maanpunten.

De vaardigheid is van toepassing op een vak met 4 bladeren.

Opmerking: het eten van de Zaadkorrel wordt niet als een handeling op het vak beschouwd en telt aldus niet mee voor wat betreft het beperkt aantal handelingen dat op een vak uitgevoerd kan worden. Dit betekent dat de eigenaar van de Eekhoorn een van zijn Zaden kan planten na het eten van de Zaadkorrel van een tegenspeler.



Vos

Vaardigheid: hij maakt de andere Dieren bang, verplaatst de Granen en steelt Lichtpunten.

Bang maken: 1 Maanpunt. De Vos kan een ander aangrenzend Dier één vak verplaatsen.

De grond schrapen: 3 Maanpunten.

De vos verplaatst de Zaadkorrel van het vak waar hij aanwezig is van 1 of 2 vakken in een rechte lijn. Deze beweging telt niet als een handeling op het vak.

Opgepast: het is aldus mogelijk om een Zaadkorrel te verplaatsen die net is geplant. Deze Graankorrel kan tijdens deze ronde echter niet groeien.

Opmerking: de verplaatste Zaadkorrel kan toebehoren aan de speler met de Vos of een tegenspeler.

Stelen: 4 Maanpunten.

De Vos steelt 2 lichtpunten van een speler naar keuze waarvan zijn Dier zich op een aangrenzend vak van de Vos bevindt.



UIL

Vaardigheid: hij verandert Maanpunten in lichtpunten.

's Nachts jagen (niveau 1): 5 Maanpunten.

De speler wint 3 lichtpunten.

's Nachts jagen (niveau 2): 9 Maanpunten.

De speler wint 7 lichtpunten.

's Nachts jagen (niveau 3): 12 Maanpunten.

De speler wint 10 lichtpunten.



DAS

Vaardigheid: hij komt tussen tijdens het groeien van de Zaadkorrels.

Bemesten (Niveau 1): 4 Maanpunten.

De Das laat de Zaadkorrel waar hij zich op bevindt groeien tot een Kleine boom. De Zaadkorrel moet toebehoren aan de speler met

de Das. **De kleine boom moet beschikbaar zijn.**

Bemesten (Niveau 2): 6 Maanpunten.

De Das laat de Zaadkorrel waar hij zich op bevindt groeien tot een Kleine boom. De Zaadkorrel moet toebehoren aan de speler met de Das. **De Kleine boom kan rechtstreeks van het individueel bord worden genomen.**

Ongeacht het niveau van de vaardigheid van de Das:

◆ De vaardigheid van de Das kan niet worden gebruikt op een Zaadkorrel die tijdens deze ronde werd geplant.

◆ Het laten groeien van een Zaadkorrel met gebruik van de Das telt niet als een handeling op dit vak. De Kleine boom kan tijdens dezelfde beurt een Zaadkorrel planten of opnieuw doorgroeien.



BEVER

Vaardigheid: hij beïnvloedt de groei van de bomen.

Opstelling van de Bever: de speler met de Bever krijgt de Damtegel.

De dam bouwen: 6 Maanpunten.

De Bever bouwt een Dam waar hij zich bevindt op voorwaarde dat er minstens één vak van de

Damtegel de rivier op het bord aanraakt. De Damtegel moet minstens een van de vakken op het bord die hiernaast is afgebeeld bedekken: Wanneer de Dam is gebouwd, groeien alle Bomen of Zaadkorrels die zich op de 3 vakken van de damtegel bevinden gratis, ongeacht wie de eigenaar is.



Opgelet: elke eigenaar kan zijn Bomen of Zaadkorrels laten groeien zolang de Boom van een grotere afmeting beschikbaar is.

Opmerkingen:

◆ De Damtegel moet op twee vakken met 1 blad en een vak met 2 bladeren worden gelegd, zoals afgebeeld in het voorbeeld hiernaast:

◆ Het is mogelijk om deze vaardigheid meerdere keren tijdens het spel te gebruiken, maar om dit te kunnen doen dient de Damtegel minstens gedeeltelijk op een andere plaats te worden gelegd in vergelijking met zijn vorige positie.



De dam verbeteren: 5 Maanpunten.

Als de Bever zich op een van de 3 Damvakken bevindt, kan hij een van zijn Bomen of een van de Zaadkorrels die op deze tegel aanwezig zijn gratis laten groeien. De boom van een grotere afmeting moet beschikbaar zijn.



SCHILDPAD

Vaardigheid: is afhankelijk van het aantal uitgebroede baby's.

Opstelling van de Schildpad:

◆ Schud de 8 Babyschildpadfiches met de bedrukte kant omlaag gericht.

◆ Neem 6 willekeurige Babyschildpadden en leg ze, met de bedrukte kant omlaag gericht, op de strandvakken die in de afbeelding

hiernaast zijn weergegeven. De resterende Babyschildpadden worden opnieuw in de doos gelegd zonder ze te bekijken.

Een babyschildpad uitbroeden: 4 Maanpunten. De Schildpad broedt de Baby uit die zich op zijn vak bevindt en plaatst deze, met de bedrukte kant omhoog, in een beschikbaar gebied van de speler.

De eerste stappen van de babyschildpad:

1 Maanpunt. De Schildpad gebruikt de vaardigheid van een reeds uitgebode Baby. De vaardigheden van de Baby's zijn altijd bruikbaar zonder rekening te houden met de positie van de Schildpad. Eens gebruikt wordt de Babyfiche in de speldoos gelegd en kan hij tot aan het einde van het spel niet meer worden gebruikt.



Stelt de speler in staat om tijdens dezelfde beurt 2 handelingen op hetzelfde vak uit te voeren.



De speler maakt een Kleine boom gratis beschikbaar vanuit zijn individueel bord.



De speler maakt een Middelmatische boom gratis beschikbaar vanuit zijn individueel bord.



De speler verzamelt een van zijn Grote bomen gratis.



De speler wint 3 lichtpunten.



De speler plant een beschikbare zaadkorrel op een willekeurig leeg vak van het bord.



De speler wint 3 overwinningpunten.

Opgelet: wanneer deze Baby wordt gebruikt, wordt deze niet in de speldoos gelegd, maar wordt hij op de Schildpadkaart gelegd om aan het einde van het spel aan de Score te worden toegevoegd.



Wanneer de speler de handeling Verzamelen uitvoert, neemt hij een Overwinningpunt-fiche die een extra blad toont.

Herinnering: de vaardigheden van de Schildpad zijn **Een babyschildpad uitbroeden** of **De eerste stappen van de babyschildpad**. Gezien het verboden is om dezelfde vaardigheid van een Dier tijdens dezelfde beurt meerdere keren te gebruiken, is het onmogelijk voor de speler die de Schildpad heeft om verschillende baby's in dezelfde beurt te gebruiken.

Module Grote oude boom

De Grote oude boom behoort aan geen enkele speler toe en kan aldus niet verzameld worden. Hij werpt een schaduw over alle vakken tegenover het Zonlicht zodat er geen enkele boom binnenin zijn schaduw lichtpunten kan ontvangen, ongeacht zijn grootte. In tegenstelling tot de andere bomen werpt hij tevens een schaduw over alle vakken tegenover het directe maanlicht. Het vak van de Oude grote boom is tevens een „obstakelvak“. Het is aldus verboden om een Graankorrel op dit vak te plaatsen en geen enkel Dier kan op dit vak worden geplaatst of verplaatst.

Voorbeeld: de geel gekleurde vakken geven de schaduw aan die door de Grote oude boom tegen de zon in wordt geworpen. De wit gekleurde vakken geven de schaduw aan die door de Grote oude boom tegen de maan in wordt geworpen.



Module Maanstenen:

De Maanstenen behoren tot geen enkele speler toe. Ze kunnen tijdens het hele spel niet worden verwijderd of verplaatst. Hun schaduw is hetzelfde als deze van een Kleine boom, ze werpen aldus een schaduw op een vak tegenover het zonlicht en deze schaduw heeft alleen een impact op een Kleine boom. Een Maansteen die rechtstreeks of onrechtstreeks door de Maan wordt verlicht verspreidt het maanlicht onrechtstreeks naar alle aangrenzende vakken. Elk Dier dat zich naast een Steen bevindt die rechtstreeks of onrechtstreeks door de Maan wordt verlicht krijgt Maanpunten. De vakken met Maanstenen zijn tevens „obstakelvakken“. Het is aldus verboden om een Graankorrel op deze vakken te plaatsen en geen enkel Dier kan op deze vakken worden geplaatst of verplaatst.

Bijvoorbeeld: de 6 gekleurde vakken geven vakken aan die door de Maan worden verlicht via een Maansteen. Het geel gekleurde vak geeft de schaduw aan die door Zon wordt geworpen.



Opmerking: als er zich meerdere Maanstenen naast elkaar bevinden en een van hen wordt rechtstreeks of onrechtstreeks door de Maan verlicht, dan draagt deze steen licht over naar de andere stenen die op hun beurt tevens onrechtstreeks maanlicht verspreiden.

Voorbeeld: de Maanstenen bevinden zich allen naast elkaar en verspreiden maanlicht die van de ene naar de andere steen wordt overgedragen. Er worden aldus 10 gekleurde vakken door de Maanstenen verlicht. De 3 geel gekleurde vakken geven de schaduw aan die door Zon wordt geworpen.



Opmerking: indien de Grote oude boom of een maansteen zich op het middelste vak van het spelbord bevindt, zullen ze nooit rechtstreeks door de Maan verlicht worden. Gezien ze tijdens het spel niet bewegen, kunnen de spelers geen fiches met vier bladeren verzamelen (uitgezonderd voor de Babyschildpad die een fiche van een hoger niveau kan verzamelen).

EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel tellen de spelers hun punten zoals in het basisspel. De spelers winnen 1 overwinningspunt voor elk ongebruikt Maanpunt.

Indien de speler met de Schildpad tevens de fiche met 3 overwinningspunten op zijn kaart heeft liggen, dan worden deze punten aan zijn totaal toegevoegd.

De andere spelregels voor het tellen van de punten en in geval van een gelijkspel zijn dezelfde als de spelregels van het basisspel.

De spelregels van deze uitbreiding werden opgesteld in samenwerking met Anthony Gall.

© 2021 Blue Orange Edition. Photosynthesis Under the Moonlight en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk.

Spel gepubliceerd en gedeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.

www.blueorangegames.eu



blue orange
Hot Games Cool Planet