



PHOTOSYNTHESIS™

UNDER THE MOONLIGHT

 Hjalmar Hach
 Simon Douchy

 **REGRAS**

INTRODUÇÃO

Enriquece a tua experiência “Photosynthesis” com a sua expansão “Debaixo do luar”! A Lua junta-se ao Sol para dar vida ao ritmo da floresta. Os Animais retiram a sua energia da luz da lua para poderem ativar as suas habilidades. A floresta também está repleta de Pedras Lunares e do majestoso Sabugueiro Milenar que irão interagir com o luar.

MATERIAL DE JOGO

- ☛ 1 Sabugueiro Milenar
- ☛ 1 ficha Lua
- ☛ 1 ficha Lua Vermelha
- ☛ 8 tabuleiros de jogo Animal da Floresta
- ☛ 8 peões Animal em madeira
- ☛ 4 fichas Pontos Lua (1 por jogador)
- ☛ 1 ficha Barragem
- ☛ 8 fichas Tartaruga Bebê
- ☛ 3 Pedras Lunares

LEMBRETE

Um dos elementos mais importantes para jogar o jogo Photosynthesis é a otimização entre as suas necessidades, as suas possibilidades e o movimento do Sol. Assim é importante realizar boas ações, mas também é essencial realizá-las no momento certo, nem demasiado cedo, nem demasiado tarde. Por isso é preciso saber antecipar, sendo importante guardar pontos Luz para a ronda seguinte.

A expansão DEBAIXO DO LUAR requiere a mesma estratégia de jogo que o Photosynthesis mas agora tens os poderes da Lua e dos Animais associados ao jogo. Escolher o momento certo para ativar as habilidades do teu Animal terá tanta importância como o local onde o fores colocar e como o vais movimentar.

MODOS

A expansão DEBAIXO DO LUAR inclui um modo principal, bem como dois modos adicionais. Cada modo pode ser usado de forma independente ou combinado:

A LUA E OS ANIMAIS DA FLORESTA:

- ◆ A Lua gira no sentido inverso ao Sol e confere pontos Lua aos Animais que se encontram no caminho do luar.
- ◆ Os Animais utilizam os pontos Lua para se movimentarem na floresta e para ativarem as suas habilidades.

~ O **SABUGUEIRO MILENAR**: é o Espírito da floresta. Ele é tão antigo e majestoso que projeta uma sombra solar e lunar sobre todos os Animais e Árvores situados atrás de si, bloqueando assim a obtenção de pontos solares e lunares.

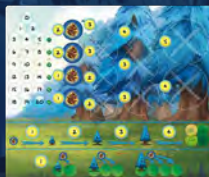
~ **AS PEDRAS LUNARES**: são pedras misteriosas com reflexos prateados que difundem a luz que recebem da Lua, permitindo que os Animais circundantes recebam pontos Lua.

PREPARAÇÃO DO JOGO

O jogador que olhou para a Lua mais recentemente fica com a ficha de Primeiro Jogador. Segue as mesmas regras do jogo Photosynthesis para montares o tabuleiro inicial assim como os tabuleiros individuais. Decide qual(is) o(s) modo(s) que vais utilizar para o jogo e segue a preparação de jogo de cada modo escolhido. Por fim, coloca as tuas Árvores Pequenas e o Sol como fizeste no jogo *Photosynthesis*.

Modo A Lua e os Animais da Floresta

- ◆ Coloca a Lua no seu ponto de partida (ver imagem abaixo) com a face Meia-lua visível **A** e coloca a ficha Lua Vermelha no espaço indicado **B**.
- ◆ Baralha os tabuleiros de jogo Animal da Floresta e depois distribui dois a cada jogador. Cada jogador escolhe o seu tabuleiro de jogo individual e guarda os restantes na caixa de jogo. De seguida, cada jogador coloca o seu tabuleiro de jogo Animal da Floresta com a face contador de Lua visível ao lado do tabuleiro de jogo Photosynthesis **C**.
- ◆ Cada jogador recebe uma ficha Pontos Lua que coloca sobre o número 2 do seu tabuleiro **D**.
- ◆ Cada jogador recebe o peão Animal correspondente ao tabuleiro Animal da Floresta que escolheu.
- ◆ Por fim, começando pelo jogador à direita do Primeiro Jogador e continuando no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio, os jogadores colocam o seu peão Animal numa das divisões do tabuleiro que não contenha um Animal e que possua 3 folhas (divisões em torno da casa central) **E**.



Exemplo de um jogo preparado para 3 jogadores.

Nota: em função dos Animais escolhidos, é possível adicionar elementos extra na preparação de jogo. Para saberes quais são os passos extra, vê a descrição dos Animais abaixo.

Modo O Sabugueiro Milenar

O último jogador da ronda coloca o Sabugueiro Milenar onde quiser num espaço vazio do tabuleiro de jogo.

Atenção: se a Tartaruga for utilizada por um dos jogadores, então o Sabugueiro Milenar não pode ser colocado sobre um espaço que tenha uma ficha Tartaruga Bebê.

Modo As Pedras Lunares

O número de Pedras Lunares utilizado varia consoante o número de jogadores:

- ➔ Com 2 jogadores joga com as 3 Pedras Lunares.
- ➔ Com 3 jogadores joga apenas com 2 Pedras Lunares.
- ➔ Com 4 jogadores não é utilizada nenhuma Pedra Lunar. No caso de jogares com o modo Sabugueiro Milenar joga com uma única Pedra Lunar.
- ◆ Se jogares no modo Sabugueiro Milenar, o jogador situado à direita do jogador que colocou o Sabugueiro Milenar em jogo, coloca uma Pedra Lunar num espaço livre do tabuleiro de jogo. Os jogadores continuam a jogar em rondas contrárias ao sentido dos ponteiros do relógio, colocando as suas Pedras Lunares no tabuleiro.
- ◆ Se não jogares no modo Sabugueiro Milenar, então começando pelo último jogador da ronda e continuando no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio, os jogadores colocam, um de cada vez, uma Pedra Lunar num espaço livre do tabuleiro de jogo.

Atenção: se a Tartaruga for utilizada por um dos jogadores, então as Pedras Lunares não podem ser colocadas sobre a ficha Tartaruga Bebê.

COMO JOGAR?

As rondas do jogo decorrem como o jogo original mas com as seguintes modificações:

Modo A Lua e os Animais da Floresta

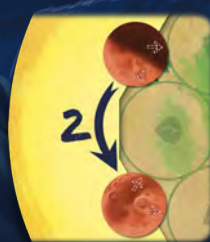
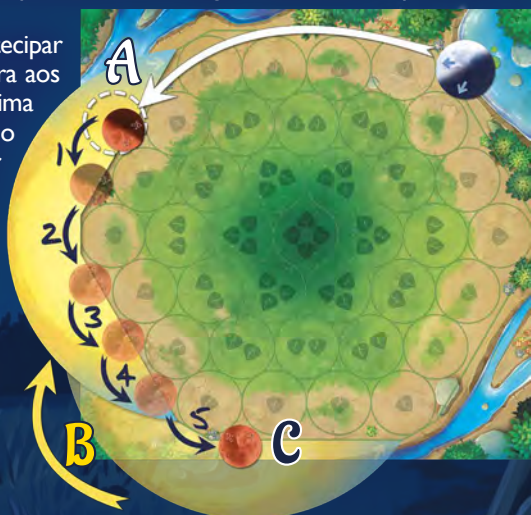
A LUA

Ao longo do jogo, a Lua e a Lua Vermelha são sempre colocadas no exterior da floresta em contacto com dois espaços da margem do tabuleiro.

Em cada ronda a Lua gira ao mesmo tempo que o Sol, e vem substituir a Lua Vermelha **A**. A Lua Vermelha gira ao mesmo tempo que o Sol, mas no sentido contrário **B** ao dos ponteiros do relógio totalizando 5 posições de cada vez **C**.

A Lua Vermelha permite antecipar o movimento lunar e mostra aos jogadores qual será a próxima posição da Lua, assim como o lado para onde ela vai girar de forma a aperfeiçoarem as suas estratégias.

Exemplo do movimento da ficha Lua e da ficha Lua Vermelha totalizando 5 posições.



Quando a ficha Lua e o centro do Sol se encontram, a ficha Lua Vermelha é virada ao contrário como é demonstrado no exemplo. A Lua Cheia torna-se Meia-lua ou vice-versa.

Durante a fase Fotossíntese, recibes pontos Lua assim como pontos Solares. Cada Animal presente num espaço iluminado pela Lua recebe 1 ponto Lua se a face for Meia-lua, ou 2 pontos Lua se a face for Lua Cheia.

A Lua ilumina exclusivamente 2 caminhos. Cada caminho é indicado pelas setas na ficha Lua (ver exemplo abaixo). Todos os espaços destes dois caminhos recebem luz lunar direta. As Árvores não geram sombra em relação à Lua (exceto o Sabugueiro Milenar).

Dois exemplos diferentes da iluminação gerada pela Lua, consoante a sua posição.



Atenção: se jogares com, pelo menos, um dos dois modos Sabugueiro Milenar ou Pedras Lunares, tem em consideração as suas incidências sobre a luz da Lua (ver as explicações dos módulos correspondentes).

Nota: um jogador não pode receber mais do que 14 pontos Lua. Portanto, qualquer excedente será perdido.

OS ANIMAIS DA FLORESTA

Durante a fase Ciclo da Vida, no seu turno de jogo, os jogadores podem mover o seu Animal (de forma a antecipar o próximo posicionamento da Lua) utilizando ou não as habilidades do mesmo.

◆ **MOVER O TEU ANIMAL:** os Animais avançam para um espaço adjacente em qualquer direção. Eles podem ir para um espaço que contenha uma Árvore ou uma Semente, mas não podem ir para um espaço onde já se encontre outro Animal, uma Pedra Lunar, ou o Sabugueiro Milenar.

◆ **HABILIDADES DOS ANIMAIS:** cada Animal possui uma ou várias habilidades diferentes que podes utilizar gastando pontos Lua. Para utilizar a habilidade de um Animal, o jogador deve gastar o número de pontos Lua necessário. Se o jogador não tiver pontos Lua suficientes, então não pode utilizar esta habilidade.

Nota: um Animal não interfere com qualquer ação (Plantar, Cultivar, Colher) que um jogador poderá querer realizar no mesmo espaço onde o seu Animal estiver (a não ser que as habilidades do seu Animal estejam ativadas).

Atenção: um Animal pode utilizar cada uma das suas habilidades uma única vez por ronda. Uma habilidade é definida pelo seu nome. Assim, é impossível utilizar vários níveis diferentes da mesma habilidade durante a mesma ronda. Por exemplo, o Ouriço pode correr e plantar na mesma ronda de jogo mas o Javali não pode escavar duas vezes na mesma ronda.

Nota: se a habilidade de um Animal contradizer uma regra do jogo previamente definida, então a habilidade do Animal prevalece sobre a regra padrão.

AS HABILIDADES DOS ANIMAIS



JAVALI

Habilidade: ele recolhe Árvores.

Golpe de chifre (nível 1): 5 pontos Lua.

O Javali arranca a Árvore Grande do espaço onde se encontra sem gastar pontos Solares. A Árvore recolhida deve pertencer ao jogador proprietário do Javali.

Golpe de chifre (nível 2): 8 pontos Lua.

O Javali aplica o Golpe de chifre (nível 1), depois planta uma das suas sementes disponíveis no lugar da Árvore recolhida. A Semente plantada não pode crescer durante a mesma ronda.



OURIÇO

Habilidade: pode avançar um espaço e plantar Sementes.

Correr: 1 ponto Lua.

O Ouriço avança uma divisão suplementar.

Plantar: 3 pontos Lua.

Se o espaço onde se encontra o Ouriço estiver vazio, o Ouriço pode plantar aí uma Semente. A Semente plantada provém diretamente do tabuleiro individual do jogador e não tem de ser comprada.

ESQUILO



Habilidade: pode avançar um espaço e comer Sementes. Para além da sua habilidade de comer Sementes, o Esquilo tem uma capacidade passiva que é permanente e gratuita. Em cada ronda, o Esquilo avança uma ou duas casas. Um avanço de duas casas não é forçosamente em linha reta, o Esquilo pode mudar de direção.

Como funciona a habilidade ativa: o Esquilo come a Semente de um adversário se esta estiver na casa onde se encontra. A Semente que foi comida volta para um espaço livre no tabuleiro de jogo do seu proprietário e este ganha 1 ponto Solar em compensação. O jogador proprietário do Esquilo ganha 1 ponto Luz por folha presente no espaço onde a Semente foi comida.

Comer (nível 1): 5 pontos Lua.

O Esquilo pode comer uma Semente num espaço que tenha 1 folha.

Comer (nível 2): 6 pontos Lua.

O Esquilo pode comer uma Semente num espaço que tenha 2 folhas.

Comer (nível 3): 7 pontos Lua.

O Esquilo pode comer uma Semente num espaço que tenha 3 folhas.

Comer (nível 4): 8 pontos Lua.

O Esquilo pode comer uma Semente num espaço que tenha 4 folhas.

Nota: comer uma Semente não é considerado como uma ação, portanto não conta para o número limitado de ações por espaço. Isto significa que o proprietário do Esquilo pode plantar uma das suas Sementes após ter comido a Semente de um jogador adversário.



RAPOSA

Habilidade: assusta os outros Animais, avança os Animais dos jogadores adversários, move Sementes e rouba pontos Solares.

Assustar: 1 ponto Lua. A Raposa pode movimentar um Animal que esteja perto de si, fazendo-o avançar um espaço.

Raspar o solo: 3 pontos Lua. A Raposa move qualquer Semente do espaço inicial para outro local que esteja a 1 ou 2 casas de distância em linha reta. Este movimento não conta como uma ação em qualquer um dos espaços.

Atenção: desta forma é possível mover uma Semente que acabou de ser plantada e nesta ronda a Semente não pode crescer.

Nota: a Semente que foi movida pode ser tua ou de um adversário.

Roubar: 4 pontos Lua.

A raposa rouba 2 pontos Solares a um jogador à sua escolha, cujo Animal esteja num espaço adjacente ao da raposa.



CORUJA

Habilidade: altera os pontos Lua para pontos Solares.

Caça noturna (nível 1): 5 pontos Lua.

O jogador ganha 3 pontos Solares.

Caça noturna (nível 2): 9 pontos Lua.

O jogador ganha 7 pontos Solares.

Caça noturna (nível 3): 12 pontos de Lua.

O jogador ganha 10 pontos Solares.



TEXUGO

Habilidade: intervém no crescimento das Sementes.

Fertilização (nível 1): 4 pontos Lua.

O Texugo faz crescer a Semente no espaço onde se encontra numa *Árvore Pequena*. A Semente deve pertencer ao jogador proprietário do

Texugo. A *Árvore Pequena* deve ser tirada de um espaço disponível.

Fertilização (nível 2): 6 pontos Lua.

O Texugo faz crescer a Semente da divisão onde se encontra na *Árvore Pequena*. A Semente deve pertencer ao jogador proprietário do Texugo.

A *Árvore Pequena* provém diretamente do tabuleiro do jogador.

Independentemente do nível da Habilidade do Texugo:

◆ A habilidade do Texugo não pode ser utilizada numa Semente que foi plantada nesta ronda.

◆ Fazer crescer uma Semente com a ajuda do Texugo não conta como uma ação para esta casa. Portanto, a *Árvore Pequena* pode plantar uma Semente ou crescer novamente durante a mesma ronda.



CASTOR

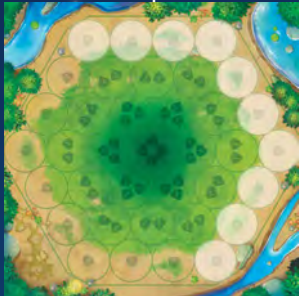
Habilidade: influencia o crescimento das Árvores.

Usar o Castor: o jogador que possui o Castor recebe a ficha Barragem.

Construção da Barragem: 6 pontos Lua.

O Castor pode construir uma Barragem no espaço onde se encontra desde que, pelo menos, uma parte da ficha Barragem esteja em contacto com o rio no tabuleiro. Assim, a ficha Barragem deve obrigatoriamente cobrir no mínimo uma das divisões do tabuleiro indicadas no esquema ao lado:

Quando a Barragem estiver construída, todas as Árvores ou Sementes presentes em cada um dos 3 espaços ocupados pela ficha Barragem crescem gratuitamente, independentemente do seu proprietário.



Atenção: cada proprietário pode fazer crescer a sua *Árvore* ou Semente desde que a *Árvore* de tamanho superior esteja disponível.

Notas:

◆ A peça Barragem deve ser colocada obrigatoriamente em dois espaços com 1 folha e num espaço com 2 folhas, como indicado no exemplo ao lado:

◆ É possível utilizar esta habilidade várias vezes durante o jogo mas, para isso, a peça Barragem deve ser reposicionada num espaço que é, pelo menos, parcialmente diferente do anterior.



Melhorias na Barragem: 5 pontos Lua.

Se o Castor estiver presente num dos 3 espaços da Barragem, ele pode fazer crescer gratuitamente uma das suas Árvores ou uma das suas Sementes presentes neste local. A *Árvore* de tamanho superior deve estar disponível.



TARTARUGA

Habilidade: depende das Tartarugas Bebés nascidas.

Usar a Tartaruga:

◆ Baralha as 8 fichas Tartarugas Bebé com as faces viradas para baixo.

◆ Tira 6 fichas Tartarugas Bebé ao acaso e coloca-as, com a face virada para baixo, nos espaços da praia indicados na imagem ao lado. As Tartarugas Bebé restantes são devolvidas à caixa de jogo sem serem consultadas.

Nascimento da tartaruga: 4 pontos Lua. A Tartaruga eclode o Bebê que estava no seu espaço e a ficha Tartaruga Bebê é colocada, com a face virada para cima, na zona disponível do jogador.

Primeiros passos da Tartaruga Bebê:

1 ponto Lua. A Tartaruga utiliza uma habilidade de um Bebê já nascido (uma ficha Bebê Tartaruga com a face visível que esteja na área disponível do jogador). As habilidades dos Bebês são sempre aplicáveis sem considerar a posição da Tartaruga no tabuleiro de jogo.

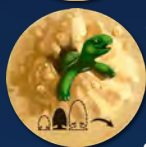
Uma vez utilizada, a ficha Tartaruga Bebê volta para a caixa do jogo e não pode ser mais utilizada até ao fim da partida.



Permite ao jogador realizar 2 ações no mesmo espaço durante a mesma ronda de jogo.



O jogador tira uma Árvore Pequena gratuitamente do seu tabuleiro individual e coloca-a num espaço disponível.



O jogador tira uma Árvore Média gratuitamente do seu tabuleiro individual e coloca-a num espaço disponível.



O jogador recebe gratuitamente uma das suas Árvores Grandes.



O jogador ganha 3 pontos Solares.



O jogador planta gratuitamente uma Semente da sua área disponível em qualquer espaço vazio do tabuleiro.



O jogador ganha 3 pontos de vitória.

Atenção: quando um jogador efetua a ação **Recolher** uma Árvore ele recebe uma ficha ponto de vitória indicando uma folha suplementar.



Quando o jogador efetua a ação **Recolher**, ele tira uma ficha Ponto de vitória indicando uma folha suplementar.

Lembrete: as habilidades da Tartaruga são **Nascimento da Tartaruga Bebê** ou **Primeiros passos da Tartaruga Bebê**. Como é proibido utilizar várias vezes a mesma habilidade de um Animal durante a mesma ronda, o jogador que possui a Tartaruga não pode utilizar várias vezes os seus Bebês durante a mesma ronda.

Modo O Sabugueiro Milenar

O Sabugueiro Milenar não pertence a nenhum jogador, portanto não pode ser recebido. Ele projeta uma sombra sobre todos os espaços no lado oposto à luz do Sol, assim nenhuma árvore na sua sombra recebe pontos Solares, independentemente do seu tamanho. Além disso, contrariamente às outras Árvores, ele também faz sombra sobre todos os espaços no lado oposto à luz direta da Lua.

O espaço ocupado pelo Sabugueiro Milenar também é um espaço "obstáculo". Assim, é proibido plantar Sementes neste espaço e nenhum Animal pode ser colocado ou movido para este espaço.

Exemplo: os espaços amarelos indicam

a sombra projetada pelo Sabugueiro Milenar em relação ao Sol.

Os espaços brancos indicam a sombra projetada pelo Sabugueiro Milenar em relação à Lua.



Modo As Pedras Lunares:

As Pedras Lunares não pertencem a nenhum jogador. Elas não podem ser recebidas nem movidas durante todo o jogo. A sua sombra é equivalente à de uma Árvore Pequena, portanto elas projetam uma sombra sobre um espaço no lado oposto à luz do Sol e esta sombra só pode afetar uma Árvore Pequena. Uma Pedra Lunar iluminada direta ou indiretamente pela Lua difunde luz lunar indireta sobre todos os espaços adjacentes.

Durante a fase de Fotossíntese, qualquer Animal situado ao lado de uma Pedra Lunar iluminada direta ou indiretamente pela Lua receberá pontos Lua (1 ou 2 pontos dependendo do tamanho da Lua). Os espaços das Pedras Lunares também são considerados "obstáculos". Assim, é proibido colocar Sementes nestes espaços e nenhum Animal pode ser colocado ou movido para estes espaços.

Exemplo: a Pedra Lunar está no caminho da luz lunar, por isso incide luz sobre os 6 espaços adjacentes destacados. O espaço amarelo destacado indica a sombra gerada pela Pedra Lunar em relação ao Sol.



Nota: se várias Pedras Lunares estão adjacentes umas às outras e uma delas é iluminada direta ou indiretamente pela Lua, então a Pedra iluminada transmite a sua luz às seguintes Pedras que, por sua vez também difundem luz lunar de forma indireta.

Exemplo: as Pedras Lunares estão adjacentes entre si, elas difundem a luz lunar que se transmite de uma Pedra para a outra. Assim, os 10 espaços identificados são iluminados pelas Pedras Lunares. Os 3 espaços amarelos indicam a sombra gerada em relação ao Sol.



Nota: se o Sabugueiro Milenar ou qualquer Pedra Lunar, forem colocados no espaço central do tabuleiro de jogo, eles nunca serão iluminados diretamente pela Lua. Visto que eles não serão movimentados durante o jogo, os jogadores tampouco poderão receber pontos de vitória com 4 folhas (excetuando o jogador que tenha a Tartaruga Bebê e que esteja a usar a habilidade que lhe permite receber 3 pontos de vitória).

FIM DO JOGO

No fim do jogo os jogadores contam os seus pontos seguindo as regras do jogo Photosynthesis.

Adicionalmente, recebem 1 ponto de vitória por cada ponto Lua não utilizado. Para além disso, se o jogador proprietário da Tartaruga possuir a ficha 3 pontos de vitória, pode juntá-los à sua pontuação.

O jogador que tiver mais pontos ganha o jogo. Em caso de empate, aplicam-se as regras do jogo Photosynthesis.

As regras desta expansão foram desenvolvidas em colaboração com Anthony Gall.

© 2021 Blue Orange Edition. Photosynthesis Under the Moonlight e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França.

www.blueorangegames.eu

