





PHOTOSYNTHESIS™

UNDER THE MOONLIGHT

 Хьялмар Хаш
 Симон Души

 ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Дополнение «В лунном свете» сделает игру «Фотосинтез» еще увлекательнее. Луна в паре с Солнцем задают ритм жизни леса. Серебряный лунный свет даёт животным энергию и усиливает их способности. В лесу вы также найдёте Лунные камни и волшебное Столетнее дерево, которые могут взаимодействовать со светом звёзд.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 1 Столетнее дерево
- 1 фишка «Луна»
- 1 фишка «Красная Луна»
- 8 карточек лесных животных
- 8 деревянных фишек животных
- 4 фишки «лунные очки» (по 1 на игрока)
- 1 тайл «плотина»
- 8 фишек «Детёныш Черепахи»
- 3 лунных камня

НАПОМИНАНИЕ

Для успеха в игре «Фотосинтез» вам важно учитывать движение Солнца и соотносить с ним свои задачи и возможности. Важно не только выполнять правильные действия, но и делать это не слишком рано и не слишком поздно. Вот почему важно накопить световые очки, прежде чем делать следующий ход.

Дополнение «В ЛУННОМ СВЕТЕ» построено на тех же принципах и вносит дополнительные элементы — силу Луны и животных. Необходимо не только правильно расположить животное на доске и сделать верный ход, но и выбрать наилучший момент для использования его силы.

Модули

Дополнение «В ЛУННОМ СВЕТЕ» состоит из одного основного и двух дополнительных модулей. Каждый из этих модулей может использоваться самостоятельно:

ЛУНА И ЛЕСНЫЕ ЖИВОТНЫЕ:

♦ Луна вращается в направлении, противоположном движению Солнца, и даёт лунные очки животным, которые располагаются на линиях действия лунного света.

♦ Животные используют лунные очки для выполнения различных действий в лесу.

☞ **СТОЛЕТНЕЕ ДЕРЕВО:** это Дух леса. Это большое и древнее дерево отбрасывает солнечную и лунную тень. Тень распространяется на все деревья и всех животных позади себя и не даёт им использовать очки Луны и Солнца.

☞ **ЛУННЫЕ КАМНИ:** это загадочные блестящие серебристые камни, которые рассеивают падающий на них свет Луны и позволяют животным поблизости получить лунные очки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игру начинает участник, который последним смотрел на Луну. Решите, какие модули вы будете использовать в этой игре. Расположите главное игровое поле в центре стола и добавьте индивидуальные игровые планшеты из основной игры (шаги от «А» до «F» в основной игре). Затем добавьте выбранные модули. В конце расположите маленькие деревья и Солнце так же, как и в основной игре (шаги от «G» до «H» в основной игре):

Модуль «Луна и лесные животные»

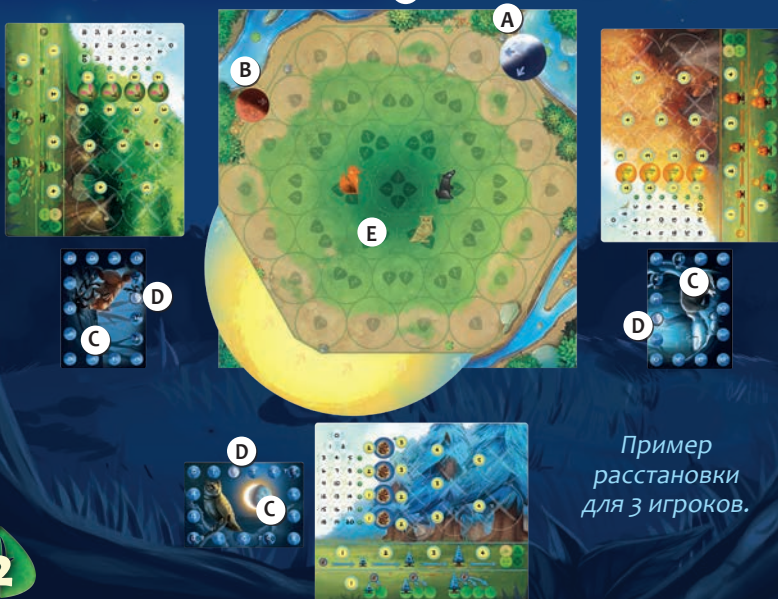
♦ Найдите исходное положение Луны (см. рис. ниже), поместите туда фишку «Луна» полумесяцем вверх **(А)**, а фишку «Красная Луна» поместите в точку **(В)**.

♦ Перемешайте карточки лесных животных и раздайте по две карточки каждому игроку. Каждый игрок выбирает из них себе по одной карточке, а вторую убирает в коробку. Затем каждый игрок кладёт выбранную карточку животного стороной со счётчиком вверх рядом со своим игровым планшетом **(С)**.

♦ Каждый игрок получает фишку «Лунные очки» и помещает её на цифру 2 на карточке животного **(D)**.

♦ Каждый игрок также берёт деревянную фигурку животного, соответствующего выбранной карте.

♦ Начиная с последнего игрока в каждом туре, в направлении против часовой стрелки игроки помещают свои деревянные фигурки животных на одну из клеток на поле, где есть 3 листка и нет другого животного (клетки вокруг центрального круга) **(E)**.



Пример расстановки для 3 игроков.

Примечание: в зависимости от выбранного животного могут быть применены дополнительные условия для их размещения. См. описание животных.

Модуль «Столетнее дерево»

Последний игрок раунда располагает Столетнее дерево на любой пустой клетке на своё усмотрение.

Внимание: если кто-либо из игроков выбрал Черепаху, то Столетнее дерево нельзя ставить на Детёныша Черепахи.

Модуль «Лунные камни»

Количество используемых лунных камней зависит от количества игроков:

- Если игроков 2, используется 3 лунных камня.
- Если игроков 3, используется только 2 камня.
- Если игроков 4, лунные камни не используются. Если используется модуль Столетнее дерево, то в игре участвует только один лунный камень.

♦ Если модуль Столетнее дерево используется, то игроки, начиная справа от того, кто посадил Столетнее дерево, и продолжая в направлении против часовой стрелки, по очереди выкладывают лунный камень на свободную клетку поля.

♦ Если модуль Столетнее дерево не используется, то игроки выкладывают лунные камни на свободную клетку поля, начиная с последнего игрока в раунде и продолжая в направлении против часовой стрелки.

Внимание: если кто-либо из игроков выбрал Черепаху, то лунный камень нельзя ставить на Детёныша Черепахи.

КАК ИГРАТЬ С МОДУЛЯМИ?

Каждый раунд проходит так же, как и в основной игре, со следующими изменениями:

Модуль «Луна и лесные животные»

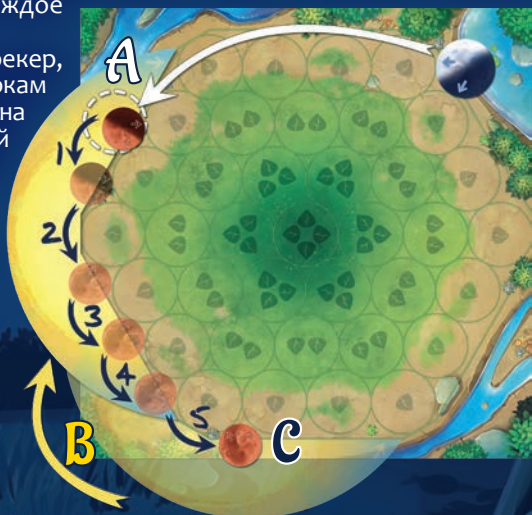
ЛУНА

На протяжении всей игры фишки «Луна» и «Красная Луна» всегда располагаются по внешнему краю поля, соприкасаясь с двумя клетками каждая.

Луна вращается одновременно с Солнцем и встаёт на место Красной Луны **A**. Красная Луна вращается одновременно с Солнцем, но в обратном ему направлении **B**, она перемещается против часовой стрелки, по 5 позиций за каждое перемещение, см. **C**.

Красная Луна — это трекер, который позволяет игрокам понимать, где Луна окажется в следующий ход, и планировать свои действия.

Пример перемещения фишек «Луна» и «Красная Луна» на 5 позиций.



Когда фишка «Красная Луна» проходит по центру Солнца, она переворачивается, как показано на примере слева. Полная Луна становится полумесяцем и наоборот.

Во время фазы фотосинтеза каждое животное, находящееся на клетке, освещённой Луной, получает 1 лунное очко, если фишка лежит полумесяцем вверх, и 2 лунных очка в фазе полнолуния.

Луна освещает только 2 дорожки. В примере на рисунке показано, какие дорожки освещает Луна. Клетки на этих дорожках получают прямой лунный свет. Деревья (кроме Столетнего) лунной тени не образуют.

Два разных примера распространения лунного света.



Внимание: если вы используете хотя бы один из модулей «Столетнее дерево» и «Лунные камни», учитывайте их влияние на лунный свет (см. пояснения к соответствующим модулям).

Примечание: у одного игрока не может накопиться более 14 лунных очков. «Излишние» очки сгорают.

ЛЕСНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

В ходе каждого раунда игрок может, спрогнозировав следующее положение Луны, переместить своё животное (или не перемещать его) и/или использовать способности животного.

Примечание: животное не влияет на действия с деревьями или семенами на том участке, где оно находится.

◆ **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖИВОТНОГО:** животное может перемещаться на соседнюю клетку в любом направлении. Оно может перемещаться на клетку, где есть дерево или семечко, но не может перемещаться на клетку, где уже находится другое животное, Лунный камень или Столетнее дерево.

◆ **КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТИ ЖИВОТНОГО:** каждое животное обладает одной или несколькими способностями, которые можно использовать в зависимости от имеющихся лунных очков. Чтобы использовать способность животного, игрок должен израсходовать соответствующее количество лунных очков. Если очков недостаточно, игрок не может использовать способность животного.

Внимание: каждую способность можно использовать только один раз за ход. Способность определяется её названием. Нельзя использовать несколько уровней одной и той же способности в один и тот же ход, но можно использовать несколько способностей с разными названиями. Например, за один ход ёж может побежать и посадить семечко, а кабан не может дважды вырыть ямы.

Примечание: если способность животного противоречит исходным правилам игры, то этой способности отдаётся преимущественное значение перед стандартными правилами.



СПОСОБНОСТИ ЖИВОТНЫХ

КАБАН

Способность: собирает деревья.

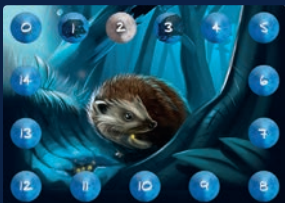
Рытьё ям (уровень 1): 5 лунных очков.

Кабан может забрать Столетнее дерево с того места, куда он перешёл, не расходуя при этом лунные очки. Собранные деревья становятся собственностью игрока, которому принадлежит Кабан.

Рытьё ям (уровень 2): 8 лунных очков.

Кабан использует способность «Рытьё ям» (уровень 1), а затем

сажает одно из своих семян взамен выкопанного дерева. В течение этого хода, зерно вырасти уже не может.



ЁЖ

Способность: может быстро перемещаться и сажать семена.

Бег: 1 лунное очко.

Ёж перемещается на одну дополнительную клетку.

Посадка: 3 лунных очка.

Если клетка, где находится Ёж, пуста, он может посадить зерно там, где находится в данный момент. Зерно не покупается, а попадает на поле напрямую с индивидуального планшета игрока.



БЕЛКА

Способность: продвигается вперёд и съедает семечко.

Белка также обладает пассивной способностью, которая постоянна и бесплатна. Каждый ход Белка может перемещаться на одну или две клетки. При перемещении на две клетки Белка может менять направление.

Как использовать поедание семечка: Белка съедает семечко соперника на той клетке, где она находится. Съеденное семечко возвращается на свободный участок на планшете игрока, которому оно принадлежало, а игрок получает 1 световое очко в качестве компенсации. Владелец Белки получает по 1 световому очку за каждый листок на клетке со съеденным семечком.

Поедание семечка (уровень 1): 5 лунных очков. Используется при наличии на кружке 1 листка.

Поедание семечка (уровень 2): 6 лунных очков. Используется при наличии 2 листков.

Поедание семечка (уровень 3): 7 лунных очков. Используется при наличии 3 листков.

Поедание семечка (уровень 4): 8 лунных очков. Используется при наличии 4 листков.

Примечание: поедание семечка не считается действием на клетке и не учитывается при определении лимита действий на ней. Это означает, что владелец Белки после поедания семечка соперника может посадить одно из своих семян.



Лис

Способность: может пугать других животных, перемещать семена и красть световых очка.

Отпугивание: 1 лунное очко.

Лис может прогнать другое животное на соседнюю клетку.

Перемещение семян: 3 лунных очка.

Лис скребёт землю лапой и перемещает семечко с клетки, где он находится, на 1 или 2 клетки вправо. Перемещение семечка не считается за действие, выполняемое на любой из этих клеток.

Внимание: можно переместить и только что посаженное семечко, однако в течение этого хода оно расти уже не будет.

Примечание: можно перемещать и своё, и чужое зерно.

Кража: 4 лунных очка.

Лис может украсть 2 лунных очка у любого игрока, если его животное расположено на соседней с Лисом клетке.



СОВА

Способность: заменяет лунные очки на световые.

Ночная охота (уровень 1): 5 лунных очков. Игрок получает 3 световых очка.

Ночная охота (уровень 2): 9 лунных очков. Игрок получает 7 световых очков.

Ночная охота (уровень 3): 12 лунных очков.

Игрок получает 10 световых очков.



БАРСУК

Способность: влияет на рост семян.

Удобрение (уровень 1): 4 лунных очка.

Барсук может вырастить из семечка на своей клетке маленькое дерево. Это семечко должно принадлежать тому же игроку, что и Барсук. **Чтобы вырастить семечко,**

должно иметься доступное дерево.

Удобрение (уровень 2): 6 лунных очков.

Барсук может вырастить из семечка на своей клетке маленькое дерево. Это зерно должно принадлежать тому же игроку, что и Барсук. **Маленькое дерево переносится напрямую с индивидуального игрового поля.**

Вне зависимости от используемого уровня способности:

◆ Способность Барсука нельзя применять к семечку, посаженному в этот же ход.

◆ Выращивание семечка Барсуком не считается действием, выполняемым на этой клетке. Маленькое дерево в этот же ход может дать семечко или вырасти ещё.



БОБЁР

Способность: влияние на рост деревьев.

Подготовка к использованию способности Бобра: обладатель Бобра получает тайл «плотина».

Сооружение плотины: 6 лунных очков.

Бобёр строит плотину там, где он находится, при условии, что хотя бы одна клетка, занимаемая плотиной, соприкасается с речкой на игровом поле. Таким образом, тайл «плотина» должен закрывать как минимум одну из отмеченных на рисунке клеток. В процессе сооружения плотины все деревья или семена, имеющиеся на трёх занимаемых плотиной клетках, растут бесплатно вне зависимости от их владельца.



Внимание: любой из владельцев может выращивать свои элементы, при условии, что у него в наличии имеется дерево большего размера.

Примечания:

◆ Тайл «плотина» должен занимать две клетки с одним листком и одну клетку с двумя листками, см. пример.

◆ Эту способность можно использовать несколько раз за игру, однако тайл «плотина» необходимо переместить в другое место.



Улучшение плотины: 5 лунных очков.

Если Бобёр находится на любой из трёх занятых плотиной клеток, он может бесплатно вырастить одно из деревьев или семян своего владельца, расположенных на этой клетке. Для этого у владельца Бобра должно иметься доступное дерево большего размера.



ЧЕРЕПАХА

Способность: зависит от вылупившихся детёнышей.

Подготовка к использованию способности Черепахи:

◆ Перемешайте 8 фишек «Детёныш Черепахи» лицом вниз.

◆ Выберите наугад 6 детёнышей и поместите их лицом вниз на

места на берегу, обозначенные на рисунке. Оставшиеся фишки верните в коробку, не переворачивая.

Выведение детёныша: 4 лунных очка. Черепаха берет Детёныша с клетки, на которой она находится, лицом вверх и помещает его в зоне, доступной для игрока.

Первые шаги Детёныша: 1 лунное очко. Черепаха использует способность Детёныша, указанную на фишке. Способности Детёнышей применяются независимо от того, где находится Черепаха.

Использованная фишка Детёныша возвращается в коробку и больше не используется.



Позволяет игроку выполнить 2 действия на одной клетке в тот же ход.



Игрок бесплатно выставляет одно маленькое дерево со своего планшета.



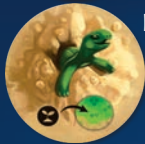
Игрок бесплатно выставляет одно среднее дерево со своего планшета.



Игрок бесплатно берет одно из своих больших деревьев.



Игрок получает 3 световых очка.



Игрок бесплатно высаживает семечко на любую свободную клетку поля.



Игрок получает 3 победных очка.

Внимание: если используется этот Детёныш, он не возвращается в коробку, а кладётся на Черепаху и засчитывается в конце игры.



Когда игрок выполняет действие «Забрать дерево», он получает фишку с победным очком с одним дополнительным листком.

Напоминание: способности Черепахи — это **Выведение детёныша** и **Первые шаги Детёныша**. Поскольку использовать одну и ту же способность два раза в течение одного хода запрещено, игрок не может использовать нескольких Детёнышей за один ход.

Модуль «Столетнее дерево»

Столетнее дерево не принадлежит ни одному игроку, поэтому его нельзя забрать. Оно отбрасывает тень на все клетки на стороне, противоположной Солнцу. Никакое дерево в его тени не получает световых очков, независимо от размера. Кроме того, в отличие от других деревьев, оно также отбрасывает тень на все клетки в направлении, противоположном свету Луны. Клетка со Столетним деревом также является препятствием. Таким образом, на эту клетку нельзя сажать и перемещать животное.

Пример: жёлтым отмечены клетки, куда Столетнее дерево отбрасывает солнечную тень. Белым отмечены клетки, куда падает тень, отбрасываемая деревом, освещённого Луной.



Модуль «Лунные камни»:

Лунные камни не принадлежат ни одному из игроков. Их нельзя поднимать или перемещать в ходе игры. Их тень равна тени от маленького дерева, поэтому они отбрасывают тень на одну клетку напротив Солнца, и эта тень может препятствовать только маленькому дереву. Лунный камень, прямо или косвенно освещаемый Луной, рассеивает лунный свет на все соседние клетки. Таким образом, любое животное, находящееся рядом с лунным камнем, прямо или косвенно освещаемым Луной, получает лунные очки. Клетки с лунными камнями также считаются препятствиями. На такую клетку нельзя сажать зерно или перемещать животное.

Пример: Лунный камень находится на дорожке лунного света, и поэтому он отражает лунный свет на 6 клеток вокруг себя. Жёлтым отмечена клетка, куда падает тень от лунного камня, освещённого Солнцем.



Примечание: если соседствует несколько лунных камней и один из них прямо или косвенно освещается лунным светом, то освещенный камень передает свет соседнему, и тот тоже начинает отражать рассеянный лунный свет.

Пример: соседствующие лунные камни освещают друг друга. Этими лунными камнями освещается еще 10 обозначенных на рисунке клеток. 3 желтых клетки — это клетки, куда попадает тень от Солнца.



Примечание: если в центр поля поместить Столетнее дерево или Лунный камень, на них никогда не попадёт прямой свет Луны. Это лишит игроков фишек с четырьмя листьями, и только Детёныш Черепахи позволит получить фишку более высокого уровня.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Помимо очков, полученных в основной игре, игроки получают по одному победному очку за каждое оставшееся у них лунное очко.

Кроме того, если у обладателя Черепахи на карточке есть фишка, приносящая 3 победных очка, он также должен их подсчитать.

Остальные правила по подсчёту очков и действиям в случае равного счета совпадают с правилами для основной игры.

Правила этой игры были разработаны совместно с Энтони Галлом (Anthony Gall).

© 2021 Blue Orange Edition. Photosynthesis Under the Moonlight и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция.

Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

www.blueorangegames.eu

