



PHOTOSYNTHESIS™

UNDER THE MOONLIGHT



Hjalmar Hach
Simon Douchy



REGLAS



INTRODUCCIÓN

¡Photosynthesis es aún mejor con la expansión Under the Moonlight! La Luna se suma al Sol para marcar el ritmo de la vida en el bosque. Los animales sacan de la luz de la Luna la energía necesaria para poner en marcha todas sus habilidades. Y en el bosque también están las piedras lunares y el majestuoso Gran árbol anciano, que interactúan con la luz del astro.

MATERIAL DEL JUEGO

- 1 Gran árbol anciano
- 1 ficha de Luna
- 1 ficha de fase lunar
- 8 tableros de animales del bosque
- 8 fichas de animales
- 4 marcadores de puntos lunares (1 por jugador)
- 1 ficha de presa
- 8 fichas de crías de tortuga
- 3 piedras lunares

RECORDATORIO

Una de las cosas más importantes de Photosynthesis es saberse anticipar a los movimientos del Sol y dar los pasos adecuados en el momento justo. Por eso es importante saber cómo usar tus puntos de luz.

La expansión UNDER THE MOONLIGHT sigue esta misma dinámica, añadiendo los poderes de la Luna y las habilidades de los animales. Saber usar sus habilidades en el momento justo será tan importante como dónde las utilices.

MÓDULOS

La expansión UNDER THE MOONLIGHT incluye un módulo principal y dos adicionales. Puedes usar estos módulos adicionales por separado:

LUNA Y ANIMALES DEL BOSQUE:

- ◆ La Luna gira en sentido contrario al Sol y da puntos lunares a los animales que están en las casillas iluminadas.
- ◆ Los animales se mueven por el bosque y usan los puntos lunares para activar sus habilidades.

🌀 **GRAN ÁRBOL ANCIANO:** es el espíritu del bosque. Es tan alto que hace sombra solar Y lunar a todos los árboles y animales que están detrás de él. Los árboles no consiguen puntos de luz solar y los animales no reciben luz lunar directa.

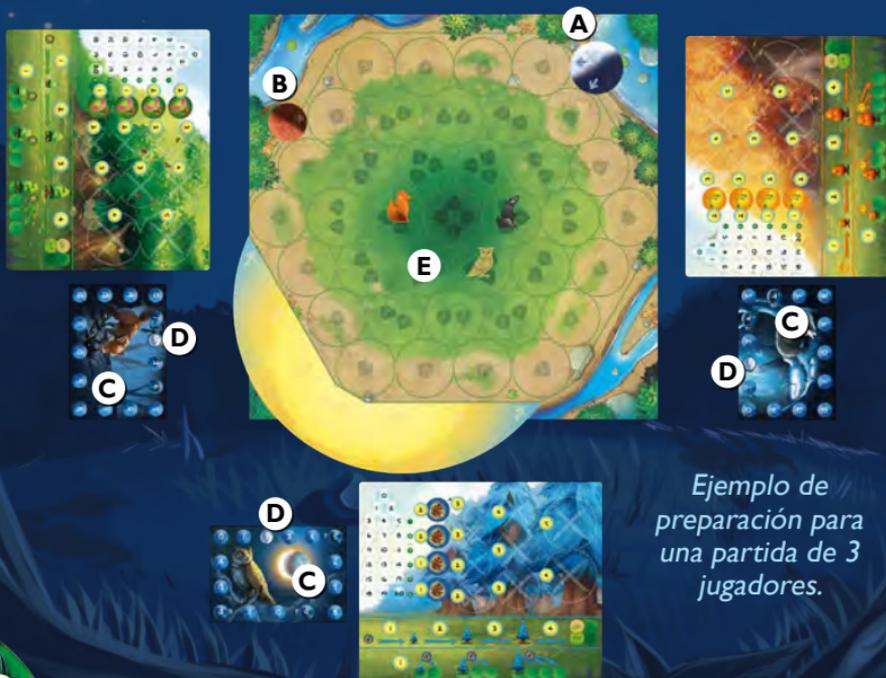
🌀 **PIEDRAS LUNARES:** son misteriosas gemas que irradian la luz de la Luna. Los animales que están a su lado consiguen puntos lunares.

PREPARACIÓN

Empezará a jugar el último jugador que haya visto la Luna. Coloca el tablero central y los tableros de jugador al igual que en Photosynthesis. Elige tu modo de juego y sigue la configuración indicada para cada uno (pasos de preparación A a F de Photosynthesis). Por último, cada jugador coloca sus árboles pequeños igual que en Photosynthesis (pasos G a H).

Módulo Luna y animales del bosque

- ◆ Se pone la Luna en su casilla inicial (como se muestra en la imagen) con la media luna hacia arriba **A** y se sitúa la ficha de fase lunar como se indica **B**.
- ◆ Se barajan los tableros de animales del bosque y se reparten dos a cada jugador. Cada jugador se quedará con un único tablero de animal y devolverá el otro a la caja. Luego coloca este tablero boca arriba al lado de su tablero de jugador **C**.
- ◆ Cada jugador recibe un marcador de puntos lunares que coloca encima del número 2 de su tablero de animal **D**.
- ◆ Entonces cada jugador coge la ficha que corresponde a su tablero de animal.
- ◆ Partiendo del jugador inicial y en sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador coloca su ficha de animal en una casilla del tablero con tres hojas (las casillas que rodean la casilla central) que no esté ocupada por otra ficha **E**.



Ejemplo de preparación para una partida de 3 jugadores.

Nota: consulta las descripciones de los animales elegidos para saber si es necesario seguir algún paso adicional antes de empezar la partida.

Módulo del Gran árbol anciano

El último jugador de la ronda es el encargado de colocar al Gran árbol anciano en una de las casillas vacías del tablero.

Atención: si algún jugador está usando la tortuga, no se puede poner al Gran árbol anciano encima de las crías de tortuga.

Módulo Piedras lunares

El número de piedras lunares utilizadas depende del número de jugadores:

- Con 2 jugadores: 3 piedras lunares.
- Con 3 jugadores: 2 piedras lunares.
- Con 4 jugadores: ninguna piedra lunar, salvo que se use el módulo del Gran árbol anciano, en cuyo caso se juega con una sola piedra lunar.

✦ Si se juega con el módulo del Gran árbol anciano, el jugador a la derecha del que haya puesto el árbol será el primero en colocar una piedra lunar en un espacio vacío del tablero. Luego, el resto de jugadores colocarán otra piedra lunar siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj hasta agotar las piedras disponibles para esa partida.

✦ Si no se juega con el módulo del Gran árbol anciano, será el último jugador siguiendo el orden del turno el que coloque la primera piedra lunar en un espacio vacío del tablero. El resto de jugadores colocarán cada uno una piedra siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj hasta agotar las piedras disponibles para esa partida.

Atención: si algún jugador está utilizando la tortuga, no se pueden poner piedras lunares encima de las crías de tortuga.

¿CÓMO SE JUEGA CON LOS MÓDULOS?

Las rondas transcurren como en el juego original pero con las siguientes modificaciones:

Módulo Luna y animales del bosque

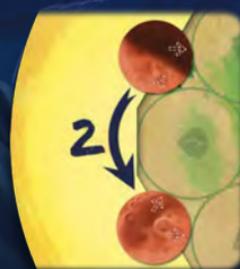
LA LUNA

Durante toda la partida, la ficha de Luna y la ficha de fase lunar se ponen siempre fuera del bosque y en contacto con dos casillas del borde del tablero.

La Luna gira al mismo tiempo que el Sol en cada turno. Coloca la ficha de la Luna en la posición que ocupaba la ficha de fase lunar **A**. La ficha de fase lunar gira al igual que el Sol **B**, pero en sentido contrario: se desplaza 5 espacios en sentido contrario a las agujas del reloj **C**.

Esta ficha sirve para que los jugadores puedan anticipar los movimientos de la Luna y así planear sus estrategias.

Ejemplo de movimiento de la Luna y de las 5 posiciones del desplazamiento de la ficha de fase lunar.



Cuando la ficha de fase lunar cruza el centro del Sol, se gira la ficha de fase lunar tal y como se muestra en el ejemplo. Así, la media luna se convierte en luna llena o viceversa.

Durante la fase de fotosíntesis, recolectas tanto puntos de luz como puntos lunares. Cada animal que se encuentre en un espacio iluminado por la Luna, recibirá 1 punto lunar si es media luna o 2 puntos si es luna llena. La Luna ilumina únicamente dos líneas, indicadas por las flechas de la ficha (como se muestra abajo en los ejemplos). Todas las casillas de esas dos líneas reciben la luz directa de la Luna. Los árboles nunca bloquean la luz de la Luna (excepto el Gran árbol anciano).

Dos ejemplos distintos de iluminación de la Luna según su posición.



Atención: consulta la sección «¿Cómo se juega con los módulos?» para ver cómo el Gran árbol anciano y las piedras lunares afectan a la luz de la Luna.

Nota: un jugador no puede tener más de 14 puntos lunares al mismo tiempo, por lo que perderá el resto.

ANIMALES DEL BOSQUE

En su turno, los jugadores pueden mover su animal (anticipándose al movimiento de la Luna) y/o usar las habilidades de su animal.

♦ **MOVER SU ANIMAL:** los animales se pueden mover a cualquier espacio adyacente. Pueden moverse a un espacio que contenga un árbol o una semilla, pero no pueden moverse a un espacio que contenga otro animal, una piedra lunar o el Gran árbol anciano.

♦ **HABILIDADES DE LOS ANIMALES:** cada animal tiene una o varias habilidades que puede usar gastando puntos lunares. Para usar una habilidad, el jugador debe gastar los puntos necesarios para activarla. Si un jugador no tiene suficientes puntos lunares no podrá usar esa habilidad.

Nota: los animales no interfieren en las acciones (plantar, germinar, recolectar) que el animal de otro jugador quiera realizar en su espacio (a menos que una habilidad activa lo permita).

Atención: los animales solo pueden usar sus habilidades una vez por turno. El nombre de cada habilidad explica su efecto. No se puede usar la misma habilidad más de una vez durante el mismo turno (independientemente del nivel), pero sí distintas habilidades. Por ejemplo, el erizo puede correr y plantar en el mismo turno, pero el jabalí no puede plantar dos veces el mismo turno.

Nota: si la habilidad de un animal contradice una regla de juego, la habilidad del animal prevalece sobre la regla estándar.

HABILIDADES DE LOS ANIMALES



JABALÍ

Habilidad: recolectar un árbol.

Cavar (nivel 1): 5 puntos lunares.

El jabalí recolecta un árbol grande de la casilla en la que se encuentra sin gastar puntos de luz. El árbol recolectado debe pertenecer al jugador dueño del jabalí.

Cavar (nivel 2): 8 puntos lunares.

Si se activa el nivel 2, el jabalí puede usar la habilidad del nivel 1 y, además, plantar una semilla en el espacio cavado. La semilla no podrá germinar ese mismo turno.



ERIZO

Habilidad: avanzar más y sembrar semillas.

Correr: 1 punto lunar.

El erizo avanza una casilla más.

Plantar: 3 puntos lunares.

Si la casilla está vacía, el erizo puede sembrar una semilla. Puede colocar una semilla directamente de su tablero sin necesidad de comprarla.



ARDILLA

Habilidad: moverse y comer semillas.

Además de comer semillas, la ardilla tiene una habilidad pasiva gratuita: en cada turno, la ardilla puede moverse uno o dos espacios. Cuando se desplaza dos casillas no tiene por qué hacerlo en línea recta, sino que puede cambiar de dirección.

Cómo funciona la habilidad activa: la ardilla puede comerse la semilla de un jugador rival que se encuentre en su mismo espacio. La semilla que se come vuelve al tablero del propietario de la semilla y el jugador gana 1 punto de luz como compensación. El jugador de la ardilla gana 1 punto de luz por cada hoja de esa casilla.

Comer semillas (nivel 1): 5 puntos lunares.

Se come 1 semilla en una casilla de 1 hoja.

Comer semillas (nivel 2): 6 puntos lunares.

Se come 1 semilla en una casilla de 2 hojas.

Comer semillas (nivel 3): 7 puntos lunares.

Se come 1 semilla en una casilla de 3 hojas.

Comer semillas (nivel 4): 8 puntos lunares.

Se come 1 semilla en una casilla de 4 hojas.

Nota: comerse una semilla no se considera una acción en la casilla, así que no se cuenta dentro del número de acciones limitadas por casilla. Esto significa que el dueño de la ardilla puede plantar una de sus semillas y comerse la de otro jugador.



ZORRO

Habilidad: ahuyenta a otros animales, mueve semillas y roba puntos de luz.

Ahuyentar: 1 punto lunar.

El zorro puede desplazar una casilla a otro animal adyacente.

Escarbar: 3 puntos lunares.

El zorro puede desplazar una semilla a una distancia de 1 o 2 casillas en línea recta desde su posición. Este movimiento no cuenta como acción en la casilla o casillas implicadas.

Atención: el zorro puede mover así una semilla recién sembrada, pero, en ese caso, la semilla no podrá germinar durante ese turno.

Nota: la semilla que mueva puede ser suya o de un rival.

Robar: 4 puntos lunares.

El zorro puede robar 2 puntos de luz al jugador que quiera siempre que su animal se encuentre en una casilla adyacente.



LECHUZA

Habilidad: cambia puntos lunares por solares.

Caza nocturna (nivel 1): 5 puntos lunares.

El jugador consigue 3 puntos de luz.

Caza nocturna (nivel 2): 9 puntos lunares.

El jugador consigue 7 puntos de luz.

Caza nocturna (nivel 3): 12 puntos lunares.

El jugador consigue 10 puntos de luz.



TEJÓN

Habilidad: hace germinar las semillas.

Germinación (nivel 1): 4 puntos lunares.

El tejón puede hacer que germine una semilla que está en su casilla y se convierta en un árbol pequeño. La semilla debe pertenecer al dueño del tejón. **El árbol pequeño debe estar en una zona disponible.**

Germinación (nivel 2): 6 puntos lunares.

El tejón puede hacer que germine una semilla que está en su casilla y se convierta en un árbol pequeño. La semilla debe pertenecer al dueño del tejón. **El árbol pequeño se puede coger directamente del tablero individual.**

Sea cual sea el nivel de la habilidad del tejón:

◆ No se puede usar la habilidad en una semilla que se haya plantado ese mismo turno.

◆ Germinar una semilla con el tejón no cuenta como acción en esa casilla. El árbol pequeño puede sembrar una semilla o volver a crecer el mismo turno.



CASTOR

Habilidad: crecimiento de árboles.

Preparación del castor: el jugador que tiene el castor recibe la ficha de la presa.

Construcción de la presa: 6 puntos lunares.

El castor puede construir una presa siempre que al menos uno de los lados de la ficha esté al lado del

río. La ficha de la presa debe cubrir como mínimo uno de los siguientes espacios indicados en la imagen. Cuando se construye la presa, todos los árboles o semillas (de cualquier jugador) que se encuentren dentro de los espacios ocupados por la ficha de presa, crecen una vez sin coste alguno.

La ficha de la presa debe cubrir como mínimo una de las casillas del tablero tal y como se indica en la imagen.

Al construir la presa, todos los árboles o semillas cubiertas por la ficha crecen sin coste alguno, sea quien sea su dueño.



Atención: los jugadores pueden hacer germinar sus semillas o hacer crecer sus árboles si tienen disponible el árbol de siguiente tamaño.

Notas:

◆ La ficha de la presa debe colocarse obligatoriamente en dos casillas con 1 hoja y en 1 casilla con 2 hojas, tal y como se muestra.

◆ Se puede usar esta habilidad más de una vez durante la partida, pero se deberá cambiar de lugar la ficha de la presa aunque sea solo parcialmente.



Mejora de la presa: 5 puntos lunares.

Si el castor está en una de las tres casillas de la presa, puede hacer crecer uno de sus árboles o germinar una de sus semillas que se encuentre en esta ficha sin coste alguno. El jugador debe contar con el árbol del siguiente tamaño.

TORTUGA

Habilidad: depende de la cría.

Preparación de la Tortuga:

◆ Se barajan las 8 crías de tortuga boca abajo.

◆ Se sacan 6 al azar y se colocan, boca abajo, en las casillas de playa que se indican en



la imagen. Las crías restantes se guardan en la caja sin darles la vuelta.

Incubar huevo: 4 puntos lunares. La tortuga recoge a la cría que sale del huevo en la casilla en la que se encuentra y la pone boca arriba en su área disponible.

Primeros pasos de la cría de tortuga:

1 punto lunar. La tortuga usa la habilidad de una cría que haya salido del huevo (boca arriba en el tablero del jugador). Se pueden usar las habilidades de las crías independientemente de dónde esté la tortuga. Una vez utilizada, la cría se devuelve a la caja y no se podrá usar más durante la partida.



El jugador puede realizar dos acciones en la misma casilla durante un único turno.



El jugador puede colocar un árbol pequeño de su tablero individual sin coste alguno.



El jugador puede utilizar gratis un árbol mediano de su tablero individual.



El jugador puede recolectar gratis uno de sus árboles grandes.



El jugador consigue 3 puntos de luz.



El jugador planta una semilla de su zona en cualquier casilla vacía del tablero.



El jugador consigue 3 puntos de victoria.

Atención: cuando se usa esta cría, no se devuelve a la caja, sino que se coloca encima del tablero de la tortuga para sumar estos puntos al final de la partida.



Cuando un jugador efectúa la acción **recolectar**, coge una ficha de puntos de victoria con una hoja más.

Recordatorio: las habilidades de la tortuga son **Incubar un huevo** o **Primeros pasos de la cría de tortuga**. Como no se puede utilizar la misma habilidad de un animal más de una vez por ronda, es imposible que el jugador dueño de la tortuga use varias crías un mismo turno.

Módulo del Gran árbol anciano

El Gran árbol anciano no pertenece a ningún jugador y, por tanto, no se puede recolectar. A diferencia de otros árboles, el Gran árbol anciano proyecta sombra en todos los espacios opuestos al Sol y también proyecta sombra en todos los espacios opuestos a la Luna. Los animales y las piedras lunares que se encuentren en su sombra no reciben la luz directa de la Luna. Los árboles que estén en su sombra tampoco recibirán puntos de luz. Además, el Gran árbol anciano se considera un obstáculo: no se pueden poner semillas en esta casilla y los animales no se pueden colocar en ella.

Ejemplo: las casillas amarillas indican la sombra que hace el Gran árbol anciano con respecto al Sol. Las casillas blancas indican la sombra que hace con respecto a la Luna.



Módulo piedras lunares:

Las piedras lunares no pertenecen a ningún jugador. No se pueden quitar ni mover durante la partida. Su sombra equivale a la de un árbol pequeño: hacen sombra a una casilla situada en el lado contrario a la luz del sol y esa sombra solo puede afectar a un árbol pequeño.

Una piedra lunar iluminada por la Luna proyecta luz a su alrededor.

Durante la fase de fotosíntesis, todos los animales que se encuentren en una casilla iluminada por la piedra lunar reciben puntos lunares aunque no reciban la luz directa de la Luna (1 o 2 puntos dependiendo de la Luna). Las piedras lunares se consideran obstáculos: no se pueden colocar semillas en las casillas que ocupan y los animales no se pueden mover o colocar en ellas.

Ejemplo: la piedra lunar está en una de las casillas iluminadas por la Luna y, por tanto, ilumina a todas las casillas adyacentes. La casilla en amarillo indica la sombra que hace la piedra lunar con respecto al Sol.



Nota: si hay varias piedras lunares juntas y una de ellas recibe luz lunar de forma directa o indirecta, esa piedra transmite su luz a la adyacente, que también emitirá luz.

Ejemplo: las piedras lunares están en casillas adyacentes. Difunden la luz lunar, que se transmite de una piedra a otra. Por eso, las 10 casillas coloreadas están iluminadas por las piedras lunares. Las tres casillas en amarillo indican la sombra que hacen con respecto al Sol.



Nota: si el Gran árbol anciano o alguna piedra lunar están en la casilla central del tablero, la Luna nunca los iluminará directamente. Como no se podrán cambiar de sitio, los jugadores no podrán conseguir fichas de puntuación de 4 hojas (excepto la tortuga, que puede usar la habilidad de una de sus crías).

FINAL DE LA PARTIDA

Al final de la partida, se cuentan los puntos como en Photosynthesis y los jugadores consiguen 1 punto de victoria adicional por cada punto lunar que no hayan gastado.

Además, si el jugador dueño de la tortuga tiene la ficha de 3 puntos de victoria en su tablero, sumará estos puntos a su total.

Gana el jugador con más puntos. En caso de empate, se aplican las mismas reglas que en Photosynthesis.

Las reglas de esta ampliación se han diseñado con la colaboración de Anthony Gall.

© 2021 Blue Orange Edition. Photosynthesis Under the Moonlight y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu

