



PHOTOSYNTHESIS™



Auteur : Hjalmar Hach
Illustrations : Sabrina Miramon

Pour 2 à 4 Joueurs – 8 ans et plus – 45 à 60 Minutes

INTRODUCTION

Différentes essences d'arbres rivalisent pour pousser et contrôler le terrain de la petite île ensoleillée. Chaque arbre grandit s'il reçoit assez de soleil et projette une ombre proportionnelle à sa taille.

Quand un arbre arrive au terme de son cycle de vie, les joueurs gagnent un nombre de points relatif à la qualité du terrain où il a poussé.

MATÉRIEL DE JEU

- livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 1 plateau "soleil"
- 4 tuiles compte tour
- 4 plateaux individuels
- 1 tuile premier joueur
- 24 tuiles de score
- 4 jetons "soleil"
- 24 jetons "graine" (4 types de graines différentes)
- 32 petits arbres (8 de chaque type)
- 16 moyens arbres (4 de chaque type)
- 8 grands arbres (2 de chaque)



BUT DU JEU

Obtenir le plus de points en menant les arbres au terme de leur cycle de croissance dans les endroits les plus intéressants.

MISE EN PLACE DU PLATEAU

- ◆ Placez le plateau au centre de la table.
 - ◆ Donnez à chaque joueur un plateau individuel, 1 jeton soleil, 6 graines, 14 arbres (8 petits, 4 moyens et 2 grands correspondant à l'essence de son plateau individuel).
 - ◆ Placez les jetons de score en 4 piles de couleur en ordre décroissant à proximité du plateau (les valeurs les plus élevées au sommet de la pile).
 - ◆ Chaque joueur place sur son plateau individuel les arbres correspondants aux espaces libres (4 graines, 4 petits, 3 moyens, 2 grands), et place le jeton soleil sur "0" sur le compteur de soleil.
 - ◆ Chaque joueur place à côté de son plateau individuel 2 graines, 4 petits arbres et 1 arbre moyen : il s'agit des arbres et des graines **immédiatement utilisables** par le joueur en début de partie.
 - ◆ Le joueur le plus jeune commence la partie, il prend le jeton "premier joueur".
- ◆ À tour de rôle chaque joueur place sur le plateau de jeu un petit arbre (de leurs arbres "**immédiatement utilisables**") sur l'une des cases de la bordure extérieure du plateau (zone avec 1 feuille) (2 petits arbres par joueur)
- ◆ Placez le soleil à l'emplacement marqué du symbole soleil sur le plateau, (veillez à ménager un espace autour du plateau pour pouvoir déplacer le soleil librement à chacun des emplacements possibles), ainsi que les 4 jetons compte-tour sur le bord du plateau en les classant par ordre décroissant (le 1 au sommet).

À deux joueurs : retirez de la partie les 3 jetons à 4 feuilles et remettez les dans la boîte. Si un joueur au cours de la partie doit obtenir des points provenant de la case à 4 feuilles, il prendra le premier jetons de la pile à 3 feuilles.

Installation pour x joueurs



TOUR DE JEU

Le but de Photosynthesis est d'optimiser la pousse de ses arbres. La partie prend fin quand le soleil a effectué 4 tours complets du plateau (la partie dure donc 25 tours). Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le Jeu se divise en tours comportant deux phases :

1. La phase d'enseuillement
2. Actions

I- LA PHASE D'ENSOLEILLEMENT : le premier joueur déplace le soleil dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à l'angle suivant de l'hexagone (**Ignorez cette étape lors du premier tour**).

Chaque joueur reçoit des points de lumière pour chaque arbre ne se trouvant pas à l'ombre d'un autre arbre, et déplace son jeton soleil sur son plateau individuel en additionnant ces points nouvellement acquis avec ceux restant des tours précédents.

Un petit arbre reçoit 1 point, un arbre moyen 2 points, un grand arbre reçoit 3 points de lumière (remarque : les graines ne reçoivent aucun point de lumière).

E1 : Dans l'exemple ci-contre, le joueur orange reçoit 4 points de soleil, le bleu reçoit 4 points, le vert 1 point et le jaune 1 point.

Explication de l'ombre : chaque arbre projette une ombre proportionnelle à sa taille à l'opposée de la lumière du soleil.

Les **petits arbres projettent une ombre d'1 case**, les **arbres moyens projettent une ombre de 2 cases**, enfin les **grands arbres projettent une ombre de 3 cases**.

Un arbre se trouvant dans l'ombre projetée par un autre arbre ne reçoit de la lumière que s'il est d'une taille supérieure à celui qui produit l'ombre.



2- ACTIONS : une fois que chaque joueur a reçu ses points de lumière, le tour reprend dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur actif.

Chaque joueur effectue le nombre d'actions qu'il souhaite en dépensant ses points de lumière.

ACTIONS POSSIBLES

ACHETER : un joueur peut dépenser ses points de lumière pour "acheter" l'un des arbres ou l'une des graines présentes sur son plateau individuel. L'achat se fait du bas vers le haut sur le plateau individuel (du moins cher au plus cher). Une fois les points de lumière dépensés, le joueur retire les pièces achetées de son plateau individuel pour les rendre disponibles et utilisables à côté de son plateau.



FAIRE GRANDIR UN ARBRE : il est possible de remplacer un arbre par un arbre de la taille immédiatement supérieure, et une graine par un petit arbre.

◆ Passer d'une graine à un petit arbre coûte 1 point de lumière

◆ Passer d'un petit arbre à un arbre moyen coûte 2 points de lumière

◆ Passer d'un arbre moyen à un grand arbre coûte 3 points de lumière



Pour ce faire, on ne peut utiliser que les arbres "immédiatement disponible" disposés sur le bord du plateau individuels.

Les arbres et les graines ainsi retirés du plateau de jeu retournent sur le plateau individuel du joueur dans la case libre la plus haute de sa colonne. **Si aucune case n'est disponible, l'arbre ou la graine est immédiatement remis dans la boîte et ne pourra plus être utilisé.**



🌿 **PLANTER UNE GRAINE :** pour 1 point de lumière, un joueur peut planter une graine aux alentours de l'un de ses arbres. Il est possible de planter une graine "disponible" à une distance proportionnelle à la taille de l'arbre en question.



Les petits arbres permettent de poser une graine à 1 case,
Les arbres moyens permettent de poser une graine à 2 cases,
Les grands arbres permettent de poser une graine à 3 cases.

🌿 **COLLECTER :** un joueur peut décider de marquer des points en mettant fin au cycle de vie d'un arbre ayant atteint la plus grande taille (uniquement).

Cela coûte 4 points de lumière.

Le joueur retire alors du plateau cet arbre de grande taille et le place sur la première case libre la plus haute de sa colonne.

Il prend ensuite la première tuile de score correspondant à la zone du plateau où poussait son arbre.

Si la pile est vide, le joueur prend la première tuile de la pile suivante (par exemple : pile à 2 feuilles si la pile à 3 feuilles est vide).



IMPORTANT :

il est interdit à un joueur d'effectuer deux actions sur une même case dans le même tour de jeu, ou deux actions avec un même arbre. Par exemple, faire pousser un arbre, puis essayer avec celui-ci, ou planter une graine sur une case et la transformer immédiatement en petit arbre. Ou encore, collecter les points d'un grand arbre et immédiatement planter une graine sur la case où il se trouvait.

FIN DU TOUR : lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour de jeu, le **premier joueur** donne le **jeton premier joueur** à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur.

Lorsque le soleil aura effectué un tour complet du plateau, retirer un jeton de la pile des jetons compte-tour. Le jeton indique à quel tour de plateau le soleil se trouve.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque le soleil a effectué 4 tours complets du plateau. Les joueurs comptabilisent les points collectés et marquent 1 point par tranche de 3 points de soleil non utilisés (sauf s'ils ont 0 point de soleil, dans ce cas ils ne marquent pas de point de cette manière)

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur occupant le plus de cases sur le plateau qui l'emporte. Si l'égalité perdure, les joueurs sont chacun déclarés vainqueur.

MENTIONS ET REMERCIEMENTS

Les auteurs remercient tous les joueurs qui ont participé aux nombreux tests, notamment l'association Jeux en Seine, avec David, Gilles, Nico, Delphine, Jürgen, Nathalie, Damien N., Damien R., Le Nid-Cocon ludique avec Micha, Nils, Patrice, Laurence, Lisa, Sabine, Bruno des Plaines, Laurent, La Boite à Chimères avec Christophe, La Kub'en Bois Académie avec Thierry et Régine, l'association Thalwind - Osny Joue avec Stéphane, Latsamy, Reynald et Sarah et les salons Paris est Ludique, le Salon des jeux de Vauréal et le Festival Alchimie du jeu de Toulouse où le prototype a été présenté. Les auteurs remercient Blue Orange pour leur goût exquis et notamment Stéphane pour la prod de folie !!! Merci aussi à Maëva et Chris pour leur Art.



©2017 Blue Orange. Photosynthesis et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu