



# PHOTOSYNTHESIS™



Auteur: Hjalmar Hach  
Afbeeldingen: Sabrina Miramon

Voor 2 tot 4 spelers – 8 jaar of meer – 45 tot 60 minuten

## INLEIDING

Verschillende boomsoorten wedijveren om de grond van het kleine zonnige eilandje te bezetten en erop te kunnen groeien. Elke boom groeit op voorwaarde dat hij genoeg zonlicht krijgt en een schaduw werpt die in verhouding is tot zijn grootte.

Wanneer een boom het einde van zijn levenscyclus bereikt, verdienen de spelers een aantal punten dat afhangt van de kwaliteit van de grond waar hij gegroeid heeft.

## SPELMATERIAAL

- Spelregels
- 1 Speelbord
- 1 Zonebord
- 4 Spelronde-teller-penningen
- 4 Individuele Borden
- 1 Eerste Speler Penning
- 24 Scorepenningen
- 4 Zonnepenningen
- 24 Zaadpenningen (4 verschillende soorten zaden)
- 32 Kleine Bomen (8 van elke soort)
- 16 Middelgrote Bomen (4 van elke soort)
- 8 Grote Bomen (2 van elke soort)



## DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk punten behalen door de bomen op de meest interessante plekjes tot het einde van hun groeicyclus te brengen.

# OPSTELLING VAN HET SPEELBORD

- A** Plaats het speelbord in het midden van de tafel.
- B** Geef aan elke speler een Individueel Bord, 1 Zonnepening, 6 Zaadpenningen, 14 Bomen (8 kleine, 4 middelgrote en 2 grote die overeenstemmen met de boomsoort van zijn Individueel Bord).
- C** Plaats de Scorepenningen in 4 gekleurde stapels in aflopende volgorde naast het speelbord (met de hoogste waarden bovenaan de stapel).
- D** Elke speler plaatst op zijn Individueel Bord de bomen die overeenstemmen met de beschikbare ruimtes (4 zaden, 4 kleine, 3 middelgrote, 2 grote), en plaatst de Zonnepening op "0" op de zonneteller.
- E** Elke speler plaatst naast zijn Individueel Bord 2 Zaden, 4 Kleine Bomen en 1 Middelgrote Boom: dit zijn de "beschikbare" bomen en zaden van de speler aan het begin van het spel.
- F** De jongste speler begint het spel, hij neemt de Eerste Speler Penning.
- G** Op hun beurt plaatsen alle spelers een Kleine Boom (van hun "beschikbare" bomen) op het bord op één van de vakken aan de buitenkant van het speelbord (zone met 1 blad) (2 Kleine Bomen per speler).
- H** Plaats de Zon op de plaats op het speelbord waar het symbool van de zon aangeduid staat (zorg ervoor dat er voldoende vrije ruimte rondom het bord gelaten wordt om de zon naar alle mogelijke locaties te verplaatsen) evenals de Spelronde-tellerpenningen 1, 2 en 3 op de rand van het speelbord in aflopende volgorde (de 3 bovenaan). Plaats de Spelronde-teller-penning 4 terug in de doos (Die wordt enkel gebruikt voor de gevanceerde regels).

**Met twee spelers:** verwijder de 3 penningen met 4 bladeren uit het spel en leg ze terug in de doos. Als een speler tijdens het spel punten moeten krijgen van het vak met 4 bladeren, dan neemt hij de eerste penning van de stapel met 3 bladeren.



Opstelling voor 4 spelers

## SPELRONDE

Het doel van Photosynthesis is de groei van de bomen te optimaliseren. Het spel eindigt wanneer de zon 3 keer volledig rond het speelbord heeft gedraaid (het spel duurt dus 18 rondes).

### VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel wordt verdeeld in spelrondes en verloopt in twee fasen:

1. De fase van het zonlicht
2. De fase van de acties

### I - DE FASE VAN HET ZONLICHT:

De eerste speler beweegt de zon kloksgewijs naar rechts tot de volgende hoek van de zeshoek (**Sl**a deze stap over tijdens de eerste ronde).

Elke speler behaalt lichtpunten voor elke boom die buiten de schaduw van een andere boom staat, en verplaatst zijn Zonnepening op zijn Individueel Bord door de pas verworven punten op te tellen met de overblijvende punten uit de vorige rondes.

**Een Kleine Boom krijgt 1 lichtpunt, een Middelgrote Boom krijgt 2 lichtpunten, een Grote Boom krijgt 3 lichtpunten** (Opmerking: de zaden krijgen geen lichtpunten).

**Uitleg in verband met de schaduw:** elke boom werpt een schaduw die evenredig is met zijn grootte, en in tegenovergestelde richting van het zonlicht.

**Kleine bomen** werpen een schaduw van 1 vak, **Middelgrote Bomen** werpen een schaduw van 2 vakken, en de **Grote Bomen** werpen een schaduw van 3 vakken.

Een boom die in de schaduw staat van een andere boom ontvangt enkel licht als hij groter is dan de boom die de schaduw produceert.

In het voorbeeld hiernaast krijgt de oranje speler 4 lichtpunten, de blauwe 4 lichtpunten, de groene 1 lichtpunt en gele 1 lichtpunt.

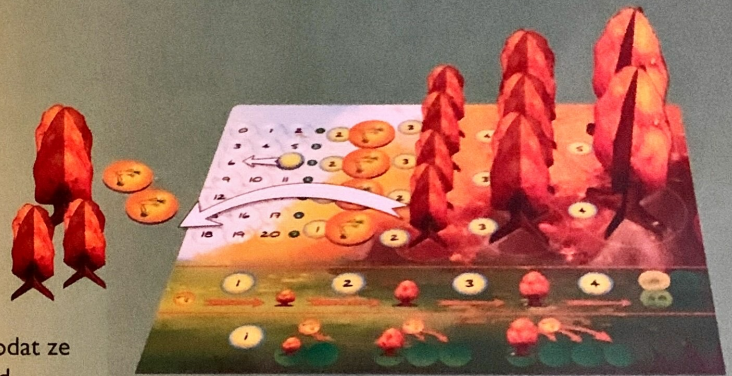


## 2- DE FASE VAN DE ACTIES:

Wanneer elke speler zijn lichtpunten heeft ontvangen, wordt de spelronde klokgewijs verdergezet, beginnend met de actieve speler. Elke speler onderneemt het aantal acties dat hij wenst, door zijn lichtpunten te besteden. Nochtans mag men slechts een actie per vak en per ronde op het hoofdspeelbord ondernemen.

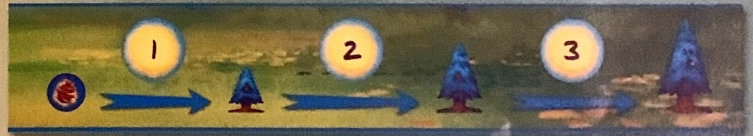
## MOGELIJKE ACTIES

**AANKOPEN:** een speler kan zijn lichtpunten besteden aan het "aankopen" van een van de bomen of een van de zaden die zich op zijn Individueel Bord bevinden. De aankoop gebeurt van beneden naar boven op het Individueel Bord (van de goedkoopste naar de duurste). Zodra de lichtpunten besteed zijn, verwijderd de speler de aangekochte stukken van zijn Individueel Bord zodat ze "beschikbaar" en bruikbaar worden naast zijn bord.



### EEN BOOM DOEN GROEIEN:

Het is mogelijk om een boom te vervangen door een boom van het volgende hogere formaat en een Zaad door een Kleine Boom.



- ◆ De overgang van een Zaadje naar een Kleine Boom kost 1 lichtpunt
- ◆ De overgang van een Kleine Boom naar een Middelgrote Boom kost 2 lichtpunten
- ◆ De overgang van een Middelgrote Boom naar een Grote Boom kost 3 lichtpunten

Om dit te doen, mogen enkel de "beschikbare" bomen die zich op de rand van het Individueel Bord bevinden, gebruikt worden.

De bomen en de zaden die van het speelbord verwijderd worden, keren terug naar het Individueel Bord van de speler in het hoogste vrije vak van zijn kolom. Als er geen vak beschikbaar is, wordt de boom (of het zaadje) onmiddellijk terug in de doos geplaatst en mag dan niet meer gebruikt worden.



### HET PLANTEN VAN EEN ZAAD:

Voor 1 lichtpunt, mag een speler een Zaadje in de nabijheid van een van zijn bomen planten. Het is mogelijk om een "beschikbaar" Zaadje te planten op een afstand die evenredig is met de grootte van de boom in kwestie.

- ◆ Kleine bomen maken het mogelijk om een Zaadje op een afstand van 1 vak te planten.
- ◆ Middelgrote Bomen maken het mogelijk om een Zaadje op een afstand van 2 vakken te planten.
- ◆ Grote Bomen maken het mogelijk om een Zaadje op een afstand van 3 vakken te planten.



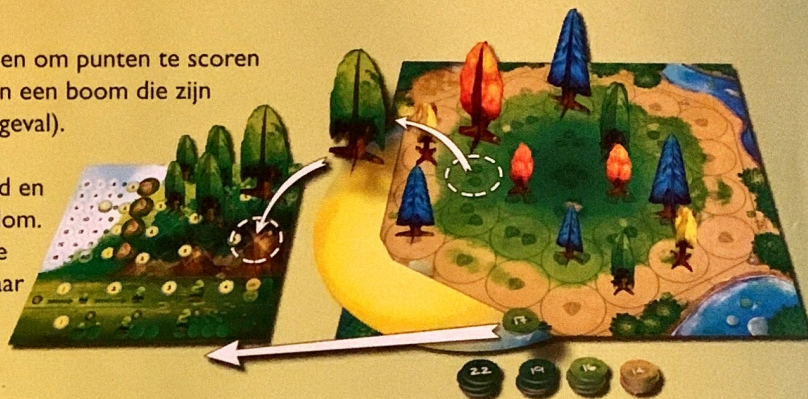
Om een zaadje te planten, onderneemt de speler een actie op twee verschillende vakken: de oorspronkelijke boom waar het zaadje vandaan komt, en het vak waar het zaadje belandt.

Daarom, en gezien het niet mogelijk is om twee acties te ondernemen op hetzelfde vak: een boom die een zaadje plant kan niet groeien of een tweede zaadje planten tijdens dezelfde spelronde. En het geplante zaadje kan niet worden omgezet in een boom tijdens dezelfde spelronde.

**VERZAMELEN:** een speler kan beslissen om punten te scoren door een einde te maken aan de levenscyclus van een boom die zijn maximale grootte heeft bereikt (en enkel in dat geval). Dat kost 4 lichtpunten.

De speler verwijdert de boom van het speelbord en plaatst hem op het hoogste vrije vak van zijn kolom. Vervolgens neemt hij de eerste Scorepenning die overeenstemt met de zone op het speelbord waar zijn boom stond.

Als de stapel opgebruikt is, neemt de speler de eerste penning van de volgende stapel (Zie voorbeeld: stapel met 2 bladeren als die met 3 bladeren opgebruikt is).



## EINDE VAN EEN SPELRONDE

Zodra alle spelers hun spelbeurt hebben afgerond, geeft de **eerste speler** de **Eerste Speler penning** aan zijn linkerbuurman, die de eerste speler wordt.

Als de zon een volledige ronde van het speelbord heeft voltooid, verwijdert u een penning van de stapel van Spelronde-teller-penningen. De penning geeft aan hoeveel rondes de zon nog moet afleggen voor het einde van het spel.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als de zon 3 keer volledig rond het speelbord heeft gedraaid en de laatste Spelronde-teller-penning is verwijderd. De spelers tellen de verzamelde punten van hun Scorepenningen op en scoren ook 1 punt per 3 ongebruikte Zonnepunten (tenzij ze 0 Zonnepunten hebben, in dat geval scoren ze geen punten op die manier).

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijkspel, is het de speler die het meeste vakken bezet op het speelbord, die wint. Als het dan nog gelijk staat, worden beide spelers als winnaars verklaard.

## GEAVANCEERDE REGELS

Als u de basisregels al goed beheerst en u wilt uw ervaring met Photosynthesis vernieuwen en versterken, dan kunt u in het begin van het spel besluiten om een van de volgende twee geavanceerde regels toe te passen, of allebei:

- ◆ Gebruik de Spelronde-teller-penning nummer 4 om het spel te verlengen. Het spel zal dan 24 spelrondes duren in plaats van 18.
- ◆ Het is onmogelijk om de acties "een boom doen groeien" of "het planten van een zaad" uit te voeren met een boom of een zaad die/dat zich in de schaduw van een boom bevindt.



## VERMELDINGEN EN DANKBETUIGINGEN

Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Karim Khadiri, Angela Lovat, Isabella Fattori, Lorenzo "Lollo" Cudicio, Chiara Pezzi, Gabriele Zutton, Ivano Da Ronco, Pigiù, Roberto Pestrin, Federico Formentini, Davide Bardelli, Marco Piasentier, Filippo Bertolini, Carlo Burelli, Emanuele Degano, Quarta Dimensione (Udine), IdeaG. Ik dank ook Simon Le Minor voor zijn grote inzet en zijn geloof in dit spel, Sabrina Miramon voor haar sublieme kunstwerken, Giovanni Bernardis voor zijn ontelbare tests. Ik dank uiteindelijk en in het bijzonder ook Maurizio Vergendo voor het ontdekken van dit spel en voor de vriendschap die uit dit avontuur ontstaan is.



©2017 Blue Orange. Photosynthesis en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)