



FOTOSSÍNTESE

Autor: Hjalmar Hach
Ilustradora: Sabrina Miramon

2-4 Jogadores – 14+ Anos – 45-60 Minutos

INTRODUÇÃO

São muitos os tipos de árvores que competem crescendo e espalhando as suas sementes neste pequeno, mas fértil, bosque.

Quanto mais a árvore cresce, mais sol suas folhas recebem e mais sombras ela projeta nas árvores menores em torno dela.

Quando o ciclo de vida da árvore chega ao fim, os jogadores recebem pontos de vitória proporcionalmente à riqueza do solo que ela está enraizada.

CONTEÚDO

- ☛ Manual de Regras
- ☛ Tabuleiro Central
- ☛ Marcador de Sol
- ☛ Marcador de Jogador Inicial
- ☛ 04 Contadores de Voltas do Sol
- ☛ 04 Tabuleiros Individuais
- ☛ 24 Fichas de Pontos
- ☛ 04 Marcadores de Pontos de Luz
- ☛ 24 Fichas de Sementes (6 de cada tipo)
- ☛ 32 Árvores Pequenas (8 de cada tipo)
- ☛ 16 Árvores Médias (4 de cada tipo)
- ☛ 08 Árvores Grandes (2 de cada tipo)



OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores utilizam os Pontos de Luz para completar o ciclo de vida das suas árvores - de sementes até adultas - e assim ganharem pontos proporcionais à riqueza do solo onde cresceram.

PREPARAÇÃO

- A** Coloque o Tabuleiro Central no centro da mesa.
- B** Cada jogador recebe um Tabuleiro Individual, 1 marcador de Pontos de Luz, 6 Sementes e 14 Árvores: 8 pequenas, 4 médias e 2 grandes (da mesma variedade e cor do seu tabuleiro).
- C** Separe as Fichas de Pontos em quatro pilhas (de acordo com seu tom de verde e número de folhas), próximo ao tabuleiro e em ordem decrescente. Assim, as fichas de maior valor ficarão no topo de cada pilha.
- D** No Tabuleiro Individual de cada jogador, posicione 4 Sementes, 4 Árvores Pequenas, 3 Árvores Médias e 2 Árvores Grandes nos respectivos espaços de seu tabuleiro individual. Depois, coloque o marcador de Pontos de Luz no valor 0.
- E** Coloque as 2 Sementes, 4 Árvores Pequenas e 1 Árvore Média restantes ao lado de cada Tabuleiro Individual para formar a **Reserva** disponível para cada jogador no início de jogo.
- F** O jogador mais novo dá início ao jogo e pega o Marcador de Jogador Inicial.

- G** Em sentido horário, os jogadores movem uma de suas Árvores Pequenas de suas **Reservas** para um dos espaços na parte exterior do Tabuleiro Central (marcados com 1 folha). Repita novamente para uma segunda Árvore Pequena. Isso permitirá aos jogadores colher Pontos de Luz durante a primeira Fase de Fotossíntese.
- H** Por último, coloque o Marcador de Sol no símbolo de sol impresso no tabuleiro (é importante haver espaço suficiente em volta do tabuleiro para mover o sol pelas 6 posições). Para controlar as voltas do Sol, coloque os contadores da 1ª, 2ª e 3ª voltas ao lado do tabuleiro, em ordem numérica. O 4º contador fica na caixa, exceto na variante avançada.

Partida em 2 jogadores: Coloque na caixa as 3 Fichas de Pontos mais escuras, com 4 folhas. Elas não serão utilizadas durante o jogo. Quando um jogador ganhar pontos pelo espaço de 4 folhas, ganhe do espaço de 3 folhas.



Preparação de uma partida para 4 jogadores

A RODADA

Em Fotossíntese, o objetivo é maximizar o crescimento das árvores durante as três voltas que o Sol dá no tabuleiro. A cada mudança de posição do Sol, uma rodada completa é jogada.

Cada rodada tem duas fases:

1. **Fase de Fotossíntese** (ganhar Pontos de Luz)
2. **Fase do Ciclo de Vida** (realizar ações gastando Pontos de Luz)

I- FASE DE FOTOSSÍNTESE

O jogador que tem o Marcador de Jogador Inicial move o Marcador de Sol em sentido horário, até o ângulo seguinte do tabuleiro hexagonal (Nota: não mova o sol na primeira rodada). A posição do sol determina quantos Pontos de Luz recebe cada Árvore nessa rodada. Pontos de Luz são contados baseados na nova posição do sol. **Os jogadores ganham Pontos de Luz por cada Árvore que não esteja na sombra de outra Árvore** (ver “Tamanho das sombras”). Uma Árvore que esteja na sombra de outra

Árvore, apenas ganha Pontos de Luz se for maior do que a Árvore que está projetando a sombra. Os jogadores acrescentam os Pontos de Luz recebidos à sua reserva, movendo o marcador de Pontos de Luz no contador do seu Tabuleiro Individual. Os pontos se acumulam (até o limite máximo de 20) de rodada para rodada e são contados da seguinte forma:

- ♦ Uma Árvore Pequena que tome sol dá 1 Ponto de Luz
- ♦ Uma Árvore Média que tome sol dá 2 Pontos de Luz
- ♦ Uma Árvore Grande que tome sol dá 3 Pontos de Luz

As Sementes não dão Pontos de Luz por tomarem sol.

Tamanho das sombras:

As Árvores projetam sua sombra na direcção oposta à do sol. Uma Árvore que é maior que a projetora de sombra não está encoberta e recebe **todos** seus Pontos de Luz. Árvores que estão encobertas ainda projetam sua sombra. Árvores encobrem outras Árvores de sua própria variedade. As sombras são projetadas em linhas retas como nas setas ilustradas ao lado:

- ♦ Árvores Pequenas projetam sombras de 1 espaço
- ♦ Árvores Médias projetam sombras de 2 espaços
- ♦ Árvores Grandes projetam sombras de 3 espaços



Neste exemplo, as árvores laranjas ganham 4 Pontos de Luz, as árvores azuis também ganham 4 Pontos de Luz, as árvores verdes ganham 1 Ponto de Luz e a árvore amarela ganha 1 Ponto de Luz.

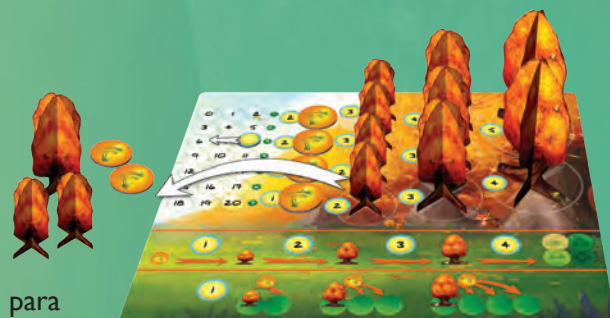
2- FASE DO CICLO DE VIDA

- ♦ Uma vez que todos os Pontos de Luz tenham sido colhidos, a rodada continua em sentido horário, iniciando pelo jogador com o Marcador de Jogador Inicial. Cada jogador pode, na sua vez, gastar todos ou apenas parte dos seus Pontos de Luz em ações. Cada jogador pode realizar quantas ações quiser antes de passar a vez ao próximo jogador.
- ♦ **IMPORTANTE:** Durante seu turno, um jogador não pode realizar mais de uma ação em um mesmo espaço do Tabuleiro Central. Sempre que uma ação for realizada sobre um espaço no Tabuleiro Central, este espaço é considerado ativo e não pode ser utilizado por este jogador no mesmo turno.

AÇÕES POSSÍVEIS

COMPRAR:

Os jogadores podem usar os seus Pontos de Luz para comprar Sementes ou Árvores que estejam nos Tabuleiros Individuais e movê-las para a sua **Reserva**. Os números sobre cada posição indicam o seu custo. Os jogadores devem comprar as Sementes e Árvores das mais baratas para as mais caras (no tabuleiro, de baixo para cima). Depois de subtrair os Pontos de Luz da compra de Sementes e Árvores, mova-as para a sua **Reserva** ao lado do Tabuleiro Individual.



NOTA: As 2 Sementes, as 2 Árvores Pequenas e a Árvore Média colocadas na **Reserva** durante a preparação do jogo já **estão disponíveis** para serem plantadas. Elas não precisam ser compradas. Qualquer outra Semente ou Árvore do seu tabuleiro que o jogador queira utilizar, deve ser comprada e colocada na **Reserva**, ao lado do tabuleiro.

PLANTAR UMA SEMENTE:

Os jogadores podem plantar Sementes ao redor de uma ou mais de suas Árvores, pagando um Ponto de Luz por cada Semente. As Sementes que estão disponíveis na **Reserva** podem ser plantadas a uma distância determinada pelo tamanho da Árvore que as provê. As Sementes podem ser plantadas em qualquer direcção, incluindo não-linear, desde que os espaços se conectem e sigam as regras:

- ♦ Até 1 espaço de uma Árvore Pequena
- ♦ Até 2 espaços de uma Árvore Média
- ♦ Até 3 espaços de uma Árvore Grande



Plantar uma Semente ativa o espaço de origem (a árvore) e destino no qual a Semente é plantada.

Portanto, durante o seu turno, um jogador não pode plantar mais do que uma Semente por Árvore. Além disso, o jogador não pode fazer uma Árvore crescer de um tamanho para o outro e depois plantar uma Semente usando essa mesma Árvore como ponto de origem.

FAZER UMA ÁRVORE CRESCER:

As Sementes e Árvores podem ser substituídas por uma Árvore do tamanho imediatamente seguinte.

- ◆ Transformar uma Semente em uma Árvore Pequena custa 1 Ponto de Luz
- ◆ Transformar uma Árvore Pequena em uma Árvore Média custa 2 Pontos de Luz
- ◆ Transformar uma Árvore Média em uma Árvore Grande custa 3 Pontos de Luz

Jogadores somente podem pegar Árvores da sua própria **Reserva** para fazer uma Semente ou Árvore crescer. As Árvores e Sementes substituídas são colocadas no primeiro espaço disponível, de cima para baixo e na coluna correspondente do Tabuleiro Individual. Se não houver nenhum espaço livre para a peça que foi substituída, esta é removida do jogo.

COLHER: Os jogadores podem ganhar Fichas de Pontos ao terminar o ciclo de vida das suas Árvores Grandes. Para fazê-lo, deve-se pagar 4 Pontos de Luz por Árvore Grande.

- ◆ A Árvore Grande é movida do Tabuleiro Central para o primeiro espaço vazio, de cima para baixo no Tabuleiro Individual de seu respectivo tipo.
- ◆ A seguir, o jogador coleta a ficha do topo da pilha de Fichas de Pontos correspondente ao tipo de solo no qual a Árvore estava plantada.
- ◆ Se não restarem fichas nessa pilha, o jogador retira uma ficha da pilha seguinte (por exemplo, se já não houver fichas na pilha de 3 folhas, o jogador retira uma ficha da pilha de 2 folhas).
- ◆ Assim que alguém colher, o espaço está livre para que outros jogadores possam plantar em seus respectivos turnos.



FIM DA RODADA

Depois que todos os jogadores terminarem seus turnos, o Marcador de Jogador Inicial passa para o jogador seguinte, em sentido horário. Comece uma nova rodada, pela Fase de Fotossíntese. Quando o sol tiver dado uma volta ao tabuleiro, retire o primeiro Contador de Voltas do Sol e o coloque na caixa.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando o último Contador de Voltas é removido do jogo. Um jogo completo tem 18 rodadas, terminando na 6ª posição do sol (anterior ao símbolo do Sol impresso). Os jogadores somam o total de suas Fichas de Pontos e adicionam 1 ponto para cada 3 Pontos de Luz restantes (confira, em seu Tabuleiro Individual, a última marcação verde por qual passou – 0 a 2 Pontos de Luz não dão pontos extras!). O jogador com mais pontos vence a partida! Em caso de empate, ganha o jogador que tiver mais Sementes e Árvores no Tabuleiro Central. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

LEMBRETE: Todas as ações, exceto Comprar, ativam um espaço no Tabuleiro Central (portanto, você não pode utilizá-lo novamente no turno). Isso significa que durante seu turno, você **não pode** por exemplo, plantar uma Semente e depois crescê-la, crescer uma Árvore e depois utilizá-la como origem de uma Semente, usar uma Árvore como origem de Semente e depois crescer esta Árvore, nem colher uma Árvore e plantar uma Semente em seu espaço.

VARIANTE AVANÇADA

Quando os jogadores dominarem as regras e já estiverem à vontade, podem jogar uma variante mais avançada, utilizando uma ou as duas regras seguintes:

- ◆ Incluir o 4º Contador de Voltas do sol, acrescentando mais uma volta do Sol ao redor do tabuleiro.
- ◆ Os jogadores não podem plantar uma Semente nem fazer uma árvore crescer na sombra de outra árvore.

Créditos: Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Karim Khadiri, Angela Lovat, Isabella Fattori, Lorenzo "Lollo" Cudicio, Chiara Pezzi, Gabriele Zuttion, Ivano Da Ronco, Pigiù, Roberto Pestrin, Federico Formentini, Davide Bardelli, Marco Piasentier, Filippo Bertolini, Carlo Burelli, Emanuele Degano, Quarta Dimensione (Udine), IdeaG. Quero ainda agradecer a Simon Le Minor pelo seu apoio constante e por acreditar neste jogo, a Sabrina Miramon pelas suas fantásticas ilustrações e a Giovanni Bernardis pelos vários testes. Por último, um agradecimento especial a Maurizio Vergendo, que descobriu este jogo e à amizade que dele nasceu.

©2017 Blue Orange. Photosynthesis e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França.

Tradução: Luis Francisco **Revisão:** Igor Knop — Licenciado e Fabricado no Brasil por Mandala Jogos. www.mandalajogos.com.br

