

# PHOTOSYNTHESE

Ein Spiel um Licht und Schatten



Autor: Hjalmar Hach  
Illustrationen: Sabrina Miramon

Für 2 bis 4 Spieler ♦ ab 8 Jahren ♦ 45–60 Minuten

## EINFÜHRUNG

Auf der Lichtung ringen die verschiedenen Bäume um die besten Plätze. Denn nur Bäume, die im Licht der Sonne stehen, bringen Sonnenpunkte ein, mit denen neue Bäume gepflanzt werden können und vorhandene Bäume wachsen. Doch je größer ein Baum ist, desto größer ist auch sein Schatten, der andere Bäume am Wachstum hindert. Ist ein Baum am Ende seiner Lebenszeit angekommen, bringt er Punkte ein – je nachdem, wie fruchtbar der Erdboden ist, auf dem er steht.

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Sonne
- 1 Startspielermarker
- 4 Sonnenmarker
- 4 Rundenchips
- 24 Punktechips
- In jeder der vier Spielerfarben:
  - 1 Tableau
  - 6 Samen
  - 8 kleine Bäume
  - 4 mittlere Bäume
  - 2 große Bäume
- Diese Spielregel



## ZIEL DES SPIELS

Sammele die meisten Punkte, indem du deine Bäume an den besten Plätzen einpflanzt und sie durch die Kraft der Sonne wachsen lässt.

# SPIELAUFBAU

- A** Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
  - B** Jeder Spieler nimmt sich in der Farbe seiner Wahl 1 Tableau, 6 Samen und 14 Bäume (8 kleine, 4 mittlere und 2 große), sowie einen der Sonnenmarker.
  - C** Stapelt die Punktechips nach Farben getrennt in 4 Stapel und sortiert die Plättchen in absteigender Reihenfolge (mit dem höchsten Wert nach oben). Stellt die 4 Stapel neben den Spielplan.
- Zwei Spieler: Legt die 3 Punktechips mit 4 Blättern auf der Rückseite zurück in die Schachtel. Sollte ein Spieler im Verlauf der Partie Punkte durch das Feld mit 4 Blättern erhalten, nimmt er das oberste Plättchen vom Stapel mit 3 Blättern.
- D** Zunächst füllt jeder Spieler die freien Felder auf seinem Tableau mit seinen Bäumen (von klein nach groß) und legt dann den Sonnenmarker auf Feld 0 seiner Sonnenleiste sowie 4 der 6 Samen auf die entsprechenden Samenfelder.

- E** Die übrigen 2 Samen, 4 kleinen und den mittleren Baum stellt jeder Spieler neben sein Tableau: Diese Samen und Bäume sind von Beginn an **pflanzbereit**.
- F** Der jüngste Spieler wird Startspieler und nimmt sich den entsprechenden Marker.
- G** Beginnend beim Startspieler stellt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn einen seiner kleinen **pflanzbereiten** Bäume auf ein beliebiges freies Feld am Rand des Spielplans (Feld mit 1 Blatt), bis jeder Spieler 2 Bäume eingesetzt hat.
- H** Legt die Sonne an die mit dem Sonnensymbol markierte Stelle des Spielplans an (und lässt genügend Platz, um die Sonne bewegen zu können).
- I** Legt dann die Rundenchips 1, 2 und 3 als Stapel neben den Spielplan und sortiert sie absteigend, mit der 3 ganz oben. Den Chip mit der 4 benötigt ihr nur in der Fortgeschrittenen-Version (siehe letzte Seite).



Beispielhafter Aufbau bei 4 Spielern

# SPIELABLAUF

In PHOTOSYNTHESE gilt es, seine Bäume bis zur vollen Größe wachsen zu lassen, um Punkte zu sammeln. Das Spiel endet, wenn die Sonne drei volle Umläufe um den Spielplan gedreht hat. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat.

Eine Partie verläuft über 18 Spielrunden (3 Umläufe mit je 6 Runden), die jeweils aus 2 Phasen bestehen:

1. Die Sonnenscheinphase
2. Die Aktionsphase

## I. DIE SONNENSCHENPHASE

Zunächst bewegt der Startspieler die Sonne im Uhrzeigersinn bis zur nächsten Ecke des Sechsecks (außer in der ersten Runde). Dann erhält jeder Spieler Sonnenpunkte für jeden seiner Bäume, der sich nicht im Schatten eines anderen Baumes befindet. Die Sonnenpunkte werden mit den Sonnenmarkern auf den Tableaus festgehalten:

- ☛ Ein kleiner Baum sammelt 1 Sonnenpunkt.
- ☛ Ein mittlerer Baum sammelt 2 Sonnenpunkte.
- ☛ Ein großer Baum sammelt 3 Sonnenpunkte.

*Samen bringen keine Sonnenpunkte.*

## WIE BÄUME SCHATTEN WERFEN

Jeder Baum wirft einen Schatten entsprechend seiner Größe auf die Seite, die der Sonne abgewandt ist:

- Kleine Bäume werfen 1 Feld Schatten.
- Mittlere Bäume werfen 2 Felder Schatten.
- Große Bäume werfen 3 Felder Schatten.

Ein Baum, der im Schatten eines anderen Baumes steht, sammelt Sonnenpunkte, falls er größer ist als der schattenwerfende Baum.

*Im nebenstehenden Beispiel erhält Spieler Orange 4 Sonnenpunkte, ebenso wie Spieler Blau. Die Spieler Grün und Gelb erhalten je 1 Punkt.*



## 2. DIE AKTIONSPHASE

Sobald alle Spieler ihre Sonnenpunkte erhalten haben, beginnt die Aktionsphase mit dem aktuellen Startspieler und verläuft im Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler einmal an der Reihe war. Wenn du am Zug bist, kannst du beliebig viele Aktionen ausführen, wobei du jede Aktion mit Sonnenpunkten bezahlen musst.

**Wichtig:** In seinem Zug darf ein Spieler niemals mehr als 1 Aktion ausführen, die das gleiche Feld betrifft.

## MÖGLICHE AKTIONEN

### KAUFEN

Mit deinen Sonnenpunkten kannst du Bäume und Samen von deinem Tableau „kaufen“.

Dabei musst du innerhalb jeder Spalte von unten nach oben (von günstig zu teuer) kaufen. Sobald du die Sonnenpunkte ausgegeben hast (A), stellst du die gekauften Bäume und Samen neben dein Tableau (B), sie sind nun **pflanzbereit**.

*Hinweis: Die Samen und Bäume, die du beim Spielaufbau erhalten hast, stehen bereits **pflanzbereit** neben deinem Tableau. Alle anderen Samen und Bäume musst du zuerst kaufen.*



### SAMEN EINPFLANZEN

Für je 1 Sonnenpunkt kannst du einen **pflanzbereiten** Samen in der Nähe eines deiner Bäume einpflanzen. Von der Größe des Baumes hängt ab, in welchem Umkreis du den Samen einpflanzen darfst:

- 1 Feld um einen kleinen Baum herum
- 2 Felder um einen mittleren Baum herum
- 3 Felder um einen großen Baum herum



Einen Samen einzupflanzen, betrifft 2 verschiedene Felder: das Ausgangsfeld des Baumes, von dem der Samen stammt, und das Zielfeld, auf dem du den Samen einpflanzt. Da deine Aktionen in deinem Zug jedes Feld nur einmal betreffen dürfen, darf derselbe Baum nicht 2 Samen aussäen oder erst wachsen und dann aussäen. Daher darfst du einen soeben eingepflanzten Samen nicht in derselben Spielrunde zu einem kleinen Baum heranwachsen lassen.

### WACHSEN LASSEN

Mit deinen Sonnenpunkten kannst du deine Samen und Bäume durch Bäume der nächsten Größe ersetzen, die du bereits **pflanzbereit** neben deinem Tableau stehen haben musst:

- Ein Samen wird für 1 Sonnenpunkt zum kleinen Baum.
- Ein kleiner Baum wird für 2 Sonnenpunkte zum mittleren Baum.
- Ein mittlerer Baum wird für 3 Sonnenpunkte zum großen Baum.



Der nächstgrößere Baum, mit dem du einen Samen oder Baum ersetzt, muss **pflanzbereit** neben deinem Tableau stehen (A). Du musst ihn also zuvor gekauft haben.

Bäume und Samen, die du dadurch vom Spielplan nimmst, stellst du immer zurück auf dein Tableau auf das oberste freie Feld der entsprechenden Spalte (B).

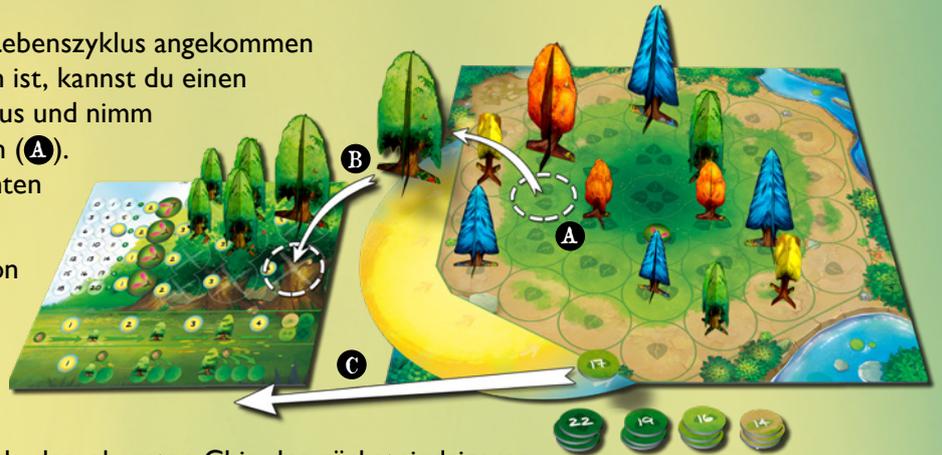
Solltest du **kein freies Feld** mehr haben, legst du den Baum oder Samen zurück in die Schachtel, der damit aus dem Spiel ist.



## SAMMELN

Wenn einer deiner Bäume am Ende seines Lebenszyklus angekommen und zu einem großen Baum herangewachsen ist, kannst du einen Punktechip sammeln. Gib 4 Sonnenpunkte aus und nimm einen deiner **großen Bäume** vom Spielplan (A). Stelle ihn auf das oberste freie Feld der rechten Spalte zurück (B).

Dann nimmst du den obersten Punktechip von dem Stapel, der zum Feld des Baumes passt, den du entfernt hast (C). Achte dabei auf die Farbe und die Anzahl der Blätter auf den Feldern und den Chips.



Falls der passende **Stapel leer** ist, nimmst du den obersten Chip des nächstniedrigeren Stapels. (Ist zum Beispiel der Stapel mit 3 Blättern leer, nimmst du den obersten Chip vom Stapel mit 2 Blättern.)

## RUNDENENDE

Sobald alle Spieler ihren Zug beendet haben, endet die Runde und der Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter. Immer wenn die Sonne einen vollständigen Umlauf um den Spielplan gedreht hat, nehmt ihr den obersten Rundenchip vom Stapel. So ist immer ersichtlich, im wievielten Umlauf ihr seid.

## ENDE DES SPIELS

Die Partie endet, sobald die Sonne drei volle Umläufe um das Spielfeld gedreht hat und ihr den letzten Rundenchip entfernt habt. Dann zählt jeder Spieler die Punkte auf seinen Punktechips zusammen. Außerdem erhält jeder Spieler 1 Punkt für jede begonnene Reihe auf seiner Sonnenleiste (außer bei 0 übrigen Sonnenpunkten, dafür gibt es keinen Punkt). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand ist derjenige Spieler besser platziert, der mehr Felder auf dem Spielplan besetzt hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Platz.

## FORTGESCHRITTENE VARIANTE

Wenn ihr die Grundregeln beherrscht und euch an eine größere Herausforderung wagen möchtet, könnt ihr euch vor Spielbeginn für eine oder beide dieser zwei Regeln entscheiden:

- Verlängert die Partie um einen Sonnenumlauf (24 statt 18 Runden), indem ihr den Rundenchip mit der 4 verwendet.
- Ihr dürft keinen Samen einpflanzen oder Baum wachsen lassen, wenn der Samen bzw. Baum im Schatten eines anderen Baumes liegt.



## DANKSAGUNG DES AUTORS

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.

Ebenso danken möchte ich Simon Le Minor für seinen unermüdlichen Einsatz und dafür, dass er an dieses Spiel geglaubt hat, Sabrina Miramon für das überwältigende Artwork, Giovanni Bernardis für seine unzähligen Testpartien.

Abschließend gilt mein besonderer Dank Maurizio Vergendo, der dieses Spiel entdeckt hat, woraus eine Freundschaft entstanden ist.