

PHOTOSYNTHESE™

IM MONDLICHT



SPIELANLEITUNG

EINFÜHRUNG

Mit dieser Erweiterung erstrahlt der Wald im Mondlicht! Sonne und Mond lassen einen neuen Lebensrhythmus im Wald entstehen. Nachts nutzen seine Bewohner das Mondlicht für ihre besonderen Fähigkeiten. Tiefer im Wald findet ihr geheimnisvolle Mondsteine und den majestätischen Urbaum. Wie sie wohl auf das Mondlicht reagieren?

SPIELMATERIAL

- ☛ 1 Urbaum
- ☛ 1 Mond
- ☛ 1 Mondphasenmarker
- ☛ 8 Tiertableaus
- ☛ 8 Tierfiguren
- ☛ 4 Mondpunktleisten (1 pro Spielerfarbe)
- ☛ 1 Damm
- ☛ 8 Babyschildkröten
- ☛ 3 Mondsteine

ERINNERUNG

Einer der wichtigsten Aspekte bei Photosynthese ist es, den Verlauf der Sonne zu beobachten und Aktionen zur richtigen Zeit auszuführen. Nur wer seine Sonnenpunkte klug einsetzt, wird Erfolg haben.

Mit dieser Erweiterung kommen als zusätzliche Spielelemente nun der Mond und die Waldtiere hinzu. Wie im Grundspiel müsst ihr vorausschauend planen. Überlegt euch gut, wann ihr die Fähigkeiten eurer Tiere aktiviert, wo ihr sie auf dem Spielplan einsetzt und wie ihr sie bewegt.



SPIELMODI

Diese Erweiterung enthält einen Hauptmodus und 2 Zusatzmodi. Die Zusatzmodi können optional verwendet und auch kombiniert werden:

DER MOND UND DIE WALDTIERE:

- ◆ Der Mond bewegt sich entgegengesetzt zur Sonne und gewährt den Tieren, die sich im Mondlicht befinden, Mondpunkte.
- ◆ Tiere bewegen sich im Wald und nutzen Mondpunkte, um ihre besonderen Fähigkeiten zu aktivieren.

DER URBAUM: Der Urbaum ist die Seele des Waldes. Dieser uralte, riesige Baum wirft sowohl durch die Sonne als auch durch den Mond einen weiten Schatten auf Bäume und Tiere. Bäume in seinem Schatten sammeln keine Sonnenpunkte und Tiere sammeln keine Mondpunkte.

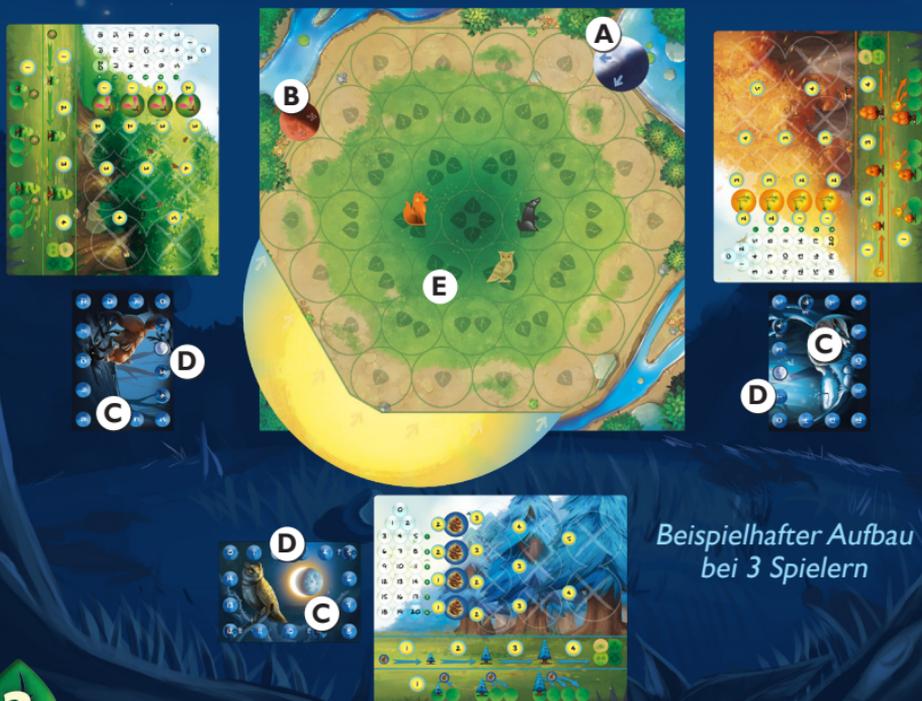
DIE MONDSTEINE: Die geheimnisvollen Mondsteine reflektieren das Mondlicht. Tiere um sie herum erhalten Mondpunkte.

SPIELAUFBAU

Wer zuletzt gedankenverloren zum Mond hinaufgeblickt hat, wird Startspieler. Folgt den Schritten A bis E des Spielaufbaus im Grundspiel (Vorbereitung des Spielplans und der Spielertableaus). Entscheidet gemeinsam, mit welchen Spielmodi ihr spielen wollt, und bereitet sie wie unten beschrieben vor. Sobald ihr alle gewählten Modi vorbereitet habt, geht es mit den Schritten G bis I der Grundspielregeln weiter.

Hauptmodus: Der Mond und die Waldtiere

- ◆ Legt den Mond auf den Startpunkt **A** (wie im Bild unten gezeigt) mit der Halbmondseite nach oben und legt den Mondphasenmarker an die Stelle **B**.
- ◆ Mischt die Tiertableaus und teilt an jeden Spieler 2 aus. Jeder wählt dann eines aus und legt das andere zurück in die Schachtel. Das gewählte Tableau legt jeder mit der Zählleiste nach oben neben sein Grundspiel-Tableau. **C**
- ◆ Jeder nimmt sich einen Mondpunktmarker, den er auf Feld 2 seines Tiertableaus legt. **D**
- ◆ Jeder nimmt sich die zu seinem Tiertableau passende Tierfigur.
- ◆ Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann reihum **gegen** den Uhrzeigersinn stellt ihr eure Tierfiguren nacheinander auf ein freies Feld des Spielplans mit 3 Blättern und ohne ein anderes Tier. **E**



Hinweis: Manche Tiere erfordern zusätzliche Aufbausritte. Prüft vor Beginn des Spiels die Regeln eurer gewählten Tiere.

Zusatzmodus A: Der Urbaum

Der letzte Spieler in Spielerreihenfolge stellt den Urbaum auf ein freies Feld seiner Wahl.

Achtung: Falls die Schildkröte mitspielt, darf der Urbaum nicht auf ein Feld mit Babyschildkröte gestellt werden.

Zusatzmodus B: Die Mondsteine

Die Anzahl der Mondsteine im Spiel hängt von der Spieleranzahl ab:

- 2 Spieler: 3 Mondsteine
 - 3 Spieler: 2 Mondsteine
 - 4 Spieler: Keine Mondsteine. Falls ihr mit dem Urbaum spielt, verwendet 1 Mondstein.
- ◆ Falls mit dem Urbaum gespielt wird: Der Spieler rechts vom Spieler, der den Urbaum aufgestellt hat, stellt einen Mondstein auf ein freies Feld seiner Wahl. Dann stellen die anderen Spieler reihum **gegen** den Uhrzeigersinn die übrigen Mondsteine auf freie Felder.
- ◆ Falls ohne Urbaum gespielt wird: Der letzte Spieler in Spielerreihenfolge stellt einen Mondstein auf ein freies Feld seiner Wahl. Dann stellen die anderen Spieler reihum gegen den Uhrzeigersinn die übrigen Mondsteine auf freie Felder.

Achtung: Falls die Schildkröte mitspielt, dürfen Mondsteine nicht auf ein Feld mit Babyschildkröte gestellt werden.

SPIELBLAUFLAUF

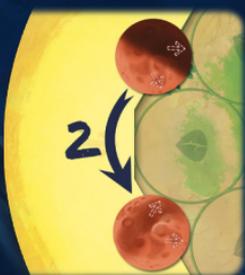
Die Spielrunden verlaufen wie im Grundspiel mit den folgenden Neuerungen:

Hauptmodus: Der Mond und die Waldtiere

DER MOND

Während des Spiels liegen der Mond und der Mondphasenmarker stets außen am Wald an, sodass sie zwei äußere Felder berühren. Der Mond bewegt sich jede Runde zur selben Zeit wie die Sonne und springt auf die Position des Mondphasenmarkers (A). Dann wandert der Mondphasenmarker entgegengesetzt zur Sonne (B) um 5 Positionen weiter (C). Der Mondphasenmarker zeigt stets an, wohin sich der Mond als Nächstes bewegt und welche Seite des Mondes danach oben liegt. So könnt ihr eure Aktionen besser planen.

Im Beispiel rechts wandert der Mondphasenmarker um 5 Positionen weiter.



Immer wenn der Mond oder der Mondphasenmarker die Mitte der Sonne kreuzt, wird das jeweilige Plättchen umgedreht (Beispiel links). Ein Halbmond wird zum Vollmond und umgekehrt.

Während der Sonnenscheinphase sammelt ihr nun zusätzlich zu Sonnenpunkten auch Mondpunkte. Jedes Tier auf einem Feld, das vom Mondlicht erhellt wird, erhält 1 Mondpunkt, falls gerade Halbmond ist, oder 2 Mondpunkte, falls Vollmond ist. Der Mond scheint nur auf zwei Wegen, die durch Pfeile auf dem Mond selbst dargestellt werden (Beispiele unten). Diese Wege werden direkt vom Mondlicht erhellt. Bäume blockieren **niemals** das Mondlicht mit ihrem Schatten (mit Ausnahme des Urbaums).



Achtung: Die Wege des Mondlichts werden vom Urbaum und den Mondsteinen beeinflusst. Dies wird genauer beim Spielablauf der Spielmodi erklärt.

Hinweis: Ein Spieler kann nie mehr als 14 Mondpunkte haben. Überzählige gesammelte Punkte gehen verloren.

DIE WALDTIERE

Während der Aktionsphase darf jeder Spieler in seinem Zug zusätzlich sein Tier bewegen und/oder die Fähigkeiten seines Tieres aktivieren.

◆ **Ein Tier bewegen:** Du darfst dein Tier einmal pro Zug auf ein angrenzendes Feld bewegen. Auf dem Feld darf sich ein Baum oder Samen befinden, aber kein anderes Tier, kein Mondstein und nicht der Urbaum.

◆ TIERFÄHIGKEITEN:

Jedes Tier hat besondere Fähigkeiten, die du durch das Ausgeben von Mondpunkten aktivieren kannst. Jede Fähigkeit hat einen eigenen Namen und kann einmal pro Zug aktiviert werden. Die Kosten stehen rechts neben dem Namen. Falls du nicht genügend Mondpunkte hast, kannst du die Fähigkeit nicht aktivieren.

Hinweis: Auf Feldern mit einem Tier können weiterhin Aktionen ausgeführt werden, die das Feld betreffen: Samen einpflanzen, Wachsen lassen, Sammeln.

Achtung: Du kannst nicht mehrere Stufen derselben Fähigkeit im gleichen Zug verwenden.

Beispiel: Der Igel kann im selben Zug Rennen und Einpflanzen, aber das Wildschwein kann nicht zweimal Graben.

Hinweis: Falls die Fähigkeit eines Tieres den normalen Regeln widerspricht, hat die Tierfähigkeit Vorrang.

DIE TIERFÄHIGKEITEN



DAS WILDSCHWEIN

Es kann einen großen Baum sammeln.

Graben (Stufe I): 5 Mondpunkte

Das Wildschwein kann einen großen Baum auf demselben Feld ohne Sonnenpunkte sammeln. Der gesammelte Baum muss dem Spieler des Wildschweins gehören.

Graben (Stufe II): 8 Mondpunkte

Das Wildschwein führt das Graben Stufe I aus und kann zusätzlich einen verfügbaren Samen aus seinem pflanzbereiten Bereich auf das Feld des Baumes legen. Der Samen kann nicht im selben Zug wachsen.



DER IGEL

Der Igel ist schnell und kann Samen einpflanzen.

Rennen: 1 Mondpunkt

Der Igel bewegt sich ein zusätzliches Feld weit.

Einpflanzen: 3 Mondpunkte

Falls der Igel auf einem freien Feld steht, kann er einen Samen einpflanzen. Der Samen kommt direkt vom Spielertableau und muss nicht gekauft werden.



DAS EICHHÖRNCHEN

Das Eichhörnchen ist sehr flink und frisst Samen. Zusätzlich zu seiner *Fressen*-Fähigkeit hat das Eichhörnchen noch eine dauerhafte passive Fähigkeit, die keine Mondpunkte kostet: Es darf sich in jedem Zug 1 oder 2 Felder weit bewegen. Falls es sich 2 Felder weit bewegt, kann es dabei die Richtung wechseln.

Wie das Fressen funktioniert: Das Eichhörnchen kann auf seinem Feld den Samen eines anderen Spielers fressen. Der gefressene Samen kommt zurück auf ein freies Tableaufeld des Besitzers und dieser Spieler erhält 1 Sonnenpunkt als Entschädigung. Der Eichhörnchen-Spieler erhält 1 Sonnenpunkt pro Blatt auf dem Feld, wo der Samen lag.

Fressen (Stufe I): 5 Mondpunkte

Das Eichhörnchen frisst einen Samen auf einem Feld mit 1 Blatt.

Fressen (Stufe II): 6 Mondpunkte

Das Eichhörnchen frisst einen Samen auf einem Feld mit 2 Blättern.

Fressen (Stufe III): 7 Mondpunkte

Das Eichhörnchen frisst einen Samen auf einem Feld mit 3 Blättern.

Fressen (Stufe IV): 8 Mondpunkte

Das Eichhörnchen frisst einen Samen auf einem Feld mit 4 Blättern.

Hinweis: Einen Samen zu fressen zählt nicht als Aktion auf dem Feld. Das Eichhörnchen kann also einen fremden Samen fressen und im gleichen Zug einen eigenen auf dem Feld einpflanzen.



DER FUCHS

Der Fuchs kann andere Tiere und Samen bewegen. Er kann auch Sonnenpunkte stehlen.

Erschrecken: 1 Mondpunkt

Der Fuchs kann ein Tier, das angrenzend zu ihm steht, um 1 Feld bewegen.

Den Boden aufwühlen: 3 Mondpunkte

Der Fuchs bewegt einen beliebigen Samen von dem Feld, auf dem er steht, zu einem Feld, das 1 oder 2 Felder in gerader Linie entfernt ist. Diese Bewegung zählt nicht als Aktion auf einem der beiden Felder.

Wichtig: Man kann einen Samen bewegen, der gerade erst eingepflanzt wurde, jedoch kann er im selben Zug nicht mehr wachsen.

Stehlen: 4 Mondpunkte

Der Fuchs stiehlt 2 Sonnenpunkte von einem Spieler seiner Wahl, dessen Tier angrenzend zum Fuchs steht.



DIE EULE

Die Eule kann Mond- in Sonnenpunkte tauschen.

Nächtliche Jagd (Stufe I): 5 Mondpunkte

Du erhältst 3 Sonnenpunkte.

Nächtliche Jagd (Stufe II): 9 Mondpunkte

Du erhältst 7 Sonnenpunkte.

Nächtliche Jagd (Stufe III): 12 Mondpunkte

Du erhältst 10 Sonnenpunkte.



DER DACHS

Der Dachs kann einen Samen wachsen lassen.

Wachstum (Stufe I): 4 Mondpunkte

Der Dachs lässt einen eigenen Samen auf seinem Feld zu einem kleinen Baum wachsen. Der kleine Baum muss aus dem eigenen pflanzbereiten Bereich stammen.

Wachstum (Stufe II): 6 Mondpunkte

Der Dachs lässt einen eigenen Samen auf seinem Feld zu einem kleinen Baum wachsen. Der kleine Baum kann direkt vom eigenen Spielertableau genommen werden.

Unabhängig von der Stufe:

- ✦ Die Dachs-Fähigkeit kann nicht bei einem Samen verwendet werden, der im selben Zug eingepflanzt wurde.
- ✦ Wachstum zählt nicht als Aktion für dieses Feld. Der kleine Baum kann im selben Zug einen Samen einpflanzen oder ein weiteres Mal wachsen.



DER BIBER

Der Biber kann Bäume wachsen lassen.

Vorbereitung für den Biber:

Nimm dir das Dammplättchen.

Den Damm bauen: 6 Mondpunkte

Der Biber kann auf seinem Feld einen Damm bauen. Das Dammplättchen muss dabei mindestens 1 Randfeld, das an den Fluss außen angrenzt, bedecken (die Felder rechts im Beispiel). Sobald der Damm gebaut ist, wachsen alle Bäume und Samen auf den 3 Feldern, die der Damm einnimmt, jeweils einmal kostenlos, egal wem sie gehören.

Das Dammplättchen muss dabei mindestens 1 Randfeld, das an den Fluss außen angrenzt, bedecken (die Felder rechts im Beispiel). Sobald der Damm gebaut ist, wachsen alle Bäume und Samen auf den 3 Feldern, die der Damm einnimmt, jeweils einmal kostenlos, egal wem sie gehören.



Achtung: Nur wer die nächste Baumgröße pflanzbereit hat, kann seinen Samen oder Baum wachsen lassen.

Hinweise:

- ✦ Das Dammplättchen muss auf zwei Felder mit 1 Blatt und ein Feld mit 2 Blättern gelegt werden, wie rechts dargestellt:
- ✦ Du kannst diese Fähigkeit mehrmals pro Spiel nutzen. Dazu muss das Dammplättchen aber stets auf eine neue Position verschoben werden.



Den Damm verbessern: 5 Mondpunkte

Falls der Biber auf einem der 3 Dammfelder steht, kann er einen eigenen Samen oder Baum auf dem Dammplättchen kostenlos wachsen lassen. Die nächste Baumgröße muss dafür pflanzbereit sein.



DIE SCHILDKRÖTE

Die Schildkröte hat unterschiedliche Fähigkeiten, je nach geschlüpfter Babyschildkröte.

Vorbereitung für die Schildkröte:

- ✦ Mische die 8 Babyschildkröten.
- ✦ Nimm zufällig 6 Babyschildkröten und lege sie mit der verdeckten Seite auf die Randfelder, wie im Bild rechts gezeigt. Lege die übrigen Babyschildkröten zurück in die Schachtel.

Ein Baby ausbrüten: 4 Mondpunkte

Die Schildkröte brütet ein Baby auf ihrem Feld aus. Drehe den Marker um und lege ihn vor dich.

Erste Babyschritte: 1 Mondpunkt

Die Schildkröte nutzt die Fähigkeit einer Babyschildkröte (einen aufgedeckten Marker vor dir). Die Fähigkeiten der Babys gelten immer, unabhängig davon, wo sich die Schildkröte gerade befindet.



Jede Fähigkeit ist einmalig. Sobald du einen Marker verwendet hast, legst du ihn zurück in die Schachtel.



Du darfst in diesem Zug 2 Aktionen auf demselben Feld ausführen.



Du darfst kostenlos einen kleinen Baum von deinem Tableau in deinen pflanzbereiten Bereich stellen.



Du darfst kostenlos einen mittleren Baum von deinem Tableau in deinen pflanzbereiten Bereich stellen.



Du darfst kostenlos einen deiner großen Bäume sammeln.



Du erhältst 3 Sonnenpunkte.



Du darfst kostenlos einen deiner pflanzbereiten Samen auf einem beliebigen freien Feld einpflanzen.



3 Punkte für die Endwertung.

Wichtig: Sobald du diese Fähigkeit verwendest, lege den Marker auf das Schildkröten-Tableau als Erinnerung für die Wertung am Spielende.



Sobald du die Aktion **Sammeln** ausführst, darfst du dir einen Punktechip mit einem Blatt mehr nehmen.

Erinnerung: Die Fähigkeiten der Schildkröte heißen **Ein Baby ausbrüten** und **Erste Babyschritte**. Da Tiere dieselbe Fähigkeit nur einmal pro Zug aktivieren können, kann die Schildkröte nicht mehrere Fähigkeiten ihrer Babys im selben Zug nutzen.

Zusatzmodus: Der Urbaum

Der Urbaum gehört keinem Spieler und kann nicht gesammelt werden. Im Gegensatz zu den anderen Bäumen wirft der Urbaum einen Schatten auf alle Felder seiner sonnenabgewandten Seite UND alle Felder seiner mondabgewandten Seite. Tiere und Mondsteine, die sich in seinem Schatten befinden, erhalten kein direktes Mondlicht. Bäume, die sich in seinem Schatten befinden, erhalten keine Sonnenpunkte.

Der Urbaum ist ein blockiertes Feld. Es können weder Samen noch Tiere auf das Feld gesetzt oder bewegt werden.

Beispiel: Die gelben Felder zeigen den Sonnenschatten des Urbaums. Die weißen Felder zeigen seinen Mondschatten.



Zusatzmodus: Die Mondsteine

Mondsteine gehören keinem Spieler. Sie können nicht eingesammelt oder bewegt werden. Ihr Schatten entspricht dem Schatten eines kleinen Baumes: Sie werfen 1 Feld Schatten auf der Seite, die der Sonne abgewandt ist. Dieser Schatten kann nur kleine Bäume betreffen.

Ein Mondstein, der vom Mondlicht getroffen wird, leuchtet auf und wirft indirektes Mondlicht auf alle angrenzenden Felder.

Während der Sonnenscheinphase erhalten alle Tiere, die angrenzend zu einem leuchtenden Mondstein stehen, Mondpunkte, selbst wenn der Mond nicht direkt auf sie scheint (1 oder 2 Mondpunkte, je nach Phase des Mondes).

Felder mit Mondsteinen gelten als blockierte Felder. Es können weder Samen noch Tiere auf das Feld gesetzt oder bewegt werden.

Beispiel: Der Mondstein liegt im Weg des Mondlichts und wirft daher indirektes Mondlicht auf die 6 angrenzenden Felder. Das gelb markierte Feld zeigt den Sonnenschatten des Steins an.



Hinweis: Falls mehrere Mondsteine angrenzend zueinander stehen und einer direktes oder indirektes Mondlicht erhält, strahlt dieser Stein ebenfalls Mondlicht auf die anderen, sodass alle indirektes Mondlicht auf angrenzende Felder strahlen.

Beispiel: Die Mondsteine befinden sich alle angrenzend zueinander. Sie werfen gegenseitig Mondlicht auf sich, und die 10 markierten Felder um sich herum. Die 3 gelb markierten Felder zeigen den Sonnenschatten der Steine an.



Hinweis: Falls der Urbaum oder ein Mondstein auf das zentrale Feld des Spielplans gestellt wird, werden sie niemals im Mondlicht stehen. Da sie sich während des Spiels auch nicht bewegen, könnt ihr keine Punktechips mit 4 Blättern sammeln (außer der Schildkröten-Spieler, wenn er die **Sammeln**-Fähigkeit auf einer seiner Babyschildkröten nutzt).

ENDE DES SPIELS

Zählt eure Punkte wie im Grundspiel *Photosynthese* beschrieben. Jeder erhält zusätzlich 1 Punkt für jeden nicht ausgegebenen Mondpunkt.

(Falls der Schildkröten-Spieler das Baby mit 3 Punkten genutzt hat, zählt er diese Punkte nun hinzu.)

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Bei Gleichstand gelten die Regeln des Grundspiels.

Die Regeln dieser Erweiterung wurden in Zusammenarbeit mit Anthony Gall entwickelt.

© 2021 Blue Orange Edition. Alle Rechte vorbehalten. Photosynthese: Im Mondlicht und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlicht und vertrieben unter Lizenz von Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich.

www.blueorangegames.eu



blue orange
Hot Games Cool Planet