





PHOTOSYNTHESIS

UNDER THE MOONLIGHT

 Hjalmar Hach
 Simon Douchy

 RÈGLES



INTRODUCTION

Enrichissez l'expérience Photosynthesis avec son extension Under the Moonlight ! La Lune vient s'ajouter au Soleil pour rythmer la vie de la forêt. Les Animaux puisent leur énergie de la lumière de l'astre d'argent pour pouvoir utiliser leurs aptitudes. La forêt se retrouve également ornée de Pierres Lunaires et du majestueux Grand Ancien qui viendront interagir avec la lumière des astres.

MATÉRIEL DE JEU

- ☛ 1 Arbre Grand Ancien
- ☛ 1 jeton Lune
- ☛ 1 jeton Lune Rousse
- ☛ 8 cartes Animal de la forêt
- ☛ 8 pions Animal en bois
- ☛ 4 jetons Points de Lune (1 par joueur)
- ☛ 1 tuile Barrage
- ☛ 8 jetons Bébé Tortue
- ☛ 3 Pierres Lunaires

RAPPEL

Pour bien jouer à Photosynthesis, l'un des éléments les plus importants est l'optimisation entre vos besoins, vos possibilités et le mouvement du Soleil. Ainsi jouer les bonnes actions est important, mais il est aussi capital de les faire au bon moment, ni trop tôt ni trop tard. C'est pourquoi, il faut savoir anticiper, il peut être important de garder des points de lumière pour le tour suivant.

Le fonctionnement de l'extension UNDER THE MOONLIGHT continue dans cette même voie en associant la mécanique de la Lune et des Animaux. Le bon moment pour déclencher leurs capacités aura autant d'importance que l'endroit où vous les utiliserez.

LES MODULES

L'extension UNDER THE MOONLIGHT ajoute un module principal ainsi que deux modules annexes. Chacun de ces modules est utilisable indépendamment :

LA LUNE ET LES ANIMAUX DE LA FORÊT :

- ◆ La Lune tourne en sens inverse du Soleil et donne des points de Lune aux Animaux qui se trouvent sur ses lignes de diffusion de lumière.
- ◆ Les Animaux utilisent les points de Lune pour agir dans la forêt de façons variées.

LE GRAND ANCIEN : c'est l'Esprit de la forêt. Il est si ancien et si grand qu'il projette une ombre solaire et lunaire sur tous les Arbres et Animaux situés derrière lui, bloquant donc l'obtention de points solaires et lunaires.

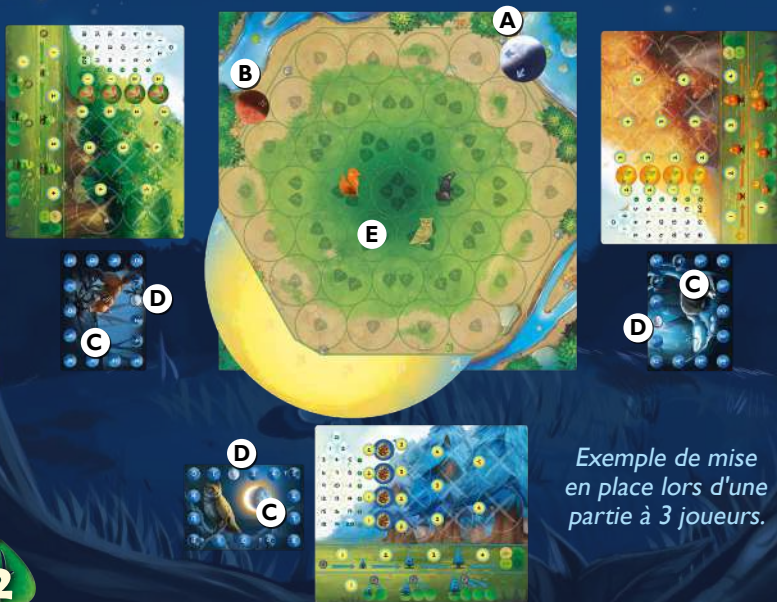
LES PIERRES LUNAIRES : ce sont de mystérieuses pierres aux reflets argentés qui diffusent la lumière de la Lune qu'elles reçoivent et permettent aux Animaux qui sont autour de recevoir des points de Lune.

MISE EN PLACE

Le joueur qui a regardé la Lune le plus récemment prend le jeton Premier joueur. Définissez quel(s) module(s) vous allez utiliser pour la partie et après avoir placé le plateau principal au centre de la table et installé les plateaux individuels du jeu de base (étape de mise en place "A" à "F" du jeu de base), réalisez la mise en place des modules choisis. Enfin placez vos Petits Arbres et le Soleil comme dans le jeu de base (étape de mise en place "G" et "H" du jeu de base) :

Module La Lune et les Animaux de la forêt

- ◆ Placez la Lune sur son point de départ (voir image ci-dessous) avec sa face Demi-Lune visible **A** et placez le jeton Lune Rousse comme indiqué **B**.
- ◆ Mélangez les cartes Animal de la forêt, puis distribuez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur conserve la carte de son choix et range l'autre dans la boîte de jeu. Puis il place la carte Animal choisie face compteur de Lune visible à côté de son plateau individuel **C**.
- ◆ Chaque joueur reçoit un jeton Points de Lune qu'il place sur le chiffre 2 de sa carte Animal **D**.
- ◆ Chaque joueur récupère alors le pion Animal en bois correspondant à sa carte Animal choisie.
- ◆ Enfin, en commençant par le dernier joueur du tour et en continuant dans le sens anti-horaire, les joueurs placent leur pion Animal sur l'une des cases du plateau ne contenant pas d'Animal et possédant 3 feuilles (cases autour de la case centrale) **E**.



Exemple de mise en place lors d'une partie à 3 joueurs.

Note : en fonction des Animaux choisis, il est possible qu'un élément de mise en place s'ajoute. Pour cela voir la description des Animaux.

Module Le Grand Ancien

Le dernier joueur du tour place le Grand Ancien où il le désire sur une case vide du plateau.

Attention : si la Tortue est utilisée par l'un des joueurs, alors le Grand Ancien ne peut pas être placé sur les Bébés de la Tortue.

Module Les Pierres Lunaires

Le nombre de Pierres Lunaires utilisées varie selon le nombre de joueurs :

- ➔ À 2 joueurs jouez avec les 3 Pierres Lunaires.
- ➔ À 3 joueurs jouez seulement avec 2 Pierres Lunaires.
- ➔ À 4 joueurs aucune Pierre Lunaire n'est utilisée. Sauf si vous n'utilisez pas le module du Grand Ancien, dans ce cas, jouez avec une seule Pierre Lunaire.

◆ Si le module Grand Ancien est joué, alors en commençant par le joueur situé à la droite de celui ayant planté le Grand Ancien et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les joueurs placent à tour de rôle une Pierre Lunaire sur une case libre du plateau.

◆ Si le module Grand Ancien n'est pas joué, alors en commençant par le dernier joueur du tour et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les joueurs placent à tour de rôle une Pierre Lunaire sur une case libre du plateau.

Attention : si la Tortue est utilisée par l'un des joueurs, alors les Pierres Lunaires ne peuvent pas être placées sur les Bébés de la Tortue.

COMMENT JOUER AVEC LES MODULES ?

Le tour de jeu se déroule comme le jeu de base avec les modifications suivantes :

Module La Lune et Animaux de la Forêt

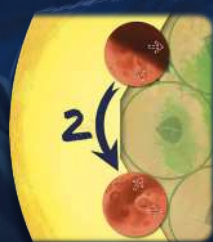
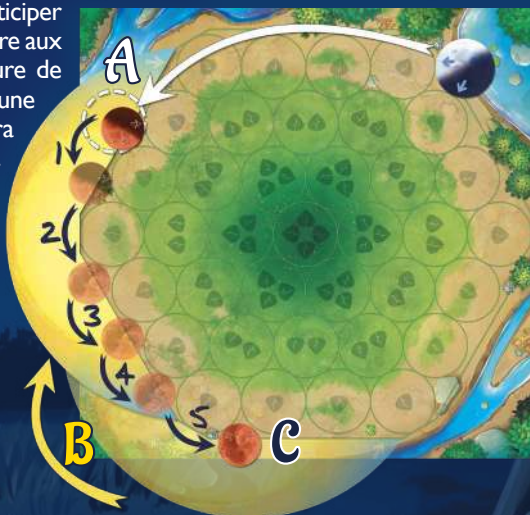
LA LUNE

Pendant toute la partie, la Lune et la Lune Rousse sont toujours placées à l'extérieur de la forêt en contact avec deux cases de la bordure du plateau.

La Lune tourne en même temps que le soleil, et vient remplacer la Lune Rousse **A**. La Lune Rousse tourne en même temps que le Soleil, mais contrairement à lui **B**, elle se déplace autour du plateau dans le sens anti-horaire d'un nombre total de 5 positions à chaque déplacement **C**.

La Lune Rousse permet d'anticiper le déplacement lunaire et offre aux joueurs une meilleure lecture de la prochaine position de la Lune et le côté sur lequel elle sera pour affiner leurs stratégies.

Exemple de déplacement du jeton Lune et du jeton Lune Rousse d'un total de 5 positions.

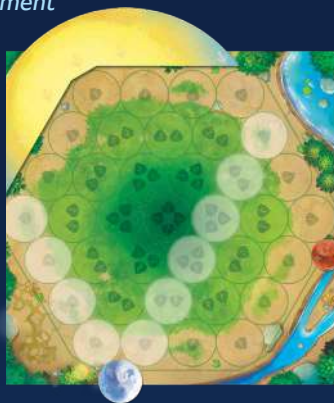


Lorsque le jeton Lune Rousse passe devant le centre du Soleil, le jeton est alors retourné comme sur l'exemple ci-contre. La Pleine Lune devient la Demi-Lune et inversement.

Lors de la phase d'ensoleillement, chaque Animal présent sur une case éclairée par la Lune reçoit 1 point de Lune si celle-ci est face Demi-Lune visible, ou 2 points de Lune si elle est face Pleine Lune visible.

La Lune éclaire uniquement 2 lignes. Chaque ligne est indiquée par les flèches présentes sur le jeton Lune (voir exemple ci-dessous). Toutes les cases de ces deux lignes reçoivent une lumière lunaire directe. Les Arbres ne génèrent pas d'ombre par rapport à la Lune (sauf le Grand Ancien).

Deux exemples différents de l'éclairement généré par la Lune, selon sa position.



Attention : si vous jouez avec au moins un des deux modules Grand Ancien ou Pierres Lunaires, prenez en compte leurs incidences sur la lumière de la Lune (voir les explications des modules correspondants).

Note : un joueur ne peut pas stocker plus de 14 points de Lune. Tout excédent est donc perdu.

LES ANIMAUX DE LA FORÊT

À chaque tour, un joueur peut anticiper le prochain positionnement de la Lune en déplaçant, ou non, son Animal et/ou en utilisant ses capacités.

◆ **DÉPLACER SON ANIMAL** : les Animaux se déplacent d'une case adjacente dans n'importe quelle direction. Ils peuvent aller sur une case qui contient un Arbre ou une Graine, mais ne peuvent pas aller sur une case où se trouve déjà un autre Animal, ni une Pierre Lunaire, ni le Grand Ancien.

◆ **UTILISER LA CAPACITÉ DE SON ANIMAL** : chaque Animal a une ou plusieurs capacités différentes qu'il peut utiliser en dépensant des points de Lune. Pour utiliser une capacité d'un Animal, le joueur doit dépenser le nombre de points de Lune nécessaires. Si le joueur n'a pas suffisamment de points de Lune, alors il ne peut pas utiliser cette capacité.

Note : un Animal n'influence pas les actions des Arbres ou des Graines sur la case où il se trouve.

Attention : un Animal peut utiliser chacune de ses capacités une seule fois par tour. Une capacité est définie par son nom. Ainsi il est impossible d'utiliser plusieurs niveaux différents d'une même capacité durant le même tour.

Note : si une capacité d'un Animal vient contredire une règle de jeu préalablement établie, alors la règle de l'Animal prévaut sur la règle standard.

LES POUVOIRS DES ANIMAUX



SANGLIER

Capacité : il collecte des Arbres.

Coup de corne (niveau 1): 5 points de Lune. Le Sanglier collecte le Grand Arbre sur la case où il se trouve sans dépenser de point de lumière. L'Arbre collecté doit appartenir au joueur propriétaire du Sanglier.

Coup de corne (niveau 2): 8 points de Lune.

Le Sanglier applique Coup de corne (niveau 1), puis il plante l'une de ses Graines disponibles à la place de l'Arbre collecté. La Graine ainsi plantée ne peut pas grandir pendant le même tour.



HÉRISSEON

Capacité : il peut se déplacer plus vite et plante des Graines.

Course : 1 point de Lune.

Le Hérisson se déplace d'une case supplémentaire.

Plantation : 3 points de Lune.

À condition que la case où se trouve le Hérisson soit vide, le Hérisson plante une Graine là où il se trouve. La Graine plantée provient directement du plateau individuel du joueur et n'a pas besoin d'être achetée.



ÉCUREUIL

Capacité : il mange des Graines.

L'Écureuil a une capacité passive, celle-ci est donc permanente et gratuite. À chaque tour, l'Écureuil peut se déplacer d'une ou deux cases. Un déplacement de deux cases n'est pas forcément en ligne droite, l'Écureuil peut changer de direction.

Fonctionnement du grignotage : l'Écureuil mange la Graine d'un adversaire placée sur la case sur laquelle il se trouve. La Graine mangée retourne dans la zone disponible de son propriétaire et celui-ci gagne 1 point de lumière en dédommagement. Le joueur propriétaire de l'Écureuil gagne 1 point de lumière par feuille présente sur cette case.

Grignotage (niveau 1) : 5 points de Lune.

La capacité s'applique sur une case 1 feuille.

Grignotage (niveau 2) : 6 points de Lune.

La capacité s'applique sur une case 2 feuilles.

Grignotage (niveau 3) : 7 points de Lune.

La capacité s'applique sur une case 3 feuilles.

Grignotage (niveau 4) : 8 points de Lune.

La capacité s'applique sur la case 4 feuilles.

Note : manger une Graine n'est pas considéré comme une action sur la case et n'est donc pas pris en compte dans la limite du nombre d'actions par case. Cela signifie que le propriétaire de l'Écureuil peut planter une de ses Graines après avoir mangé celle d'un concurrent.



RENARD

Capacité : il effraye les autres Animaux, déplace des Graines et vole des points de lumière.

Effrayer : 1 point de Lune.

Le Renard peut déplacer un autre Animal adjacent d'une case.

Gratter le sol : 3 points de Lune.

Le Renard déplace la Graine de la case sur laquelle il se trouve de 1 ou 2 case(s) en ligne droite. Le déplacement ne compte pas comme une action sur la case.

Attention : il est possible ainsi de déplacer une Graine qui vient d'être plantée, mais dans ce cas, la Graine ne peut tout de même pas grandir à ce tour.

Note : la Graine déplacée peut être à soi ou à un adversaire.

Voler : 4 points de Lune.

Le renard vole 2 points de lumière à un joueur de son choix dont l'Animal est sur une case adjacente au Renard.



CHOUETTE

Capacité : elle change des points de Lune en points de lumière.

Chasse nocturne (niveau 1) : 5 points de Lune.

Le joueur gagne 3 points de lumière.

Chasse nocturne (niveau 2) : 9 points de Lune.

Le joueur gagne 7 points de lumière.

Chasse nocturne (niveau 3) : 12 points de Lune.

Le joueur gagne 10 points de lumière.



BLAIREAU

Capacité : il intervient sur la pousse des Graines.

Fertilisation (Niveau 1) : 4 points de Lune.

Le Blaireau fait grandir la Graine de la case sur laquelle il se trouve en Petit Arbre. La Graine doit appartenir au joueur propriétaire du Blaireau.

Le Petit Arbre doit être disponible.

Fertilisation (Niveau 2) : 6 points de Lune.

Le Blaireau fait grandir la Graine de la case sur laquelle il se trouve en Petit Arbre. La Graine doit appartenir au joueur propriétaire du Blaireau.

Le Petit Arbre provient directement du plateau individuel.

Quelque soit le niveau d'utilisation de la capacité du Blaireau :

◆ La capacité du Blaireau ne peut pas être utilisée sur une Graine qui a été plantée ce tour-ci.

◆ Le fait de faire grandir une Graine avec le Blaireau n'est pas comptabilisé comme une action pour cette case. Le Petit Arbre peut donc planter une Graine ou grandir à nouveau durant le même tour.



CASTOR

Capacité : il influence la pousse des Arbres.

Mise en place du Castor : le joueur possédant le Castor reçoit la tuile Barrage.

Construction du Barrage : 6 points de Lune.

Le Castor construit un Barrage où il se trouve à condition qu'au moins une case de la tuile

Barrage soit en contact avec la rivière sur le plateau.

Ainsi la tuile Barrage doit obligatoirement

recouvrir au minimum l'une des cases du plateau indiquées sur le schéma ci-contre :

Lors de la construction du barrage, tous les Arbres ou Graines présents sur les 3 emplacements de la tuile Barrage grandissent gratuitement, peu importe leur propriétaire.



Attention : chaque propriétaire peut faire grandir son ou ses éléments concernés à condition qu'il ait l'Arbre de taille supérieure disponible.

Notes :

◆ La tuile Barrage se place obligatoirement sur deux cases à 1 feuille et une case à 2 feuilles, comme sur l'exemple ci-contre :

◆ Il est possible d'utiliser plusieurs fois ce pouvoir dans la partie, mais pour cela, la tuile Barrage doit être repositionnée sur un emplacement au moins partiellement différent du précédent.



Amélioration du Barrage : 5 points de Lune.

Si le Castor est présent sur l'une des 3 cases du Barrage, il peut faire grandir gratuitement l'un de ses Arbres ou l'une de ses Graines présents sur cette tuile. L'Arbre de taille supérieure doit être disponible.



TORTUE

Capacité : elle dépend des Bébés éclos.

Mise en place de la Tortue :

◆ Mélangez les 8 Bébés Tortues faces cachées.

◆ Prenez 6 Bébés Tortues au hasard et placez-les, faces cachées, sur les cases de la page

indiquées sur le schéma ci-contre. Les Bébés Tortues restants sont remis dans la boîte sans être consultés.

Éclosion du Bébé Tortue : 4 points de Lune.
La Tortue ramasse le Bébé de la case sur laquelle elle se trouve et le place, face visible, dans la zone disponible du joueur.

Balade du Bébé Tortue : 1 point de Lune.
La Tortue utilise la capacité d'un Bébé déjà éclos. Les capacités des Bébés sont toujours applicables sans tenir compte de la position de la Tortue.

Une fois utilisé, un Bébé retourne dans la boîte du jeu et ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin de la partie.



Permet au joueur d'accomplir 2 actions sur la même case durant le même tour.



Le joueur rend un Petit Arbre disponible gratuitement depuis son plateau individuel.



Le joueur rend un Arbre Moyen disponible gratuitement depuis son plateau individuel.



Le joueur collecte gratuitement l'un de ses Grands Arbres.



Le joueur gagne 3 points de lumière.



Le joueur plante une Graine disponible sur n'importe quelle case vide du plateau.



Le joueur gagne 3 points de victoire.

Attention : quand ce Bébé est utilisé, il ne retourne pas dans la boîte de jeu, mais est placé sur la carte de la Tortue pour être comptabilisé en fin de partie.



Lorsque le joueur effectue l'action **Collecter**, il prend un jeton Point de victoire indiquant une feuille supplémentaire.

Rappel : les capacités de la Tortue sont **Éclosion du Bébé Tortue** ou **Balade du Bébé Tortue**. Comme il est interdit d'utiliser plusieurs fois la même capacité d'un Animal durant le même tour, il est donc impossible pour le joueur possédant la Tortue d'utiliser plusieurs de ses Bébés durant le même tour.

Module le Grand Ancien

Le Grand Ancien n'appartient à aucun joueur et ne peut donc pas être collecté. Il projette une ombre sur toutes les cases à l'opposé de la lumière du Soleil, ainsi aucun arbre dans son ombre ne reçoit de points de lumière, quelle que soit sa taille. De plus, contrairement aux autres Arbres, il fait également de l'ombre sur toutes les cases à l'opposé de la lumière directe de la Lune.

La case du Grand Ancien est également une case "obstacle". Ainsi il est interdit de placer une Graine sur cette case et aucun Animal ne peut être placé ou déplacé sur cette case.

Exemple : les cases colorées en jaune indiquent l'ombre projetée par le Grand Ancien par rapport au Soleil. Les cases colorées en blanc indiquent l'ombre projetée par le Grand Ancien par rapport à la Lune.



Module Les Pierres Lunaires :

Les Pierres Lunaires n'appartiennent à aucun joueur. Elles ne peuvent être ni retirées ni déplacées durant toute la partie. Leur ombre est équivalente à celle d'un Petit Arbre, elles projettent donc une ombre sur une case à l'opposé de la lumière du soleil et cette ombre ne peut gêner qu'un Petit Arbre.

Une Pierre Lunaire éclairée directement ou indirectement par la Lune diffuse de la lumière lunaire indirecte sur l'ensemble de ses cases adjacentes.

Ainsi tout Animal situé à côté d'une Pierre éclairée directement ou indirectement par la Lune recevra des points de Lune.

Les cases des Pierres Lunaires sont également des cases "obstacle".

Ainsi il est interdit de placer une Graine sur ces cases et aucun Animal ne peut être placé ou déplacé sur celles-ci.

Exemple : les 6 cases colorées indiquent les cases éclairées par la Lune grâce à la Pierre Lunaire. La case colorée en jaune indique l'ombre générée par rapport au Soleil.



Note : si plusieurs Pierres Lunaires sont adjacentes et que l'une d'elles est éclairée directement ou indirectement par la Lune, alors la Pierre éclairée transmet sa lumière à la suivante qui se met elle-même à diffuser de la lumière lunaire indirecte.

Exemple : les Pierres Lunaires étant adjacentes entre elles, elles diffusent la lumière lunaire qui se transmet d'une pierre à l'autre. Ainsi les 10 cases colorées sont éclairées par les Pierres Lunaires. Les 3 cases colorées en jaune indiquent l'ombre générée par rapport au Soleil.



Note : que ce soit le Grand Ancien ou les Pierres Lunaires, si un de ces éléments est placé sur la case centrale du plateau, il ne sera jamais éclairé directement par la Lune. Cela privera les joueurs des jetons quatre feuilles, sauf pour le Bébé Tortue qui permet de récupérer un jeton de niveau supérieur.

FIN DE LA PARTIE

En plus du décompte du jeu de base, les joueurs gagnent 1 point de victoire pour chaque point de Lune qu'ils ont conservé.

De plus, si le joueur propriétaire de la Tortue possède le jeton 3 points de victoire sur sa carte, il doit penser à le comptabiliser.

Le reste du décompte et le départage des éventuelles égalités sont les mêmes que pour la règle du jeu de base.

Les règles de cette extension ont été développées avec le concours d'Anthony Gall.

© 2021 Blue Orange Edition. Photosynthesis Under the Moonlight et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

www.blueorangegames.eu

