

PHOTOSYNTHESIS™ SOLO

Designed by Lines J. Hutter
V0.5.0.

INTRODUZIONE

Questa variante introduce un avversario fittizio di nome Cynthia. Puoi giocare da solo contro 1 o 2 Cynthia, oppure movimentare le partite a 2 o 3 giocatori aggiungendo rispettivamente 2 o 1 Cynthia.

COMPONENTI

- ✦ 14 Carte Azione
- ✦ 1 Carta Sequenza Azioni
- ✦ 2 Carte Tracciato Punti Luce
- ✦ 1 Carta Selettore Direzione

Hai bisogno di 1 set di carte Azione, Sequenza Azione e Tracciato Punti Luce per ogni Cynthia in gioco.

CYNTHIA GIOCA DIVERSAMENTE

Per i giocatori non c'è alcuna differenza. Cynthia, tuttavia, segue una versione diversa e semplificata delle regole:

- ✦ Cynthia non riceve una Plancia Individuale. Utilizzerà le carte Tracciato Punti Luce per tener conto dei suoi Punti Luce.
- ✦ Cynthia inizia il gioco con **1 Albero Piccolo** ed **1 Albero Medio** sulla plancia.
- ✦ Cynthia ha meno alberi e meno semi dei giocatori.
- ✦ Cynthia non deve comprare alberi o semi. Tutti i suoi alberi e semi non posizionati sulla plancia principale sono da considerarsi **sempre disponibili**. Anche i suoi alberi e semi rimossi dalla plancia principale diventano immediatamente disponibili.
- ✦ I costi per far crescere gli alberi sono diversi da quelli dei giocatori.

Importante:

Cynthia segue comunque la regola del "massimo 1 attivazione di ogni spazio per turno". Assicurati di appuntarti di quali spazi ha attivato durante il suo turno.

CONCETTI

ANELLO

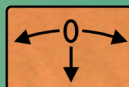
Un anello è formato da tutti gli spazi della plancia principale con la stessa tipologia di terreno (numero di foglie disegnate).

SELETTORE DI DIREZIONE

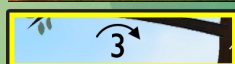
A volte Cynthia, per effettuare un'azione, avrà la possibilità di scegliere tra più di uno spazio. I vari spazi possibili saranno tutti all'interno di un anello della plancia principale. In questi casi, la scelta finale sarà determinata dal **Selettore di Direzione**:

1. Segui la freccia centrale della carta Selettore Direzione fino ad arrivare al primo spazio dell'anello in questione. La scelta della direzione inizierà da questo spazio.
2. Guarda l'angolo in basso a sinistra della carta Azione corrente. Il simbolo nero di Selezione Direzione è formato da una freccia ed un numero.
3. In base alla direzione della freccia, conta gli spazi idonei in senso orario o antiorario. Considera solamente gli spazi **validi** per l'azione corrente, ovvero gli spazi validi dopo aver applicato le regole generali o altri metodi di spareggio.
4. Conta gli **spazi idonei** fino ad arrivare al numero indicato dall'icona di Selezione Direzione. Contando in questo modo potresti dover passare più volte sopra lo stesso spazio.
5. L'ultimo spazio del conteggio sarà quello selezionato per l'azione in corso.

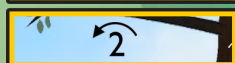
Esempi:



Carta Selettore Direzione



Esempio, anello 1 (giallo)



Esempio, anello 2 (arancione)



Esempio, anello 3 (verde)

Questo esempio considera tutti gli spazi vuoti come idonei. I cerchi mostrano gli spazi conteggiati.



VERIFICA DEI PUNTI LUCE FUTURI

Alcune azioni ti richiederanno di effettuare una **Verifica dei Punti Luce Futuri**. In questi casi, la situazione sulla plancia **non viene modificata**. La verifica è una semplice valutazione del tipo “cosa succederebbe se?”.

Per effettuare una Verifica dei Punti Luce Futuri:

1. Immagina la modifica alla situazione sulla plancia principale come descritta dall'azione.
2. Immagina il Sole nella sezione successiva, come dopo una fase di Fotosintesi.
3. Conta il numero di Punti Luce che il giocatore (o i giocatori) in questione otterrebbero.

Se l'azione richiede il numero di Rivoluzione Solare, utilizza il valore corrente anche se la verifica “muoverebbe” il Sole in posizione tale da dare inizio ad una nuova Rivoluzione Solare.

PREPARAZIONE

Prepara i tuoi componenti, la plancia principale, i Gettoni Punteggio, la sagoma del Sole e i Gettoni Rivoluzione Solare come per una normale partita.

Orienta la plancia come indicato nell'immagine, e posiziona la carta Selettore Direzione sotto l'angolo a te più distante.

Determina il primo giocatore in maniera casuale.

Per ogni Cynthia, segui la seguente procedura di preparazione:

- ✦ Posiziona le 2 carte Tracciato Punti Luce (0-14 e 15-20) sul tavolo e posiziona il Gettone Punti Luce di Cynthia sullo “0”.

- ✦ Dai a Cynthia i seguenti alberi e semi:

- 3 Semi
- 3 Alberi Piccoli
- 3 Alberi Medi
- 2 Alberi Grandi

- ✦ Metti il resto di semi ed alberi nella scatola. Non saranno utilizzati durante la partita.

- ✦ Posiziona la carta Sequenza Azioni sul tavolo.

- ✦ Posiziona le carte Azione a faccia in giù in modo che le icone Rivoluzione Solare 1 e 2 si trovino nella metà superiore. Mescola le carte e posizionale sul tavolo. Questo sarà il mazzo Azioni.



- ✦ Il primo degli alberi iniziali posizionati da Cynthia è un Albero Piccolo, come da regolamento. Il secondo invece è un **Albero Medio**. Per ognuno dei due alberi, segui questa procedura:

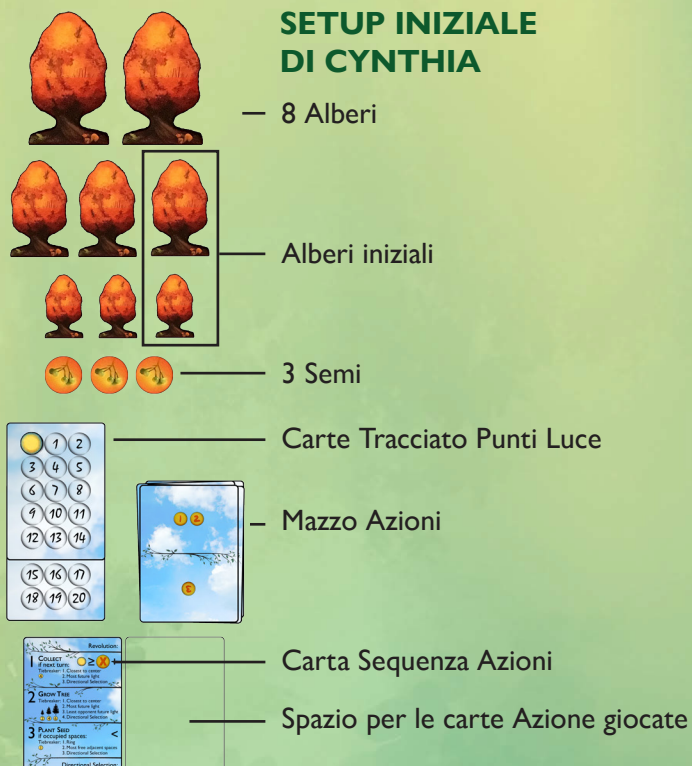
1. Per gli alberi iniziali, sono validi tutti gli spazi vuoti dell'**anello esterno non adiacenti** ad un altro albero.
2. Pesca 1 carta Azione. Usa l'icona **bianca** di Selezione Direzione Iniziale visibile in basso al centro (sul tronco) lungo l'anello esterno e **contando solamente gli spazi validi**.
3. Posiziona l'albero di Cynthia sullo spazio così individuato.

Preparazione per 4 giocatori:

In mancanza di spazi validi, Cynthia può posizionare anche adiacente ad altri alberi.



SETUP INIZIALE DI CYNTHIA



TURNO DI GIOCO

FASE DI FOTOSINTESI

- ✦ Cynthia ottiene Punti Luce come un giocatore normale.
- ✦ All'inizio della **terza** Rivoluzione Solare, rimescola tutte le carte Azione e ruota il mazzo in modo da avere l'icona Rivoluzione Solare 3 in alto. Posiziona il mazzo a faccia in giù sul tavolo.



TURNO DI CYNTHIA

Nel turno di Cynthia, pesca 1 carta Azione dal mazzo e posizionala a destra della carta Sequenza Azioni. Utilizzerai solamente la metà sinistra della carta. Questa presenta diversi parametri per ogni azione. Se il mazzo Azioni è esaurito, rimescola tutte le carte Azione in modo da formare un nuovo mazzo.

Inizia con l'azione superiore (1) della carta Sequenza Azioni e verifica se Cynthia può eseguirla. Se non può, verifica l'azione successiva. Procedi così fino a quando Cynthia avrà eseguito un'azione oppure quando avrai raggiunto la fine della carta. Cynthia potrà eseguire **al massimo 1 azione per ogni carta**.

Continua a pescare carte e ad eseguire 1 azione per carta fino a che:

- ✦ Cynthia avrà 0 Punti Luce, oppure
- ✦ Cynthia avrà attivato ognuno dei propri spazi, oppure
- ✦ Cynthia non potrà eseguire alcuna azione di una carta.

Questo metterà fine al turno di Cynthia

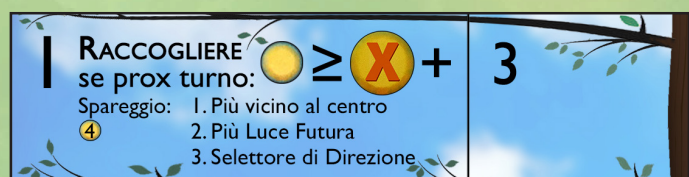
Motivi per cui Cynthia potrebbe non riuscire ad effettuare un'azione:

- ✦ Punti Luce insufficienti.
- ✦ Seme o albero indicati non disponibili.
- ✦ Nessun seme o albero sulla plancia principale da far crescere.
- ✦ Tutti gli spazi validi per l'azione sono già stati attivati in questo turno.

AZIONI

1 - RACCOGLIERE

Costo: 4 Punti Luce



Cynthia mette fine al ciclo vitale di un Albero Grande. Per ogni Albero Grande di Cynthia sulla plancia, effettua una Verifica di Punti Luce Futuri supponendo che l'albero venga rimosso.

Se in questo modo Cynthia colleziona Punti Luce per un valore pari o superiore al numero di Rivoluzioni Solari (indi-

cate sul Gettone Rivoluzione Solare corrente) più il numero indicato sulla carta Azione, l'Albero è valido per questa azione. In caso contrario, l'albero non potrà essere utilizzato.

Rivoluzione 3:

Durante la Rivoluzione Solare 3, Cynthia può mettere fine al ciclo vitale di un Albero Grande anche nel caso abbia entrambi i suoi Alberi Grandi sulla plancia principale. Questa condizione ha la precedenza sulla Verifica dei Punti Luce Futuri indicata in precedenza.

Nel caso siano presenti più Alberi Grandi validi, utilizza i seguenti spareggi in ordine fino ad ottenere un solo albero valido.

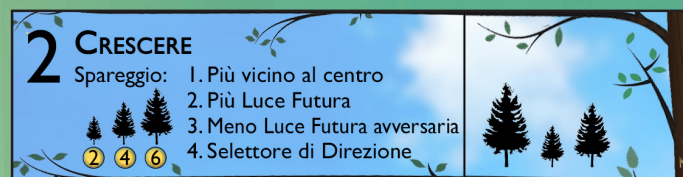
Spareggi:

1. Spazio valido più vicino al centro.
2. Effettua una Verifica di Punti Luce Futuri, ipotizzando l'albero come rimosso. Scegli l'albero che lascerebbe Cynthia con il maggior numero di Punti Luce Futuri.
3. Selettore di Direzione.

2 - FAR CRESCERE UN ALBERO

Costo per passare da:

Seme ad Albero Piccolo	2 Punti Luce
Albero Piccolo ad Albero Medio	4 Punti Luce
Albero Medio ad Albero Grande	6 Punti Luce



Consulta l'icona albero sulla carta Azione. Mostrerà le tre dimensioni degli alberi in un determinato ordine. Inizia con quella più a sinistra e verifica se Cynthia è in grado di far crescere un albero simile. Se in grado, esegui l'azione. Se non in grado, fai lo stesso con la dimensione successiva. Se necessario procedi con la terza.

Nel caso siano presenti più alberi validi utilizza, in ordine, i seguenti spareggi fino ad ottenere un solo albero valido.

Spareggi:

1. Spazio valido più vicino al centro.
2. Effettua una Verifica di Punti Luce Futuri, ipotizzando l'albero come cresciuto. Scegli l'albero che incrementerebbe maggiormente i Punti Luce di Cynthia.
3. * Effettua una Verifica di Punti Luce Futuri, ipotizzando l'albero come cresciuto. Scegli l'albero che lascerebbe gli avversari di Cynthia con il minor numero di Punti Luce.
4. Selettore di Direzione.

* **Spareggio 3:** Questo è uno spareggio avanzato e richiede uno sforzo maggiore da parte tua durante la fase di selezione. Puoi tranquillamente decidere di non utilizzarlo. Sono considerati avversari di Cynthia tutti gli altri giocatori, inclusa l'altra Cynthia se presente.

3 - INTERRARE UN SEME

Costo: 1 Punto Luce



Conta il numero di spazi sulla plancia principale su cui Cynthia possiede un seme o un albero. Se questo numero è inferiore al numero di Rivoluzioni Solari (indicate sul Gettone Rivoluzione Solare corrente) più il numero indicato sulla carta Azione, Cynthia planterà un Seme.

Revolution 3:

Durante la Rivoluzione Solare 3 il numero è sempre 3, indipendentemente dal numero presente sul Gettone Rivoluzione Solare.

L'icona anello della carta Azione mostrerà l'anello su cui Cynthia preferirà piantare il Seme. Segui l'icona da sinistra a destra fino al raggiungimento del primo anello contenente uno spazio valido per poter piantare un Seme.



Nel caso siano presenti più spazi validi nell'anello utilizza, in ordine, i seguenti spareggi fino ad ottenere un solo spazio valido.

Spareggi:

1. Lo spazio con il maggior numero di spazi adiacenti vuoti.
2. Selettore di Direzione.

Albero di origine:

Quando Cynthia pianta un Seme, devi determinare anche l'albero da cui questo avrà origine. Il suo spazio sarà considerato attivato come da regolamento. Nel caso siano presenti più alberi origine validi utilizza, in ordine, i seguenti spareggi fino ad ottenerne uno solo:

Spareggi:

1. Albero più piccolo.
2. Albero sull'anello più esterno.
3. Selettore di Direzione.

FINE DEL GIOCO

Dopo il turno finale, se Cynthia possiede Alberi Grandi sulla plancia principale metterà fine al ciclo vitale dell'albero più **vicino al centro**, collezionando il relativo Gettone punteggio. Questo non costerà alcun Punto Luce.

Se due Cynthia possono collezionare un Gettone punteggio, lo fanno in ordine di turno.

PUNTEGGIO

Somma il valore dei Gettoni punteggio collezionati da Cynthia. Cynthia non guadagna punti per i Punti Luce residui.

MODIFICARE LA DIFFICOLTÀ

Per rendere il gioco **più facile**, utilizza una o più delle seguenti regole:

- A. Non mettere fine al ciclo vitale di un Albero Grande dopo il turno finale.
- B. Incrementa il costo dell'azione "Far crescere un albero" di Cynthia di 1 Punto Luce.
- C. Cynthia inizia il gioco con 2 Alberi Piccoli sulla plancia anziché 1 Albero Piccolo ed 1 Medio.

Per rendere il gioco **più difficile**, utilizza una o più delle seguenti regole:

- D. Diminuisci il costo dell'azione "Far crescere un albero" di Cynthia di 1 Punto Luce.
- E. Durante il calcolo del punteggio, conteggia ogni albero di Cynthia ancora presente sulla plancia:

Albero Piccolo:	1 Punto
Albero Medio:	2 Punti
Albero Grande:	3 Punti

Nota del Designer:

Queste impostazioni di difficoltà sono suggerimenti, e potrebbero non essere state testate in maniera approfondita. Nel caso li utilizzaste, potete inviarmi punteggi ed opinioni come feedback.

VARIANTE AVANZATA

4^A RIVOLUZIONE SOLARE

Quando giochi questa variante, rimescola e ruota il mazzo Azioni all'inizio della Rivoluzione Solare 4 anziché della Rivoluzione Solare 3.

CREDITS:

DESIGNED BY:

Lines J. Hutter

Per feedback sul regolamento, contattatemi a Lines42@gmx.de

PLAYTESTING E PROOFREADING:

Mike Martins

PLAYTESTER AGGIUNTIVI:

James Cheetham

TRADUZIONE ITALIANA:

Il Dado è Tratto

Per feedback sulla traduzione: <https://fb.me/trattodado>

Le regole e le carte di questa variante in solitario utilizzano gli artwork del gioco originale Photosynthesis di Blue Orange Games.