

## Photosynthesis: короткі правила

### Підготовка

1. Кожен отримує **поле гравця, жетон світла, 6 зерняток і 14 дерев.**
2. Коло ігр. поля відкрито скласти 4 посортвані за спаданням стоси жетонів **переможних очків**, поділених за к-стю листків. У разі гри вдвох 4-листочкові жетони не викор.
3. На всі відп. місця полів гравців поставити **дерева і зернятка**, решта стають **доступними** для гри елементами.
4. Кожен ставить **жетон світла** на 0 на полі гравця.
5. Випадково вибраний гравець отримує **жетон 1-го ходу**.
6. За год. стрілкою, поч. з 1-го, кожен ставить по **1 малому дереву** з доступних елементів на вільне місце зовнішнього кола ігр. поля, тоді - по **ще 1**.
7. **Сонце** поставити на позначений сонцем сектор ігр. поля.
8. Посортвані за спаданням **лічильники обертів сонця** відкрито поставити стосом коло поля.

### Гра

Кожен раунд склад. з 2 фаз:

#### 1. Фотосинтез.

- a. **Сонце** рухається на наст. сектор за год. стрілкою (крім 1-го раунду).
- b. Гравці отримують **очки світла**, позначаючи їх маркером світла на своїх полях, за свої дерева не в тіні:
  - *мале дерево* - **1 очко**;
  - *середнє* - **2**;
  - *велике* - **3**.

Макс. к-сть очків світла - 20.

#### 2. Життєвий цикл.

Поч. з 1-го, гравці **викор.** б/я к-сть **очків світла** на б/я дії. З **1 клітиною** ігр. поля можна зробити лише **1 дію** за хід.

### Опис дій:

- **Покупка.** За позначену на полі гравця ціну в очках світла купити найнижче в стовпці дерево або зернятко і перемістити до доступних елементів.
- **Посадка.** За **1 очко світла** покласти зернятко на вільну клітину, розміщену коло незатіненого дерева в околі:
  - *1 клітини* - для малих дерев;
  - *2* - для середніх;
  - *3* - для великих.І клітина дерева, і клітина зернятка стають використаними для цього ходу гравця.
- **Ріст.** На незатіненій клітині:
  - *зернятко* замінюється на доступне мале дерево за **1 очко світла**;
  - *мале дерево* - на доступне середнє за **2 очки світла**;
  - *середнє* - на доступне велике за **3 очки світла**.
- **Збір.** За **4 очки світла** забрати велике незатінене дерево з ігр. поля і взяти верхній жетон переможних очків з відп. стосу. У разі гри вдвох замість 4-листочкового викор. 3-листочковий стос. Якщо стос пустий - взяти жетон зі стосу з < к-стю листків.

Після раунду **жетон 1-го ходу** передається наст. за год. стрілкою.

*Мале* дерево відкидає **тінь** на **1 клітину**, *середнє* - на **2**, *велике* - на **3**. Нижчі дерева не затіняють вищі дерева.

Елементи, що забираються з ігр. поля, **повертаються** на **найвище вільне місце** в відп. стовпці на полі гравця; якщо вільного місця нема - вибувають із гри.

Коли сонце зробило повний оберт - забрати верхній **лічильник обертів сонця**.

### Кінець гри

Гра триває **4 обороти сонця**. До зібраних переможних очків додаються позначені справа від треку світла на полі гравця переможні очки за невикор. очки світла.

Перемагає власник найбільшої к-сті **переможних очків**, у разі рівності - найбільшої к-сті **елементів на ігр. полі**.