

Photosynthese - KSR, 3 - 4 Spieler-Version	
<p>Vorbereitungen:</p> <p>A) Legt den Spielplan in die Tischmitte. B) Jeder Spieler erhält 1 Tableau, 1 Sonnenmarker, 6 Samen, 14 Bäume C) Bildet 4 Stapel mit den Punkte-Scheiben, je passend zur Grünstufe und Blattnummer. Sortiert die Werte je Stapel absteigend (höchster Wert oben). D) Auf jedem Spieler-Tableau werden 4 Samen, 4 kleine Bäume, 3 mittelgroße Bäume und 2 große Bäume auf die zugehörigen Felder gesetzt. Der Sonnenmarker startet auf der Null. E) Platziert die übrigen Samen, 4 kleine Bäume und 1 mittelgroßen Baum neben dem jeweiligen Spieler-Tableau = alle gelten als schon pflanzbereit. F) Ein ausgeloster Spieler (oder der jüngste) erhält den Startspieler-Marker. G) In Reihenfolge (Uhrzeigersinn) platziert jeder Spieler 1 seiner <u>pflanzbereiten kleinen</u> Bäume irgendwo auf äußerer Zone des Spielplans (1 Blatt-Bereich). Kommt man wieder dran, setzt man noch 1 kleinen Baum außen ein. H) Platziert das Sonnen-Segment an der Ecke des Spielplans mit Sonne. I) Legt die 3 Rundenchips in absteigender Reihenfolge ("3" ist oben) als Stapel neben den Spielplan. Die "4" braucht man in der Fortgeschrittenen-Version.</p> <p>Das Spielziel ist, in 3 Sonnenumläufen seine Bäume optimal wachsen zu lassen. Man spielt 18 Runden = 3 Umläufe zu je 6 Runden zu je 2 Phasen.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">1 - Sonnenschein-Phase:</div> <ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Ab Runde 2:</u> Der Startspieler versetzt das Sonnen-Segment im Uhrzeigersinn an die nächste Ecke des Spielplans. Die Sonne scheint nun in 6 Zeilen (Pfeilrichtung) in die Waldfläche hinein. ◆ Die Spieler erhalten Sonnenpunkte (SoPu) für jeden eigenen Baum, der <u>nicht</u> im Schatten eines anderen Baumes steht. Kleiner / mittlerer / großer Baum = 1 / 2 / 3 SoPu. Ein <u>Baum im Schatten</u> erhält allerdings <u>auch SoPu</u>, wenn er <u>größer als der Schattenspender</u> ist. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">2 - Aktions-Phase:</div> <p style="text-align: right; margin-right: 20px;"><i>Jeder Spieler ist 1-mal dran.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Im Uhrzeigersinn spielt man in seinem Zug <u>beliebig viele Sonnenpunkte</u> aus. Man kann SoPu für beliebige Aktionen in beliebiger Häufigkeit ausgeben. ◆ Während seines Zuges kann man aber auf dem <u>selben Feld</u> des Spielplans nur <u>EINE</u> Aktion ausführen. 	<p>KAUFEN:</p> <p><i>1-5 SoPu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Durch Entnahme vom eigenen Tableau kann man für SoPu Samen und Bäume zum dort jeweils angegebenen SoPu-Preis kaufen = je Spalte dort immer von unten nach oben beginnend. ◆ Die gekauften Teile kommen in den eigenen Verfügungsbereich, also neben das jeweilige Spieler-Tableau. <p>AUSSÄEN von Samen auf dem Spielplan:</p> <p><i>1 SoPu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Pflanzbereiter</u> Samen kann um eigene Bäume herum gelegt werden für je 1 SoPu. Je nach Baumgröße kann Samen 1 - 3 Felder vom Baum entfernt sein (zB: großer Baum = 3 Felder) ◆ Der <u>selbe Baum</u> kann in einer Pflanz-Aktion <u>nicht</u> erneut als Ausgangsbasis für das Aussäen gewählt werden. ◆ Ebenso kann <u>nicht der selbe Baum</u> wachsen und danach mittels Aktion "Aussäen" als Ausgangsbasis dienen. <p>WACHSEN der Bäume auf dem Spielplan:</p> <p><i>1-3 SoPu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Jeder Baum</u> kann jetzt nur um <u>1 Stufe</u> wachsen: ⇒ Aus 1 Samen wird ein kleiner Baum für 1 SoPu, wobei der NEUE Baum <u>pflanzbereit (neben dem Tableau)</u> sein muss! ⇒ Ein kleiner Baum wächst zum mittleren Baum für 2 SoPu. ⇒ Ein mittlerer Baum wächst zum großen Baum für 3 SoPu. ⇒ Dabei ersetzte Bäume/Samen kommen auf jeweils den obersten freien Platz auf dem Spieler-Tableau zurück. Ist dort kein Platz frei, geht der Baum/Samen in die Schachtel zurück. <p>SIEG-PUNKTE-Marker:</p> <p><i>4 SoPu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Nach <u>Abgabe von 4 SoPu</u> entfernt man vom Spielplan einen großen Baum der eigenen Art. Der Baum kommt auf jeweils den <u>obersten freien</u> Platz auf dem eigenen Spieler-Tableau. <p style="text-align: center;">↓</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Man nimmt den <u>obersten Siegpunkte-Marker</u> von dem Stapel, der der Schattierung des Feldes entspricht, wo der entfernte Baum stand. Hat der passende Stapel evtl. keinen Marker mehr, nimmt man vom nächsten (grüneren) Stapel. <p>Rundenende:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Haben alle Spieler ihren Zug beendet, geht der Startspieler-Marker nach links weiter. Hat die Sonne 1 kompletten Umlauf um den Spielplan gemacht, wird passender Rundenchip entfernt. <p>Spielende:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Nach 3 vollen Umläufen endet das Spiel. Man erhält 1 Siegpunkt für jede begonnene Reihe auf eigener Sonnenleiste (außer bei 0). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr besetzten Feldern auf dem Plan siegt.*
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.09.23</p>	<p>*sonst sind beide Sieger</p>