

# FOTOSYNTEZA™

## W BLASKU KSIĘŻYCA

### INSTRUKCJA



Hjalmar Hach

Simon Douchy

#### WPROWADZENIE

Rzucicie nowe światło na wasze rozgrywki w *Fotosyntezę*, dzięki rozszerzeniu *W blasku Księżyca*! Księżyc dołącza do Słońca, aby dopełnić rytm życia w lesie. Zwierzęta czerpią energię z jego srebrzystego blasku i dzięki niej mogą wykorzystać swoje zdolności. Las jest przyozdobiony Kamieniami Księżycowymi oraz majestatycznym Pradawnym Drzewem, które będą współpracować z blaskiem księżyca.

#### KOMPONENTY GRY

- 1 Pradawne Drzewo
- 1 żeton Księżyca
- 1 żeton Fazy Księżyca
- 8 plansz Zwierząt Leśnych
- 8 drewnianych figurek Zwierząt
- 4 znaczniki Punktów Blasku (po 1 na gracza)
- 1 kafel Tamy
- 8 żetonów Żółwiątek
- 3 Kamienie Księżycowe

#### PAMIĘTAJCIE

Jednym z najważniejszych aspektów gry w *Fotosyntezę* jest dostosowywanie się do ruchu Słońca i odnalezienie sposobu na jak najlepsze wykorzystanie jego promieni. Wykonywanie właściwych akcji w odpowiednim czasie oraz trafne decydowanie o wydawaniu lub zachowaniu Punktów Światła jest kluczem do sukcesu.

Rozszerzenie **W blasku Księżyca** wymaga tego samego sposobu myślenia i działania, co *Fotosynteza*, ale dodaje mechanikę Księżyca i Zwierząt Leśnych. Właściwy moment do aktywowania ich zdolności będzie równie ważny jak to, gdzie ich użyjecie.

# MODUŁY

Rozszerzenie *W blasku Księżyca* zawiera kilka modułów umożliwiających nowe tryby rozgrywki. Każdego z nich możecie użyć oddzielnie lub połączyć w dowolnej kombinacji.

## KSIEŻYC I ZWIERZĘTA LEŚNE

✦ Księżyc krąży w przeciwnym kierunku niż Słońce i zapewnia Punkty Blasku Zwierzętom, które zostaną oświetlone jego blaskiem.

✦ Zwierzęta poruszają się po lesie, wykorzystując zdobyte Punkty Blasku do aktywacji swoich zdolności.

✦ **PRADAWNE DRZEWO** jest duszą lasu. To pradawne i wielkie drzewo rzuca cień na stronę przeciwną do aktualnych pozycji Słońca ORAZ Księżyca. Znajdujące się w takim cieniu Drzewa i Zwierzęta nie otrzymują żadnych Punktów.

✦ **KAMIEŃ KSIEŻYCOWY** to tajemnicze, srebrzysto połyskujące kamienie, które rozpraszają blask Księżyca, jednocześnie pozwalając zgromadzonym wokół nich Zwierzętom otrzymywać Punkty Blasku.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracz, który jako ostatni przyglądał się Księżycowi, otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza. Wspólnie wybierzcie, których modułów będziecie używać w grze. Przygotujcie planszę główną i plansze graczy zgodnie z instrukcją gry podstawowej (kroki A – E), a następnie przygotujcie wybrane wcześniej moduły. Na koniec umieśćcie na planszy głównej Małe Drzewa i Słońce (kroki G i H przygotowania gry podstawowej).

### Moduł: Księżyc i Zwierzęta Leśne

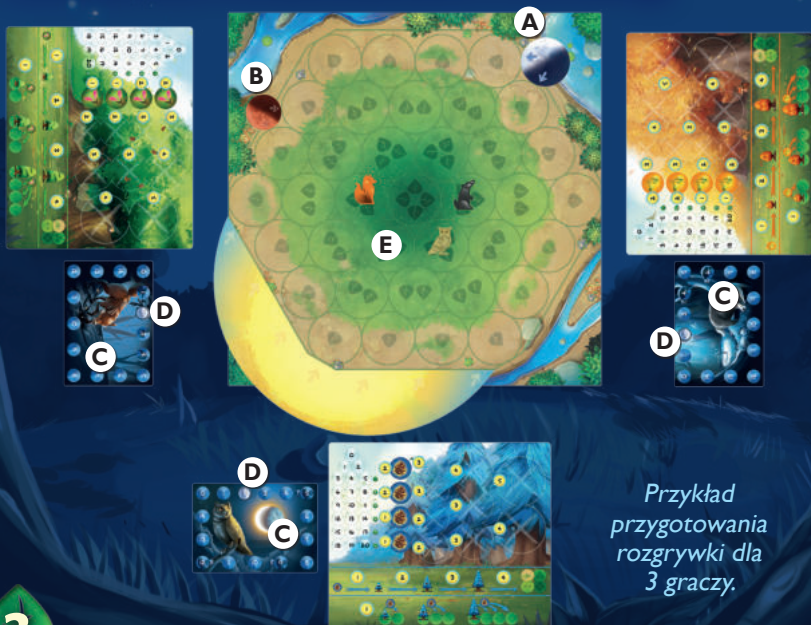
✦ Umieśćcie żetony Księżyca **A** i Fazy Księżyca **B** w ich miejscach początkowych, stroną przedstawiającą kwadrę ku górze (tak jak na ilustracji poniżej).

✦ Potasujcie plansze Zwierząt Leśnych, a następnie rozdajcie po 2 każdemu z graczy. Każdy gracz wybiera jedną planszę, a drugą odkłada z powrotem do pudełka. Następnie, każdy gracz umieszcza wybraną planszę Zwierzęcia obok swojej planszy gracza. **C**

✦ Każdy gracz otrzymuje znacznik Punktów Blasku, który umieszcza na polu oznaczonym "2" na swojej planszy Zwierzęcia. **D**

✦ Następnie, każdy gracz otrzymuje drewnianą figurkę Zwierzęcia odpowiadającą wybranej przez niego planszy.

✦ Na koniec, zaczynając od ostatniego gracza w rundzie i kontynuując w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, gracze umieszczają swoje figurki na planszy głównej, na dowolnych pustych polach z trzema liśćmi. **E**



Przykład  
przygotowania  
rozgrywki dla  
3 graczy.



**Uwaga:** w zależności od wybranych przez graczy Zwierząt, może zacho-  
dzić potrzeba przygotowania dodatkowych elementów gry. Szczegóły  
znajdziecie w rozdziale z opisem Zwierząt.

## Moduł: Pradawne Drzewo

Gracz siedzący na prawo od Pierwszego Gracza umieszcza Pradawne  
Drzewo na dowolnym, wybranym przez siebie pustym polu planszy głównej.

**Uwaga:** jeśli któryś z graczy wybrał Żółwia, wówczas Pradawne Drzewo  
nie może być umieszczone na polu z żetonem Żółwiątka.

## Moduł: Kamienie Księżycowe

W zależności od liczby graczy użyjcie odpowiedniej liczby Kamieni Księżycowych:

- 2 graczy: 3 Kamienie Księżycowe,
- 3 graczy: 2 Kamienie Księżycowe,
- 4 graczy: nie używajcie Kamieni Księżycowych. W przypadku gdy gracie z modułem Pradawnego Drzewa, użyjcie 1 Kamienia Księżycowego.

♦ Jeśli gracie z modułem Pradawnego Drzewa, to zaczynając od gracza siedzącego na prawo od tego, który umieścił Pradawne Drzewo, i dalej w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, umieście po jednym Kamieniu Księżycowym na dowolnym pustym polu planszy głównej.

♦ Jeśli gracie bez modułu Pradawnego Drzewa, to zaczynając od gracza siedzącego na prawo od Pierwszego Gracza i dalej w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, umieście po jednym Kamieniu Księżycowym na dowolnym pustym polu planszy głównej.

**Uwaga:** jeśli któryś z graczy wybrał Żółwia, to Kamienie Księżycowe nie mogą być umieszczone na polach, na których znajdują się żetony Żółwiątek.

# JAK GRAĆ Z UŻYCIEM MODUŁÓW?

Runda gry jest rozgrywana tak, jak w grze podstawowej, ale z kilkoma zmianami.

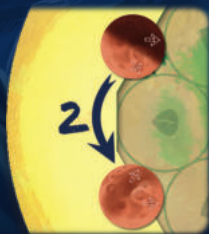
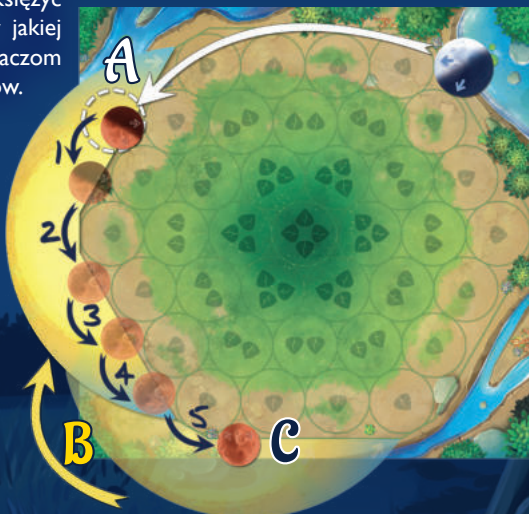
## Moduł: Księżyc i Zwierzęta Leśne

### **KSIĘŻYC**

Przez całą rozgrywkę żeton Księżycy i żeton Fazy Księżycy znajdują się poza obszarem lasu, w bezpośrednim kontakcie z dwoma zewnętrznymi polami planszy głównej.

Księżyc krąży wokół planszy w tym samym czasie, co Słońce, zajmując ostatnią pozycję żetonu Fazy Księżycy **A**. Żeton Fazy Księżycy również krąży w tym samym czasie co Słońce **B**, ale w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, w każdym ruchu przesuwając się o 5 pozycji **C**. Żeton Fazy Księżycy pozwala przewidzieć, gdzie znajdzie się Księżyc w następnej rundzie oraz w jakiej będzie fazie. Umożliwia to graczom zaplanowanie kolejnych ruchów.

*Przykład zmiany pozycji żetonu Księżycy oraz ruchu żetonu Fazy Księżycy o 5 pól.*



Gdy żeton Fazy Księżycy minie się ze środkiem kafla Słońca, należy odwrócić żeton Fazy Księżycy na drugą stronę, jak w przykładzie pokazanym obok. Pełnia Księżycy staje się kwadrą i na odwrót.

Podczas Fazy Fotosyntezy, oprócz Punktów Światła, gracze zdobywają także Punkty Blasku. Każde Zwierzę znajdujące się na polu oświetlonym przez Księżyc otrzymuje 1 Punkt Blasku (jeśli jest on w kwadrze) lub 2 Punkty Blasku (jeśli jest on w pełni).

Księżyc oświetla swym blaskiem jedynie dwie ścieżki, wskazywane przez strzałki na żetonie Księżycza (patrz przykład poniżej). Wszystkie pola znajdujące się na tych dwóch ścieżkach są bezpośrednio oświetlone blaskiem Księżycza. Drzewa nie blokują Blasku Księżycza (wyjątek stanowi Pradawne Drzewo).

*Dwa różne przykłady oświetlenia ścieżek przez Księżyc, w zależności od jego pozycji.*



**Uwaga:** jeśli gracze z użyciem jednego z modułów: Pradawne Drzewo lub Kamienie Księżycowe, to pamiętajcie, że mają one wpływ na blask Księżycza (sprawdźcie w odpowiedniej części rozdziału "Jak grać z użyciem modułów?").

**Uwaga:** żaden z graczy nie może zgromadzić więcej niż 14 Punktów Blasku – ewentualna nadwyżka Punktów przepada.

## ZWIERZĘTA LEŚNE

W każdej turze, przewidując przyszłe położenie Księżycza, gracze mogą poruszać swoje Zwierzęta i/lub aktywować ich zdolności (ruch i aktywacja zdolności są niezależne, i gracz, jeśli chce, może wykonać tylko jedno z nich).

♦ **PORUSZ SWOJE ZWIERZĘ.** Zwierzęta poruszają się na sąsiednie pole w dowolnym kierunku. Mogą poruszać się na pola, na których znajdują się Drzewa czy Nasiona, ale nie mogą poruszyć się na pole, na którym znajduje się inne Zwierzę, Kamień Księżycowy lub Pradawne Drzewo.

♦ **AKTYWUJ ZDOLNOŚCI ZWIERZĘCIA.**

Każde Zwierzę posiada jedną lub kilka różnych zdolności, z których można skorzystać, wydając Punkty Blasku. Aby aktywować daną zdolność Zwierzęcia, gracz musi wydać odpowiednią liczbę Punktów Blasku. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby Punktów Blasku, nie może aktywować tej zdolności.

**Uwaga:** Zwierzęta nie wpływają na możliwość wykonania akcji na polu, na którym się znajdują (sianie, wzrost itp.), chyba, że ich zdolności zostaną aktywowane.

**Uwaga:** każdej ze zdolności Zwierzęcia można użyć tylko raz na turę. Zdolność jest określona przez swoją nazwę. Podczas jednej tury gracze nie mogą aktywować tej samej zdolności, nawet jeśli ma ona kilka poziomów, ale mogą użyć kilku zdolności o różnych nazwach. Przykładowo Jeź może w tej samej turze pobiec i zasiać Nasiono, ale Dzik może usunąć tylko jedno Drzewo.

**Uwaga:** jeśli zdolność Zwierzęcia jest sprzeczna z zasadami ogólnymi, to zdolność Zwierzęcia jest w stosunku do nich nadrzędna.

## ZDOLNOŚCI ZWIERZĄT



### DZIK

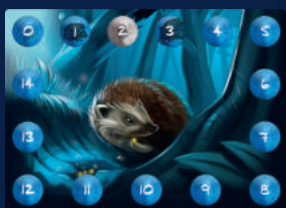
**Zdolność:** usuwanie Drzew.

**Buchtowanie (poziom 1):** 5 Punktów Blasku. Dzik wykopuje Duże Drzewo, z pola na którym się znajduje i przywraca je do swojego obszaru dostępnych elementów, nie wydając w tym celu Punktów Światła. Wykopywane Drzewo musi należeć do gracza, który gra Dzikiem.

**Buchtowanie (poziom 2):** 8 Punktów Blasku.

Dzik rozpatruje Buchtowanie (poziom 1), a następnie sieje jedno ze swoich dostępnych Nasion na polu zwolnionym przez wykopane Drzewo. Zasiane w ten sposób Nasiono nie może wzrosnąć w tej samej turze.





## JEŻ

**Zdolność:** bieganie i sianie Nasion.

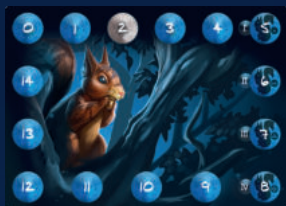
**Bieg:** 1 Punkt Blasku.

Jeż może poruszyć się o 1 dodatkowe pole.

**Sianie:** 3 Punkty Blasku.

Jeż siewe Nasiono w miejscu, w którym stoi, pod warunkiem, że pole jest puste. Zasiewane

Nasiona pochodzą bezpośrednio z planszy gracza i nie trzeba ich kupować.



## WIEWIÓRKA

**Zdolność:** bieganie i zjadanie Nasion.

Oprócz zdolności aktywowanej *Pożywianie*, Wiewiórka ma zdolność pasywną, która jest trwała i darmowa. W każdej turze Wiewiórka może poruszyć się o jedno lub dwa pola. Ruch o dwa pola nie musi odbywać się w linii prostej

– Wiewiórka może zmienić kierunek.

**Zdolność aktywowana:** Wiewiórka zjada Nasiono przeciwnika z pola, na którym się znajduje. Zjedzone Nasiono wraca na planszę swojego właściciela i zyskuje on 1 Punkt Światła jako rekompensatę. Gracz, który gra Wiewiórką, zyskuje 1 Punkt Światła za każdy liść na tym polu, na którym znajdowało się Nasiono.

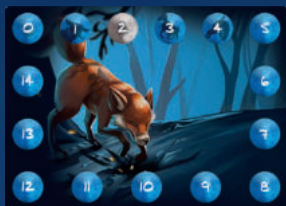
**Pożywianie (poziom 1):** 5 Punktów Blasku. Można użyć tej zdolności na polu z pojedynczym liściem.

**Pożywianie (poziom 2):** 6 Punktów Blasku. Można użyć tej zdolności na polu z dwoma liśćmi.

**Pożywianie (poziom 3):** 7 Punktów Blasku. Można użyć tej zdolności na polu z trzema liśćmi.

**Pożywianie (poziom 4):** 8 Punktów Blasku. Można użyć tej zdolności na polu z czterema liśćmi.

**Uwaga:** zjedzenie Nasiona nie jest uważane za akcję na polu (nie aktywuje tego pola). Oznacza to, że w tej samej turze, w której Wiewiórka zje Nasiono przeciwnika, właściciel Wiewiórki może zasiać na tym polu jedno ze swoich Nasion.



## LIS

**Zdolność:** straszenie innych Zwierząt, przeniesienie Nasion i kradzież Punktów Światła.

**Strach:** 1 Punkt Blasku.

Grający Lisem może poruszyć sąsiadujące z nim Zwierzę o jedno pole.

**Kopanie:** 3 Punkty Blasku.

Lis wykopuje Nasiono ze swojego pola i przenosi je o 1 lub 2 pola w linii prostej. Nie jest to uważane za akcję na polu (nie aktywuje żadnego z tych pól).

**Uwaga:** możliwe jest wykopanie dopiero co zasianego Nasiona, ale w tym przypadku, to Nasiono nie może wzrosnąć w tej turze.

**Uwaga:** Lis może wykopać zarówno swoje Nasiono, jak i Nasiono należące do innego gracza.

**Kradzież:** 4 Punkty Blasku.

Lis kradnie 2 Punkty Światła każdemu graczowi, którego Zwierzę znajduje się na polu sąsiadującym z Lisem.



## SOWA

**Zdolność:** zamiana Punktów Blasku w Punkty Światła.

**Nocne łowy (poziom 1):** 5 Punktów Blasku.

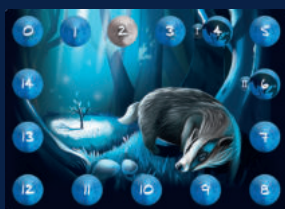
Ten gracz zyskuje 3 Punkty Światła.

**Nocne łowy (poziom 2):** 9 Punktów Blasku.

Ten gracz zyskuje 7 Punktów Światła.

**Nocne łowy (poziom 3):** 12 Punktów Blasku.

Ten gracz zyskuje 10 Punktów Światła.



## BORSUK

**Zdolność:** przyspieszenie wzrostu Nasion.

**Wzrost (poziom 1):** 4 Punktów Blasku.

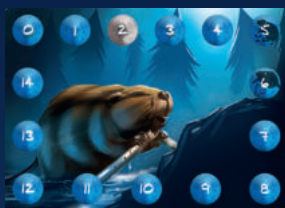
Borsuk sprawia, że z Nasiona na polu, na którym się znajduje, wyrasta Małe Drzewo. Nasiono musi należeć do gracza, który gra Borsukiem, a Małe Drzewo musi pochodzić z jego obszaru dostępnych elementów.

**Wzrost (poziom 2):** 6 Punktów Blasku.

Borsuk sprawia, że z Nasiona na polu, na którym się znajduje, wyrasta Małe Drzewo. Nasiono musi należeć do gracza, który gra Borsukiem, a Małe Drzewo może pochodzić bezpośrednio z jego planszy gracza.

Niezależnie od aktywowanego poziomu zdolności Borsuka:

- ◆ Celem zdolności Borsuka nie może być Nasiono, które zostało zasiane w tej turze.
- ◆ Wzrost Nasiona wywołany zdolnością Borsuka nie jest uważany za akcję na tym polu. Małe Drzewo może więc zasiać Nasiono lub znowu wzrosnąć podczas tej tury.



## BÓBR

**Zdolność:** przyspieszenie wzrostu Drzew.

**Przygotowanie do gry:** grający Bobrem otrzymuje kafel Tamy.

**Budowa Tamy:** 6 Punktów Blasku.

Bóbr buduje Tamę na zajmowanym przez siebie polu, pod warunkiem, że przynajmniej jedno pole

kafela Tamy sąsiaduje z rzeką na planszy głównej. Kafel Tamy musi zakrywać co najmniej jedno z zewnętrznych pól planszy głównej pokazanych na rysunku obok.

Po zbudowaniu Tamy wszystkie Drzewa lub Nasiona znajdujące się na 3 polach kafela Tamy wzrastają za darmo o jeden rozmiar, niezależnie od tego, kto jest ich właścicielem.



**Uwaga:** wzrost Nasiona lub Drzewa jest możliwy, jeżeli jego właściciel posiada Drzewo odpowiedniego rozmiaru w swoim obszarze dostępnych elementów.

### Uwaga:

◆ Kafel Tamy należy umieścić na 2 polach z jednym liściem i 1 polu z dwoma liśćmi (jak pokazano na przykładzie obok).

◆ Z tej zdolności można skorzystać kilka razy w ciągu gry, ale za każdym razem należy zmienić pozycję kafela Tamy w taki sposób, by zakrywał co najmniej jedno nowe pole.



**Ulepszenie Tamy:** 5 Punktów Blasku.

Jeśli Bóbr znajduje się na jednym z 3 pól Tamy, może za darmo spowodować wzrost jednego ze swoich Drzew lub Nasion znajdujących się na tym kafelu. Ten gracz musi posiadać Drzewo odpowiedniego rozmiaru w swoim obszarze dostępnych elementów.



## ŻÓŁW

**Zdolność:** zależna od wyklutego Żółwiątka.

**Przygotowanie do gry:**

- ◆ potasuj 8 żetonów Żółwiątek awerssem do dołu.
- ◆ wybierz losowo 6 żetonów Żółwiątek i umieść je zakryte (awerssem do dołu) na polach plaży (jaśniejsze pola na ilustracji poniżej). Pozostałe żetony Żółwiątek należy bez ich podglądania odłożyć do pudełka.



### **Wyklucie:** 4 Punkty Blasku.

Grający Żółwiem podnosi żeton Żółwiątka z zajmowanego przez niego pola i umieszcza go awerssem ku górze w swoim obszarze dostępnych elementów.



### **Pierwsze kroki Żółwiątka:** 1 Punkt Blasku.

Żółw wykorzystuje zdolność wyklutego Żółwiątka. Zdolności te mają zastosowanie zawsze, niezależnie od aktualnej pozycji Żółwia.

Po wykorzystaniu jego zdolności, żeton Żółwiątka wraca do pudełka i nie może być użyty ponownie do końca gry.



Gracz może wykonać 2 akcje na tym samym polu w tej samej turze.



Gracz przenosi za darmo jedno Małe Drzewo ze swojej planszy gracza do swojego obszaru dostępnych elementów.



Gracz przenosi za darmo jedno Średnie Drzewo ze swojej planszy gracza do swojego obszaru dostępnych elementów.



Gracz usuwa za darmo jedno ze swoich Dużych Drzew z planszy głównej i Punktuje za nie zgodnie z zasadami.



Gracz otrzymuje 3 Punkty Światła.



Gracz sieje za darmo jedno Nasiono ze swojego obszaru dostępnych elementów na dowolnym pustym polu planszy głównej.



Gracz otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.

**Uwaga:** po użyciu tego żetonu Żółwiątka, nie wraca on do pudełka, ale jest umieszczany na planszy Żółwia, aby na koniec gry został policzony wraz z punktami za żetony Punktacji.



Gdy gracz Punktuje za Drzewo usuwane z planszy głównej, bierze żeton Punktacji ze stosu z dodatkowym liściem.

### **Uwaga:** zdolności Żółwia to **Wyklucie** i **Pierwsze kroki Żółwiątka**.

Ponieważ każdej zdolności Zwierząt można użyć tylko raz na turę, grający Żółwiem może w każdej turze użyć maksymalnie jednego żetonu Żółwiątka.

## **Moduł: Pradawne Drzewo**

Pradawne Drzewo nie należy do żadnego z graczy, dlatego nie można go usunąć z planszy głównej. Rzuca cień na wszystkie pola znajdujące się po stronie przeciwnej do aktualnej pozycji Słońca, więc żadne Drzewo, niezależnie od wielkości, znajdujące się w jego cieniu nie otrzymuje Punktów Światła. Dodatkowo, w odróżnieniu do innych drzew, rzuca także cień na wszystkie pola znajdujące się po stronie przeciwnej do aktualnej pozycji Księżyca. Zwierzęta i Kamienie Księżycowe znajdujące się w cieniu Pradawnego Drzewa, na ścieżce Księżyca, nie otrzymują Punktów Blasku. Pole z Pradawnym Drzewem jest równocześnie "przeszkodą". Na tym polu nie można siać Nasion, ani umieszczać i poruszać na nie Zwierząt.



*Przykład: żółte pola oznaczają cień rzucany przez Pradawne Drzewo w odniesieniu do promieni Słońca. Pola oznaczone kolorem białym wskazują cień rzucany przez Pradawne Drzewo w odniesieniu do blasku Księżyca.*

## Moduł: Kamienie Księżycowe

Kamienie Księżycowe nie należą do żadnego gracza – w trakcie gry nie można ich usunąć, ani przenieść na inne pole. Kamienie Księżycowe rzucają taki sam cień jak Małe Drzewo (na 1 pole) i może mieć on wpływ wyłącznie na Małe Drzewa.

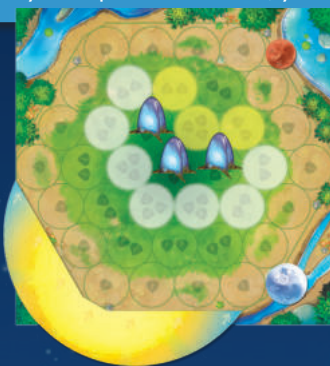
Kamień Księżycowy oświetlony blaskiem Księżyca zaczyna go rozpraszać wokół i pośrednio rzuca blask Księżyca na wszystkie sąsiadujące pola. W ten sposób każde Zwierzę znajdujące się obok Kamienia oświetlonego bezpośrednio lub pośrednio blaskiem Księżyca, otrzyma Punkty Blasku (1 lub 2 punkty w zależności od fazy w jakiej znajduje się Księżyc). Pola Kamieni Księżycowych są również “przeszkodami”. Na tych polach nie można siać Nasion, ani umieszczać i poruszać na nie Zwierząt.

*Przykład: 6 jaśniejszych pól oznacza pola oświetlone blaskiem Księżyca dzięki Kamieniowi Księżycowemu. Pole w kolorze żółtym oznacza cień rzucany na stronę przeciwną do aktualnej pozycji Słońca.*



**Uwaga:** Jeśli kilka Kamieni Księżycowych znajduje się obok siebie i co najmniej jeden z nich jest oświetlony bezpośrednio blaskiem Księżyca, to oświetlony Kamień Księżycowy przekazuje swoje światło kolejnemu, który sam zaczyna rozpraszać blask Księżyca.

*Przykład: ponieważ Kamienie Księżycowe sąsiadują ze sobą, rozpraszają blask Księżyca, który przechodzi z jednego Kamienia na drugi. W ten sposób 10 oznaczonych pól jest przez nie oświetlonych. Trzy żółte pola oznaczają cień rzucany na stronę przeciwną do aktualnej pozycji Słońca.*



**Uwaga:** zarówno Pradawne Drzewo, jak i Kamień Księżycowy umieszczone na środkowym polu planszy głównej, nigdy nie będą bezpośrednio oświetlone przez blask Księżyca. Ponieważ są to elementy, których nie można usunąć, ani przenieść na inne pole, przez całą rozgrywkę gracze będą pozbawieni możliwości zdobycia żetonu Punktacji z czterema liśćmi. (Wyjątek stanowi żeton Żółwiątka, pozwalający dobrać żeton Punktacji ze stosu z dodatkowym liściem).

## KONIEC GRY

Gracze podliczają punkty zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Dodatkowo otrzymują 1 punkt zwycięstwa za każdy niewykorzystany Punkt Blasku.

Grający Żółwiem powinien pamiętać o doliczeniu 3 punktów, jeżeli na swojej planszy ma odpowiedni żeton Żółwiątka.

Pozostałe zasady liczenia punktów i rozstrzygania remisów są takie same jak w grze podstawowej.

Współtwórcą zasad niniejszego rozszerzenia jest Anthony Gall.

**Polska Edycja:** Portal Games Sp. z o.o. ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/fotosynteza/>



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nierzadko po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawiają się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/fotosynteza/>