Living Forest

Un jeu de Aske Christiansen
Illustré par Apolline Etienne

Matériel 2
Mise en place 4
But du jeu 6
Tour de jeu 6
La phase des Animaux gardiens 6
La phase d'Action 9
La fin du tour de jeu 14
Fin du jeu 15

Quatre Esprits de la nature - Hiver, Printemps, Été et Automne - ont été désignés pour secourir l'Arbre sacré de la forêt en proie aux flammes dévastatrices d'Onibi. Tous veulent entrer dans la légende en sauvant leur habitat et en recevant l'honorable titre de Grand protecteur. Pour espérer gagner cette bataille contre le terrible Onibi, ils vont devoir agir ! Replanter des arbres protecteurs, repousser les flammes incessantes ou bien réveiller Sanki, le Gardien de la forêt... Quelle sera la meilleure tactique ?

Ludonaute

Incarnez un de ces quatre Esprits de la nature et tentez de devenir le nouveau Grand protecteur de la forêt.

Matériel

14 cartes Animal gardien de départ pour chacun des quatre Esprits de la nature

23 cartes Animal gardien de niveau 1

16 cartes Animal gardien de niveau 2

23 cartes Varan de feu

12 cartes Animal gardien de niveau 3

Les cartes Animal gardien

Les Animaux gardiens vous apportent des éléments qui vous permettront d'attirer d'autres Animaux gardiens, de planter des Arbres protecteurs, d'éteindre des Feux, d'avancer sur le Cercle des Esprits et/ou de récolter des Fleurs sacrées.

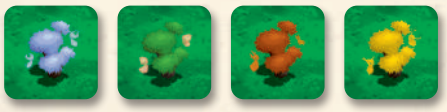
Il y a trois types d'Animaux gardiens : les solitaires représentés par une pièce noire, les grégaires représentés par une pièce blanche et les neutres sans pièce.

Éléments apportés par l'Animal gardien, utiles à la réalisation des Actions

Coût de l'Animal gardien

4 silhouettes Esprit de la nature

4 tuiles Arbre protecteur de départ

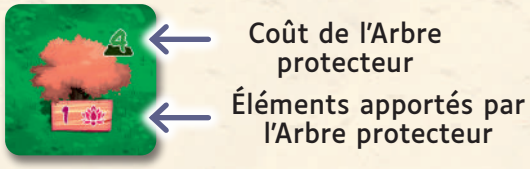


12 tuiles Victoire (3 par Esprit de la nature)

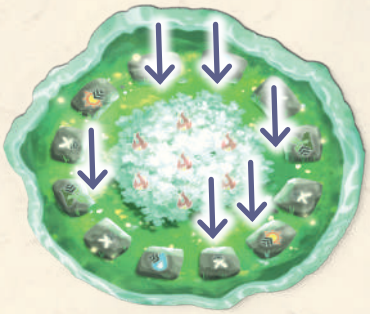
4 plateaux individuels Forêt

Sur votre plateau individuel est représentée votre Forêt composée au début de votre seul Arbre protecteur de départ. Au cours de la partie, vous allez pouvoir l'étoffer en y plantant de nouveaux Arbres protecteurs.

39 tuiles Arbre protecteur



1 plateau central Cercle des Esprits



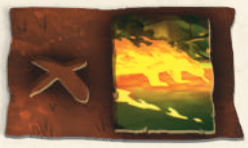
La position du pion blanc détermine la position de départ des silhouettes Esprit de la nature en fonction du nombre de joueuses et de joueurs.

Le Cercle des Esprits est composé de 12 rochers offrant chacun une Action Bonus.

58 tuiles Feu de 3 valeurs

1 plateau Animal gardien

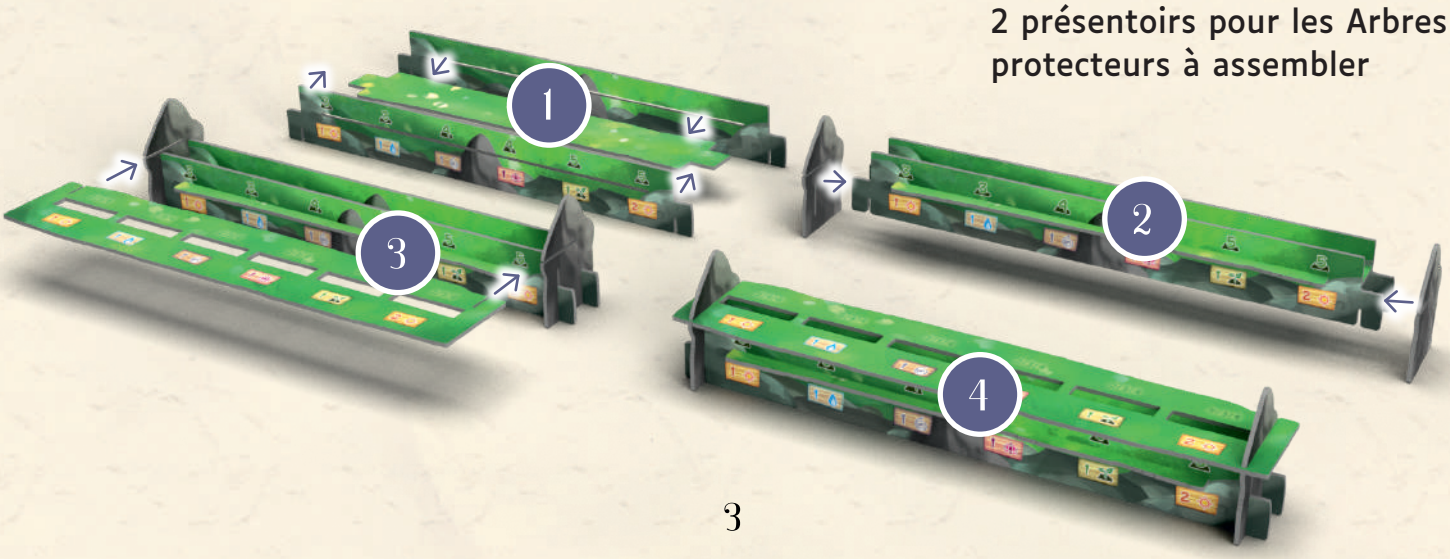
1 plateau Varan de feu



1 silhouette Arbre sacré

20 tuiles Fragment

2 présentoirs pour les Arbres protecteurs à assembler



Mise en place

1 Placez sur la table le Cercle des Esprits.

2 **Recevez les Éléments associés à l'Esprit de la nature que vous incarnez :**

- 1 plateau individuel Forêt
- 1 tuile Arbre protecteur de départ
- 3 tuiles Victoire représentant respectivement un Feu, une Fleur sacrée et un Arbre protecteur
- 1 silhouette Esprit de la nature
- 14 cartes Animal gardien de départ

Placez devant vous votre plateau Forêt puis ajoutez-y au milieu l'Arbre protecteur de départ. Placez les trois tuiles Victoire à gauche de votre Forêt.

Définissez au hasard le premier Esprit de la nature à jouer et donnez-lui l'Arbre sacré. Il pose sa silhouette sur le rocher avec le pion blanc en première position, le deuxième Esprit sur le rocher avec le pion blanc en deuxième position et ainsi de suite, selon que vous jouez à 2, à 3 ou à 4.

Mélangez et formez une pile avec vos 14 cartes Animal gardien de départ puis placez-la, face cachée, à droite de votre Forêt. Elle constitue votre pioche personnelle.

3 Placez le plateau Animal gardien à côté du Cercle des Esprits.

Prenez toutes les cartes Animal gardien restantes puis formez 3 piles, classées par niveau. Le niveau 1 est représenté par un soleil blanc, le niveau 2 par un soleil jaune et le niveau 3 par un soleil rouge.

Mélangez chaque pile puis placez-les, face cachée, sur les emplacements correspondants de ce plateau. Révélez les 4 premières cartes de chaque pile en formant une ligne adjacente, elles forment la réserve d'Animaux gardiens.

4 Séparez les tuiles Feu par valeur (2, 3 et 4) puis placez-les sur les emplacements correspondants de ce plateau, à côté des piles de cartes Animal gardien.

Ajoutez un Feu de valeur 2 au centre du Cercle des Esprits.

La mise en place doit correspondre à l'image ci-dessous.

5 Placez les présentoirs pour les Arbres protecteurs à côté du Cercle des Esprits.

Rangez les tuiles Arbre protecteur sur le présentoir, par ordre croissant de coût, de gauche à droite.

À 3 Esprits, retirez 6 Arbres protecteurs, 1 pour chacun des coûts 3/4/5.

À 2 Esprits, retirez 15 Arbres protecteurs, 2 pour chacun des coûts 3/4/5 + 1 pour chacun des coûts 6/7/8.

6 Placez le plateau Varan de feu à côté du Cercle des Esprits.

Empilez séparément les jetons Fragment et les cartes Varan de feu puis placez-les sur les emplacements correspondants de ce plateau.

But du jeu

Dans Living Forest, vous jouez un Esprit de la nature qui tente de sauver la forêt et son Arbre sacré des attaques incessantes d'Onibi. Il y a trois manières de réussir cette tâche, au choix :

- en plantant 12 Arbres protecteurs différents,
- en récoltant 12 Fleurs sacrées pour réveiller Sanki, le grand Gardien de la Forêt,
- en éteignant 12 Feux pour repousser définitivement Onibi.

À chaque tour, vous appelez des Animaux gardiens qui vous apportent des Éléments 🌞, 💧, 🌿, 🌀 et 🪷 pour vous soutenir dans vos actions.

Tour de jeu

Chaque tour de jeu comprend 3 phases :

- Animaux gardiens
- Action
- Fin du tour de jeu

la phase des Animaux gardiens

Vous avez déjà réussi à réunir quatorze Animaux gardiens, ils sont ici avec vous et se tiennent prêts à vous aider à tout moment.

Pendant cette phase, tous les Esprits de la nature jouent en même temps.

Vous piochez et retournez face visible, l'une après l'autre, les cartes Animal gardien de votre pioche personnelle. Vous formez ainsi votre Ligne d'Aide des Animaux gardiens.

Si vous souhaitez piocher une nouvelle carte Animal gardien pour la poser sur votre Ligne d'Aide, mais que votre pioche est vide, mélangez alors votre défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

C'est au moment où vous souhaitez piocher une carte et non quand votre pioche personnelle est vide que vous la reconstituez.

Note : durant cette phase, vous pouvez consulter votre défausse n'importe quand.

Vous **pouvez** arrêter de piocher vos cartes quand vous le souhaitez.

Cependant, si vous retournez une carte montrant un troisième symbole solitaire, vous **devez** alors vous arrêter de piocher. Cette carte clôture votre Ligne d'Aide.

Important : Un symbole grégaire annule un symbole solitaire. Il sera donc possible de jouer plus de 3 Animaux gardiens solitaires dans un même tour à condition d'avoir déjà révélé un ou plusieurs Animaux gardiens grégaires. Notez que seul le symbole de l'Animal gardien solitaire est annulé, les Éléments qu'il apporte seront pris en compte dans la Phase d'Action suivante.

Ligne d'Aide des Animaux gardiens

Les animaux viennent des quatre coins de la forêt, certains des lointaines plaines glaciales du Nord, d'autres du fond des rivières de l'Est, d'autres encore des côtes tropicales chaudes du Sud... Tous possèdent de précieux pouvoirs, mais attention, certains d'entre eux, souvent fiers et forts, n'aiment pas être mêlés aux autres...

Note : il est possible qu'au cours de la partie vous récupériez des cartes Varan de feu, servants d'Onibi ; elles fonctionnent comme des Animaux gardiens solitaires, mais n'apportent aucun Élément, seulement un symbole solitaire.

Les tuiles Fragment

Durant cette phase, vous pouvez défausser une tuile Fragment quand vous le souhaitez pour, au choix :

- Détruire une carte Varan que vous venez **juste de révéler** et la remettre aussitôt dans sa pile à côté du Cercle des Esprits.
- Placer dans votre défausse personnelle la carte Animal gardien que vous venez **juste de révéler**, quel que soit son type.

Après avoir joué un Fragment, on peut soit arrêter, soit continuer à piocher.

Exemple

Jon pioche 5 cartes Animal gardien, la 5e est une carte Varan de feu sur laquelle apparaît le troisième symbole de sa Ligne d'Aide. Lors d'un tour précédent, il a acquis 2 tuiles Fragment, il en défausse alors une, ce qui lui permet de détruire la carte, annulant instantanément le du Varan de feu. Jon peut alors piocher de nouvelles cartes. La suivante est une carte Animal gardien , celle d'après une nouvelle carte Animal gardien . Dans ce cas, rien ne se passe car les symboles s'annulent entre eux. Il décide de continuer à piocher ses cartes et révèle à nouveau une carte Animal gardien . Il défausse sa dernière tuile Fragment et défausse ainsi cette dernière carte. Il décide de s'arrêter là.

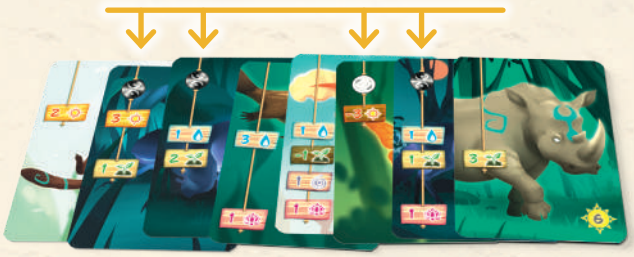
Sanki, après avoir participé à la création de cette magnifique Forêt, s'est plongé dans un sommeil éternel afin d'acquérir la Grande Sagesse. Il a tout de même tenu à laisser derrière lui des fragments de sa magie qui vous aideront, si vous arrivez à les récupérer.

Une fois que tous les Esprits de la nature ont fini de révéler leurs cartes, la Phase des Animaux gardiens se termine et vous pouvez passer à la Phase d'Action.

la phase d'Action

Pendant cette phase, les Esprits de la nature jouent **à tour de rôle**, en commençant par l'Esprit de la nature possédant l'Arbre sacré.

Si votre Ligne d'Aide comporte **strictement moins** de trois symboles solitaires (non annulés par des symboles grégaires), vous pouvez alors réaliser **2 Actions différentes**.



– < 3

2 Actions

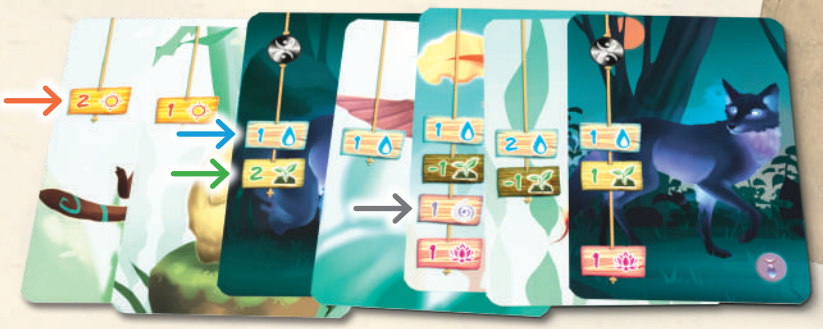
Si votre Ligne d'Aide comporte **trois** symboles solitaires (non annulés par des symboles grégaires), vous ne pouvez alors réaliser qu'**1 seule Action**.

– = 3

1 Action

La force d'une Action est déterminée par le nombre d'Éléments correspondants visibles sur les cartes Animal gardien de votre Ligne d'Aide **et** sur votre plateau individuel Forêt.

L'Élément ne sert pas à la réalisation d'une Action, c'est une condition de victoire.



Exemple

Sur sa Ligne d'Aide et dans sa Forêt, Jon compte un total de

7

9

1

4

pour réaliser ses deux Actions.

Une fois que vous avez réalisé la ou les Actions de votre choix, c'est à l'Esprit suivant dans le sens horaire de faire de même, et ce jusqu'à ce que tous les Esprits aient joué.

Les différentes Actions :

Prendre un Fragment

Prenez une tuile Fragment et placez-la à côté de votre Forêt. Elle pourra être jouée dans une prochaine Phase des Animaux gardiens.

Attirer un ou plusieurs Animaux gardiens

Additionnez votre nombre de ☼ et prenez une ou plusieurs cartes visibles dans la réserve d'Animaux gardiens, pour un coût total égal ou inférieur à votre nombre de ☼.

Placez la ou les cartes sur le dessus de votre pioche personnelle, face cachée.

Exemple

Jon compte un total de 7 ☼, il peut alors prendre une carte de valeur 7 (la marmotte) ou deux cartes de valeurs 4 (le cacatoès) et 3 (le hérisson).

OU

Éteindre l'incendie

Additionnez votre nombre de 💧 et récupérez, sur le Cercle des Esprits, une ou plusieurs tuiles Feu ayant une valeur totale égale ou inférieure à votre nombre de 💧.

Vous pouvez choisir les tuiles Feu que vous désirez éteindre à condition que leurs valeurs additionnées n'excèdent pas votre nombre de 💧.

Placez la ou les tuiles Feu à côté de votre Forêt, sur leur face sans chiffre.

Rappel : avoir 12 tuiles Feu est un moyen de gagner la partie.

Exemple

Jon compte un total de 9 💧, il peut alors décider d'éteindre deux Feux de 4 pour récupérer deux tuiles ou un Feu de 4, un Feu de 3 et un Feu de 2 pour récupérer trois tuiles.

Avancer sur le Cercle des Esprits

Additionnez votre nombre de 🌀 et avancez, dans le sens horaire, votre silhouette Esprit de la nature sur le Cercle des Esprits d'un nombre de rochers égal ou inférieur à votre nombre de 🌀.

Si un ou plusieurs Esprits de la nature se trouvent sur un rocher devant vous, sautez-les sans compter leur rocher. Récupérez alors une de leurs tuiles Victoire de votre choix, qu'elle leur appartienne initialement ou qu'elle ait été prise à un autre Esprit de la nature.

Déclenchez immédiatement l'Action bonus du rocher **d'arrivée**.

C'est une Action supplémentaire, elle s'ajoute et peut être différente ou identique aux Actions que vous faites normalement à votre tour. Notez que vous devez avancer d'au moins un rocher pour déclencher une Action bonus et que vous utilisez à nouveau tous les Éléments visibles pour réaliser cette Action.

Exemple

Jon compte un total de 4 🌀, il avance sur le Cercle des Esprits de 4 cases inoccupées et déclenche l'Action bonus Prendre un Fragment. Durant son avancée, il a sauté par dessus Philippe et Donna, leur prenant ainsi 2 tuiles Victoire de son choix, une à chacun.

Le Cercle des Esprits demande courage et sagesse pour y avancer.

Planter un et un seul Arbre protecteur

Additionnez votre nombre de 🌱 et prenez un, et un seul, Arbre protecteur d'un coût égal ou inférieur à votre nombre de 🌱.

Plantez-le sur votre Forêt, sur une case adjacente à un Arbre protecteur déjà présent. Les cases en diagonale ne comptent pas.

Un Arbre protecteur planté vous offre **instantanément** et de manière permanente son effet. Vous pouvez donc le prendre en compte pour votre deuxième Action et dans les prochains tours de jeu.

Ces Arbres protecteurs, une fois plantés dans votre Forêt, apportent un certain nombre d'**Éléments** de façon permanente.

Les Arbres protecteurs, ensemble, forment une barrière impénétrable, même pour les flammes les plus puissantes d'Onibi.

Dans le cas où votre Ligne d'Aide permettrait de réaliser 2 Actions, cet Arbre protecteur vous offre la possibilité de réaliser deux fois la **même** Action au lieu des 2 Actions différentes, en utilisant à nouveau tous les Éléments visibles.

Note : il est autorisé d'avoir deux Arbres identiques mais, pour gagner la partie, il vous faudra avoir 12 Arbres protecteurs ***différents****.*

Planter un Arbre protecteur dans un endroit stratégique de votre Forêt vous apportera des bonus.

Bonus : Compléter une rangée

Compléter certaines rangées de votre Forêt déclenche instantanément un bonus d'Élément **permanent** : 1 💧, 1 ☀, 1 🌀 ou 2 🌸 en fonction de la rangée. Vous pouvez le prendre en compte pour votre deuxième Action et dans les prochains tours de jeu.

Une rangée d'Arbres protecteurs renforcera votre Forêt.

Bonus : Planter un Arbre protecteur dans un coin

Planter un Arbre protecteur dans l'un des coins de votre Forêt déclenche une Action bonus **immédiate**. Notez que vous utilisez à nouveau tous les Éléments visibles pour réaliser cette Action.

Atteindre les quatre points les plus éloignés de votre Forêt montre votre détermination et votre capacité à protéger l'Arbre sacré. Une aide précieuse vous est donnée.

Ce sont des Actions supplémentaires, elles s'ajoutent et peuvent être différentes ou identiques aux Actions que vous faites normalement à votre tour.

❁ Déclenche une Action Attirer un ou plusieurs Animaux gardiens avec un bonus de +3 ☀.

❁ Vous permet de prendre 2 tuiles Fragment.

❁ Déclenche une Action Éteindre l'incendie avec un bonus de +2 💧.

❁ Vous permet de prendre 2 tuiles Fragment.

La fin du tour de jeu

1. Onibi vous attaque !

Si des Feux sont encore présents au centre du Cercle des Esprits, faites la somme de leur valeur puis, pour chaque Esprit, la somme de sa valeur en 💧.

Si cette valeur en 💧 est strictement inférieure à la puissance du Feu, ajoutez dans votre **défausse** autant de cartes Varan de feu qu'il y a de tuiles Feu au centre du Cercle des Esprits.

Note : S'il n'y a plus assez de Varans de feu disponibles par rapport au nombre de Feux restants sur le Cercle des Esprits, distribuez-les de manière égale entre les Esprits de la nature concernés, dans l'ordre du tour. S'il n'y a plus aucun Varan de feu disponible, rien ne se passe.

Exemple

À la fin du tour, il reste 3 tuiles Feu de valeurs respectives 2, 3 et 4 : la puissance de Feu d'Onibi est donc de 9. Jon compte ses 💧 et il en a un total de 8, il ne peut pas résister aux flammes, il doit donc ajouter 3 cartes Varan de feu au-dessus de sa défausse.

2. Onibi attaque l'Arbre sacré !

Ajoutez d'abord autant de Feux de valeur 2 au centre du Cercle des Esprits que de cartes Animal gardien de niveau 1 prises durant ce tour.

Puis, ajoutez autant de Feux de valeur 3 au centre du Cercle des Esprits que de cartes Animal gardien de niveau 2 prises durant ce tour.

Enfin, ajoutez autant de Feux de valeur 4 au centre du Cercle des Esprits que de cartes Animal gardien de niveau 3 prises durant ce tour.

Il ne peut jamais y avoir plus de 7 Feux au centre du Cercle des Esprits.

Exemple

Pendant ce tour, quatre cartes (une de niveau 1, une de niveau 2 et deux de niveau 3) ont été prises. Il faut donc ajouter au centre du Cercle des Esprits les quatre Feux correspondants, soit un de valeur 2, un de valeur 3 et deux de valeur 4.

Si à la fin de l'attaque de l'Arbre sacré il n'y a plus aucun Feu au centre du Cercle des Esprits, ajoutez alors un Feu de valeur 2.

3. L'arrivée de nouveaux Animaux gardiens

Complétez la réserve d'Animaux gardiens en révélant, par niveau, autant de nouvelles cartes que de cartes prises durant ce tour.

Les Animaux gardiens de la forêt ont entendu votre appel, ils se réunissent autour du Cercle des Esprits fondé il y a des millénaires par Sanki. Ils se tiennent prêts à vous aider si vous le demandez.

4. Le retour des Animaux gardiens

Placez toutes les cartes Animal gardien de votre Ligne d'Aide dans votre défausse.

5. La transmission de l'Arbre sacré

Donnez l'Arbre sacré à l'Esprit de la nature suivant, dans le sens horaire.

« Le pouvoir de l'Arbre sacré représente l'équilibre. Il sera toujours partagé de manière équitable. » - Sanki

Le tour de jeu suivant peut commencer.

Fin du jeu

Le jeu se termine **à la fin d'une phase d'Action complète** quand un Esprit de la nature possède, au choix, au moins :

- 12 Arbres protecteurs **différents**. Comptez tous les Arbres différents posés sur votre plateau Forêt, y compris l'Arbre de départ, ainsi que toutes les tuiles Victoire Arbre si vous en avez.

- 12 Feux. Comptez le nombre de tuiles Feu gagnées, et non la valeur de celles-ci, ainsi que les tuiles Victoire Feu si vous en avez.

- 12 Fleurs sacrées. Comptez le nombre de Fleurs **visibles** sur votre Ligne d'Aide, sur votre plateau Forêt et sur les tuiles Victoire Fleur si vous en avez.

L'Esprit mettant fin au jeu remporte la partie. Si plusieurs Esprits de la nature complètent une des trois conditions de victoire à la fin d'un tour, additionnez alors les valeurs de leurs **trois** conditions de victoire. C'est l'Esprit de la nature qui obtient le plus haut résultat qui l'emporte.

Exemple

Philippe finit la partie avec 12 Arbres protecteurs, Donna avec 13 Feux et Alice avec 13 Fleurs sacrées. Pour les départager, on additionne pour chacun la valeur des trois conditions de victoire et c'est Alice qui gagne avec 23 points contre 20 points pour Donna et 16 points pour Philippe.

Alice

Philippe

Donna

Crédits

Auteur
Aske Christiansen

Illustratrice
Apolline Etienne

Éditeur
Ludonaute

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2022 Ludonaute – Tous droits réservés

BOARD GAME ARENA

Règles en vidéo