



Living Forest

Un gioco di Aske Christiansen
Illustrato da Apolline Etienne

Quattro Spiriti della Natura (Inverno, Primavera, Estate e Autunno) sono stati chiamati per trarre in salvo l'Albero Sacro della Foresta che sta venendo attaccato dalle feroci fiamme di Onibi. Tutti gli Spiriti vogliono diventare una leggenda salvando la loro casa e, in questo modo, ottenere l'onorevole titolo di Gran Protettore. Per vincere questa battaglia contro il terribile Onibi, dovrete agire al più presto! Piantate degli Alberi Protettivi, respingete le instancabili fiamme oppure risvegliate Sanki, il Guardiano della Foresta... Quale sarà la tattica migliore?



- 2 Componenti
- 4 Preparazione
- 6 Obiettivo del gioco
- 6 Turno di gioco
 - 6 Animali Guardiani
 - 9 Azioni
 - 14 Fine del turno
- 15 Fine della partita

Giocate nei panni di uno di questi quattro Spiriti della Natura e cercate di diventare il nuovo Gran Protettore della Foresta.

Componenti

14 carte Animale Guardiano di partenza per ognuno dei quattro Spiriti della Natura



23 carte Animale Guardiano di livello 1



16 carte Animale Guardiano di livello 2



23 carte Varano di Fuoco



12 carte Animale Guardiano di livello 3



Carte Animale Guardiano

Gli Animali Guardiani vi forniranno degli Elementi che vi aiuteranno ad attirare altri Animali Guardiani, piantare degli Alberi Protettivi, spegnere gli Incendi, avanzare sul Cerchio degli Spiriti e/o raccogliere i Fiori Sacri.

Ci sono tre tipi di Animali Guardiani: quelli solitari rappresentati dal simbolo nero solitario (☯), quelli gregari rappresentati dal simbolo bianco gregario (☺) e quelli neutrali senza simbolo.



Elementi forniti dall'Animale Guardiano, utili per effettuare le Azioni



4 pedine Spirito della Natura



4 tessere Albero Protettivo di partenza



12 tessere Vittoria (3 per ogni Spirito della Natura)

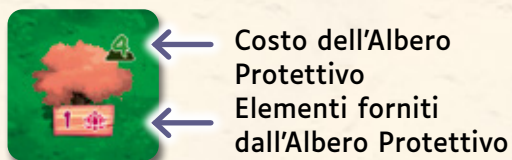


4 plance Foresta individuali

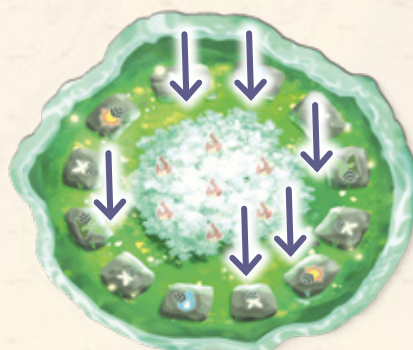


La vostra Foresta è rappresentata dalla vostra plancia individuale e inizia con il vostro Albero Protettivo di partenza al centro. Durante la partita, sarete in grado di espanderla piantando nuovi Alberi Protettivi.

39 tessere Albero Protettivo



1 tabellone centrale Cerchio degli Spiriti



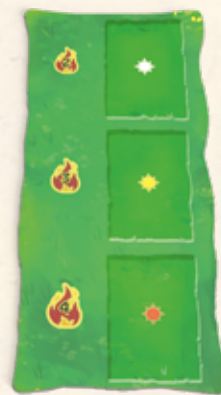
La posizione della pedina bianca indica la posizione iniziale delle pedine Spirito della Natura in base al numero di giocatori.

Il Cerchio degli Spiriti è composto da 12 rocce, e ognuna di esse offre un bonus.

58 segnalini Incendio suddivisi in 3 valori



1 plancia Animali Guardiani



1 plancia Varano di Fuoco



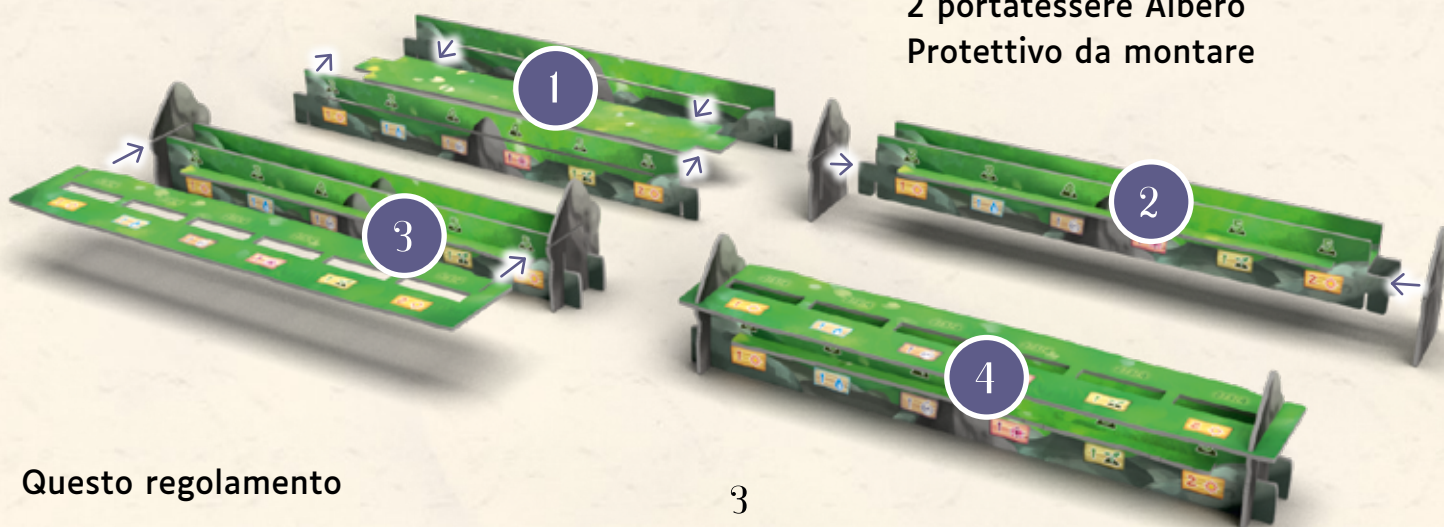
1 pedina Albero Sacro



20 segnalini Frammento



2 portatessere Albero Protettivo da montare



Preparazione



1 Collocate il **Cerchio degli Spiriti** sul tavolo.

2 Prendete tutti i componenti relativi allo Spirito della Natura con il quale giocherete:

- ✿ 1 plancia Foresta individuale;
- ✿ 14 carte Animale Guardiano di partenza;
- ✿ 1 pedina Spirito della Natura;
- ✿ 1 tessera Albero Protettivo di partenza;
- ✿ 3 tessere Vittoria che forniscono rispettivamente 1 Incendio, 1 Fiore Sacro e 1 Albero Protettivo.

Collocate la vostra **plancia Foresta** davanti a voi, poi collocate il vostro **Albero Protettivo di partenza** al centro.

Collocate le **3 tessere Vittoria** a sinistra della vostra Foresta. Scegliete casualmente quale sarà il primo Spirito della Natura a giocare e dategli la **pedina Albero Sacro**. Collocate quindi la sua pedina Spirito della Natura sulla roccia che mostra la pedina bianca in prima posizione, poi il secondo Spirito della Natura sulla roccia con la pedina bianca in seconda posizione e così via, a seconda che stiate giocando in 2, 3 o 4 giocatori. Mescolate le vostre **14 carte Animale Guardiano di partenza** e formate un mazzo, collocandolo coperto a destra della vostra Foresta. Questo è il vostro mazzo di pesca personale.

3 Collocate la **plancia Animali Guardiani** accanto al Cerchio degli Spiriti. Prendete tutte le **carte Animale Guardiano rimaste** e formate 3 mazzi, divisi per livello. Il livello 1 è rappresentato da un sole bianco, il livello 2 da un sole giallo e il livello 3 da un sole rosso.

Mescolate ogni mazzo e collocatelo poi, coperto, sulle caselle corrispondenti della plancia Animale Guardiano. Rivelate le prime 4 carte di ogni mazzo e formate con queste una fila adiacente al mazzo relativo: questa sarà la **riserva degli Animali Guardiani**.

4 Dividete e impilate i **segnalini Incendio** in base al valore (2, 3 e 4) e collocateli sulle caselle corrispondenti sulla plancia Animali Guardiani, accanto ai mazzi di carte Animale Guardiano. Collocate 1 Incendio di valore 2 al centro del Cerchio degli Spiriti.



La preparazione deve essere effettuata come nell'immagine sottostante.

In questo esempio, la preparazione è per una partita a 4 giocatori.



5 Collocate i **portatessere Albero Protettivo** accanto al Cerchio degli Spiriti. Sistemate le **tessere Albero Protettivo** in ordine di costo crescente nei portatessere, da sinistra a destra.

- ✿ Con 3 giocatori, rimuovete 1 Albero Protettivo per ogni tipo di tessera dal costo 3, 4 e 5 (6 tessere da rimuovere in totale).
- ✿ Con 2 giocatori, rimuovete 2 Alberi Protettivi per ogni tipo di tessera dal costo 3, 4 e 5 e 1 Albero Protettivo dal costo 6, 7 e 8 (15 tessere da rimuovere in totale).

Potete trovare le indicazioni su quante e quali tessere Albero Protettivo usare anche sui portatessere.

6 Collocate la **plancia Varano di Fuoco** accanto al Cerchio degli Spiriti. Impilate separatamente i **segnalini Frammento** e le **carte Varano di Fuoco** e collocateli sulle caselle corrispondenti di questa plancia.

Obiettivo del gioco

In *Living Forest* interpretate uno Spirito della Natura che cerca di salvare la Foresta e il suo Albero Sacro dai continui attacchi di Onibi. Potete riuscirci in tre modi diversi:

- ✿ piantare 12 **diversi** Alberi Protettivi;
- ✿ raccogliere 12 Fiori Sacri per risvegliare Sanki, il grande Guardiano della Foresta;
- ✿ spegnere 12 Incendi per scacciare per sempre Onibi.

A ogni turno, richiamate degli Animali Guardiani che porteranno alcuni Elementi ☀️, 💧, 🌱, 🌀 e 🌸 per aiutarvi nelle vostre Azioni.



Turno di gioco

Ogni turno include 3 fasi:

- ✿ Animali Guardiani
- ✿ Azioni
- ✿ Fine del turno

Animali Guardiani

Avete già formato una squadra di 14 Animali Guardiani: sono qui con voi e sono pronti ad aiutarvi in qualsiasi momento.

Durante questa fase, tutti gli Spiriti della Natura giocano nello stesso momento.

Pescate e girate a faccia in su, una alla volta, le carte Animale Guardiano dal vostro mazzo di pesca personale. In questo modo, formate la Linea di Difesa degli Animali Guardiani.

Se volete pescare una nuova carta Animale Guardiano da collocare nella vostra Linea di Difesa, ma il vostro mazzo di pesca è esaurito, mescolate la vostra pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.

Potete formare un nuovo mazzo di pesca solo nel momento in cui volete pescare una carta e il vostro mazzo è esaurito, non quando il vostro mazzo di pesca si esaurisce.

Attenzione: durante questa fase, potete consultare la vostra pila degli scarti in qualsiasi momento.

Potete smettere di pescare carte quando volete.

Tuttavia, quando rivelate una carta che mostra un terzo simbolo solitario ☹, **dovete** smettere di pescare carte. Questa carta chiude la vostra Linea di Difesa.

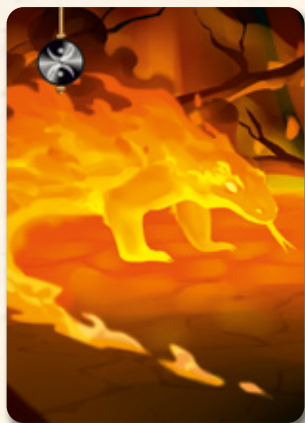
Importante: un simbolo gregario ☺ annulla un simbolo solitario ☹ nella Linea di Difesa. Quindi sarà possibile giocare **più di 3** Animali Guardiani solitari nella Linea di Difesa nello stesso turno, se avete già rivelato 1 o più Animali Guardiani gregari. Ricordate che viene annullato solo il simbolo dell'Animale Guardiano: gli Elementi che porta saranno presi in considerazione nella prossima fase Azioni.



Linea di Difesa degli Animali Guardiani



Gli animali provengono dai quattro angoli della Foresta, alcuni dalle distese ghiacciate del Nord, altri dai profondi fiumi dell'Est, altri ancora dalle calde coste tropicali del Sud... tutti hanno dei poteri preziosi, ma fate attenzione: alcuni di essi, forti e orgogliosi, non amano incontrare altri animali.



Attenzione: potrebbe capitare di raccogliere delle carte Varano di Fuoco durante la partita. Sono i servitori di Onibi, che fungono da Animali Guardiani solitari, ma non forniscono alcun Elemento, solo un simbolo solitario ☹.

Segnalini Frammento

Durante questa fase, ogni volta che volete, potete scartare 1 segnalino Frammento per scegliere tra:

- ✿ distruggere 1 carta Varano di Fuoco che avete **appena pescato** dal vostro mazzo di pesca personale. Rimettetela immediatamente nel suo mazzo originario accanto al Cerchio degli Spiriti;
- ✿ collocare nella vostra pila degli scarti personale 1 carta Animale Guardiano che avete **appena pescato**, a prescindere dal suo tipo.

Dopo aver giocato un Frammento, potete fermarvi oppure continuare a pescare.



Esempio

Jon pesca 5 Animali Guardiani; il quinto è un Varano di Fuoco che mostra il terzo ☹ nella sua Linea di Difesa. Durante un turno precedente, Jon ha acquisito 2 segnalini Frammento: decide quindi di scartarne 1 per distruggere questa carta, annullando istantaneamente il ☹ del Varano di Fuoco. Jon può ora rivelare altre carte.

La successiva è una carta Animale Guardiano ☺, quella dopo ancora un'altra carta Animale Guardiano ☹. In questo caso, non succede nulla perché il simbolo ☺ annulla uno dei simboli ☹ nella Linea di Difesa. Jon decide di continuare a pescare e rivela di nuovo una carta Animale Guardiano ☹. Scarta il suo ultimo segnalino Frammento che gli permette di scartare quest'ultima carta nella sua pila degli scarti personale. Decide di smettere di pescare carte.

Sanki, dopo aver partecipato alla creazione di questa magnifica Foresta, è sprofondato in un sonno eterno per poter acquisire la Grande Saggezza. Ha voluto comunque lasciare dei frammenti della sua Magia che vi aiuteranno, se riuscirete a recuperarli.

Una volta che tutti gli Spiriti della Natura hanno finito di pescare le loro carte, la fase Animali Guardiani termina e si prosegue con la fase Azioni. Se uno Spirito della Natura decide di continuare a pescare, anche gli altri possono farlo. La fase termina solamente quando tutti gli Spiriti della Natura, in senso orario a partire da quello che possiede l'Albero Sacro, decidono di non pescare più carte.

Azioni

Durante questa fase, gli Spiriti della Natura giocano **a turno**, iniziando dallo Spirito della Natura che possiede l'Albero Sacro.

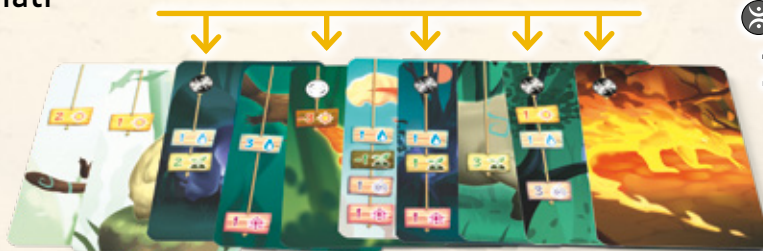
Se la vostra Linea di Difesa mostra **meno** di 3 simboli solitario ☹️ (non annullati da simboli gregario 😊), potete effettuare **2 Azioni diverse**.



$$\text{☹️} - \text{😊} < 3$$

2 Azioni

Se la vostra Linea di Difesa mostra **3** simboli solitario ☹️ (non annullati da simboli gregario 😊), potete effettuare solo **1 Azione**.



$$\text{☹️} - \text{😊} = 3$$

1 Azione

Il numero di Elementi utili per effettuare un'Azione si calcola **sommando** i numeri di quell'Elemento visibili sulle carte

Animale Guardiano della vostra Linea di Difesa e sulla vostra plancia Foresta individuale.

L'Elemento 🌸 non viene usato per effettuare un'Azione, serve per raggiungere una condizione di vittoria.



Esempio

Nella sua Linea di Difesa e sulla sua Foresta, Jon ha un totale di

- 7 ☀️
- 9 💧
- 1 🌱
- 4 🌀

per effettuare le sue 2 Azioni.



Una volta che avete effettuato l'Azione (o le Azioni) a vostra scelta, tocca al prossimo Spirito della Natura in senso orario effettuare la sua Azione (o le sue Azioni), fino a che tutti hanno giocato. Non scartate la vostra Linea di Difesa dopo aver effettuato le vostre Azioni.

Tipi di Azione



Prendere un segnalino Frammento

Prendete 1 segnalino Frammento e collocatelo accanto alla vostra Foresta. Può essere giocato in una fase Animali Guardiani successiva.



Attirare uno o più Animali Guardiani

Sommate il numero di ☀ che possedete e prendete **1 o più** carte Animale Guardiano visibili nella riserva degli Animali Guardiani, per un costo totale pari o inferiore al vostro numero di ☀.

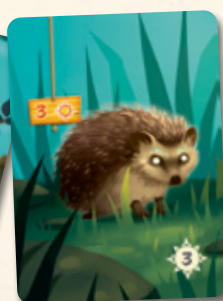
Collocate la carta (o le carte) coperta in cima al vostro mazzo di pesca personale nell'ordine che preferite. Non riempite gli spazi rimasti vuoti nella riserva degli Animali Guardiani.

Esempio

Jon conta un totale di 7 ☀, può quindi prendere 1 carta dal costo 7 (la marmotta) oppure 2 carte, 1 dal costo 4 (il cacatua) e 1 dal costo 3 (il riccio).



Oppure



Spegnerne un Incendio

Sommate il numero di 💧 che possedete e prendete **1 o più** segnalini Incendio dal Cerchio degli Spiriti per un costo totale pari o inferiore al vostro numero di 💧.

Potete scegliere i segnalini Incendio che volete spegnere a patto che il loro valore totale non superi il vostro numero di 💧.

Collocate il segnalino (o i segnalini) Incendio accanto alla vostra Foresta, sul lato senza numeri.

Ricordate: possedere 12 segnalini Incendio è un modo per vincere la partita.

Esempio

Jon conta un totale di 9 💧, può quindi decidere di spegnere 2 Incendi di valore 4 per prendere 2 segnalini oppure 1 Incendio di valore 4, 1 Incendio di valore 3 e 1 Incendio di valore 2 per prendere 3 segnalini.





Avanzare sul Cerchio degli Spiriti

Sommate il numero di  che possedete e muovete la vostra pedina Spirito della Natura in senso orario sul Cerchio degli Spiriti di un numero di rocce pari o inferiore al vostro numero di .

Se uno o più Spiriti della Natura si trovano su una roccia davanti alla vostra pedina, saltateli senza contare le loro rocce per il movimento e prendete 1 delle loro tessere Vittoria a vostra scelta, sia che appartenesse originariamente a loro sia che l'abbiano presa da un altro Spirito della Natura.

Innescate l'Azione bonus della roccia **d'arrivo**.

Questa è un'Azione aggiuntiva che può essere diversa o uguale alle altre Azioni che avete effettuato nel vostro turno. Dovete avanzare di almeno 1 roccia per innescare un bonus e potete usare nuovamente tutti gli Elementi visibili per effettuare questa Azione.



Esempio

Jon conta un totale di 4 , fa avanzare la sua pedina di 4 caselle vuote sul Cerchio degli Spiriti e innesca l'Azione bonus Prendere 1 segnalino Frammento. Durante il suo movimento, salta sopra a Philip e Donna, prendendo 1 tessera Vittoria a sua scelta da ognuno di essi.

Il Cerchio degli Spiriti richiede coraggio e saggezza per poter avanzare.





Piantare un Albero Protettivo

Sommate il numero di 🌱 che possedete e prendete **1 singolo** Albero Protettivo dal costo pari o inferiore al vostro numero di 🌱.

Collocatelo nella vostra Foresta, su una casella adiacente a un Albero Protettivo già piantato. Le caselle in diagonale non contano.



Un Albero Protettivo piantato innesca il suo effetto **istantaneamente** e permanentemente. Potete quindi beneficiare di questo effetto per la vostra seconda Azione e durante i turni successivi.

Questi Alberi Protettivi, una volta piantati nella vostra Foresta, forniscono un certo numero di **Elementi**.



Insieme, gli Alberi Protettivi formano una barriera impenetrabile, persino per le fiamme più potenti di Onibi.



Se la vostra Linea di Difesa vi permette di effettuare 2 Azioni, questo Albero Protettivo vi permette di effettuare la **stessa** Azione 2 volte (anche l'azione Prendere un segnalino Frammento) invece di dover effettuare 2 Azioni diverse, usando nuovamente tutti gli Elementi visibili.

Ricordate: è possibile avere nella propria Foresta anche Alberi Protettivi uguali tra loro, ma è necessario avere 12 **diversi** Alberi Protettivi per vincere la partita. Piantare un Albero Protettivo in una casella strategica della vostra Foresta vi darà dei bonus.

Bonus: completare una riga o una colonna

Completare delle righe o colonne particolari nella vostra Foresta innesca immediatamente un bonus **permanente** di Elementi 1💧, 1☀️, 1🌀 o 2🌸 a seconda della riga o della colonna. Potete beneficiare di questi bonus per la vostra seconda Azione e nei turni successivi.

Una fila compatta di Alberi Protettivi rafforzerà la vostra Foresta.



Bonus: piantare un Albero Protettivo in un angolo

Piantare un Albero Protettivo in uno degli angoli della vostra Foresta innesca un'Azione bonus **immediata**.

Raggiungere i quattro punti più lontani della vostra Foresta mostra la vostra determinazione e la vostra capacità di proteggere l'Albero Sacro. Vi sarà dato un aiuto prezioso.

Queste sono Azioni aggiuntive che possono essere diverse o uguali alle altre Azioni che avete effettuato nel vostro turno. Potete usare nuovamente tutti gli Elementi visibili per effettuare questa Azione.

- ☼ Innesca un'Azione Attirare uno o più Animali Guardiani aggiuntiva con un bonus di +3 ☀️.

- ☼ Permette di prendere 2 segnalini Frammento.



- ☼ Permette di prendere 2 segnalini Frammento.

- ☼ Innesca un'Azione Spegnerne un Incendio aggiuntiva con un bonus di +2 💧.

Fine del turno

1. Onibi vi sta attaccando!

Se sono rimasti alcuni segnalini Incendio al centro del Cerchio degli Spiriti, sommate i loro valori. Poi, ogni Spirito della Natura somma i propri valori di 🔹.

Se questo valore di 🔹 è inferiore alla forza dell'Incendio, aggiungete tante carte Varano di Fuoco alla vostra **pila degli scarti** quanti sono i segnalini Incendio al centro del Cerchio degli Spiriti.

Attenzione: se non ci sono abbastanza Varani di Fuoco rispetto al numero di Incendi rimasti nel Cerchio degli Spiriti, distribuiteli equamente tra gli Spiriti della Natura interessati, in ordine di turno. Se non ci sono più Varani di Fuoco disponibili, non succede nulla.



Esempio

Alla fine del turno ci sono 3 segnalini Incendio di valore 2, 3 e 4: la potenza di fuoco di Onibi quindi è 9. Jon conta i suoi 🔹: ne possiede un totale di 8, il che significa che non può resistere alle fiamme. Deve quindi aggiungere 3 carte Varano di Fuoco in cima alla sua pila degli scarti.



2. Onibi sta attaccando l'Albero Sacro!

Effettuate questi passaggi in ordine.

Aggiungete tanti Incendi di valore 2 al centro del Cerchio degli Spiriti quante sono le carte Animale Guardiano di livello 1 che sono state prese dalla riserva in questo turno.

Aggiungete tanti Incendi di valore 3 al centro del Cerchio degli Spiriti quante sono le carte Animale Guardiano di livello 2 che sono state prese dalla riserva in questo turno.

Aggiungete tanti Incendi di valore 4 al centro del Cerchio degli Spiriti quante sono le carte Animale Guardiano di livello 3 che sono state prese dalla riserva in questo turno.

Non possono mai esserci più di 7 segnalini Incendio al centro del Cerchio degli Spiriti.

Esempio
Durante questo turno sono state prese 4 carte Animale Guardiano (1 di livello 1, 1 di livello 2 e 2 di livello 3). Dovete quindi aggiungere al centro del Cerchio degli Spiriti i 4 Incendi corrispondenti: 1 di valore 2, 1 di valore 3 e 2 di valore 4.



Se dopo l'attacco di Onibi non ci sono segnalini Incendio nel Cerchio degli Spiriti perché nessuna carta Animale Guardiano è stata presa dalla riserva in questo turno, aggiungete comunque 1 segnalino Incendio di valore 2.

3. L'arrivo di nuovi Animali Guardiani

Rifornite la riserva di Animali Guardiani rivelando tante carte nuove per livello quante sono le carte che sono state prese in questo turno.

Gli Animali Guardiani della Foresta hanno udito la vostra chiamata, si stanno radunando vicino al Cerchio degli Spiriti fondato millenni or sono da Sanki. Sono qui per aiutarvi, dovete solo chiedere.



4. La migrazione degli Animali Guardiani

Spostate tutte le carte Animale Guardiano dalla vostra Linea di Difesa alla vostra pila degli scarti personale.



5. Passare l'Albero Sacro



Passate l'Albero Sacro allo Spirito della Natura successivo in senso orario.

"Il potere dell'Albero Sacro rappresenta l'equilibrio. Verrà sempre condiviso equamente." – Sanki

Il prossimo turno può iniziare.

Fine della Partita

La partita termina se, alla **fine** della **fase Azioni** (quindi prima della fase **Fine del Turno**), almeno uno degli Spiriti della Natura è riuscito a ottenere una delle seguenti condizioni:



12 **diversi** Alberi Protettivi. Contate tutti i diversi Alberi Protettivi collocati sulla vostra plancia Foresta individuale, incluso l'Albero di partenza, così come le tessere Vittoria Albero, se ne possedete;



12 Incendi. Contate il numero di segnalini Incendio che avete raccolto, non il loro valore, così come le tessere Vittoria Incendio, se ne possedete;

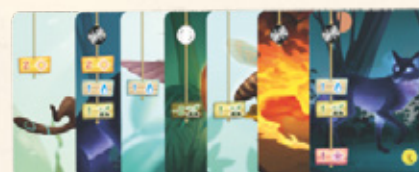
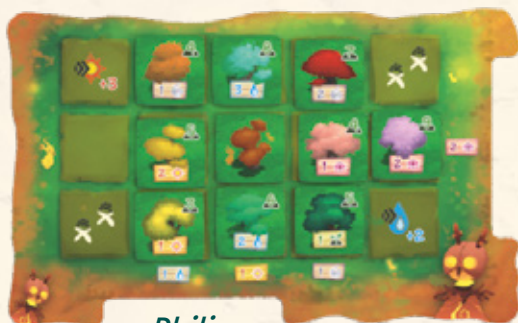
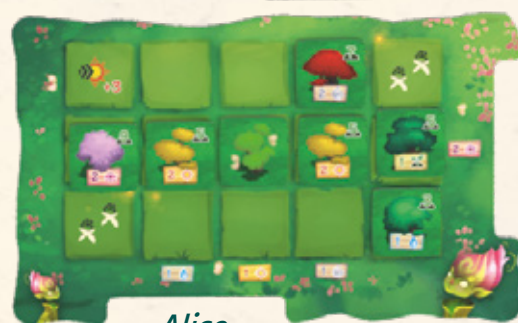


12 Fiori Sacri. Contate il numero di Fiori **visibili** sulla vostra Linea di Difesa, sulla vostra plancia Foresta individuale e sulle tessere Vittoria Fiore, se ne possedete.

Se solo uno Spirito ottiene una delle tre condizioni di vittoria, è il vincitore. Se più Spiriti della Natura soddisfano una delle tre condizioni di vittoria alla fine della partita, sommate i valori di **tutte e tre** le condizioni di vittoria. Lo Spirito della Natura con il totale più alto vince.

Esempio

Philip termina la partita con 12 Alberi Protettivi, Donna con 13 Incendi e Alice con 13 Fiori Sacri. Per determinare il vincitore si sommano i valori delle tre condizioni di vittoria per ognuno di loro. Alice vince con 23 punti, contro i 20 punti di Donna e i 16 punti di Philip.



Riconoscimenti

Autore

Aske Christiansen

Illustratrice

Apolline Etienne

Editore

Ludonaute

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2022 Ludonaute

Tutti i diritti riservati



**Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?**

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com



Traduzione

Denise Venanzetti

Impaginazione

Margherita Cagnola

Revisione

Francesca Gherardi, Giacomo Maltagliati, Sara Gianotto, Sollenda Cacini

Supervisione

Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it

sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

