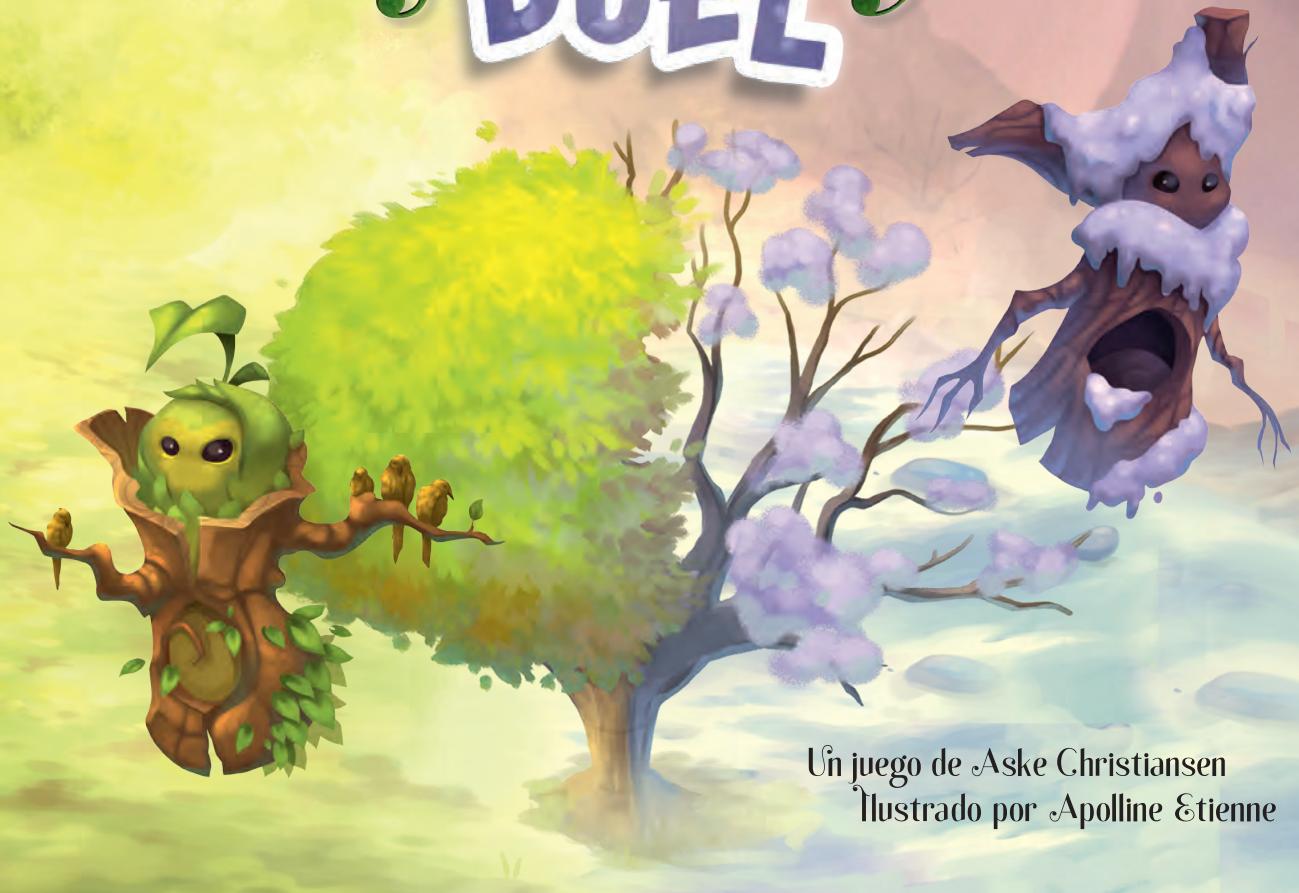


Living Forest DUEL



Un juego de Aske Christiansen
Ilustrado por Apolline Etienne

Componentes

Edición en español: Maldito Games
Traducción: Sito Palacios
Revisión: Raúl Fernández Aparicio,
María Aliaga Rodríguez y Víctor Pérez García

En común:



7 cartas de Claro

Valor de Fuego

Acción adicional



18 cartas de Animal Guardián comunes (*sín coste*)



1 carta de Ciervo



3 cartas de Sanki

Las cartas de Animal Guardián

Los Animales Guardianes te aportarán los Elementos necesarios para Atraer otros Animales Guardianes, Plantar Árboles Protectores, Extinguir Fuegos y mover a Onibi por el Claro.

Hay 3 tipos de Animales Guardianes: los Neutrales, sin icono de moneda; los Solitarios, representados por un icono de moneda negra ; y los Gregarios, representados por un icono de moneda blanca .

Elementos que aporta el Animal Guardián, útiles para realizar acciones.



Coste del Animal Guardián

Iconos de Estación



24 cartas de Árbol Protector
(4 conjuntos de 6 Árboles Protectores
del mismo tipo)



1 carta
de Onibi



1 figura
de Onibi



19 fichas
de Fuego

Objetivo del juego

Juega como Verano o como Invierno y lucha por el Bosque siendo el primero en cumplir 1 de las 4 condiciones de victoria:

- Reunir 8 fichas de Fuego.
- Tener solo cartas de tu Estación en tu Línea de Selección.
- Plantar un Bosque que contenga 9 Árboles Protectores en una cuadrícula de 3x3.
- Hacer que la figura de Onibi llegue hasta tu oponente mientras este tiene la carta de Onibi.

Por cada jugador:



Verano



1 carta de Árbol
Protector inicial



7 cartas de
Varano de Fuego



15 cartas de
Animal Guardián



Invierno



2 fichas
de acción

Preparación



Mazo de robo
compartido



Bosque personal



- 1 Despliega las 7 cartas de Claro de modo que formen un paisaje completo con valores de puntos ascendentes y descendentes. Sitúa la figura de Onibi sobre la carta central y coloca 1 ficha de Fuego en cada una de las 2 cartas adyacentes.
- 2 Separa las 24 cartas de Árbol Protector según su tipo en 4 mazos de 6 cartas. Baraja cada mazo y colócalos en una hilera por encima del Claro.
- 3 Coloca la carta del Ciervo justo por debajo de la carta central del Claro, formando una nueva fila. El Ciervo es parte de la Línea de Selección que crearán los jugadores.
- 4 Decide quién jugará como Invierno y quién jugará como Verano (*la partida se desarrolla de la misma forma para ambos roles*).

 - a. Coloca las 7 cartas de Varano de Fuego de tu Estación en un mazo a tu extremo del Claro.
 - b. Baraja las 15 cartas de Animal Guardián de tu Estación creando un mazo y colócalo bocabajo justo por debajo de tus cartas de Varano de Fuego, al extremo de la Línea de Selección. Completa la Línea de Selección de tu extremo robando las 3 primeras cartas de tu mazo y desplegándolas una al lado de otra por debajo del Claro.

Si la suma de los costes de tus 3 cartas es igual o menor que 12, devuelve la carta de menor coste al fondo de tu mazo de robo de Animal Guardián y roba una nueva carta. Repite este paso hasta que la suma de los costes sea estrictamente mayor que 12.

 - c. Coloca tu carta de Árbol Protector inicial en tu área de juego.
 - d. Coloca también tus 2 fichas de acción en tu área de juego.
- 5 Crea un suministro común con las fichas de Fuego restantes, la carta de Onibi y las 3 cartas de Sanki.
- 6 Baraja las 18 cartas de Animal Guardián comunes y crea un mazo bocabajo en el centro de la mesa. Este es el mazo de robo compartido.

Resumen de ronda

El jugador que sea Verano comienza realizando el primer turno de la ronda 1. En rondas posteriores, empieza **el jugador que finalice primero la ronda anterior**. Los jugadores se alternan para realizar turnos. En tu turno, elige 1 de las siguientes 2 opciones:

- **Roba 1 carta de Animal Guardián del mazo de robo compartido y añádela a la Línea de Apoyo compartida.**
- **Usa 1 ficha de acción en una carta de Animal Guardián de la Línea de Apoyo compartida.**

Una vez que te quedes sin fichas de acción, no podrás seguir jugando y la ronda acabará para ti. Tu oponente podrá seguir jugando hasta que no le queden fichas de acción.

Roba una carta de Animal Guardián

Roba 1 carta del mazo de robo compartido. Hay 3 posibles situaciones:

- ❖ Si la carta es un Animal Guardián común o el Ciervo, añádela a la Línea de Apoyo compartida.
- ❖ Si la carta es un Animal Guardián o un Varano de Fuego **de tu Estación**, colócalo en una Línea Personal en tu extremo. Los iconos y la cantidad de cada Elemento de este Animal **solo están disponibles para ti** durante el resto de la ronda.
- ❖ Si la carta es un Animal Guardián o un Varano de Fuego **de la Estación de tu oponente**, colócalo en una Línea Personal en el extremo de tu oponente. Los iconos y la cantidad de cada Elemento de este Animal solo están disponibles para tu oponente durante el resto de la ronda.

Cuidado:
estas reglas
pueden cambiar
si un jugador
tiene la carta
de Onibi
(ver página 11).

Si robas una carta con un icono de Solitario  y este es el 3.^{er} ícono de Solitario visible **para ti** (es decir, combinando la Línea de Apoyo compartida y tu Línea Personal), descarta 1 de tus fichas de acción, si aún tienes alguna. Ya no podrás usarla en el turno en curso.

Si robas un Animal con un 4.º ícono de Solitario visible **para ti**, descarta otra ficha de acción, si aún tienes alguna.

Nota: En la mayoría de los casos, tanto tú como tu oponente perderéis una ficha de acción al revelar el 3.^{er} ícono de Solitario. Sin embargo, podría suceder que tú pierdas una ficha de acción pero tu oponente no (o viceversa), si no tenéis la misma cantidad de íconos de Solitario (ver ejemplo a la derecha).

Si el mazo de robo compartido se agota, baraja las cartas descartadas y crea un nuevo mazo.



Importante:

Un icono de Gregario ☺ cancela un icono de Solitario ☹.

Ejemplo: Invierno revela su 3.er ícono de Solitario (●), pero, como tiene 1 Animal Gregario (◎) en su Línea Personal, no pierde ninguna ficha de acción. Este no es el caso de Verano, que pierde 1 de sus fichas de acción.

Usar una ficha de acción

Coloca tu ficha de acción **de modo que apunte al último Elemento de la Línea de Apoyo compartida** correspondiente a la acción que quieras realizar: ☀, 💧, 🌱, 🐍. *Este Elemento no tiene por qué aparecer en la última carta revelada.* Permanece ahí hasta el final de la ronda.

Cuenta todos los Elementos del tipo que has elegido que estén visibles desde el inicio de la Línea de Apoyo compartida **o bien** desde la última ficha de acción que apunte a ese Elemento. Esto significa que ninguno de los Elementos usados para esta acción estará disponible más adelante.

A esta cantidad, añade los Elementos que estén visibles en tu Línea Personal y en los Árboles Protectores de tu Bosque. Realiza la acción elegida con una fuerza igual a este valor.

Si quieres apuntar al mismo Elemento una 2.^a vez para realizar esa misma acción de nuevo en la ronda en curso, tiene que haber al menos 1 Elemento de ese tipo en las cartas desplegadas entre tus 2 fichas de acción.

Importante: Puedes volver a tener en cuenta en acciones posteriores los Elementos que aportan tu Línea Personal y tus Árboles Protectores.



Ejemplo: Verano juega su 1.^a ficha de acción sobre la segunda carta para realizar una acción de «Extinguir el Fuego». Cuenta $5\text{💧} = 3\text{💧}$ del Cocodrilo + 2💧 de su Rana. El 1💧 de la Araña no está disponible para Verano, porque ya lo utilizó Invierno.

Ejemplo (continúa): Verano quiere realizar otra acción de «Extinguir el Fuego» con su 2.^a ficha de acción, pero no puede hacerlo con el Camaleón porque no habría ningún Elemento 💧 entre sus 2 fichas de acción.

Tendrá que esperar hasta que haya al menos una segunda carta con un Elemento 💧 , que es lo que aporta el Oso. Cuenta 5💧 para realizar su acción = 1💧 del Camaleón + 2💧 del Oso + 2💧 de su Rana.

Las acciones:

Extinguir el Fuego



Suma la cantidad de disponible para ti y coge 1 o más fichas de Fuego del Claro, por un valor total igual o menor que esa cantidad de .

El valor de una ficha de Fuego (2, 3 o 4) depende del valor indicado en la carta de Claro donde se encuentre la ficha.

Si tienes 8 o más fichas de Fuego, cumples 1 de las 4 condiciones de victoria y ganas la partida inmediatamente.

Atraer Animales



Suma la cantidad de disponible para ti y coge 1 o más cartas de Animal Guardián bocarriba de la Línea de Selección, por un coste total igual o menor que esa cantidad de .

Puedes coger cartas de tu Estación, pero también las cartas de tu oponente o incluso el Ciervo. Si la carta es un Animal de tu Estación, colócala en tu Línea Personal en tu extremo; en caso contrario, colócala en la pila de descarte.

Reemplaza las cartas Atraídas de la Línea de Selección con cartas **de tu mazo personal**.

Si tu mazo personal ya no contiene cartas de Animal, no reemplaces las cartas Atraídas.

Si la Línea de Selección contiene **únicamente** Animales de tu Estación, cumples 1 de las 4 condiciones de victoria y ganas la partida inmediatamente. *Nota: El Ciervo es un Animal Neutral. No pertenece a ninguna Estación y, por lo tanto, también tiene que ser Atraido antes de que se cumpla la condición de victoria.*



Ejemplo: Invierno tiene un total de 7 y decide Atraer el Colibrí por 2 y a la Grulla por 5 . Luego, rellena la Línea de Selección usando Animales Guardianes de su mazo personal.



Plantar un Árbol Protector

Suma la cantidad de disponible para ti y roba de 1 a 4 cartas de Árbol Protector de sus mazos, por un coste total igual o menor que esa cantidad de .

Si decides robar varias cartas, **cada carta tiene que provenir de un mazo distinto.**

Al robar una carta de Árbol Protector, tienes que Plantarla en tu Bosque de inmediato. Si Plantas un Árbol Protector junto a otro Árbol Protector con la misma acción adicional, activa esa acción adicional.

Importante: Los Elementos que aportan tus Árboles Protectores están disponibles de forma permanente para realizar acciones.

Si tu Bosque contiene 9 Árboles en una cuadrícula de 3x3 cartas, cumples 1 de las 4 condiciones de victoria y ganas la partida inmediatamente.

Reglas para Plantar Árboles Protectores en tu Bosque:

- ✿ **Siempre** tienes que ser capaz de seguir el río desde un Árbol Protector hasta el lago que contiene tu Árbol inicial, bien directamente o a través de un río ya existente.
- ✿ Tu Árbol Protector inicial no tiene por qué estar en el centro de tu Bosque.
- ✿ Puedes cubrir cartas ya colocadas (*siguiendo las mismas reglas*), pero la carta cubierta pierde su efecto.
- ✿ Los Árboles Protectores siempre tienen que estar orientados con su copa hacia arriba.



Las acciones adicionales:



Coger 1 carta de Sanki.



Realizar 1 acción de Atraer Animales.



Realizar 1 acción de Extinguir el Fuego.



Realizar 1 acción de Plantar un Árbol Protector.

Las acciones adicionales se realizan contando los Elementos correspondientes disponibles en la Línea de Apoyo, en tu Línea Personal y en tu Bosque. Los Elementos de la Línea de Apoyo no se gastan y están disponibles para cualquier otra acción de la ronda.



Avanzar a Onibi

Cuenta la cantidad de disponible para ti y avanza la figura de Onibi **hacia tu oponente** un número de cartas igual o menor que esa cantidad de .

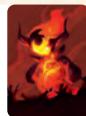
Realiza inmediatamente la acción adicional de la carta de Claro en la que acabe la figura de Onibi.

Si Onibi sale del Claro, hay 3 situaciones posibles:

- ✿ **Si la carta Onibi está en el suministro común**, entrégasela a tu oponente y, luego, continúa avanzando a Onibi, empezando desde la carta situada en el otro extremo del Claro.
- ✿ **Si tú tienes la carta de Onibi**, devuélvela al suministro común y, luego, continúa avanzando la figura de Onibi, empezando desde la carta situada en el otro extremo del Claro.
- ✿ **Si tu oponente ya tiene la carta de Onibi**, cumples 1 de las 4 condiciones de victoria y ganas la partida inmediatamente.



Ejemplo: Verano tiene 4 en total. Decide avanzar a Onibi solo 3 cartas. Como Onibi sale del Claro, Verano le entrega la carta de Onibi a Invierno. Luego, realiza la acción adicional «Coger 1 carta de Sanki» de la carta de Claro en la que acabó la figura de Onibi.



Carta de Onibi

Si robas una carta de tu Estación mientras tienes la carta de Onibi, colócala en la Línea de Apoyo compartida si es un Animal Guardián, o en tu área de juego si es un Varano de Fuego.



Cartas de Sanki

Si una acción adicional te permite recuperar una carta de Sanki, cógela del suministro común o bien de tu oponente si el suministro está vacío.

Puedes usar una carta de Sanki de 1 de las 2 siguientes formas:

- ✿ Para devolver **1 carta de Varano de Fuego de tu Estación** de nuevo a su mazo en cuanto se revele.

Devuelve la carta de Sanki al suministro tras usarla.

- ✿ Para usar **1 ficha de acción inmediatamente** después de revelar una carta de Animal.

Nota: No puedes usar cartas de Sanki para descartar cartas de Animal Guardián.

Fin de la ronda



La ronda finaliza cuando tanto Verano como Invierno hayan usado sus 2 fichas de acción.

- Suma el valor de Fuego de las cartas de Claro **en llamas**. Una carta de Claro está en llamas si en esa carta está la figura de Onibi o hay al menos 1 ficha de Fuego.

Luego, suma los valores de de tu Línea Personal, tu Bosque y los que queden en la Línea de Apoyo (es decir, visibles después de la última ficha de acción colocada en esa Línea).

Ambos jugadores comprueban si el valor total de las cartas de Claro en llamas es estrictamente mayor que su valor de . Si es así, añade 1 carta de Varano de Fuego de tu Estación, si queda alguna, a la pila de descarte compartida por cada carta de Claro en llamas. En caso contrario, no sucede nada.

- A continuación, **comprueba las 2 cartas adyacentes a la figura de Onibi**. Si aún no hay una ficha de Fuego en la carta, coloca 1 sobre ella. Si la carta ya contiene una ficha de Fuego, no sucede nada. Si Onibi está en una carta al borde del Claro, comprueba la carta adyacente a su ubicación y la carta del otro extremo del Claro.
- Recupera tus 2 fichas de acción y colócalas de nuevo en tu área de juego.
- Coloca todas las cartas de la Línea de Apoyo, así como las cartas de las Líneas Personales de ambos jugadores en la pila de descarte compartida.



Ejemplo: Hay 2 disponibles en la Línea de Apoyo e Invierno también tiene 5 (3 en su Bosque y 2 en su Línea Personal), un total de 7 . El valor de Fuego del Claro es 8. Invierno no puede luchar contra el Fuego y tiene que añadir 3 cartas de Varano de Fuego de su Estación a la pila de descarte compartida.

Fin de la partida

La partida acaba de inmediato cuando un jugador cumpla 1 de las 4 condiciones de victoria: ¡es el ganador!