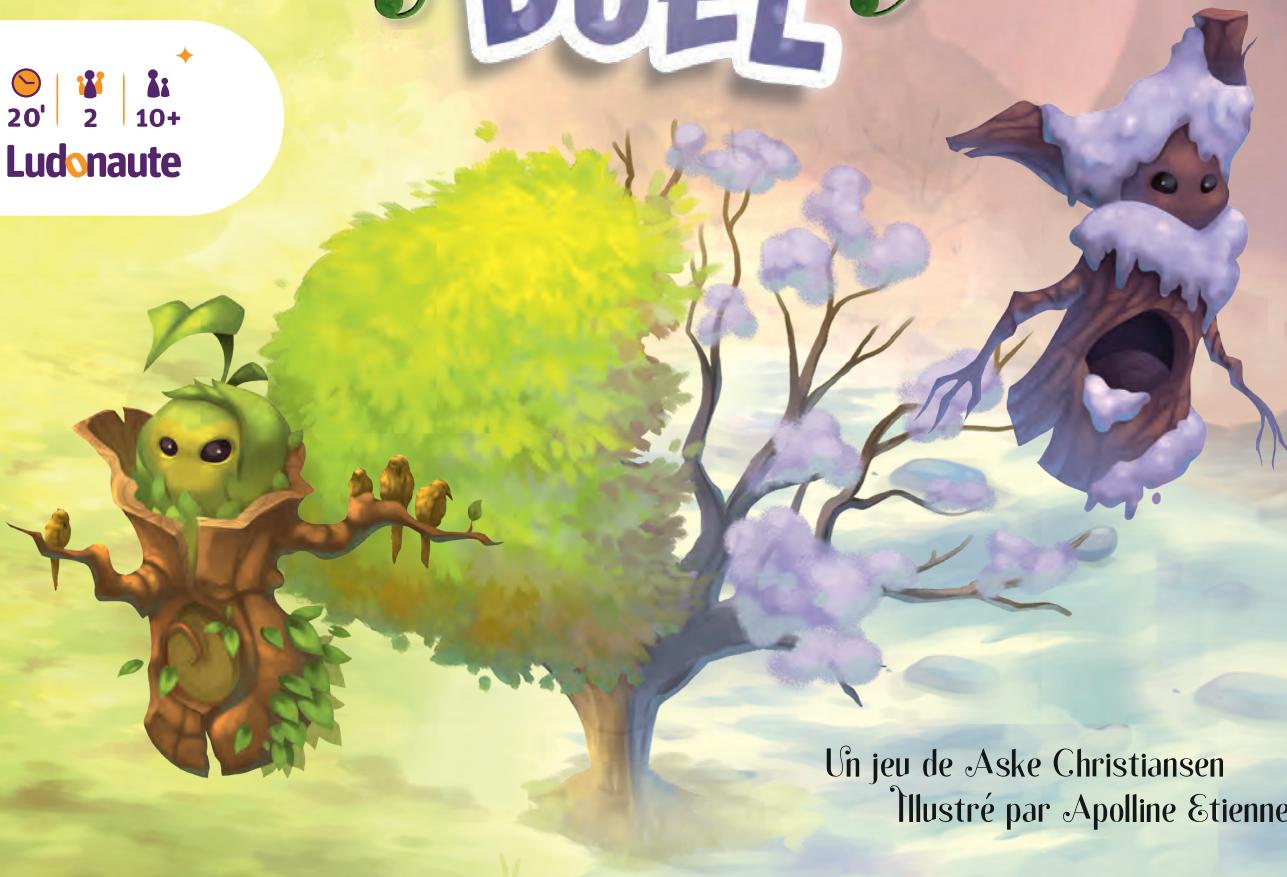


Living Forest DUEL

20' | 2 | 10+
Ludonaute



Un jeu de Aske Christiansen
Illustré par Apolline Etienne

Qui de l'Été ou de l'Hiver fera régner son pouvoir sur la forêt ?

Matériel

Commun :



7 cartes Clairière sacrée

Valeur
du Feu

Action
Bonus



18 cartes Animal gardien commun (*sans coût*)



1 carte Cerf



3 cartes Sanki

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, et de déplacer Onibi dans la Clairière.

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

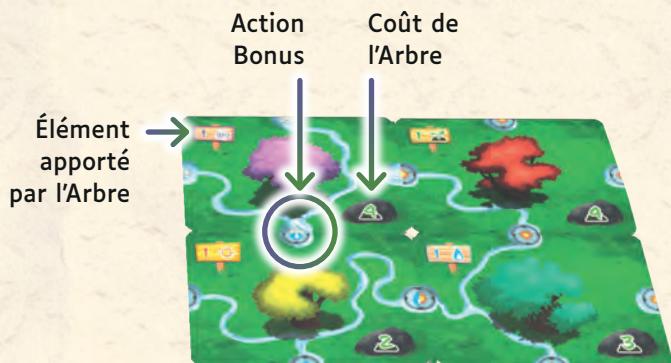
Éléments apportés par l'Animal gardien, utiles à la réalisation d'une action



Coût de l'Animal gardien

Symboles Saison

But du Jeu



24 cartes Arbre
(4 séries de 6 Arbres du même type)



1 carte Onibi



1 silhouette Onibi



19 jetons Feu

Dans cet affrontement où vous incarnez l'Été ou l'Hiver, protégez la forêt en remplissant l'une de ces 4 conditions de victoire en premier :

- ✿ **Avoir 8 jetons Feu.**
- ✿ **Avoir uniquement des cartes de sa saison sur la ligne de recrutement.**
- ✿ **Avoir planté une forêt contenant 9 Arbres inscrits dans une grille de 3x3 cartes.**
- ✿ **Amener la silhouette Onibi chez son adversaire alors qu'il ou elle possède déjà la carte Onibi.**

Par personne :



Été



1 carte
Arbre protecteur
de départ



Hiver



2 jetons
Action



7 cartes
Varan de feu

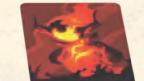


15 cartes
Animal gardien

Mise en Place



2



Clairière

4a



1

ligne de recrutement

4b



3

Défausse
commune



ligne d'aide commune

Pioche
commune



4c



4d

Forêt
personnelle



1

Déployez les 7 cartes Clairière de façon à former un panorama complet, dans l'ordre des points. Placez la silhouette d'Onibi sur la carte centrale, ainsi que deux jetons Feu, un sur chacune des 2 cartes adjacentes.

2

Séparez les 24 cartes Arbre selon leur type pour former 4 paquets de 6 cartes. Mélangez chaque paquet et placez-le au-dessus de la Clairière.

3

Placez la carte Cerf sous la carte centrale de la Clairière, sur une nouvelle ligne. Elle fait partie de la ligne de recrutement que vous allez former.

4

Choisissez qui jouera Hiver et qui jouera Été (*les deux rôles sont complètement identiques*).

- a. Placez les 7 cartes Varan de feu de votre saison au bout de la Clairière, de votre côté.
- b. Formez une pile en mélangeant les 15 cartes Animal gardien de votre saison, faces cachées, et placez-la à côté de vos cartes Varan de feu. Piochez les 3 premières cartes et placez-les une à une sous la Clairière de façon à compléter la Ligne de recrutement de votre côté.

Si la somme des coûts de vos 3 cartes est égale ou inférieure à 12, alors mettez sous votre pioche la carte de plus faible valeur et piochez une nouvelle carte. Répétez l'opération jusqu'à ce que la somme des coûts soit strictement supérieure à 12.

- c. Placez votre carte Arbre protecteur de départ devant vous.
- d. Placez, devant vous, vos 2 jetons Action.

5

Formez une réserve accessible avec les jetons Feu restants, placez aussi en réserve la carte Onibi ainsi que les 3 cartes Sanki.

6

Mélangez les 18 cartes Animal gardien commun et placez le paquet, faces cachées, au centre de la table pour former la pioche commune.

Tour de jeu

La personne jouant l'Été commence à jouer au premier tour. Pour les tours suivants, la personne qui a terminé le tour précédent **en premier** commence. Jouez l'un·e après l'autre. À votre tour, choisissez l'une des deux options suivantes :

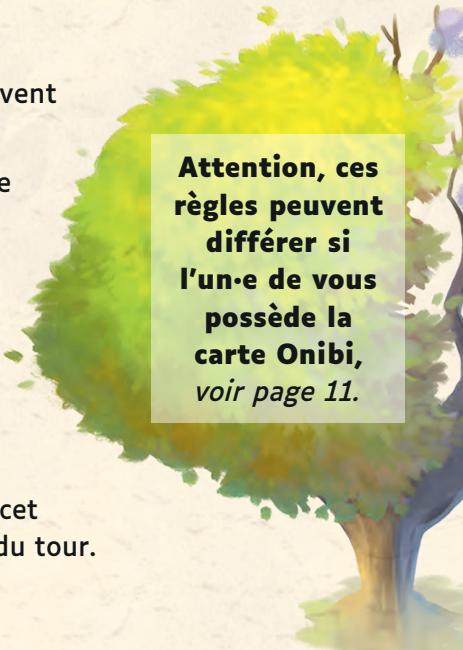
- **Révéler 1 carte Animal gardien de la pioche commune pour former la ligne d'aide commune.**
- **Utiliser 1 jeton Action sur une carte Animal gardien de la ligne d'aide commune.**

Lorsque vous n'avez plus de jetons Action, vous ne pouvez plus jouer. Votre tour est terminé. Votre adversaire continue de jouer seul·e jusqu'à ce qu'il ou elle n'ait plus de jetons Action non plus.

Révéler une carte Animal gardien

Piochez une carte dans la pioche commune. Trois cas de figure peuvent se produire :

- ✿ S'il s'agit d'un Animal commun ou du Cerf, ajoutez-le à la ligne d'aide commune.
- ✿ S'il s'agit d'un Animal ou d'un Varan de feu **de votre saison**, placez-le sur une ligne personnelle, de votre côté. Les symboles et la quantité de chaque élément de cet Animal ne sont alors **disponibles que pour vous** pour le reste du tour.
- ✿ S'il s'agit d'un Animal ou d'un Varan de feu **de la saison de votre adversaire**, placez-le sur une ligne personnelle, du côté de votre adversaire. Les symboles et la quantité de chaque élément de cet Animal ne sont alors disponibles que pour lui ou elle pour le reste du tour.



Attention, ces règles peuvent différer si l'un·e de vous possède la carte Onibi, voir page 11.

Si une carte avec un symbole solitaire ☯ est révélée et que c'est le 3e symbole solitaire visible **pour vous** (dans la ligne d'aide commune et votre ligne personnelle), écartez un des jetons Action qu'il reste devant vous, s'il vous en reste ; vous ne pouvez plus l'utiliser ce tour-ci.

Si un Animal avec un 4e symbole solitaire visible **pour vous** est révélé, perdez à nouveau un jeton Action s'il vous en reste.

Note : La plupart du temps, vous et votre adversaire perdrez un jeton Action lorsque le 3e symbole solitaire sera révélé, mais il peut arriver que vous en perdiez un et pas votre adversaire si vous n'avez pas le même nombre de symboles solitaires ☯ au total – voir exemple ci-dessous.

Si la pioche commune est vide, mélangez les cartes défaussées pour en former une nouvelle.

Important :

Un symbole grégaire ☺ annule un symbole solitaire ☯.

Exemple : Hiver vient de révéler un troisième symbole solitaire ☯, comme il possède un Animal grégaire ☺ dans sa ligne personnelle, il ne perd pas de jeton Action. Ce n'est pas le cas d'Été qui perd donc un de ses jetons Action.



Utiliser un jeton Action

Placez votre jeton Action de manière à pointer le dernier élément de la ligne d'aide commune correspondant à l'action que vous souhaitez réaliser ☀, 💧, 🌱, 🐛 (cet élément n'est donc pas forcément sur la dernière carte révélée). Il y restera jusqu'à la fin du tour.

Prenez en compte tous les éléments du type choisi visibles depuis le début de la ligne d'aide commune, ou depuis le dernier jeton Action pointant cet élément. Ainsi tous les éléments comptabilisés pour cette action ne seront plus disponibles pour la suite.

Ajoutez éventuellement les éléments visibles sur votre ligne personnelle et sur les Arbres de votre Forêt. Réalisez l'action choisie à hauteur de cette valeur.

Si vous souhaitez pointer le même élément une deuxième fois afin de pouvoir réaliser deux fois la même action lors d'un même tour, vous devez faire en sorte qu'il y ait au moins un élément de ce type, non pointé, entre vos deux jetons Action.

Important : les éléments apportés par votre ligne personnelle et vos Arbres peuvent être à nouveau pris en compte pour d'éventuelles autres actions.



Exemple : Été joue son premier jeton Action sur la 2e carte révélée pour réaliser une Action Éteindre le Feu. Il compte 5💧 = 3💧 données par le crocodile + 2💧 par sa grenouille. La 1💧 donnée par l'araignée n'est pas disponible pour Été car elle a déjà été utilisée par Hiver.



Suite de l'exemple : Été veut à nouveau faire l'action Éteindre le Feu avec son deuxième jeton Action mais il ne peut pas le faire avec le caméléon car il n'y aurait alors pas de💧 entre les deux jetons Action, il doit attendre d'avoir au moins une deuxième carte présentant un élément💧, ce qui arrive avec l'ours. Il compte alors 5💧 pour réaliser son Action = 1💧 donnée par le caméléon + 2💧 par l'ours + 2💧 par sa grenouille.

Les Actions :



Éteindre le feu

Additionnez le nombre de disponibles pour vous et prenez un ou plusieurs jetons Feu présents dans la Clairière pour une valeur totale égale ou inférieure à ce nombre de .

La valeur d'un jeton Feu (2, 3 ou 4) dépend de sa position. Cette valeur est inscrite sur la carte Clairière où il se trouve.

Si vous possédez 8 jetons Feu, ou plus, vous remplissez l'une des 4 conditions de victoire et vous gagnez immédiatement.



Recruter des animaux

Additionnez le nombre de disponibles pour vous et prenez une ou plusieurs cartes Animal visibles dans la ligne de recrutement, pour un coût total égal ou inférieur à ce nombre de .

Vous pouvez prendre les cartes de votre saison mais aussi les cartes de l'adversaire ou encore le Cerf. S'il s'agit d'un Animal de votre saison, placez-le dans une ligne personnelle, de votre côté ; sinon, placez-le dans la défausse.

Remplacez les cartes achetées avec les cartes **de votre pile personnelle**.

Si vous n'avez plus de cartes Animal dans votre pile personnelle, ne remplacez pas les cartes achetées.

Si la ligne de recrutement contient **exclusivement** des Animaux de votre saison, vous remplissez l'une des 4 conditions de victoire et vous gagnez immédiatement. *Attention, le Cerf est un Animal neutre, il n'appartient à aucune saison et donc doit aussi être recruté pour remplir la condition de victoire.*



Exemple : Hiver compte un total de 7 avec lesquels il décide d'acheter le colibri qui coûte 2 et la grue qui coûte 5 . Il complète la Ligne de recrutement avec les animaux gardiens de sa pile.



Planter un arbre

Additionnez le nombre de disponibles pour vous et prenez de 1 à 4 cartes Arbre visibles sur le dessus des paquets, pour un coût total égal ou inférieur à ce nombre de

Si vous prenez plusieurs cartes, **chacune doit provenir d'un paquet différent.**

Lorsque vous prenez une carte Arbre, vous devez la planter immédiatement dans votre Forêt. Si vous plantez un Arbre adjacent à un autre Arbre présentant la même action bonus, effectuez cette action bonus.

Important : les éléments apportés par vos Arbres sont disponibles de manière permanente pour réaliser vos actions.

Si votre Forêt contient 9 Arbres inscrits dans une grille de 3x3 cartes, vous remplissez l'une des 4 conditions de victoire et vous gagnez immédiatement.

Règles pour planter un Arbre dans votre Forêt :

- ✿ La rivière d'une carte Arbre doit **toujours** être reliée au lac de votre arbre de départ, soit directement, soit par l'intermédiaire de la rivière d'une autre carte Arbre.
- ✿ L'Arbre de départ ne doit pas nécessairement être au centre de Forêt.
- ✿ Il est possible de recouvrir une carte déjà présente (*en suivant les mêmes règles*) mais la carte recouverte n'a plus d'effet.
- ✿ Un Arbre ne peut pas être posé autrement que dans le sens de lecture.



Exemple : Hiver compte un total de 5 , avec lesquels il décide d'acheter 2 Arbres, un qui coûte 3 , et un qui coûte 2 .

Les actions bonus :



Prenez une carte Sanki.



Effectuez une action Planter un arbre.



Effectuez une action Recruter des animaux.



Effectuez une action Éteindre le feu.

Les actions bonus sont réalisées en utilisant les éléments correspondants disponibles sur la ligne d'aide, sur votre ligne personnelle et dans votre Forêt. Les éléments utilisés sur la ligne d'aide ne sont pas consommés et restent donc disponibles pour d'éventuelles autres actions ce tour-ci.



Avancer Onibi

Additionnez le nombre de disponibles pour vous et avancez la silhouette Onibi **vers votre adversaire** d'un nombre de cartes égal ou inférieur à ce nombre de .

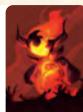
Effectuez immédiatement l'Action bonus indiquée sur le rocher de la carte d'arrivée.

Quand Onibi sort de la Clairière, il y a trois cas de figure possibles :

- ✿ **Si la carte Onibi est dans la réserve**, alors donnez-la à votre adversaire puis poursuivez le déplacement d'Onibi en repartant de la carte située à l'autre extrémité de la Clairière.
- ✿ **Si vous possédez la carte Onibi**, alors replacez-la dans la réserve puis poursuivez le déplacement d'Onibi en repartant de la carte située à l'autre extrémité de la Clairière.
- ✿ **Si votre adversaire possède déjà la carte Onibi**, vous remplissez l'une des 4 conditions de victoire et vous gagnez immédiatement.



Exemple : Été compte un total de 4. Il décide d'avancer Onibi de seulement 3 cartes. Comme Onibi sort de la Clairière, Été donne la carte Onibi à Hiver et effectue l'Action bonus Prendre une carte Sanki indiquée sur sa carte d'arrivée.



la carte Onibi

Si vous possédez la carte Onibi, lorsqu'une carte de votre saison est révélée, elle est placée dans la ligne d'aide commune si c'était un Animal gardien, ou devant vous si c'est un Varan de feu.



les cartes Sanki

Si une action bonus vous permet de récupérer une carte Sanki, prenez-la dans la réserve ou à votre adversaire s'il n'y en a plus.

Vous pouvez utiliser une carte Sanki de deux manières différentes :

- ✿ soit pour remettre dans sa pile **une carte Varan de feu de votre saison** au moment où elle est révélée.

Dans les deux cas, remettez-la dans la réserve.

- ✿ soit pour utiliser **immédiatement** un jeton Action après avoir révélé une carte Animal.

Note : Les cartes Sanki ne permettent pas de défausser les cartes Animal gardien.

Fin de tour



Quand Hiver et Été ont joué ou perdu leurs 2 jetons Action, le tour prend fin.

- 1 Additionnez la valeur indiquée sur les cartes Clairière **en feu**. Une carte Clairière est en feu si au moins la silhouette d'Onibi ou un jeton Feu s'y trouvent.
Comptez ensuite votre valeur en dans votre ligne personnelle, votre Forêt et celle encore disponible sur la ligne d'aide, c'est-à-dire visible après le dernier jeton Action joué sur la ligne de .
- 2 Chaque personne vérifie si la valeur totale des cartes Clairière en feu est strictement supérieure à sa valeur en . Si c'est le cas, pour chaque carte Clairière en feu, elle ajoute une carte Varan de feu de sa saison, tant qu'il lui en reste, à la défausse commune. Sinon, rien ne se passe.
- 3 Ensuite, vérifiez **chacune des deux cartes adjacentes** à Onibi. S'il n'y a pas encore de jeton Feu sur la carte, placez-en un. Si la carte contient déjà un jeton Feu, rien ne se passe. Si Onibi se trouve sur une carte en bord de Clairière, vérifiez la carte adjacente à sa position, ainsi que la carte à l'extrême opposé.
- 4 Reprenez vos deux jetons Action devant vous.
- 5 Défaussez toutes les cartes de la ligne d'aide ainsi que celles de vos lignes personnelles dans la défausse commune.



Exemple : Il reste 2 disponibles dans la ligne d'aide et Hiver a 5 en plus (3 dans sa Forêt et 2 dans sa ligne personnelle), ce qui lui fait une valeur totale de 7. Or, dans la Clairière, la valeur en Feux est de 8. Hiver ne résiste donc pas au Feu et prend 3 cartes Varan de feu de sa saison qu'il ajoute à la défausse commune.

Fin du jeu

La partie s'arrête immédiatement dès qu'une des 4 conditions de victoire est remplie par une saison.