



# Living Forest

Un juego de Aske Christiansen  
Ilustrado por Apolline Etienne

*El Árbol Sagrado del Bosque está siendo devastado por las llamas de Onibi y, para protegerlo, se ha invocado a los Cuatro Espíritus de la Naturaleza: Primavera, Verano, Otoño e Invierno. Todos ellos desean convertirse en la leyenda que consiguió salvar su hogar y, así, recibir el honorífico título de Gran Protector. Si desean ganar esta batalla contra el terrible Onibi, ¡deberán ponerse manos a la obra! Plantar árboles protectores, ahuyentar las incesantes llamas o despertar a Sanki, el Guardián del Bosque... ¿Cuál será la mejor estrategia?*



- 2 Componentes
- 4 Preparación
- 6 Objetivo del juego
- 6 Turno de juego
- 6 Fase de Animales Guardianes
- 9 Fase de acciones
- 14 Fin del turno
- 15 Fin de la partida

Si quieres aprender a jugar con un vídeo, visita:  
[www.malditogames.com/como-jugar/living-forest](http://www.malditogames.com/como-jugar/living-forest)

# Componentes

14 cartas de Animal Guardián inicial para cada uno de los 4 Espíritus de la Naturaleza



23 cartas de Animal Guardián de nivel 1



16 cartas de Animal Guardián de nivel 2



23 cartas de Varano de Fuego



12 cartas de Animal Guardián de nivel 3



## Las cartas de Animal Guardián

Los Animales Guardianes te aportarán los Elementos necesarios para atraer a otros Animales Guardianes, plantar Árboles Protectores, extinguir Fuegos, avanzar en el Círculo de los Espíritus y/o reunir Flores Sagradas.

Hay 3 tipos de Animales Guardianes: los Solitarios, representados con una moneda negra ☹; los Gregarios, representados con una moneda blanca ☺; y los Neutrales, que no tienen moneda.



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



Coste del Animal Guardián.

4 figuras de Espíritu de la Naturaleza



39 losetas de Árbol Protector



Coste del Árbol Protector

Elementos que aporta el Árbol Protector

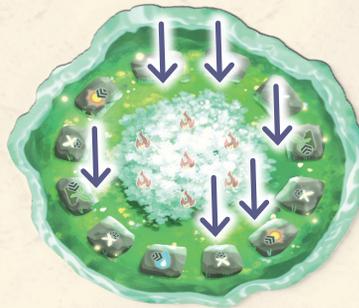
1 tablero de Animal Guardián



4 losetas de Árbol Protector inicial



1 tablero central de Círculo de los Espíritus



La posición inicial de las figuras de Espíritu de la Naturaleza dependerá del número de jugadores.

El Círculo de los Espíritus está formado por 12 rocas con una bonificación en cada una de ellas.

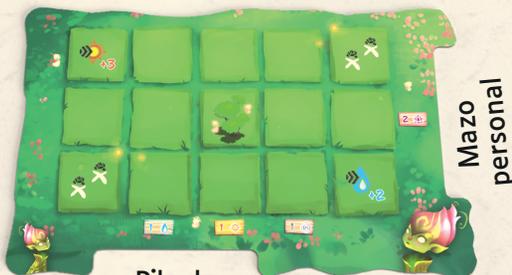
1 tablero de Varano de Fuego



12 losetas de Victoria (3 por cada Espíritu de la Naturaleza)



4 tableros de jugador de Bosque



Pila de descarte personal

1 figura de Árbol Sagrado



Tu tablero de jugador representa tu Bosque, con tu Árbol Protector inicial en el centro. Durante la partida, podrás ampliarlo si plantas más Árboles Protectores.

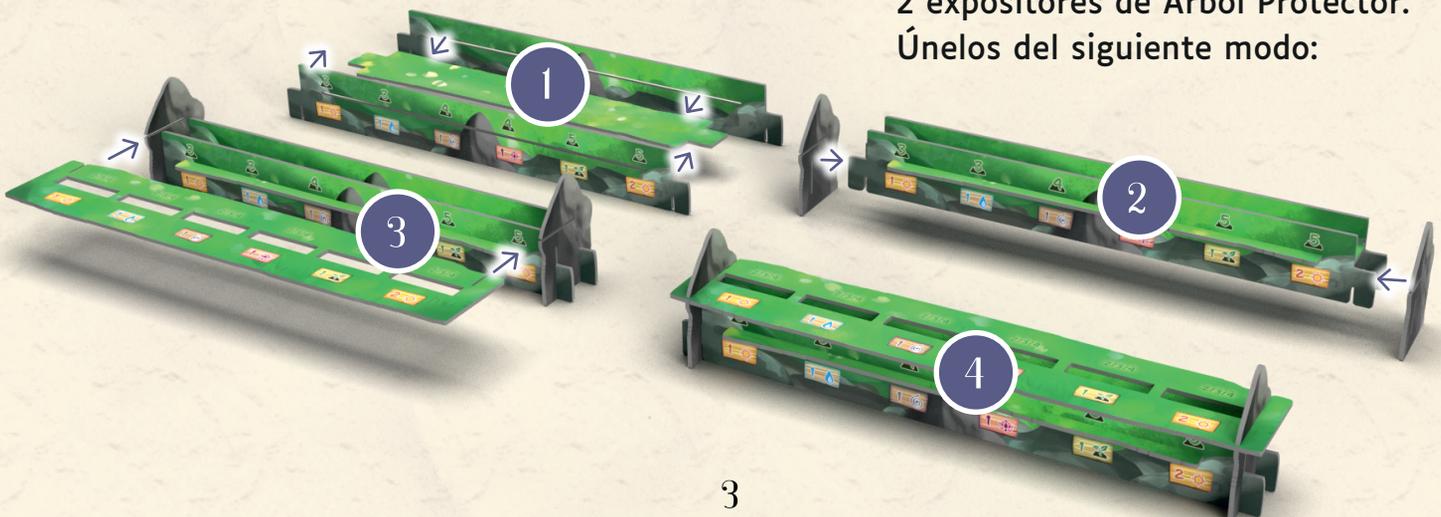
58 fichas de Fuego de 3 valores distintos



20 fichas de Fragmento



2 expositores de Árbol Protector. Únelos del siguiente modo:



# Preparación



1

Coloca el Círculo de los Espíritus en el centro del área de juego.

2

Prepara todos los componentes relacionados con tu Espíritu de la Naturaleza:

- ✿ 1 tablero de jugador de Bosque.
- ✿ 1 loseta de Árbol Protector inicial.
- ✿ 3 losetas de Victoria: 1 Fuego, 1 Flor Sagrada y 1 Árbol Protector, respectivamente.
- ✿ 1 figura de Espíritu de la Naturaleza.
- ✿ 14 cartas de Animal Guardián inicial.

Coloca tu tablero de Bosque en tu área de juego con la loseta de Árbol Protector inicial en el centro. Coloca tus 3 losetas de Victoria a la izquierda de tu Bosque.

Determina al azar cuál será el primer Espíritu de

la Naturaleza en jugar y entrégale al jugador la figura de Árbol Sagrado.

Coloca su figura de Espíritu de la Naturaleza en la roca del Círculo de los Espíritus con el peón blanco en primera posición, la segunda figura de Espíritu en la roca con el peón blanco en segunda posición y así sucesivamente, dependiendo de si sois 2, 3 o 4 jugadores. Baraja tus 14 cartas de Animal Guardián inicial para formar un mazo y colócalo bocabajo a la derecha de tu Bosque. Este será tu mazo personal.

3

Coloca el tablero de Animal Guardián junto al Círculo de los Espíritus.

Coge el resto de cartas de Animal Guardián y forma 3 mazos, 1 para cada nivel. El nivel 1 está representado por un sol blanco, el nivel 2 por un sol amarillo y el nivel 3 por un sol rojo.

Baraja cada mazo y colócalos bocabajo en los espacios correspondientes del tablero de Animal Guardián. Revela las 4 primeras cartas de cada mazo y colócalas formando 3 líneas adyacentes. Este será el suministro común de Animales Guardianes.

4

Separa las fichas de Fuego y forma varias pilas según su valor (2, 3 y 4). Colócalas en las casillas correspondientes de este tablero, junto a los mazos de Animal Guardián.

Coloca 1 ficha de Fuego de valor 2 en el centro del Círculo de los Espíritus.



Prepara la partida tal como se muestra en la imagen.



5

Coloca los 2 expositores de **Árbol Protector** junto al **Círculo de los Espíritus**.

En los expositores, ordena las losetas de **Árbol Protector** según su valor en orden ascendente de izquierda a derecha.

En partidas de 3 jugadores, descarta de la partida 1 **Árbol Protector** de cada valor 3, 4 y 5.

En partidas de 2 jugadores, descarta de la partida 2 **Árboles Protectores** de cada valor 3, 4 y 5, y 1 **Árbol Protector** de cada valor 6, 7 y 8.

6

Coloca el tablero de **Varano de Fuego** junto al **Círculo de los Espíritus**.

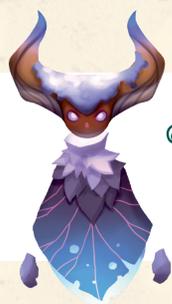
Forma pilas con las fichas de **Fragmento** y 1 mazo con las cartas de **Varano de Fuego**, y colócalos en los espacios y casillas correspondientes de este tablero.

# Objetivo del juego

En *Living Forest* serás un Espíritu de la Naturaleza que intentará salvar al Bosque y su Árbol Sagrado de los incesantes ataques de Onibi. Para ello, podrás seguir 1 de estas 3 estrategias:

- ❁ Plantar 12 Árboles Protectores diferentes.
- ❁ Reunir 12 Flores Sagradas para despertar a Sanki, el Gran Guardián del Bosque.
- ❁ Extinguir 12 Fuegos y ahuyentar a Onibi para siempre.

En cada turno, tendrás que pedir ayuda a los Animales Guardianes, que te traerán los Elementos ☀️, 💧, 🌱, 🌀 y 🌸 para apoyarte en tus acciones.



## Turno de juego

Cada turno de juego tiene 3 fases:

- ❁ Animales Guardianes.
- ❁ Acciones.
- ❁ Fin del turno de juego.

## Fase de Animales Guardianes

*Ya has reunido un equipo de 14 Animales Guardianes: están a tu lado y preparados para ayudarte en cualquier momento.*

En esta fase, todos los Espíritus de la Naturaleza jugáis a la vez.

Roba y coloca bocarriba, de una en una, las cartas de Animal Guardián de tu mazo personal. Forma así tu Línea de Apoyo de Animales Guardianes.

Si quieres robar una nueva carta de Animal Guardián para colocarla en tu Línea de Apoyo, pero no queda ninguna carta en tu mazo personal, baraja las cartas de tu pila de descarte personal para formar un nuevo mazo.

Solo puedes formar un nuevo mazo si quieres robar otra carta, pero no si tu mazo se queda sin cartas.

*Nota: Durante esta fase, puedes consultar tu pila de descarte en cualquier momento.*

**Puedes** dejar de robar cartas cuando quieras.

No obstante, si al robar cartas reúnes 3 cartas con la moneda de Animal Solitario ☹️, **tendrás** que dejar de robar cartas. El tercer Animal Solitario cerrará tu Línea de Apoyo.

**Importante:** 1 moneda de Animal Gregario 😊 cancela 1 moneda de Solitario ☹️. Por tanto, es posible jugar con más de 3 Animales Guardianes Solitarios en un mismo turno, siempre y cuando robes 1 o más Animales Guardianes Gregarios. Solo se cancela la moneda de Animal Guardián Solitario, pero sí tendrás en cuenta los Elementos de la carta para la siguiente fase de acción.



### Línea de Apoyo de Animales Guardianes



*Los Animales aparecen desde los cuatro puntos del Bosque: algunos vienen de las lejanas llanuras cubiertas de hielo del norte; otros, de los profundos ríos del este; otros, de las cálidas costas tropicales del sur... Todos tienen poderes realmente valiosos, pero ¡ten cuidado! Algunos de ellos, orgullosos y de gran fortaleza, no se llevan muy bien con algunos compañeros...*



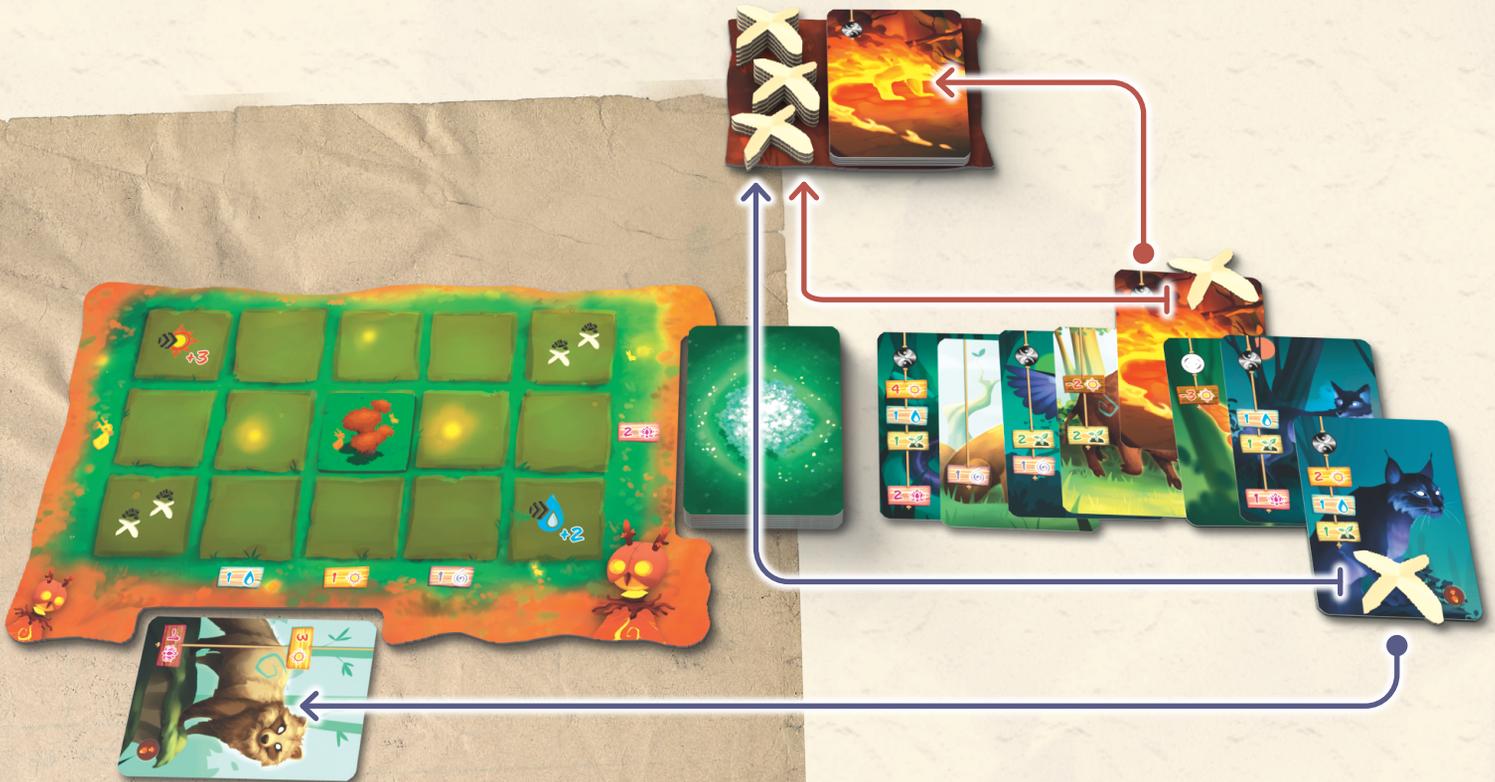
*Nota: Es posible que durante la partida consigas cartas de Varano de Fuego, los sirvientes de Onibi. Trabajan como Animales Guardianes Solitarios, pero no te aportan ningún Elemento, tan solo monedas de Animal Guardián Solitario ☹️.*

## Las fichas de Fragmento

En esta fase, puedes descartar una ficha de Fragmento en cualquier momento y elegir una de las siguientes acciones:

- ☼ Destruir 1 carta de Varano de Fuego que acabes de robar. Devuélvela inmediatamente a su mazo junto al Círculo de los Espíritus.
- ☼ Colocar 1 carta de Animal Guardián que acabes de robar en tu pila de descarte personal, independientemente del tipo de carta que sea.

Después de descartar un Fragmento, puedes seguir robando cartas o parar.



### Ejemplo

Juan roba 5 cartas de Animal Guardián. La 5.ª carta es un Varano de Fuego que suma la tercera moneda ☹ de su Línea de Apoyo. En un turno anterior, Juan consiguió 2 fichas de Fragmento y decide descartar 1 de ellas para destruir esta carta y cancelar inmediatamente la moneda ☹ del Varano de Fuego. Ahora puede robar más cartas. La siguiente carta que roba es un Animal Guardián Gregario ☺ y la siguiente es otro Animal Guardián Solitario ☹. En este caso, no pasa nada porque estas 2 monedas se cancelan la una a la otra. Juan decide continuar robando cartas y, de nuevo, consigue otro Animal Guardián Solitario ☹. A continuación, descarta su última ficha de Fragmento para enviar esta última carta a su pila de descarte. Decide dejar de robar cartas.

*Sanki, tras participar en la creación de este magnífico Bosque, cayó en un sueño eterno para alcanzar la Gran Sabiduría.*

*Decidió dejar en el Bosque algunos Fragmentos de su magia que te servirán de ayuda si consigues reunirlos de nuevo.*

Una vez que todos los Espíritus de la Naturaleza hayan terminado de robar sus cartas, la fase de Animales Guardianes finaliza y se pasa a la fase de acción.

## La fase de acciones

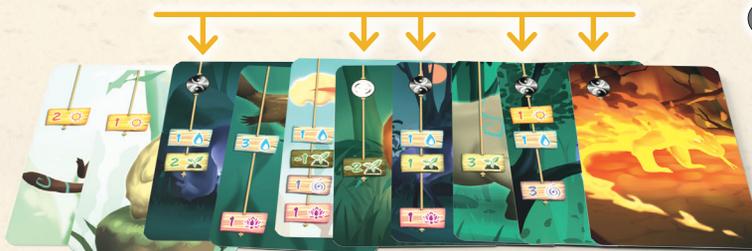
En esta fase, los Espíritus de la Naturaleza juegan **por turnos**, empezando por el Espíritu de la Naturaleza que tenga el **Árbol Sagrado**.

Si tu Línea de Apoyo tiene **menos** de 3 monedas de Solitario ☹️ (que no hayan sido canceladas por monedas de Gregario 😊), puedes realizar **2 acciones diferentes**.



☹️ - 😊 < 3  
**2 acciones**

Si tu Línea de Apoyo tiene **3** monedas de Solitario ☹️ (que no hayan sido canceladas por monedas de Gregario 😊), puedes realizar **solo 1 acción**.



☹️ - 😊 = 3  
**1 acción**

La fuerza de una acción la determina el número total de los Elementos correspondientes que haya en las cartas de Animal Guardián de tu Línea de Apoyo **y** en tu tablero de jugador de Bosque.

El Elemento 🌸 no se usa para realizar acciones, es una condición de victoria.



*Ejemplo*

*En su Línea de Apoyo y en su Bosque, Juan tiene un total de*

→ 7 ☀️  
→ 9 💧  
→ 1 🌿  
→ 4 🌀

*para realizar sus 2 acciones.*

Una vez que hayas realizado la(s) acción(es) que hayas elegido, será el turno del siguiente Espíritu, en sentido horario, de realizar su(s) acción(es), hasta que todos los Espíritus hayan jugado.

## Las diferentes acciones:



### Coger 1 ficha de Fragmento

Coge 1 ficha de Fragmento y colócala junto a tu Bosque. Podrás usarla en las siguientes fases de Animales Guardianes.



### Atraer 1 o más Animales Guardianes

Suma todos los ☀ que tengas y coge 1 o más cartas de Animal Guardián del suministro común de Animales Guardianes que tengan un coste total igual o inferior a tu cantidad de ☀.

Coloca la(s) carta(s) bocabajo en la parte superior de tu mazo personal.

#### Ejemplo

Juan suma un total de 7 ☀, por lo que puede coger 1 carta con coste 7 (la marmota) o 2 cartas, una con coste 4 (la cacatúa) y otra con coste 3 (el erizo).



### Extinguir el Fuego

Suma todas las 💧 que tengas y coge 1 o más fichas de Fuego del Círculo de los Espíritus que tengan un valor total igual o inferior a tu cantidad de 💧.

Puedes elegir las fichas de Fuego que quieres extinguir, siempre y cuando no sumen un valor superior a tu número total de 💧.

Coloca la(s) ficha(s) de Fuego extinguida(s) junto a tu Bosque con la cara sin número bocarriba.

Nota: Extinguir 12 fichas de Fuego es una forma de ganar la partida.

#### Ejemplo

Juan tiene un total de 9 💧, por lo que puede elegir extinguir 2 Fuegos de valor 4 y coger así 2 fichas; o puede elegir extinguir 1 Fuego de valor 4, 1 Fuego de valor 3 y 1 Fuego de valor 2 y coger así 3 fichas.





## Avanzar por el Círculo de los Espíritus

Suma todos los  que tengas y mueve tu figura de Espíritu de la Naturaleza en sentido horario por las rocas del Círculo de los Espíritus. Muévete una cantidad de rocas igual o inferior a tu número total de .

Si delante de ti hay 1 o más Espíritus de la Naturaleza, salta sobre ellos sin contar las rocas en las que se encuentran y roba 1 loseta de Victoria a tu elección a cada Espíritu que saltes, sin importar si inicialmente le pertenecía a ese Espíritu o si se la ha robado a otro.

Recibe la bonificación de la roca de **Ilegada**.

La bonificación es una acción adicional. Se suma a las acciones que realizas en tu turno y puede ser la misma acción que la de tu turno u otra diferente. Recuerda que tienes que avanzar al menos 1 roca para recibir una bonificación.



### Ejemplo

Juan tiene un total de 4 . Avanza 4 rocas sin ocupar del Círculo de los Espíritus y recibe la bonificación «Coger 1 ficha de Fragmento». Mientras avanzaba, Juan ha saltado sobre Felipe y Diana, por lo que roba 1 loseta de Victoria a su elección a cada uno de ellos.

*Se necesita coraje y sabiduría para avanzar por el Círculo de los Espíritus.*





## Plantar 1, y solo 1, Árbol Protector

Suma todos los 🌱 que tengas y coge 1, y solo 1, Árbol Protector que tenga un coste total igual o inferior a tu número de 🌱.

Plántalo en tu Bosque, en una casilla adyacente a otro Árbol Protector ya plantado. Las casillas en diagonal no cuentan.



Un Árbol Protector te aporta sus beneficios de forma inmediata e ininterrumpida en cuanto lo plantas. Por tanto, puedes contar con ese Árbol para tu segunda acción y para los turnos siguientes.

Si los plantas en tu Bosque, estos Árboles Protectores te aportan un número concreto de **Elementos** de forma ininterrumpida.



*Juntos, los Árboles Protectores forman una barrera impenetrable, incluso para las llamas más poderosas de Onibi.*



Si tu Línea de Apoyo te permite realizar 2 acciones, este Árbol Protector te permitirá realizar la **misma** acción 2 veces, en lugar de 2 acciones diferentes.

Nota: Plantar 12 Árboles Protectores **diferentes** es una forma de ganar la partida.

Plantar un Árbol Protector en una casilla estratégica de tu Bosque te dará bonificaciones.

## Bonificación: Completar 1 fila o columna

Completar filas o columnas concretas de tu Bosque te dará una bonificación **ininterrumpida** de Elemento: 1 , 1 , 1  o 2 , dependiendo de la fila o columna de la que se trate. Puedes contar con esa bonificación para tu segunda acción y para los turnos siguientes.

*Una fila firme de Árboles Protectores aportará una gran fortaleza a tu Bosque.*



## Bonificación: Plantar un Árbol Protector en una esquina

Plantar un Árbol Protector en una de las esquinas de tu Bosque te dará una bonificación **inmediata** de acción.

*Alcanzar los 4 puntos más alejados de tu Bosque demuestra una gran determinación y una excelente habilidad para proteger el Árbol Sagrado. Se te otorgará una ayuda muy valiosa.*

Estas son acciones adicionales. Se suman a las acciones que realizas en tu turno y pueden ser las mismas acciones que las que realices en tu turno u otras diferentes.

☼ Recibes 1 acción adicional de «Atraer 1 o más Animales Guardianes» con una bonificación de +3 .

☼ Te permite coger 2 fichas de Fragmento.



☼ Te permite coger 2 fichas de Fragmento.

☼ Recibes 1 acción adicional de «Extinguir el Fuego» con una bonificación de +2 .

## Fin del turno

### 1. ¡Onibi te está atacando!

Si quedan fichas de Fuego en el centro del Círculo de los Espíritus, suma sus valores: esta es la fuerza del Fuego. A continuación, cada Espíritu de la Naturaleza suma sus .

Si tu valor de  es inferior a la fuerza del Fuego, añade a tu **pila de descarte** tantas cartas de Varano de Fuego como fichas de Fuego haya en el centro del Círculo de los Espíritus.

*Nota: Si no quedan tantas cartas de Varano de Fuego como el número total de fichas de Fuego restantes en el Círculo de los Espíritus, reparte equitativamente las cartas de Varano de Fuego a los Espíritus de la Naturaleza afectados, en orden de turno. Si no quedan cartas de Varano de Fuego, no sucede nada.*



#### Ejemplo

Al final del turno, quedan 3 fichas de Fuego de valor 2, 3 y 4; por tanto, la fuerza del Fuego de Onibi es de 9. Juan cuenta sus  y tiene un total de 8, lo que significa que no puede resistir las llamas y tiene que añadir 3 cartas de Varano de Fuego a la parte superior de su pila de descarte.



#### Ejemplo

En este turno se han robado 4 cartas de Animal Guardián: 1 de nivel 1, 1 de nivel 2 y 2 de nivel 3. Por tanto, tienes que añadir al centro del Círculo de los Espíritus las 4 fichas de Fuego correspondientes: 1 de valor 2, 1 de valor 3 y 2 de valor 4.



### 2. ¡Onibi está atacando el Árbol Sagrado!

Añade tantas fichas de Fuego de valor 2 al centro del Círculo de los Espíritus como cartas de Animal Guardián de nivel 1 se roben en este turno.

Añade tantas fichas de Fuego de valor 3 al centro del Círculo de los Espíritus como cartas de Animal Guardián de nivel 2 se roben en este turno.

Añade tantas fichas de Fuego de valor 4 al centro del Círculo de los Espíritus como cartas de Animal Guardián de nivel 3 se roben en este turno.

No puede haber nunca más de 7 fichas de Fuego en el centro del Círculo de los Espíritus.

Si tras el ataque de Onibi no quedan fichas de Fuego en el centro del Círculo de los Espíritus, añade 1 ficha de Fuego de valor 2, incluso aunque no se haya robado ninguna carta de Animal Guardián.

### 3. Llegada de nuevos Animales Guardianes

Recarga el suministro común de Animales Guardianes revelando de los mazos de Animal Guardián tantas cartas de cada nivel como las que se hayan robado en el turno.

*Los Animales Guardianes del Bosque han oído tu llamada y se están reuniendo alrededor del Círculo de los Espíritus que Sanki fundó hace milenios. Están preparados para ayudarte si se lo pides.*



### 4. Regreso de los Animales Guardianes

Coloca en tu pila de descarte personal todas las cartas de Animal Guardián de tu Línea de Apoyo.



### 5. Otorgar el dominio del Árbol Sagrado



Pasa el Árbol Sagrado al siguiente Espíritu de la Naturaleza en sentido horario.

*«El poder del Árbol Sagrado representa el equilibrio. Siempre deberá compartirse de forma equitativa». - Sanki*

Comienza el siguiente turno de juego.

## Fin de la partida

La partida termina **al final de una fase de acciones completa**, cuando un Espíritu de la Naturaleza haya conseguido cumplir al menos 1 de las siguientes condiciones:



✿ Plantar 12 Árboles Protectores **diferentes**. Cuenta todos los Árboles Protectores diferentes que hayas plantado en tu tablero de Bosque, incluyendo el Árbol Protector inicial, y todas tus losetas de Victoria de Árbol, si tienes alguna.



✿ Extinguir 12 Fuegos. Cuenta el número de fichas de Fuego que hayas conseguido extinguir, no su valor, y todas tus losetas de Victoria de Fuego, si tienes alguna.



✿ Reunir 12 Flores Sagradas. Cuenta el número de Flores visibles en tu Línea de Apoyo y en tu tablero de Bosque, y todas tus losetas de Victoria de Flor, si tienes alguna.

El Espíritu que termine la partida es el ganador. Si varios Espíritus de la Naturaleza consiguen alguna de las 3 condiciones de victoria al final de un turno, los implicados suman los valores de las **3** condiciones de victoria. El Espíritu de la Naturaleza con el valor total más alto es el ganador.

### Ejemplo

Felipe termina la partida con 12 Árboles Protectores, Diana con 13 Fuegos y Alicia con 13 Flores Sagradas. Para determinar quién es el ganador, cada uno de ellos suma sus valores de las 3 condiciones de victoria. La ganadora es Alicia con 23 puntos (13 Flores + 7 Árboles + 3 Fuegos), frente a Diana que tiene 20 puntos (13 Fuegos + 6 Árboles + 1 Flor) y Felipe, que tiene 16 (12 Árboles + 4 Flores).



Alicia



Felipe



Diana

## Créditos

**Diseñado por**  
Aske Christiansen

**Ilustrado por**  
Apolline Etienne

**Editado por**  
Ludonaute

[www.ludonaute.fr](http://www.ludonaute.fr)  
[contact@ludonaute.fr](mailto:contact@ludonaute.fr)

Copyright 2021 Ludonaute  
Todos los derechos reservados

**Editado en español por**  
Maldito Games  
[www.malditogames.com](http://www.malditogames.com)

**Traducido por**  
María Pérez Roero

**Revisado por**  
Fernando Rincón Urquiza  
Luis Álvarez Dato  
Jesús Ramírez González  
Zhi Qing Sun