

リビング・フォレスト living forest DUEL デュエル

20' | 2 | 10+
Ludonaute

ゲームデザイン **Aske Christiansen**

イラスト **Apolline Etienne**



プレイ前にはFAQおよびエラッタ情報をご確認ください。



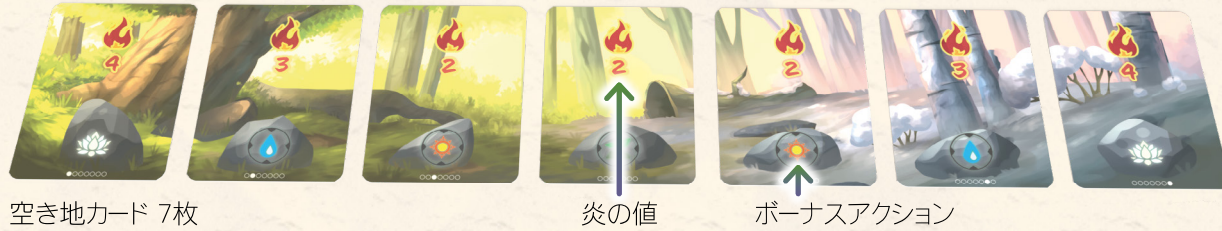
戦いに勝利してこの森を治めるのは、「夏」と「冬」のどちらでしょうか？



内容物

日本語版発売元：株式会社ケンビル
 欠品・ルールに関するお問い合わせ：shop@kenbill.com
 翻訳：松本 篤 校正・編集：鶴田 敦輝
 DTP：丸田 公将

共用の内容物：



守護獣カード

守護獣はプレイヤーに自然力をもたらします。自然力は、他の守護獣を招き入れたり、護りの木を植えたり、炎を消したり、空き地の鬼火を移動させたりするのに役立ちます。

アクション実行のために守護獣がもたらす力を示す自然力表示

守護獣には、黒の孤立アイコン(●)を持つ孤立好きの獣、白の群れアイコン(◎)を持つ群れ好きの獣、どちらも持たない中間の獣の3種類があります。



ゲームの目的

両者はそれぞれ「夏」「冬」の精霊となり、森を治めるべく競い合います。勝利のためには、下記の4つの条件のうちいずれかを、相手より先に達成しなければなりません。

炎トークンを8枚集める。

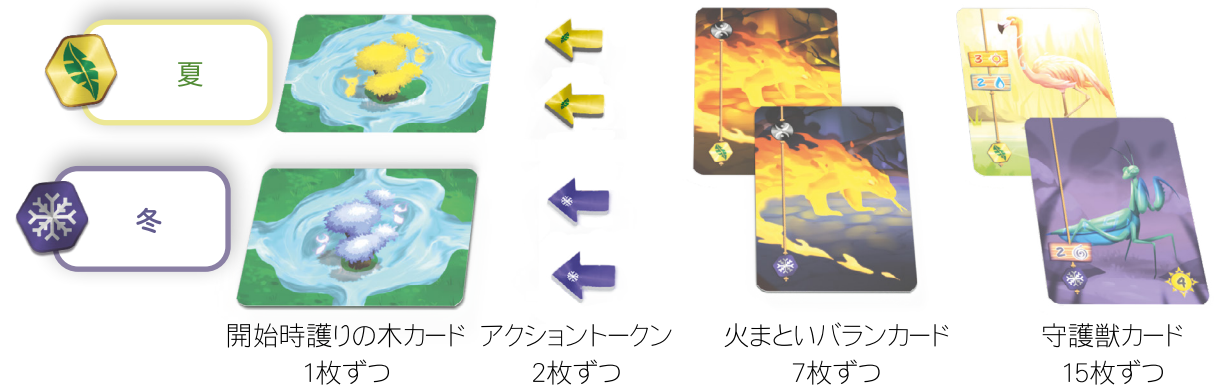
招集ラインが自分の季節のカードのみになる。

護りの木カード9枚以上を、3×3の形が含まれるよう自分の森に並べる。

相手が鬼火カードを所有している状態で、鬼火スタンドが空き地の相手側に到達する。



個人用の内容物(×2人ぶんを封入)：



ゲームの準備



- 1 空き地カード7枚を、1つの景色になるよう横一列に並べます(中央から両端に向かって炎の値が大きくなります)。中央のカードに鬼火スタンドを置き、その両隣のカードに炎トークンを1枚ずつ置きます。
- 2 護りの木カード24枚を種類ごとに分け、6枚のカードからなる山札を4組作ります。それぞれの山札をよく混ぜ、空き地の土上に表向きで並べて置きます。
- 3 牡鹿カードを、空き地の中央のカードの下側に置きます。このカードは、後の手順で左右に向かって延びていく招集ラインの最初のカードとなります。
- 4 各プレイヤーは「夏」と「冬」のどちらとしてプレイするかを選び(能力やルールに違いはありません)、それぞれ以下の手順を行います。
 - a. 自分の季節に対応する火まといバランカード7枚を、空き地の自分側の端に重ねて置きます。
 - b. 自分の季節に対応する守護獣カード15枚をよく混ぜて、自分の火まといバランカードの下側に裏向きで置きます。これを個人山札とします。個人山札から3枚のカードを公開して空き地の土下に並べ、招集ラインの自分側を完成させます。
自分が公開した3枚のコスト(右下部)合計が12以下の場合、最もコストが小さい任意の1枚を個人山札の底に戻し、上から新たな1枚を引いて空きスペースを埋めます。この手順を、コスト合計が13以上になるまで繰り返します。
 - c. 開始時護りの木カードを自分の手元に置きます。ここを自分の森とします。
 - d. アクショントークン2枚を自分の手元に置きます。
- 5 残りの炎トークン、鬼火カード、サンキカードをそばに置き、共有サブライとします。
- 6 共通守護獣カード18枚をよく混ぜ、裏向きの山にしてテーブル中央に置きます。これを共有山札とします。

ラウンドの流れ

最初のラウンドは「夏」から手番を始めます。以降のラウンドは、前のラウンドで最後に手番を行わなかったプレイヤーから手番を始めます。

自分の手番では、以下の2つの選択肢から1つを選びます。

- ・ 共有山札から守護獣カードを1枚公開する。
- ・ 共有守護獣ラインにある守護獣カード1枚に、アクショントークンを1枚置く。

ラウンドは、両者がアクショントークンを使い果たすまで手番を交互に行っていくことで進行します。アクショントークンを使い果たしたプレイヤーは、今回のラウンドが終わるまで何もできません。相手はアクショントークンを使い果たすまで、1人で連続して手番を行います。両者がアクショントークンを使い果たしたら、ラウンドが終了します。

守護獣カードを1枚公開する

共有山札の上から1枚を公開します。引いたカードによって、3つのパターンが考えられます。

共通守護獣 または 牡鹿だった場合: そのカードを共有守護獣ラインの右端に加えます。

自分の季節の守護獣 または 自分の季節の火まといバランだった場合: そのカードを自分の個人ラインの右端に加えます。このカードのアイコンと自然力は、以降このラウンド中、自分にのみ適用されます。

相手の季節の守護獣 または 相手の季節の火まといバランだった場合: そのカードを相手の個人ラインの右端に加えます。このカードのアイコンと自然力は、以降このラウンド中、相手にのみ適用されます。

注意: いずれかのプレイヤーが鬼火カードを所有していると、これらのルールが変更される場合があります(11ページ参照)。

公開したカードに**孤立アイコン**⊗があった場合、どちらがそのカードを公開したかにかかわらず**両者とも**、自分に適用される孤立アイコンの数を確認しなければなりません。適用されるのは、**共有守護獣ライン**と**自分の個人ライン**にある全アイコンです。

自分にとってそのアイコンが3つ目の孤立アイコンだった場合、未使用のアクショントークンを持っていれば、それを1枚共有サプライに捨てます。以降このラウンド中、そのトークンは使用できません。

自分にとってそのアイコンが4つ目の孤立アイコンだった場合も同様に、未使用のアクショントークンを持っていれば、それを1枚共有サプライに捨てます。

注意: 多くの場合、3つ目の孤立アイコンが公開された時点で、両者ともアクショントークンを1枚失います。ただし、プレイヤー間で孤立アイコン⊗の数が等しくない場合に、自分がトークンを失う一方で相手は失わない、といったことが起こり得ます(右下の例を参照)。

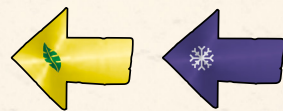
共有山札にカードがない場合、共有捨て札置き場のカードをよく混ぜて新たな山札を作ります。

重要: 自分に適用される各**群れアイコン**⊙は、自分に適用される**孤立アイコン**⊗1つを無効化します。

例: 「冬」は3つ目の孤立アイコン⊗を公開しましたが、自分の個人ラインに群れアイコン⊙が1つあったためアクショントークンを失いません。これは「夏」には適用されないため、「夏」はアクショントークンを1つ失います。



アクショントークンを1枚置く



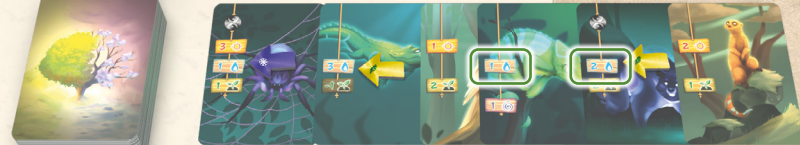
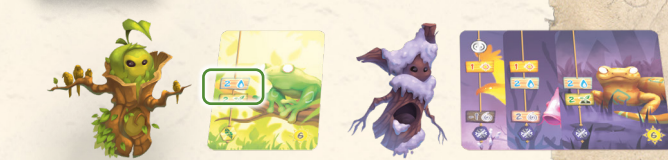
アクショントークンを用いてアクションを1つ実行します。実行したいアクションに対応する自然力 $\odot$, 水 , 炎 , 雷 を1種類選び、その種類の自然力表示のうち、共有守護獣ライン上で最も右側にある1つを指すように、自分のアクショントークンを1枚置きます。必ずしも、最後に公開されたカード上の自然力表示である必要はありません。このアクショントークンは、ラウンド終了時までそのカード上に残り続けます。

選択した自然力について、その種類の自然力表示を指す1つ前のアクショントークンより右側の値(なければ、共有守護獣ラインの左端からの値)をすべて合計します。つまり、アクションのために一度カウントされた自然力表示は、このラウンドの残りの間、自分も相手も再び利用できなくなります。

この合計値に、自分の個人ラインと自分の森に見えている、その種類の自然力表示の値を加えます。この合計値に等しい強さで、選択したアクションを1回実行します。

このラウンド中に同じアクションを再度実行するために、同じ種類の自然力に対して2枚目のアクショントークンを使用したい場合、自分の2枚のアクショントークンの間には、自分のトークンが指していないその種類の自然力表示が1つ以上必要です。

重要: 自分の個人ラインと森からもたらされる自然力は、このラウンド中に同じアクションを行う場合にも、再度カウントできます。



例:「夏」は「炎を消す」アクションを実行するため、1枚目のアクショントークンを左から2番目のカードに置きます。これにより、ワニの3 炎 (共有守護獣ライン)+ カエルの2 炎 (「夏」の個人ライン)= 5 炎 がもたらされます。なお、クモの1 炎 は「冬」が利用済みのため、ここでは利用できません。

例(続き):「夏」は2枚目のアクショントークンで再度「炎を消す」アクションを実行したいと考えていますが、右端のカードがカメレオンのタイミングでは、トークンを置くことはできませんでした。自分のトークン2枚の間に、自分が指していない 炎 が存在しないことになるためです。その後、 炎 を持つクマのカードが運よく公開されました。「夏」はクマのカードの 炎 表示に自分のトークンを置き、カメレオンの1 炎 + クマの2 炎 + カエルの2 炎 = 5 炎 を得ます。

アクション



炎を消す

今回の 炎 の数を合計します。そして、炎トークンの値の合計が 炎 の合計値以下となる任意の組み合わせで、空き地から炎トークンを1枚以上取って手元に置きます。

炎トークンの値(2~4)はそのトークンが置かれている場所で決まり、空き地カード上に示された値が、その場所の炎トークン1枚の値となります。

炎トークンを8枚以上所有している場合、4つある勝利条件の1つを満たし、直ちにゲームに勝利します。



守護獣を招き入れる

今回の 炎 の値を合計します。そして、守護獣のコストの合計が 炎 の合計値以下となる任意の組み合わせで、招集ラインから表向きの守護獣カードを1枚以上取ります。

自分の季節のカードだけでなく、相手の季節のカードや牡鹿カードを取ることもできます。取ったカードが自分の季節のカードの場合は、自分の個人ラインの右端に置きます。それ以外の場合は、共有捨て札置き場に置きます。

カードを取ったあとの各スペースについて、自分の個人山札の上から1枚を引き、そのスペースに補充します。自分の個人山札に守護獣カードが1枚もない場合は補充をせず、そのスペースはゲーム終了まで空いたままになります。

招集ラインのすべてのカードが自分の季節の守護獣カードとなった場合、4つある勝利条件の1つを満たし、直ちにゲームに勝利します。注意:牡鹿カードは中立の守護獣であり、どちらの季節にも属しません。よって、この勝利条件を満たすには、両者のいずれかが牡鹿カードを招集ラインから取っていないければなりません。



例:「冬」には合計7 炎 がもたらされており、2 炎 でハチドリを、5 炎 でツルを招き入れることにしました。その後、招集ラインの空いた各スペースに、自分の個人山札から守護獣カードを補充します。



護りの木を植える

今回の 🌿 の値を合計します。そして、木の**コスト**の合計が 🌿 の合計値以下となる任意の組み合わせで、護りの木の4つの山札の一番上から1枚ずつまでを取ります(最大で計4枚)。

つまり、2枚以上のカードを取る場合、**各カードは異なる山札から取らなければなりません。**

護りの木カードを取ったら、直ちに自分の森に置く必要があります。同一のボーナスアクションを持つカードに隣接させて置いた場合、即座にそのボーナスアクションを1回実行します。

重要:護りの木からもたらされる自然力は、自分がその種類のアクションを実行する際、常に利用可能です。

自分の森に**縦3枚×横3枚に並んだ護りの木カード9枚**が含まれている場合(開始時護りの木カードも含めてよい)、4つある勝利条件の1つを満たし、直ちにゲームに勝利します。

自分の森に 護りの木カードを置く際のルール

各カードの川は、常に開始時護りの木カードの湖へと**接続**していなければなりません。川は、湖に直接繋がっているか、湖に接続している他の川を辿って湖へと到達できる場合、湖に接続しているとみなします

開始時護りの木カードは森の中央になくとも構いません。

自分の森内のカードを、別の新たなカードで覆うこともできます。ただし、開始時護りの木カードは覆うことができず、湖への接続も保持しなければなりません。覆われたカードの効果は失われますが、新たなカードとそれに隣接するカードによるボーナスアクションは実行できます。

護りの木カードは、必ず自分から見て**正向き**で置かなければなりません。



例:「冬」には合計5 🌿 がもたらされており、3 🌿 と2 🌿 の合計2枚の木を植えることにしました。

ボーナスアクション:



サンキカードを1枚得る。



「守護獣を招き入れる」アクションを1回実行する。



「炎を消す」アクションを1回実行する。



「護りの木を植える」アクションを1回実行する。

ボーナスアクションでは、自分の個人ラインや森からの自然力の他、**共有守護獣ラインにまだ残っている**自然力(つまり、最新のアクショントークンより右側にある該当の自然力表示)も利用できます。この際、共有守護獣ラインから参照した各自然力表示は利用済みにならず、このラウンドの他のアクションでも利用できます。



鬼火を進める

今回の 🌀 の値を合計します。そして、 🌀 の合計値以下となる任意の歩数(空き地カードの枚数)ぶん、鬼火スタンドを**相手側の方向**へ進めます。

そして、鬼火スタンドが最終的に到達した空き地カードのボーナスアクション(のみ)を直ちに実行します。

鬼火スタンドが空き地の相手側からはみ出した場合、3つのパターン別に該当する処理を行います。

鬼火カードが共有サプライにある場合、それを相手に渡し、空き地の自分側の端から鬼火スタンドの移動を続けます。

自分が鬼火カードを所有している場合、それを共有サプライに戻し、空き地の自分側の端から鬼火スタンドの移動を続けます。

相手が鬼火カードを既に所有している場合、4つある勝利条件の1つを満たし、直ちにゲームに勝利します。



例:「夏」には合計4 🌀 がもたらされており、鬼火スタンドを3歩だけ移動させることにしました。鬼火スタンドが空き地をはみ出したため、「夏」は共有サプライから鬼火カードを取って「冬」に渡します。その後、鬼火スタンドが到達した空き地カードの「サンキカードを1枚得る」ボーナスアクションを実行します。



鬼火カード

鬼火カードを所有しているプレイヤーは、自分の季節の守護獣カードが公開された際に、誰が公開したかにかかわらず、そのカードを個人ラインではなく**共有守護獣ライン**に置きます(自分の火まといバランカードは、通常どおり自分の個人ラインに置きます)。



サンキカード

「サンキカードを1枚得る」ボーナスアクションを解決する場合、共通サプライからサンキカードを1枚取ります。サプライにない場合は、相手から1枚取ります。

サンキカードには2つの使い道があり、どちらか1つを選んで使用できます。

自分の季節の火まといバランカード1枚が公開された際に使用することで、誰が公開したかにかかわらず、そのカードを自分の火まといバランカードの山札に戻します。

自分が共有山札からカードを公開した直後に使用することで、**同じ手番でただちに**アクショントークンを1枚使用します。

使用したサンキカードは共有サプライに戻します。

注意:公開した守護獣カードを捨て札にするために、サンキカードを使用することはできません。

ラウンドの終了

「夏」と「冬」が共に自分のアクショントークンを2枚とも使い果たしたら、ラウンドが終了します。

- 1 炎上している空き地カードの炎の値を合計します。鬼火スタンドあるいは炎トークンが置かれている空き地カードは、炎上していると見なされます。

次に、両者は自分の個人ラインの 炎 、自分の森の 炎 、共有守護獣ラインに残っている 炎 （つまり、最新のアクショントークンより右側にある 炎 の自然力表示）の値を合計します。

炎上している空き地カードの炎の値の合計が、自分の 炎 の合計値よりも大きい場合、炎上している空き地カード1枚につき、自分の季節の火まといバランカード1枚（まだ残っていれば）を共有捨て札置き場に加えます。該当しない場合は何も起きません。

- 2 鬼火スタンドの両隣のカードを確認します。それらの各カードについて、炎トークンが置かれていなければ炎トークンを1枚置きます。既に炎トークンが置かれている場合は何も起きません。なお、鬼火スタンドが空き地の端のカード上にある場合は、そのカードに隣接するカードと、空き地の反対側の端のカードを確認します。

- 3 各プレイヤーは自分のアクショントークン2枚を回収し、自分の前に戻します。

- 4 共有守護獣ラインと各プレイヤーの個人ラインにあるすべてのカードを、共有捨て札置き場に置きます。



例:「冬」の森には3 炎 、個人ラインには2 炎 があり、共有ラインには利用可能な2 炎 があるため、「冬」は合計7 炎 を持ちます。現在、空き地の炎の値は合計8です。「冬」はこの火災を消火できず、自分の季節の火まといバランカードを3枚、共有捨て札置き場に置かなければなりません。

ゲームの終了

両者いずれかが4つの勝利条件のうち1つを満たしたら、ゲームはそのプレイヤーの勝利で直ちに終了します。