

Living Forest



Un gioco di Aske Christiansen
Illustrato da Apolline Etienne



Riconoscimenti	1	Fine della partita	8
Obiettivo del gioco	3	Modalità in Solitario	10
Preparazione	4	Obiettivo del gioco	10
Turno di gioco	5	Preparazione	10
		Turno di gioco	11

*Lo spaventoso Onibi non è mai stato così pericoloso...
Ha messo piede nel Cerchio degli Spiriti e sta attaccando
ferocemente l'Albero Sacro, mentre le sue fiamme minacciano
tutte le cose viventi nella foresta. Gli Spiriti della Natura
però non stanno lottando da soli: Sanki ha inviato dei piccoli
esseri di luce, i Kodama, per aiutarli ad affrontare questa
crescente minaccia.*

**Giocate come uno dei quattro Spiriti della Natura
e sfruttate al massimo l'aiuto dei Kodama per salvare
l'Albero Sacro!**

Questa espansione può essere giocata solo con il gioco base.

Riconoscimenti

Autore

Aske Christiansen

Illustratrice

Apolline Etienne

Editore

Ludonaute

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2023 Ludonaute

Tutti i diritti riservati



Ludonaute

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Traduzione

Denise Venanzetti

Impaginazione

Margherita Cagnola

Revisione

Francesca Gherardi

Supervisione

Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

**GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.**



GATEONGAMES



**Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?**

Componenti

32 carte:

 22 carte Kodama:

Simbolo Kodama mostrato su ogni carta Kodama, che può essere usato durante la fase Azioni

Elementi forniti dal Kodama usato per effettuare le Azioni

Lo sfondo delle carte Kodama varia a seconda del suo tipo.

6 carte Kodama **Fiore**



Costo del Kodama in Fiori

6 carte Kodama **Albero**



6 carte Kodama **Acqua**



4 carte Kodama di partenza, una per ognuno dei quattro Spiriti della Natura



 5 carte Animale Guardiano di livello 2



 5 carte Animale Guardiano di livello 3

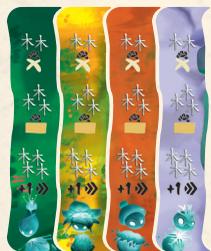


Le nuove carte Animale Guardiano

Le 5 nuove carte Animale Guardiano di livello 2 funzionano tutte allo stesso modo: grazie a esse, potete effettuare **2 volte la stessa Azione base** mostrata sulla carta, quando normalmente dovrete effettuare 2 azioni diverse.

Le 5 nuove carte Animale Guardiano di livello 3 funzionano tutte allo stesso modo: vi permettono di effettuare **1 Azione bonus** del tipo mostrato sulla carta, in aggiunta alle vostre Azioni base.

4 mini pance individuali
Aiuto della Foresta



1 tabellone Kodama
fronte (modalità normale)
retro (modalità in solitario)



2 tessere Roccia
Chiamare un Kodama



12 tessere Albero
Protettivo specifiche
per i Kodama



1 pedina
Onibi



16 tessere Elemento
(fronte/retro)



1 portatessere
Albero Protettivo
da montare



Le nuove tessere Albero Protettivo specifiche per i Kodama

Ci sono 12 nuovi Alberi Protettivi di 6 tipi diversi, disponibili su un nuovo portatessere. Questi Alberi sono specifici per i Kodama e sono diversi dagli Alberi di partenza e dai 12 Alberi Protettivi del gioco base.

1 tessera Onibi
(modalità
in solitario)

Questo
regolamento



1 segnalino Furia di Onibi
(modalità in solitario)



Obiettivo del gioco

Proprio come nel gioco base, giocate uno Spirito della Natura che cerca di salvare la foresta. Anche i tre modi per farlo non cambiano: piantare Alberi Protettivi tutti diversi *oppure* raccogliere Fiori Sacri *oppure* spegnere Incendi. Tuttavia, per vincere la partita, ora avrete bisogno di un minimo di **13 Incendi**, **13 Alberi** *oppure* **13 Fiori**, non solo 12 come nel gioco base.

A seconda di alcune condizioni descritte in dettaglio più avanti, potreste aver bisogno di 15 Incendi, Alberi o Fiori per vincere la partita.

Preparazione

Iniziate preparando il gioco base come fate di solito.

- 1 Mescolate le nuove carte Animale Guardiano di livello 2 e 3 nei rispettivi mazzi prima di rivelare le prime 4 carte da ciascuno di essi.
- 2 Prendete la mini plancia individuale Aiuto della Foresta e la carta Kodama di partenza associata allo Spirito della Natura che state giocando. Mescolate quella carta con il resto delle vostre carte Animale Guardiano di partenza. Mettete la mini plancia a sinistra della vostra plancia Foresta.



- 3 Mettete il tabellone Kodama, con il fronte a faccia in su, accanto al Cerchio degli Spiriti. Dividete le carte Kodama a seconda del loro tipo: Fiore, Albero o Acqua. Prendete le 6 carte di ogni tipo e:

- ✿ In una partita a 4 giocatori, rimuovetene 1 casualmente;
- ✿ In una partita a 3 giocatori, rimuovetene 2 casualmente;
- ✿ In una partita a 2 giocatori, rimuovetene 3 casualmente.

Rimettete le carte che avete rimosso nella scatola senza guardarle: non verranno usate durante questa partita.

Mescolate tutti e tre i mazzi Kodama e metteteli a faccia in su, sullo spazio corrispondente del tabellone Kodama. Lo sfondo delle carte corrisponde all'illustrazione sul tabellone.

Mettete le tessere Elemento accanto al tabellone Kodama.



La fase Azioni

All'inizio della vostra fase Azioni, sommate il numero di simboli Kodama 木 che avete nella vostra Linea di Difesa e nella vostra Foresta. Se avete almeno 2 simboli Kodama, ottenete diversi vantaggi a seconda del numero di simboli Kodama visibili:

- ❁ 2 simboli Kodama visibili 木木: potete prendere 1 segnalino Frammento.
- ❁ 3 simboli Kodama visibili 木木木: potete prendere 1 tessera Elemento.
- ❁ 4 simboli Kodama visibili 木木木木: potete effettuare un'altra Azione base (vedere i chiarimenti a pagina 9) **durante questo turno**.

Potete ottenere più di un vantaggio a vostra scelta (anche lo stesso vantaggio più volte) per un costo totale pari o inferiore al numero di simboli Kodama visibili.

Esempio

Jon ha 6 Kodama nella sua Linea di Difesa. Decide di effettuare una terza Azione base (al costo di 4 木) e di prendere un segnalino Frammento (2 木). Avrebbe potuto scegliere di prendere 2 tessere Elemento (2x3 木), oppure di prendere 3 segnalini Frammento (3x2 木), oppure di usare solo 5 木 prendendo 1 segnalino Frammento (2 木) e 1 tessera Elemento (3 木).



Le tessere Elemento



Queste tessere possono essere usate solo una volta e conferiscono un bonus a vostra scelta: +2 🔥 oppure +2 💧 oppure +2 🌱 oppure +1 🌀 oppure +1 🌸.

Una stessa tessera aumenta solo il valore di un singolo Elemento. Diverse tessere possono essere assegnate a un Elemento o a diversi Elementi.

Se usate diverse tessere durante uno stesso turno, potete di conseguenza aumentare il valore di uno o più Elementi.

Durante la vostra fase Azioni, quando usate una tessera Elemento, mettetela alla fine della vostra Linea di Difesa alla stessa altezza dell'Elemento scelto, sul suo lato corrispondente. Resterà lì fino alla fine del turno di gioco. Il bonus scelto è valido durante la vostra intera fase Azioni e l'intera fase Fine del Turno, e può farvi vincere la partita se scegliete l'Elemento 🌸.

Alla fine del turno di gioco, quando muovete le vostre Carte Guardiano dalla vostra Linea di Difesa alla vostra pila degli scarti, rimettete qualsiasi tessera Elemento usata durante questo turno nella riserva.

Potete immediatamente usare le tessere Elemento che ottenete durante un turno, oppure usarle in un turno successivo.

Le Azioni



Chiamare un Kodama

Questa nuova Azione viene introdotta con l'espansione Kodama.

Sommate il numero di  visibili sulle carte della vostra Linea di Difesa, la vostra Foresta, le **vostre tessere Vittoria** e sulle tessere Elemento che potete scegliere di usare durante questo turno.

Attenzione, il costo delle carte Kodama non va considerato in questo calcolo.

Prendete dalla cima di uno dei 3 mazzi del tabellone Kodama **solo 1** carta Kodama, il cui costo (mostrato nell'angolo in fondo a destra della carta) sia pari

Quando prendete l'ultima carta Kodama da un mazzo, quello spazio rimane vuoto fino alla fine della partita e la condizione di vittoria corrispondente cambia permanentemente da 13 a 15.

o inferiore al vostro numero di  visibili. Mettete questa carta in cima al vostro mazzo personale, a faccia in giù. Poi muovete la pedina Onibi in senso orario sul Cerchio degli Spiriti:



- ✿ Di 1 roccia in una partita a 4 giocatori,
- ✿ Di 2 rocce in una partita a 3 giocatori,
- ✿ Di 3 rocce in una partita a 2 giocatori.

Onibi salta le rocce con le pedine degli altri Spiriti (lo stesso vale per gli altri Spiriti).

Per **ogni** pedina Spirito oltrepassata dalla pedina Onibi, aggiungete 1 Incendio di valore 2 al centro del Cerchio degli Spiriti.

Proprio come nel gioco base, non potete mai avere più di 7 segnalini Incendio sul Cerchio degli Spiriti.



Avanzare sul Cerchio degli Spiriti

Quando vi muovete sul Cerchio degli Spiriti, se incontrate Onibi, saltate oltre la pedina Onibi proprio come fareste con gli altri Spiriti.



Piantare un Albero Protettivo



Sono disponibili 6 nuovi tipi di Alberi, gli alberi specifici per i Kodama. Potete piantare solo 1 albero per ogni tipo, quindi al massimo 6 nuovi Alberi diversi. 5 Alberi vi forniscono immediatamente un numero di Elementi aggiuntivi (☀️, 💧, 🌱, 🌀 oppure 🌸) pari al numero di simboli Kodama 木 visibili nella vostra Linea di Difesa e nella vostra Foresta. Controllate sempre i 木 durante ogni turno, visto che il loro numero può variare a seconda delle carte che pescate.



L'Albero di valore 8 invece fornisce permanentemente 1木. Una volta piantato, se possedete già Alberi specifici per i Kodama nella vostra Foresta, potete immediatamente aggiungerlo al numero dei simboli Kodama già presenti nella vostra Linea di Difesa e nella vostra Foresta per eventuali Azioni successive. Tuttavia, il turno in cui lo piantate non conta per usufruire dei benefici garantiti dai simboli Kodama all'inizio della vostra Fase Azioni (vedere pag. 6) poiché il momento è già passato.

Esempio

Alice ha 4木: 3木 nella sua Linea di Difesa e 1木 nella sua Foresta. Decide di usare una delle sue 2 Azioni per attirare un Animale Guardiano: il suo nuovo Albero specifico per i Kodama le fornisce tanti ☀️ quanti 木 possiede, controlla perciò prima i ☀️ delle sue carte (7) e poi aggiunge i simboli 木 prima dalle sue carte e poi dall'Albero specifico per i Kodama che le fornisce un ulteriore 木. In totale, possiede dunque 11☀️.



Fine della partita

La partita termina quando, alla fine della fase Azioni (quindi prima della fase Fine del Turno), uno degli Spiriti della Natura è riuscito a raccogliere:

- ❖ 13 Alberi Protettivi diversi (oppure 15 se il mazzo di carte Albero Kodama è esaurito),
- ❖ 13 Incendi (oppure 15 se il mazzo di carte Acqua Kodama è esaurito),
- ❖ 13 Fiori (oppure 15 se il mazzo di carte Fiore Kodama è esaurito).

Precisazioni sulle Azioni base e Azioni bonus



Il gioco ha 2 tipi di Azioni: Azioni base e Azioni bonus. Le Azioni base devono essere diverse tra loro, a prescindere dalle Azioni bonus che avete.

Di solito, avete 2 Azioni base durante il vostro turno, ma:

- ❁ Con 3 simboli ☹️ nella vostra Linea di Difesa, **perdete 1 Azione base.**
- ❁ Con 4 simboli 🌳 nella vostra Linea di Difesa e nella vostra Foresta, **potete ottenere 1 Azione base.**

Supponendo che la vostra Linea di Difesa renda possibile effettuare almeno 2 Azioni base:

- ❁ L'Albero con un costo di 11 🌱 del gioco base rende possibile effettuare 2 Azioni base **identiche.**
- ❁ I nuovi Animali Guardiani di livello 2 rendono possibile effettuare 2 Azioni base **identiche**, a patto che siano del tipo mostrato sulla carta.

Gli effetti dell'Albero e delle carte di livello 2 si sommano.

Per esempio, se possedete sia quell'Albero che un nuovo Animale Guardiano e potete effettuare 3 Azioni base grazie ai Kodama, allora quelle 3 Azioni possono essere identiche, a patto che siano del tipo mostrato sulla carta di livello 2.

In altre parole, l'Albero che costa 11 🌱 e le nuove carte di livello 2 non forniscono un'Azione aggiuntiva, ma vi liberano dall'obbligo di effettuare delle Azioni base diverse tra loro.

Indipendentemente dalle vostre Azioni base, potete ottenere Azioni bonus che possono essere identiche o diverse dalle Azioni base, attraverso:

- ❁ Il Cerchio degli Spiriti,
- ❁ Gli angoli della vostra plancia Foresta,
- ❁ I nuovi Animali Guardiani di livello 3.

Modalità in Solitario

Obiettivo del gioco

In questa modalità, vinci la partita accumulando 13 Fiori 🌸 tra la tua Linea di Difesa e la tua Foresta. Perdi la partita se:

- ❖ Devi prendere una carta Varano di Fuoco dalla plancia Varano di Fuoco e il mazzo è esaurito,
- ❖ **OPPURE** devi mettere un ottavo segnalino Incendio sul Cerchio degli Spiriti,
- ❖ **OPPURE** devi rimuovere una tessera Vittoria dal tabellone Kodama e non ne rimane alcuna.

Preparazione

Scegli uno Spirito della Natura e prendi tutti i componenti relativi a esso, escludendo le sue tessere Vittoria, che devono essere lasciate nella scatola. La partita viene preparata come nell'espansione Kodama, a eccezione dei punti seguenti:

- ❖ Metti **solo 1** tessera Albero Protettivo di ogni tipo nei 3 portatessere. Rimetti tutte le tessere Albero rimaste nella scatola.
- ❖ Metti solo 7 carte Varano di Fuoco sulla plancia Varano di Fuoco e rimetti le carte rimaste nella scatola.
- ❖ Sul tabellone Cerchio degli Spiriti:

👤👤👤 Prendi le 3 pedine degli Spiriti della Natura non giocanti e mettile sulle rocce di partenza come per una partita a 3 giocatori.

👤👤👤 Metti la pedina Onibi sulla roccia ➡ 🌸 con la pedina bianca sulla posizione 3 di 4.

👤👤👤 Metti la pedina dello Spirito della Natura che stai giocando sulla roccia ➡ 🌸 con la pedina bianca in 4° posizione.



Metti il tabellone Kodama sul lato *Modalità in Solitario*. Mescola tutte le carte Kodama (tranne le carte Kodama di partenza) e mettile a faccia in su sul tabellone Kodama, sullo spazio apposito. Accanto al mazzo di carte Kodama, metti casualmente le 3 tessere Vittoria degli Spiriti della Natura, seguendo queste indicazioni:

- ❖ Nella prima colonna, metti le 3 tessere Vittoria dello Spirito della Natura non giocante più vicino a Onibi, in senso orario, sul tabellone Cerchio degli Spiriti.
- ❖ Nella seconda colonna, metti le 3 tessere Vittoria dello Spirito della Natura successivo.
- ❖ Nella terza colonna, metti le 3 tessere Vittoria dello Spirito della Natura non giocante più distante da Onibi.

Metti la tessera di Onibi sul lato con 2🌀, accanto al tabellone Kodama. Metti il segnalino Furia di Onibi su una delle 9 tessere Vittoria del tabellone Kodama a seconda del livello di difficoltà che hai scelto. Ci sono 9 livelli, il più semplice è il numero 1.



In questa preparazione, stai giocando Inverno e il livello di difficoltà che hai scelto è il 3.

Non mettere un segnalino Incendio di livello 2 al centro del Cerchio degli Spiriti.

Turno di gioco

Nella Modalità in Solitario, tutte le regole rimangono invariate rispetto a giocare con altri giocatori, eccetto:

- ❖ Non muovere Onibi quando effettui l'Azione ➤🌸.
- ❖ Durante la partita, quando salti oltre Onibi sul Cerchio degli Spiriti, rimuovi un segnalino Incendio a tua scelta dal centro del Cerchio degli Spiriti, se ce ne sono. Se invece salti oltre un altro Spirito della Natura non giocante, ricordati di **non** rubare la sua tessera Vittoria, o rischierai di perdere più velocemente la partita!

Nella Modalità in Solitario, tutti i segnalini Incendio rimossi dal Cerchio degli Spiriti vengono rimessi nella riserva.

Alla fine di un turno di gioco, il passo 2 *Onibi sta attaccando l'Albero Sacro!* viene modificato come segue: **Non** mettere segnalini Incendio nel Cerchio degli Spiriti, anche se hai preso degli Animali Guardiani in questo turno.

- 1 Fai avanzare la pedina Onibi di **2 rocce** in senso orario sul Cerchio degli Spiriti.
- 2 Ogni volta che Onibi salta oltre uno Spirito che non stai giocando, rimuovi la prossima tessera Vittoria di quello Spirito dal tabellone Kodama. Rimuovi queste tessere dalla cima verso il fondo. Se Onibi salta oltre il tuo Spirito, **aggiungi** 1 segnalino Incendio di livello 2 al centro del Cerchio degli Spiriti.
- 3 Se la tessera Vittoria con il segnalino Furia di Onibi viene rimossa, rimuovi anche quel segnalino e gira la tessera di Onibi sul suo lato 3🌀. Dal prossimo turno di gioco e fino alla fine della partita, Onibi si muoverà d'ora in poi di **3 rocce invece che 2**.
- 4 Per ogni linea del tabellone Kodama, aggiungi sul Cerchio degli Spiriti 1 segnalino Incendio del valore **più alto** mostrato su quella linea. Se nessuna tessera Vittoria è stata rimossa da una linea, non verrà aggiunto alcun segnalino Incendio in quella linea.



Esempio

Il turno di gioco è finito e Onibi sta attaccando l'Albero Sacro. Fai avanzare la sua pedina di 2 rocce. Dato che Onibi salta oltre lo Spirito Primavera, rimuovi dal tabellone Kodama l'ultima tessera Vittoria Primavera sulla quale si trovava il segnalino Furia di Onibi. Visto che hai rimosso questo segnalino, gira la tessera di Onibi sul lato che mostra che d'ora in poi avanzerà di 3 rocce. Aggiungi 2 segnalini Incendio di valore 4 e 1 segnalino Incendio di valore 2. I segnalini Incendio ora si trovano sul Cerchio degli Spiriti, non hai perso la partita e puoi proseguire con il prossimo turno di gioco.