

# Inhoud

14 startkaarten met Bescherm dieren voor elk van de vier Natuurgeesten



23 kaarten met Vuurvaranen



23 kaarten met Bescherm dieren van niveau 1



16 kaarten met Bescherm dieren van niveau 2



12 kaarten met Bescherm dieren van niveau 3



## De Bescherm dieren

De Bescherm dieren voorzien je van elementen om andere Bescherm dieren aan te trekken, Beschermende Bomen te planten, Vuren te doven, op de Geestenkring te bewegen, en Heilige Bloemen te verzamelen.

Er zijn drie soorten Bescherm dieren: solitaire dieren herken je aan een zwarte munt (☹), kuddedieren aan een witte munt (☺), en neutrale dieren hebben geen munt.



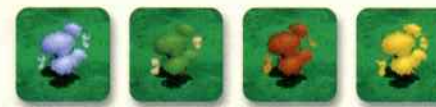
2

Kost van het Bescherm dier

4 figuren van Natuurgeesten



4 starttegels met Beschermende Bomen



12 Overwinningstegels (3 per Natuurgeest)

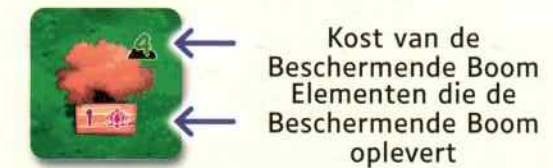


4 Woudborden voor de spelers

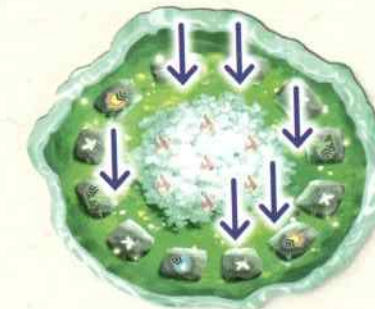


Je Woudbord start met een Beschermende Boom in het midden. Tijdens het spel breid je je Woud uit door nieuwe Beschermende Bomen te planten.

39 tegels met Beschermende Bomen



1 centraal bord: de Geestenkring



De positie van de witte pion bepaalt de startpositie van de figuren van de Natuurgeesten, afhankelijk van het aantal spelers.

De Geestenkring bestaat uit 12 stenen die elk een Bonus opleveren.

58 Vuurtegels in 3 niveaus



1 bord voor de Bescherm dieren



1 bord voor de Vuurvaranen



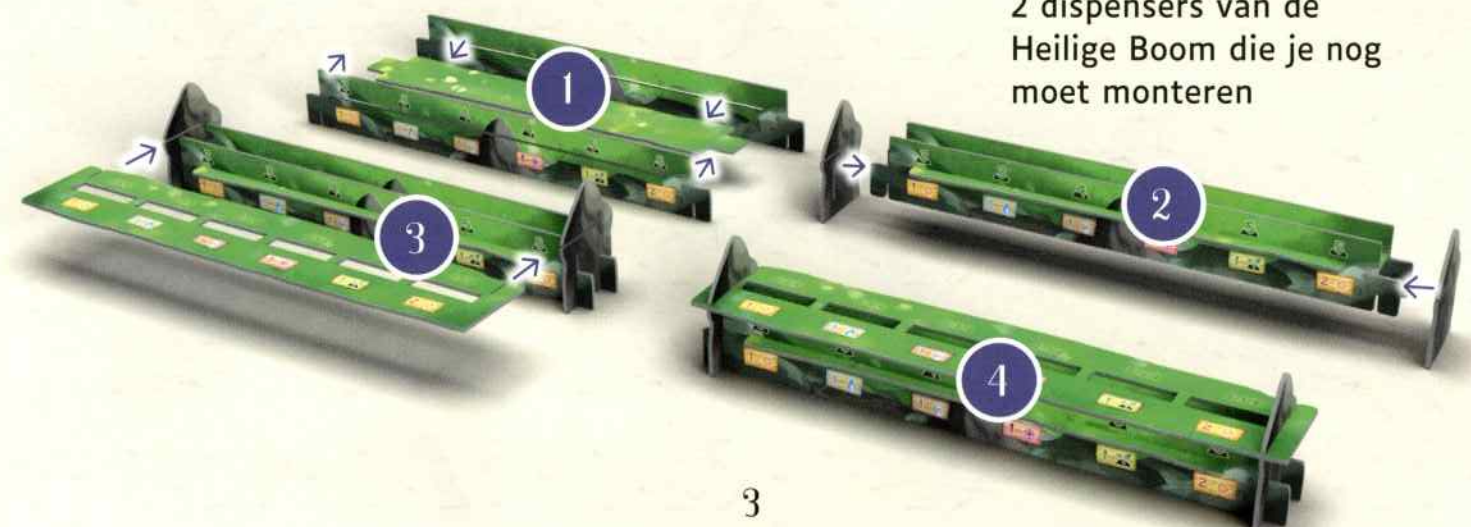
1 figuur van de Heilige Boom



20 Fragmenttegels



2 dispensers van de Heilige Boom die je nog moet monteren



3



# Voorbereiding



1 Leg de Geestenkring in het midden van de tafel.

2 Neem alle onderdelen van de Natuurgeest waarmee je speelt:

- ❖ 1 Woudbord
- ❖ starttegel met een Beschermende Boom
- ❖ 3 Overwinningstegels: 1 Vuur, 1 Heilige Bloem en 1 Beschermende Boom.
- ❖ 1 figuur van je Natuurgeest
- ❖ 14 startkaarten met Bescherm dieren

Leg je starttegel met Beschermende Boom in het midden van je Woudbord. Leg de drie Overwinningstegels links van je Woud

Bepaal willekeurig wie van de Natuurgeesten de startspeler wordt, en geef deze speler de figuur van de Heilige Boom. Leg de figuur van deze speler op het veld van de Geestenkring dat de witte pion in eerste positie afbeeldt. Leg de figuur van de tweede speler op het veld dat de witte pion in tweede positie afbeeldt, en ga zo verder afhankelijk van het aantal spelers: 2, 3 of 4.

Schud je 14 startkaarten met Bescherm dieren en leg ze rechts naast je Woud in een gedekte trekstapel.

3 Leg het bord met Bescherm dieren naast de Geestenkring.

Sorteer alle resterende kaarten met Bescherm dieren in 3 stapels, volgens hun niveau. De kaarten van niveau 1 vertonen een witte zon, die van niveau 2 een gele zon, en die van niveau 3 een rode zon.

Schud de stapels afzonderlijk en leg ze gedekt neer op de overeenkomstige velden van het bord. Draai de bovenste 4 kaarten van elke stapel om en vorm er rijen mee: dit is de voorraad van Bescherm dieren.

4 Sorteer de Vuurtegels volgens hun niveaus (2, 3 en 4) en leg ze op de overeenkomstige velden naast de stapels met Bescherm dieren.

Leg een Vuurtegel met waarde 2 in het midden van de Geestenkring.

Bereid het spel voor zoals in de afbeelding.



5 Leg de dispensers met Beschermende Bomen naast de Geestenkring. Sorteer de tegels met Beschermende Bomen van links naar rechts in de dispensers, in oplopende volgorde.

Verwijder in een spel met 3 spelers 6 Beschermende Bomen, 1 van elke waarde 3/4/5.

Verwijder in een spel met 2 spelers 15 Beschermende Bomen, 2 van elke waarde 3/4/5 en 1 van elke waarde 6/7/8

6 Leg het bord met Vuurvaranen naast de Geestenkring

Stapel de Fragmenttegels en de kaarten met Vuurvaranen afzonderlijk en leg ze op de overeenkomstige velden van hun bord.



# Doel van het spel

In Living Forest ben je een Natuurgeest die het Woud en de Heilige Boom moet beschermen tegen de genadeloze aanvallen van Onibi. Er zijn drie manieren om dit te doen:

- ❖ 12 verschillende Beschermende Bomen planten;
- ❖ 12 Heilige Bloemen verzamelen om Sanki de Woudbewaker op te roepen;
- ❖ 12 Vuren doven om Onibi voorgoed te verjagen.

Elke ronde roep je Beschermdieren op, die je van Elementen voorzien om je in je acties te steunen: ☀, 💧, 🌿, 🌀 en 🌸.

## Verloop van een ronde

Elke ronde bestaat uit 3 fases:

- ❖ Beschermdierenfase
- ❖ Actiefase
- ❖ Einde van de ronde

### Beschermdierenfase

*Je beschikt al over een team van 14 Beschermdieren dat klaarstaat om je te helpen.*

Tijdens deze fase spelen alle Natuurgeesten op hetzelfde moment.

Draai één voor één kaarten met Beschermdieren van je persoonlijke trekstapel om. Hierdoor ontstaat een Verdedigingslinie van Beschermdieren.

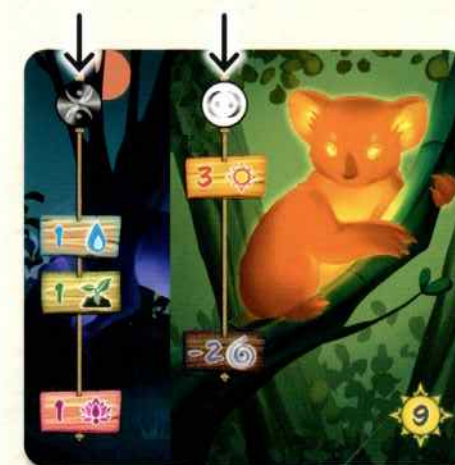
Als je een nieuw Beschermdier in je Verdedigingslinie wil leggen maar je trekstapel leeg is, schud dan je aflegstapel en vorm hiermee een nieuwe trekstapel.

Je mag pas een nieuwe trekstapel maken op het moment dat je een kaart omdraait, en dus niet op het moment dat je trekstapel leeg raakt.

*Opmerking: tijdens deze fase, mag je op om het even welk moment je aflegstapel raadplegen.*

Je **mag** op om het even welk moment stoppen met kaarten om te draaien.

Let op: als je een derde symbool van een solitair dier omdraait ☹, **moet** je stoppen. Deze kaart sluit je Verdedigingslinie af.



**Belangrijk:** Een kuddesymbool ☺ heft een solitair symbool ☹ op. Hierdoor is het mogelijk om meer dan 3 solitaire dieren in dezelfde beurt te spelen, op voorwaarde dat je al één of meer kuddedieren hebt omgedraaid. Je heft hiermee enkel het symbool van een solitair dier op: je mag nog steeds de Elementen van dit dier gebruiken in de volgende Actiefase.

### Verdedigingslinie van Beschermdieren



*De dieren komen uit alle uithoeken van het Woud: de ijzige vlaktes in het noorden, de diepe rivieren in het oosten, of de tropische kusten in het zuiden... Ze beschikken allemaal over speciale krachten, maar sommigen van hen zijn trots en sterk, en houden er niet van om andere dieren tegen te komen...*



*Let op: soms verzamel je tijdens het spel Vuurvaranen. Dit zijn dienaars van Onibi die op dezelfde manier functioneren als solitaire dieren. Ze leveren geen Elementen op en vertonen enkel een solitair symbool ☹.*

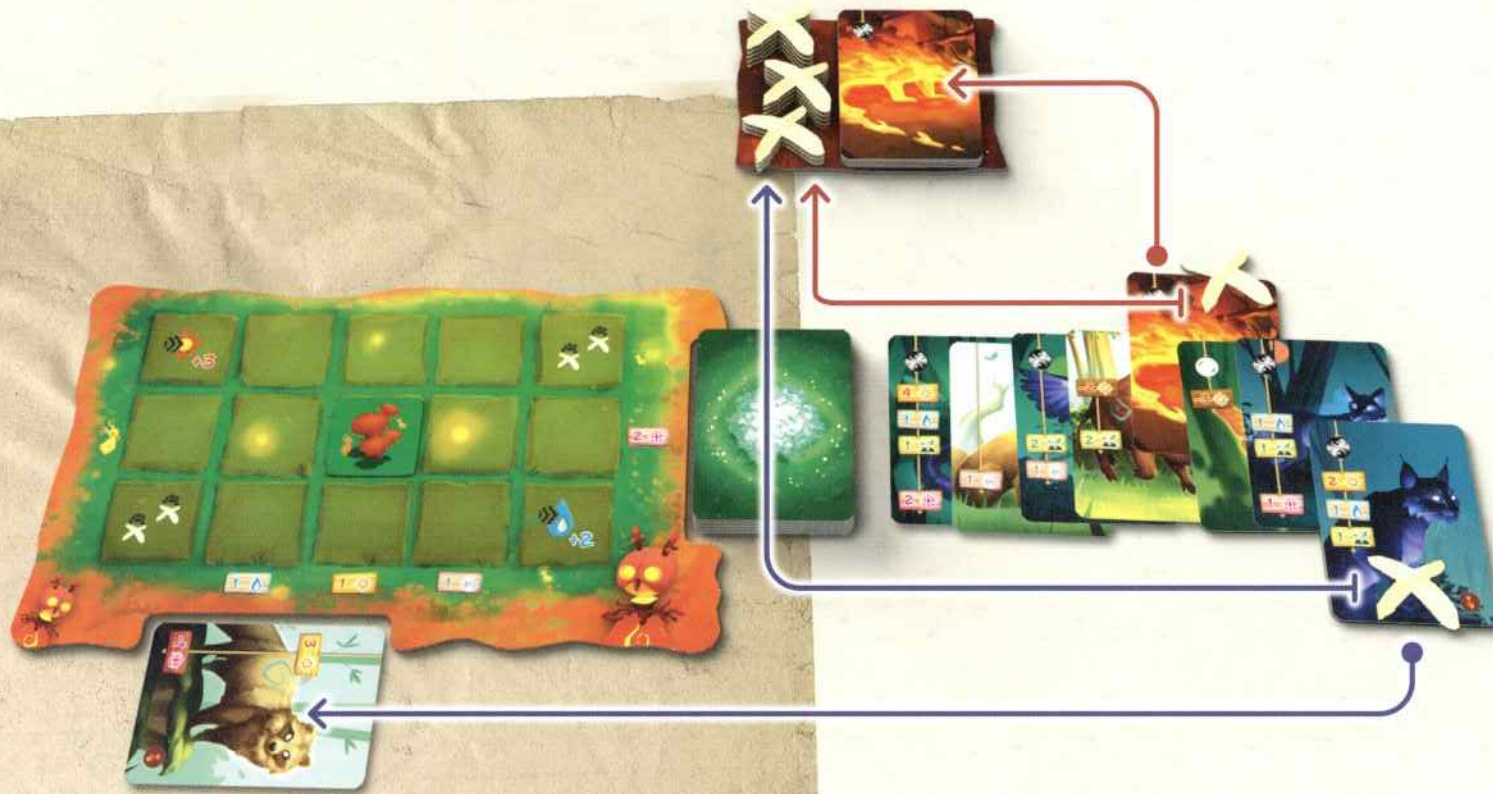


## Fragmenttegels

Tijdens deze fase mag je op om het even welk moment een Fragmenttegel afleggen om ofwel:

- ⊗ Een Vuurvaan **dat je net getrokken hebt** vernietigen. Leg hem meteen terug op zijn stapel naast de Geestenkring;
- ⊗ Een Beschermdier **dat je net getrokken hebt** op je aflegstapel te leggen, ongeacht het type.

Nadat je een Fragment aflegt, mag je doorgaan met kaarten omdraaien of stoppen.



### Voorbeeld

Jannes draait 5 Beschermdieren om. De 5e kaart is een Vuurvaan, waardoor er drie ⊗ in zijn Verdedigingslinie liggen. In een van de vorige rondes ontving Jannes 2 Fragmenttegels. Hij legt er eentje af om de kaart te verwijderen, waardoor hij meteen het symbool van de Vuurvaan ⊗ opheft. Hij besluit verder te spelen en draait een ☺ Beschermdier om. De volgende kaart is nog een ⊗ Beschermdier. Er gebeurt niets, omdat de twee symbolen elkaar opheffen. Jannes speelt verder en draait opnieuw een ⊗ Beschermdier om. Hij legt zijn laatste Fragmenttegel af om deze kaart in zijn aflegstapel te leggen. Nu besluit hij te stoppen.

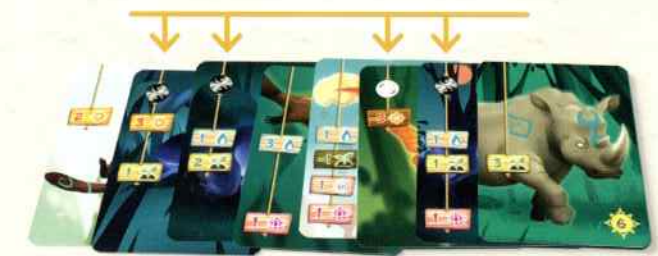
Na de schepping van dit magistrale Woud besloot Sanki wijsheid op te doen, en viel hij in een eeuwigdurende slaap. Hij liet magische fragmenten achter, die je zullen helpen als je erin slaagt om ze te vinden.

Opmerking: tijdens deze fase mag je op om het even welk moment je aflegstapel raadplegen.

## Actiefase

Tijdens deze fase spelen de Natuurgeesten **om de beurt**, te beginnen met de Natuurgeest met de Heilige Boom.

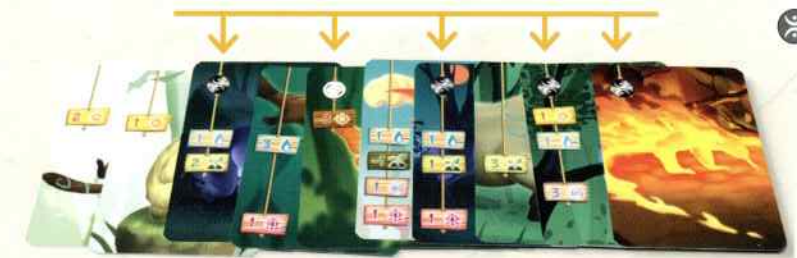
Als je Verdedigingslinie **minder** dan 3 solitaire symbolen ⊗ vertoont (symbolen die door kuddesymbolen ☺ opgeheven zijn, tellen niet mee), mag je **2 verschillende Acties** uitvoeren.



$$\otimes - \odot < 3$$

2 Acties

Als je Verdedigingslinie **3** solitaire symbolen ⊗ vertoont (die niet door kuddesymbolen ☺ opgeheven zijn), mag je **slechts 1 Actie** uitvoeren.



$$\otimes - \odot = 3$$

1 Actie

De sterkte van een Actie wordt bepaald door het aantal overeenkomstige Elementen dat zichtbaar is op de Beschermdieren in je Verdedigingslinie **en** op je Woudbord.

Het Element 🌸 is een voorwaarde voor de overwinning en heeft niets met acties te maken.

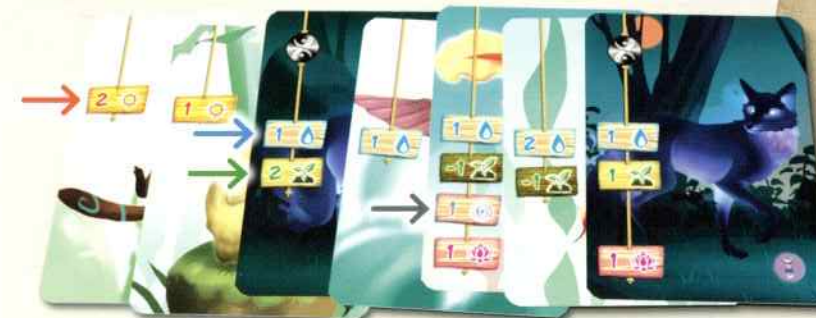


### Voorbeeld

Jannes beschikt in zijn Verdedigingslinie en op zijn Woudbord over een totaal van

- 7 ☀
- 9 💧
- 1 🌱
- 4 🐻

om zijn 2 Acties mee uit te voeren.



Nadat je je Actie(s) hebt uitgevoerd, is de volgende Natuurgeest aan de beurt. Deze fase is voorbij als alle Natuurgeesten aan de beurt zijn geweest.



## De Acties:



### Fragmenttegel nemen

Neem een Fragmenttegel en leg hem naast je Woudbord. Je mag hem vanaf de volgende Bescherm dierenfase gebruiken.



### Bescherm dieren Aantrekken

Bereken je aantal ☀ en neem één of meer Bescherm dieren uit de voorraad, voor een kost gelijk aan of lager dan je aantal ☀.

Leg de kaart(en) gedekt bovenop je trekstapel.

#### Voorbeeld

Jannes beschikt over 7 ☀. Hij mag dus een kaart met waarde 7 nemen (de marmot) of twee kaarten met waardes 4 (de kaketoer) en 3 (de egel).



OF



### Vuur Doven



Bereken je aantal 💧 en kies één of meer Vuurtegels in de Geestenkring, voor een totale kost gelijk aan of lager dan je aantal 💧.

Je mag kiezen welke Vuurtegels je dooft, zolang hun totale waarde je aantal 💧 niet overstijgt.

Leg de Vuurtegel(s) gedekt naast je Woudbord neer.

Onthoud: 12 Vuren doven is één manier om het spel te winnen.

#### Voorbeeld

Jannes beschikt over 9 💧 en kan kiezen om twee Vuren met waarde 4 te doven - waardoor hij 2 tegels zou ontvangen, of drie Vuren met waardes 2, 3 en 4 - waardoor hij 3 tegels zou ontvangen.



## Op de Geestenkring Bewegen

Bereken je aantal 🌀 en beweeg de figuur van je Natuurgeest met de klok mee een aantal stappen vooruit, gelijk aan of minder dan je aantal 🌀.

Als je andere Natuurgeesten op je pad treft, spring je over ze heen: dit telt niet als een extra stap. Bovendien neem je één van hun Overwiningstegels naar keuze, ongeacht wie deze tegel op dit moment bezit.

Je ontvangt onmiddellijk de bonus van de steen waarop je **eindigt**.

Dit is een extra Actie, die kan verschillen van of identiek zijn aan de andere Acties die je tijdens je beurt uitvoert. Let op: om een bonus te kunnen ontvangen, moet je minstens één stap bewegen en opnieuw alle zichtbare elementen gebruiken om de actie uit te voeren.



#### Voorbeeld

Jannes beschikt over 4 🌀. Hij beweegt 4 stappen over de Geestenkring en ontvangt de bonusactie 'Fragmenttegel Nemen'. Tijdens zijn beweging springt hij over Peter en Dorine: hij steelt van elk van hen een Overwiningstegel naar keuze.

Vooruitgaan op de Geestenkring vereist zowel moed als wijsheid.







## Eén Beschermende Boom Planten

Bereken je aantal 🌿 en neem één (en slechts één) Beschermende Boom, voor een totaal gelijk aan of lager dan je aantal 🌿.

Leg hem op je Woudbord, op een veld dat horizontaal of verticaal grenst aan een Beschermende Boom die je eerder hebt geplant.



Als je een Beschermende Boom plant, ontvang je hiervan **meteen** en permanent het bijbehorende effect. Je mag er dus rekening mee houden bij je tweede Actie en tijdens toekomstige rondes.

Zodra je deze Beschermende Bomen in je Woud plant, leveren ze permanent een bepaald aantal **Elementen** op.



*Samen vormen de Beschermende Bomen een ondoordringbare versperring, die zelfs tegen de krachtigste vlammen van Onibi bestand is.*



Als je met je Verdedigingslinie 2 Acties mag uitvoeren, dan staat deze Beschermende Boom je toe om 2 keer **dezelfde** Actie te kiezen in plaats van twee verschillende, door dezelfde elementen opnieuw te gebruiken.

*Let op: Het is toegestaan om twee identieke bomen te hebben, maar 12 verschillende Beschermende Bomen planten is één manier om het spel te winnen.*

Een Beschermende Boom die strategisch in je Woud geplant is, zal je bonussen opleveren.

## Bonus: Rij of Kolom Afwerken

Door bepaalde rijen of kolommen van je Woudbord af te werken, ontvang je meteen een **permanent** bonuselement: 1 ☀️, 1 💧, 1 🌀 of 2 🌿, afhankelijk van de rij of kolom. Je mag hier bij je tweede Actie en tijdens toekomstige rondes rekening mee houden.

*Een statige rij van Beschermende Bomen zal je Woud versterken.*



## Bonus: Beschermende Boom in een Hoek Planten

Door een Beschermende Boom in een hoek te planten, ontvang je **meteen** een extra Actie. Onthoud dat dezelfde zichtbare elementen opnieuw worden gebruikt om deze actie uit te voeren.

*Door de vier uithoeken van je Woud te bereiken, bewijs je je toewijding aan de Heilige Boom. Hierdoor ontvang je broodnodige hulp.*

Dit zijn extra Acties, die kunnen verschillen van of identiek zijn aan de andere Acties die je tijdens je beurt uitvoert.

🌀 Voer een extra Actie 'Beschermdieren Aantrekken' uit, met een bonus van +3 ☀️.

🌀 Ontvang 2 Fragmenttegels.



🌀 Ontvang 2 Fragmenttegels.

🌀 Voer een extra Actie 'Vuur Doven' uit, met een bonus van +2 💧.



## Einde van de ronde

### 1. Onibi valt je aan!

Als er nog Vuurtegels in de Geestenkring liggen, tel dan hun waardes bij elkaar op. De Natuurgeesten tellen afzonderlijk hun aantal .

Als je aantal  lager is dan de kracht van het Vuur, voeg dan net zoveel Vuurvaranen toe aan je **aflegstapel** als het aantal Vuurtegels in de Geestenkring.

*Opmerking: als er niet genoeg Vuurvaranen over zijn, verdeel ze dan met de klok mee evenredig over de getroffen Natuurgeesten. Als er geen Vuurvaranen over zijn, gebeurt er niets.*



#### Voorbeeld

Aan het einde van de ronde blijven er 3 Vuurtegels over, van waardes 2, 3 en 4. De kracht van Onibi is dus 9. Jannes telt zijn : hij heeft een totaal van 8. Hij slaagt er niet in om de vlammen terug te dringen en moet 3 Vuurvaranen op zijn aflegstapel leggen.



### 3. Aankomst van nieuwe Bescherm dieren

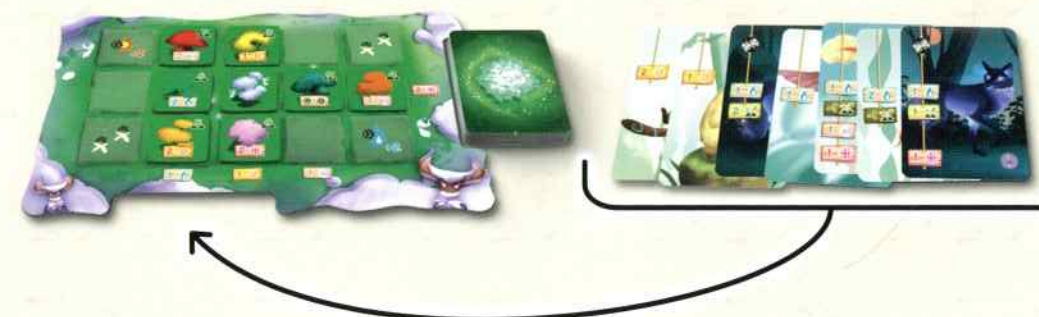
Vul de voorraad met Bescherm dieren aan door de gaten op te vullen.

*De Bescherm dieren van het Woud hebben je noodkreet gehoord. Ze verzamelen vlakbij de Geestenkring die millennia geleden door Sanki werd opgericht. Ze staan paraat om je te helpen.*



### 4. Terugkeer van de Bescherm dieren

Leg alle Bescherm dieren uit je Verdedigingslinie in je aflegstapel.



### 5. Heilige Boom doorgeven



Geef, met de klok mee, de Heilige Boom door aan de volgende Natuurgeest.

*De kracht van de Heilige Boom vertegenwoordigt balans, die altijd eerlijk verdeeld moet worden. - Sanki*

Nu begint de volgende ronde.

### 2. Onibi valt de Heilige Boom aan!

Voeg net zoveel Vuurtegels met waarde 2 toe aan de Geestenkring als het aantal Bescherm dieren van niveau 1 dat deze ronde aangetrokken werd.

Voeg net zoveel Vuurtegels met waarde 3 toe aan de Geestenkring als het aantal Bescherm dieren van niveau 2 dat deze ronde aangetrokken werd.

Voeg net zoveel Vuurtegels met waarde 4 toe aan de Geestenkring als het aantal Bescherm dieren van niveau 3 dat deze ronde aangetrokken werd.

Er kunnen nooit meer dan 7 Vuurtegels in de Geestenkring liggen.

#### Voorbeeld

*In deze ronde werden er vier kaarten aangetrokken (eentje van niveau 1, eentje van niveau 2 en twee van niveau 3). Voeg de vier overeenkomstige Vuurtegels toe aan de Geestenkring: eentje met waarde 2, eentje met waarde 3 en twee met waarde 4.*



Als er na de aanval van Onibi geen Vuurtegels meer in de Geestenkring liggen, voeg dan een Vuurtegel met waarde 2 toe.

## Einde van het Spel

Het spel is voorbij **aan het einde van een volledige ronde** waarin een van de Natuurgeesten minstens een van de volgende dingen heeft verzameld:



❖ 12 **verschillende** Beschermende Bomen. Tel alle verschillende Bomen op je Woudbord, inclusief de starttegel en eventuele Overwinningstegels met Bomen die je bezit;



❖ 12 Vuren. Tel het aantal tegels (niet hun waardes), inclusief eventuele Overwinningstegels, met Vuren die je bezit.



❖ 12 Heilige Bloemen. Tel het aantal Bloemen dat **zichtbaar** is in je Verdedigingslinie, op je Woudbord, en op eventuele Overwinningstegels met Bloemen die je bezit.

De Natuurgeest die het spel beëindigt, is de winnaar. Als meerdere Natuurgeesten in dezelfde ronde aan een van de voorwaarden voldoen, berekenen deze spelers hun waarde van alle **drie** de voorwaarden. De Natuurgeest met de hoogste eindscore is dan de winnaar.



### Voorbeeld

Peter beëindigt het spel met 12 Beschermende Bomen, Dorine met 13 Vuren en Jannes met 13 Heilige Bloemen. De spelers berekenen elk hun individuele combinatie van de drie voorwaarden. Jannes wint met 23 punten. Dorine is tweede met 20 punten en Peter is derde met 16 punten.



Jannes



Dorine



Peter



### Het Team

#### Spelontwerp

Aske Christiansen

#### Illustraties

Apolline Etienne

#### Uitgegeven door

Ludonaute

[www.ludonaute.fr](http://www.ludonaute.fr)

[contact@ludonaute.fr](mailto:contact@ludonaute.fr)

Copyright 2022 Ludonaute –

Alle rechten voorbehouden



Watch the Rules in video



# Living Forest

Un jeu de Aske Christiansen  
Illustré par Apolline Etienne

Matériel	2
Mise en place	4
But du jeu	6
Tour de jeu	6
La phase des Animaux gardiens	6
La phase d'Action	9
La fin du tour de jeu	14
Fin du jeu	15

Quatre Esprits de la nature - Hiver, Printemps, Été et Automne - ont été désignés pour secourir l'Arbre sacré de la forêt en proie aux flammes dévastatrices d'Onibi. Tous veulent entrer dans la légende en sauvant leur habitat et en recevant l'honorable titre de Grand protecteur. Pour espérer gagner cette bataille contre le terrible Onibi, ils vont devoir agir ! Replanter des arbres protecteurs, repousser les flammes incessantes ou bien réveiller Sanki, le Gardien de la forêt... Quelle sera la meilleure tactique ?



Incarnez un de ces quatre Esprits de la nature et tentez de devenir le nouveau Grand protecteur de la forêt.

