



Живий Ліс

Гра Аске Крістіансена
Ілюстрації Аполлін Етьєн

Вміст	2
Підготовка	4
Мета гри	6
Хід гри	6
Фаза тварин-захисників	6
Фаза дій	9
Прикінцева фаза	14
Кінець гри	15

Чотирьох духів природи — Зиму, Весну, Літо та Осінь — прикликали врятувати священне дерево лісу від руйнівного полум'я Онібі. Кожен із духів прагне увійти в легенду рятівником спільної домівки — і у такий спосіб отримати почесне звання великого захисника... Але щоб подолати жахливого Онібі, треба діяти рішуче! Садіть вартові дерева, гасіть неблаганні вогні або пробудіть Санкі, лісового стража... Яка тактика виявиться найкращою?



Вміст

по 14 карток стартових тварин-захисників на кожного з чотирьох духів природи



23 картки тварин-захисників 1-го рівня



16 карток тварин-захисників 2-го рівня



23 картки полум'яних варанів



12 карток тварин-захисників 3-го рівня



Картки тварин-захисників

Тварини-захисники приносять ресурси, які можна витратити на приваблення інших тварин-захисників, гасіння вогнів, пересування по колу духів та/або збирання священного цвіту.

Існує три типи тварин-захисників: самотники, позначені чорним кружальцем ☹, стадні, позначені білим кружальцем ☺, і нейтральні, не позначені кружальцем.



Ресурси тварини-захисника, які можна використовувати для дій



2

Вартість тварини

4 фігурки духів природи



4 стартові тайли вартових дерев



12 фішок перемоги (по 3 на кожного духа)

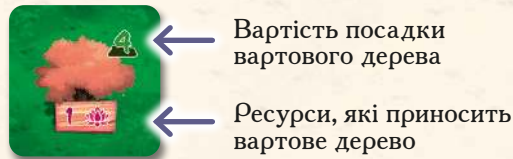


4 індивідуальні планшети лісу

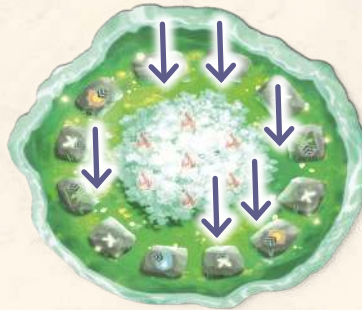


Ваша частина лісу представлена індивідуальним планшетом, у центрі якого на початку гри розміщено стартовий тайл вартового дерева. Упродовж гри ліс можна розширювати, вирощуючи нові вартові дерева.

39 тайлів вартових дерев



1 центральне поле — коло духів



Положення білого пішачка визначає стартове розташування фігурок духів природи залежно від кількості гравців.

Коло духів — це 12 каменів, кожен з яких надає певний бонус.

58 фішок вогню, розділені за силою



1 планшет тварин-захисників



1 планшет полум'яних варанів



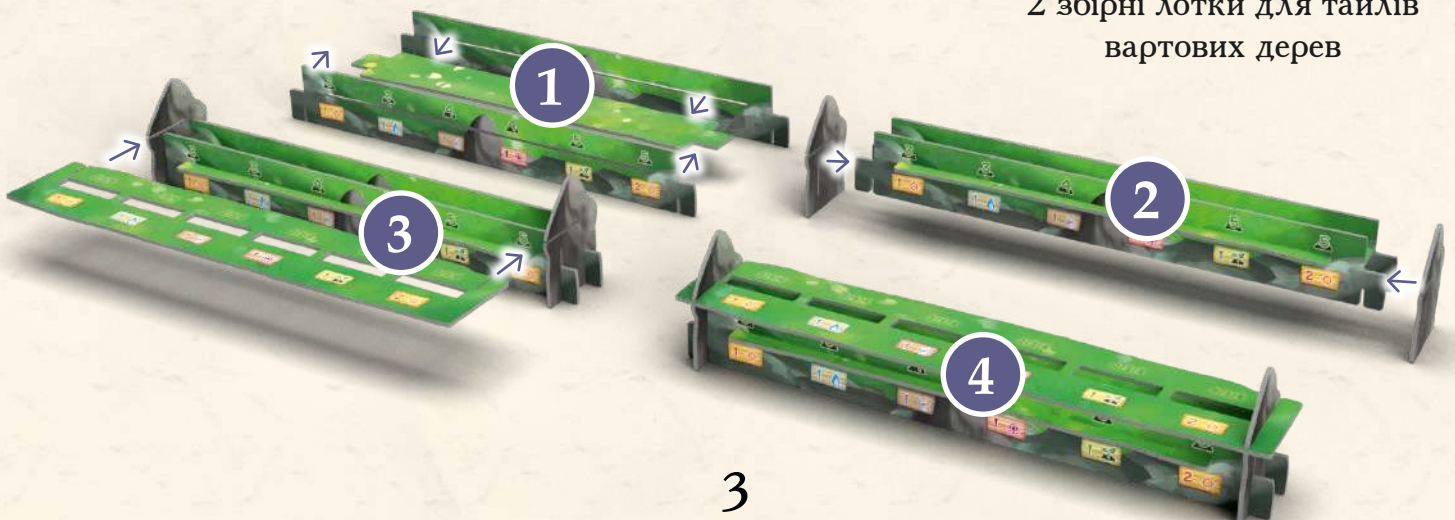
1 фігурка священного дерева



20 фішок осколків



2 збірні лотки для тайлів вартових дерев



Підготовка



1 Покладіть на стіл коло духів.

2 Роздайте усім духам природи індивідуальні ігрові компоненти:

- ◇ 1 індивідуальний планшет лісу
- ◇ 1 стартовий тайл вартового дерева
- ◇ 3 фішки перемоги — з символом вогню, священного цвіту і вартового дерева
- ◇ 1 фігурку духа природи
- ◇ 14 карток стартових тварин-захисників

Покладіть перед кожним духом природи індивідуальні планшети лісу й розмістіть у центральних ділянках стартові тайли вартового дерева. Ліворуч від кожного планшета покладіть по три фішки перемоги.

Випадковим чином оберіть першого духа природи й видайте йому чи їй фігурку священного дерева. Тоді розмістіть його/її фігурку духа природи на колі духів, поставивши її на камінь із білим пішачком на першому місці. Другий дух природи ставить свою фігурку на камінь із білим пішачком на другому місці, і так далі, залежно від кількості духів.

Кожен дух природи переміщує свою колоду з 14 стартових карток тварин-захисників і кладе її долілиць праворуч від свого планшета лісу. Це його/її особиста колода.

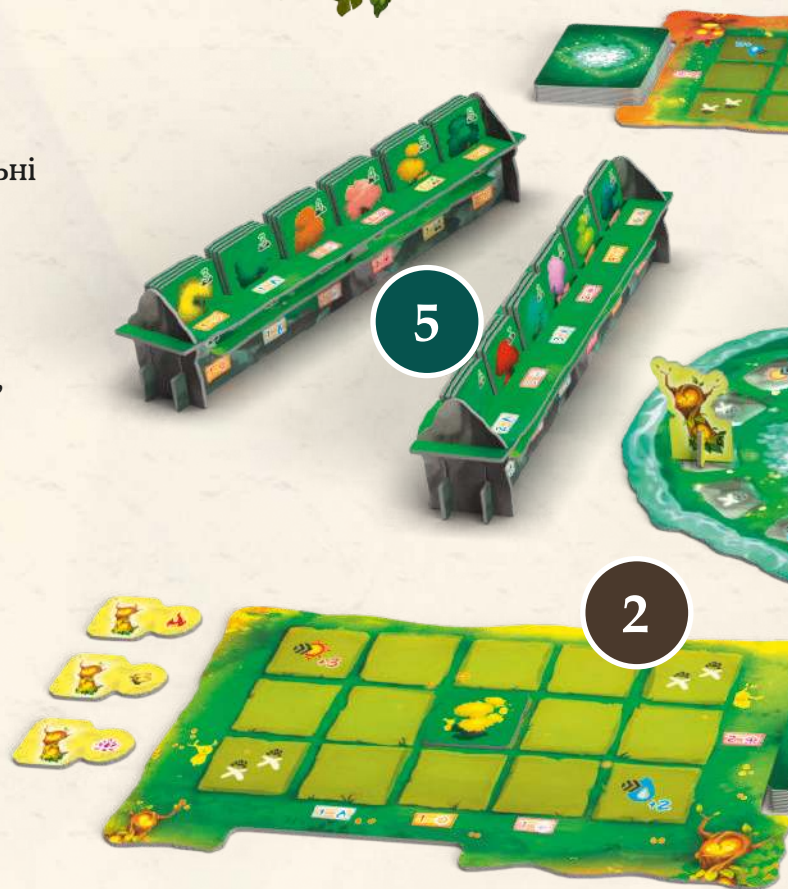
3 Покладіть планшет тварин-захисників поряд із колом духів.

Розподіліть решту тварин-захисників між трьома колодами, сортуючи за рівнем. Перший рівень позначено білим сонечком, другий — жовтим, третій — червоним.

Перемішайте кожну колоду і покладіть їх долілиць на відповідні ділянки планшета тварин-захисників. Відкрийте по 4 картки з кожної колоди і розкладіть їх у рядок поряд. Це — резерв тварин-захисників.

4 Розсортуйте фішки вогню за силою (2, 3 та 4) і покладіть стоси на відповідні місця цього планшета поряд із картками тварин-захисників.

Покладіть одну фішку вогню силою 2 всередину кола духів.



Приклад підготовки на зображенні



5

Зберіть лотки для тайлів вартових дерев і поставте їх поряд із колом духів.

Розсортуйте тайли вартових дерев у порядку зростання їхньої вартості і розмістіть сформовані стоси в лотках зліва направо.

Якщо грають 3 духи природи, приберіть із гри 6 тайлів вартових дерев — по одному вартістю 3/4/5 із кожного лотка.

Якщо грають 2 духи природи, приберіть 15 тайлів вартових дерев — по два вартістю 3/4/5 і по одному вартістю 6/7/8 із кожного лотка.

6

Покладіть планшет полум'яних варанів поряд із колом духів.

Покладіть колоду полум'яних варанів і стоси осколків на відповідні місця цього планшета.

Мета гри

Ви — дух природи, що прагне врятувати живий ліс і його священне дерево від ненастанних нападів Онібі. Цього можна досягти одним із трьох способів:

- ◇ Посадити 12 різних вартових дерев
- ◇ Зібрати 12 квіток священного цвіту, щоби пробудити Санкі, лісового стража
- ◇ Погасити 12 вогнів, прогнавши Онібі навіки

Кожного ходу ви розіграєте тварин-захисників, що приносять вам ресурси: ☀️, 💧, 🌱, 🌀 і 🌸. Ви витрачаєте ресурси на інші дії.



Хід гри

Кожен хід складається з трьох фаз:

- ◇ Фаза тварин-захисників
- ◇ Фаза дій
- ◇ Прикінцева фаза

Фаза тварин-захисників

Ви вже зібрали команду з 14 тварин-захисників, які готові прийти на ваш поклик.

Протягом цієї фази всі духи природи грають одночасно.

Відкривайте і розміщуйте в рядок картки тварин-захисників із вашої особистої колоди, по одній. Цей рядок — ваша лава захисників.

Якщо ви хочете розіграти картку тварини в лаву захисників, але колода спорожніла — перемішайте особистий відбій та зробіть з нього нову колоду.

Робіть нову особисту колоду з відбою тоді, коли хочете розіграти картку, а не тоді, коли колода спорожніла.

Зауважте: протягом фази тварин ви можете дивитися у свій відбій будь-коли.

Ви будь-якої миті можете припинити розігрувати картки.

Проте якщо ви розіграєте третю картку тварини з символом самотника ☹️, ви **мусите** припинити. Третя тварина-самотник закриває вашу лаву захисників.

Важливе уточнення: один стадний символ 😊 скасовує один символ самотника ☹️. Таким чином ви можете розігрувати більше трьох тварин-самотників у свій хід — якщо при цьому розіграєте стадних. Скасовується тільки символ самотника — тварина все ще приносить вам свої ресурси у наступну фазу ходу.



Лаву захисників



Тварини стікаються в ліс із усіх усюд — заледенілої пустки Півночі, глибоких рік Сходу, прибережних джунглів Півдня... У кожній із них криється сила — але зважайте, що найсильніші можуть виявитися надто гордими самотниками, аби ділити лаву з іншими...



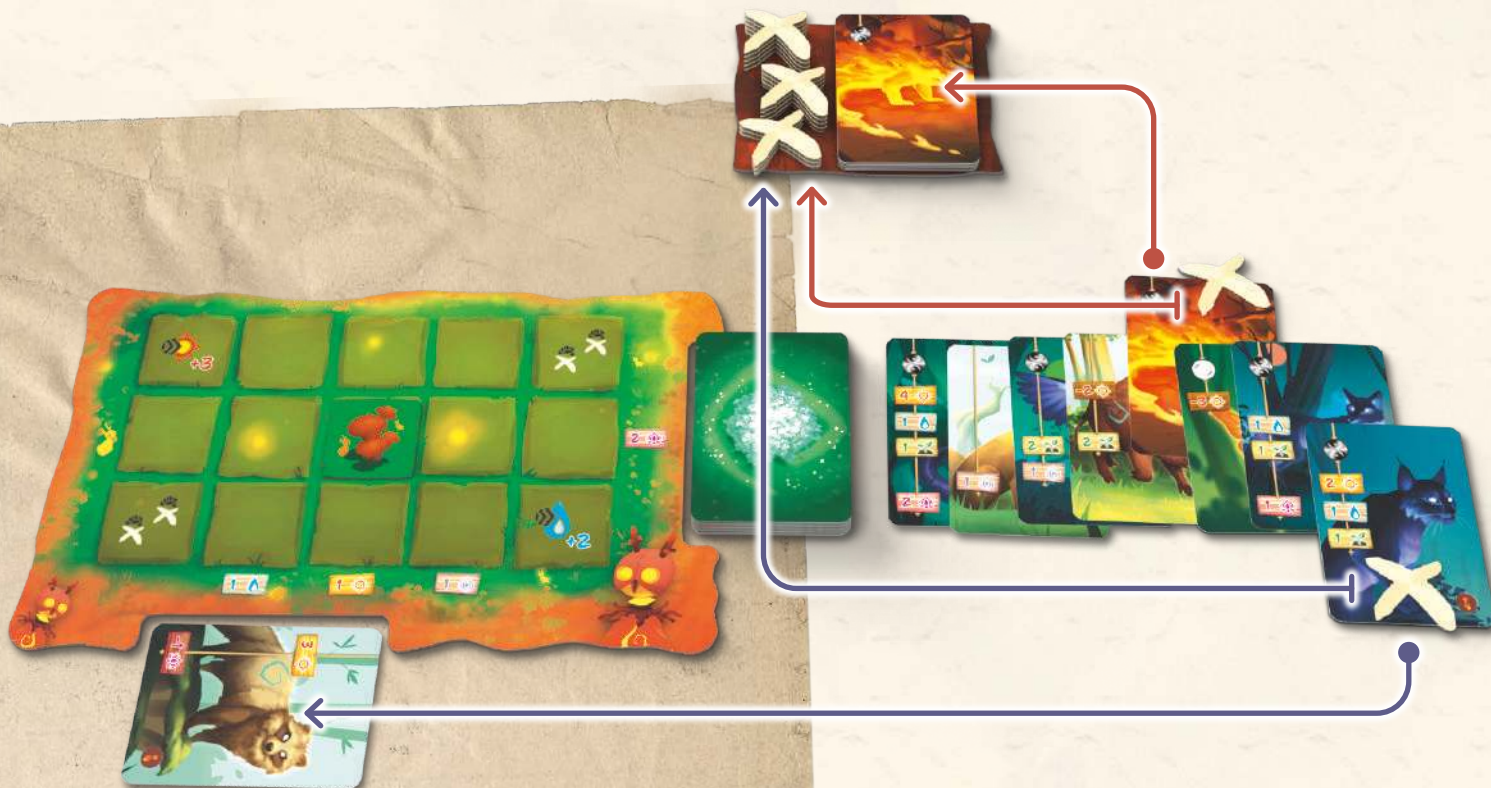
Зважайте: в ході гри у вашу колоду можуть затесатися полум'яні варани, прислужники Онібі. Вони спрацьовують як тварини-самотники, але не приносять із собою ресурсів — тільки символ ☹️.

Фішки осколків

Під час фази тварин ви можете в будь-яку мить скинути свою фішку осколка, щоб виконати одну дію:

- ◇ Знищити щойно відкриту картку полум'яного варана. Знищену картку кладіть у відповідну колоду поряд із колом духів.
- ◇ Скинути щойно відкриту картку тварини-захисника у свій особистий відбій, незалежно від її типу.

Розігравши осколок, ви можете продовжити відкривати картки або припинити.



Приклад

Саша відкриває 5 карток тварин-захисників, і п'ята з них — полум'яний варан, що показує вже третій символ самотника ☹️ в лаві. Саша вирішує розіграти один із осколків, здобутих у попередніх ходах, щоби скасувати цю картку і покласти її назад у колоду полум'яних варанів. Після цього Саша відкриває ще картку — одну з символом ☺️, і одразу за нею ☹️. Стадний символ скасовує один символ самотника, тому фаза продовжується. Саша вирішує розіграти ще одну картку й знову відкриває тварину з символом ☹️. Свій останній осколок Саша витрачає на те, щоби скинути щойно розіграну картку в свій особистий відбій, а тоді вирішує не розігравати більше карток.

Створивши цей пишний ліс, Санкі поринув у віковичний сон, аби здобути глибинну мудрість. Але він лишив по собі осколки своєї магії, які вам допоможуть — якщо ви спроможете їх здобути.

Щойно всі духи природи закінчили розігрувати картки в лаву захисників, фаза тварин-захисників закінчується і починається фаза дій.

Фаза дій

Протягом цієї фази всі духи грають **по черзі**, починаючи з того чи тієї, хто має священне дерево.

Якщо у вашій лаві захисників менше трьох символів самотника ☹️ (не скасованих стадними символами ☺️), ви можете виконати **2 різні дії**.

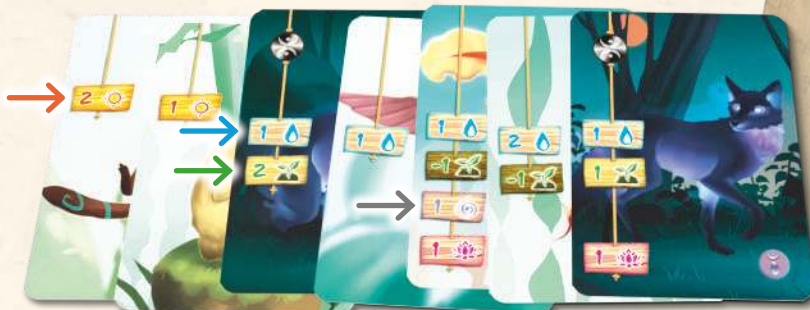


Якщо у вашій лаві захисників три символи самотника ☹️ (не скасовані стадними символами ☺️), ви можете виконати **лише одну дію**.



Силу дії визначає кількість відповідних ресурсів на картках тварин у вашій лаві захисників **плюс** кількість відповідних ресурсів на індивідуальному планшеті.

Ресурс 🌸 не потрібен для жодної з дій, але є однією з умов перемоги.



Приклад

У своїй лаві захисників та на планшеті лісу Саша має в сумі

→ 7 ☀️

→ 9 💧

→ 1 🌿

→ 4 🌀

на виконання двох дій.

Виконавши свою дію чи дії, передайте хід наступному духу природи за стрілкою годинника. Фаза закінчується, коли зіграли всі духи.

Дії гри:



Здобути осколок

Візьміть фішку осколка й покладіть її поряд зі своїм планшетом лісу. Осколок можна розіграти в фазу тварин-захисників у будь-який наступний хід.



Привабити одну чи більше тварин

Візьміть одну чи більше відкритих карток тварин із резерву поряд із планшетом тварин-захисників. Їхня сумарна вартість не повинна перевищувати вашу кількість ☀.

Покладіть взятую картку (чи картки) долілиць на верх своєї особистої колоди.

Приклад

Сама нараховує в себе 7 ☀, а відтак може взяти картку з вартістю 7 сонечок (бабак) або дві картки: за 4 і 3 сонечки (какаду і їжак).



АБО



Погасити вогонь

Заберіть із кола духів одну чи більше фішок вогню, чия сумарна сила не перевищує вашу кількість 💧.

Ви можете обирати фішки на свій розсуд — головне, щоб їхня спільна сила дорівнювала вашій кількості 💧 або була меншою за неї.

Забрані фішки вогню покладіть поряд зі своїм планшетом лісу, розвернувши догори боком без цифри.

Нагадування: забравши 12 фішок вогню, ви виграєте гру.


Приклад

Маючи 9 💧, Сама може загасити вогонь, забравши дві фішки (обидві силою 4) або три фішки (силою 4, 3 і 2).





Пройти колом духів

Пересуньте вашу фігурку духа природи на будь-яку кількість каменів, що дорівнює кількості ваших  або менше від неї.


Якщо попереду стоїть фігурка іншого духа, перестрибніть її і заберіть у цього духа одну фішку перемоги на ваш вибір (з-поміж усіх його чи її фішок — як належних від початку гри, так і забраних у інших духів). Не враховуйте камені, що зайняли інші духи, в загальну дальність мандрівки.

Одразу ж виконайте додаткову дію, зазначену на камені, на який прибули.

Це додаткова дія — вона може повторювати дії, що ви вже виконали в цей хід, або відрізнятись від них. Для цієї дії ви знову можете використовувати всі наявні ресурси. Зауважте, що для виконання додаткової дії ви мусите просунутися вперед хоча б на один камінь.



Приклад

Маючи 4 , Саша рухається вперед на 4 незайняті камені кола духів і активує бонусну дію — взяти осколок. На своєму шляху Саша перестрибує фігурки Пилипа та Ані, забираючи в обох по одній фішці перемоги на свій вибір.

Мандрівка колом духів потребує звитяги та мудрості.





Посадити одне (і тільки одне) вартове дерево

Візьміть із лотка один (і тільки один) тайл вартового дерева, вартість якого не перевищує вашу кількість 🌱.

Розмістіть тайл на своєму планшеті лісу — у ділянці поряд із уже посадженим вартовим деревом. Ділянки по діагоналі не вважаються суміжними.



Висаджене вартове дерево **одразу** дає вам постійний ефект. Враховуйте цей ефект під час другої дії свого ходу і під час подальших ходів.

Вартові дерева вашого лісу постійно забезпечують вас певними ресурсами.



Вартові дерева шикуються у міцний мур, що вистійть навіть перед найлютішим полум'ям Онібі.




Якщо ваша лава захисників дозволяє виконати дві дії, це вартове дерево дозволяє двічі виконати **однакову** дію (а не дві різні, як вимагають правила), повторно використовуючи усі доступні ресурси.


Зауважте: ви можете висаджувати однакові дерева, але для перемоги необхідно висадити 12 різних вартових дерев.

Певні стратегічні ділянки вашого лісу забезпечать вас бонусами.

Прикінцева фаза

1. Онібі нападає на духів!

Якщо посеред кола духів залишаються фішки вогню, складіть їхню силу — це сила Онібі. А тоді кожен дух природи мусить підрахувати свою кількість .


Якщо дух має менше  ніж сила Онібі — то мусить додати до свого відбою по одній картці полум'яного варана за кожену фішку вогню в колі духів.

Увага: якщо карток полум'яних варанів не вистачає на всіх, порівну розподіліть їх між усіма залученими духами в порядку ходу. Якщо карток полум'яних варанів не залишилося взагалі, то нічого не відбувається.



Приклад

Наприкінці ходу в колі духів лежать 3 фішки вогню силою 2, 3 і 4, отже сила Онібі становить 9.

Маючи всього 8 , Саша не може протистояти пожежі — тому додає 3 картки полум'яних варанів у свій відбій.



2. Онібі нападає на священне дерево!

Додайте стільки фішок вогню силою 2 в центр кола духів, скільки в цей хід було приваблено тварин-захисників 1-го рівня.

Додайте стільки фішок вогню силою 3 в центр кола духів, скільки в цей хід було приваблено тварин-захисників 2-го рівня.

Додайте стільки фішок вогню силою 4 в центр кола духів, скільки в цей хід було приваблено тварин-захисників 3-го рівня.

У колі духів ніколи не може бути більше 7 фішок вогню.

Приклад

Протягом ходу духи взяли 4 картки тварин-захисників (одну першого рівня, одну другого рівня і дві третього рівня). Отже, ви мусите докласти в коло духів чотири фішки вогню: силою 2, 3, 4 і 4.



Якщо після нападу Онібі в колі духів не виявляється жодних тайлів вогню, додайте туди одну фішку вогню силою 2.

3. Прибувають нові тварини-захисники

Заповніть резерв тварин-захисників, додаючи з відповідних колод у рядки стільки карток, скільки було взято за цей хід.

Захисники лісу чують ваш поклик і збираються поряд із колом духів, яке Санкі збудував у сиву давнину. Їхня допомога — на відстані простягнутої руки.



4. Тварини-захисники спочивають

Кожен дух переміщує усі картки тварин у своїй лаві захисників до особистого відбою.



5. Священне дерево переходить далі



Передайте фішку священного дерева наступному духу природи за стрілкою годинника.

«Сила священного дерева — природна рівновага. Усі повсякчас мусять із нього черпати однаково» (Санкі).

Починається наступний хід.

Кінець гри

Гра завершується наприкінці повністю пройденої фази дій, під час якої котромусь із духів вдалося зібрати:



◇ 12 різних вартових дерев. Враховуйте дерева на особистому планшеті (включно з початковим тайлом дерева), а також дерева на фішках перемоги (якщо такі маєте)
АБО



◇ 12 фішок вогню. Підраховуйте кількість фішок (а не силу) і додавайте вогні на фішках перемоги (якщо такі маєте)
АБО



◇ 12 квіток священного цвіту. Підраховуйте видимі квітки на лаві захисників, на особистому планшеті і на фішках перемоги (якщо такі маєте)

Перемагає дух природи, що першим чи першою збирає потрібну кількість. Якщо в кінці фази дій переможну умову виконують кілька духів, підрахуйте суму всіх трьох переможних умов — перемагає той чи та, чия сума вища.

Приклад

Наприкінці гри Пилип має 12 вартових дерев, Аня — 13 фішок вогню, а Аліса — 13 квіток священного цвіту. Щоб визначити переможця, вони складають до купи кількість усіх цих елементів у себе. Аліса має 23 очки, Аня — 20, а Пилип — 16.



Аліса



Пилип



Аня

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Дизайн гри Аске Крістіансен
Ілюстрації Аполлін Етьєн
Видавець Ludonaute
ludonaute.fr contact@ludonaute.fr

© 2022 Ludonaute — усі права захищені

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ:

Головний редактор Володимир Янчарін
Перекладач Олесь Петік
Верстальник Влад Дімаков
Коректори Тетяна Рижикова, Степан Бобошко
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС" GAMES7DAYS.COM
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57



Дивіться відео з поясненням правил

