

Живой Лес

Автор игры: Аске Кристиансен
Художник: Аполлин Этьенн

| | |
|-------------------------------|----|
| СОСТАВ ИГРЫ | 2 |
| ПОДГОТОВКА | 4 |
| ЦЕЛЬ ИГРЫ | 6 |
| ХОД ИГРЫ | 6 |
| Фаза помощи тотемных животных | 6 |
| Фаза действий | 9 |
| Фаза конца раунда | 14 |
| КОНЕЦ ИГРЫ | 15 |

Четыре духа природы — Зима, Весна, Лето и Осень — откликнулись на призыв о помощи, чтобы уберечь Священное древо от разрушительного пламени Ониби. Каждый из них хочет войти в историю как спаситель родного края и удостоиться почётного титула великого защитника. Но чтобы одолеть устрашающего Ониби, придётся действовать незамедлительно! Посадите живую изгородь, потушите неугасающий пожар или пробудите Санки, стража леса. Чья тактика окажется лучшей?



Выступите в роли одного из четырёх духов природы и попытайтесь стать новым великим защитником леса.

СОСТАВ ИГРЫ

14 стартовых карт тотемных животных для каждого из 4 духов природы



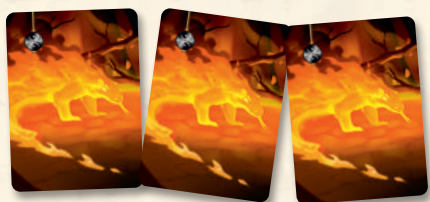
23 карты тотемных животных 1-го уровня



16 карт тотемных животных 2-го уровня



23 карты огненных варанов



12 карт тотемных животных 3-го уровня



Карты тотемных животных

Тотемные животные приносят вам ресурсы, необходимые для призыва других тотемных животных, высаживания живой изгороди, тушения пожаров, перемещения по кругу духов и/или сбора священных цветов.

В игре есть 3 типа тотемных животных: одиночки (отмечены символом ☹️), стайные (отмечены символом 😊) и нейтральные (без таких символов).



Ресурсы, которые приносит тотемное животное, используются для выполнения действий.



4 фигурки духов природы



4 стартовых фрагмента живой изгороди



12 жетонов победы (по 3 на духа)



4 индивидуальных планшета леса



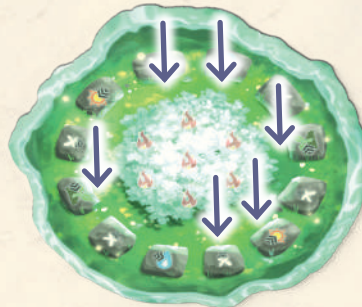
Планшет — это лес, который должен защитить ваш дух природы. Вы начинаете с 1 фрагментом живой изгороди в центре планшета. В дальнейшем вы сможете расширить её, высаживая новые фрагменты живой изгороди.

39 фрагментов живой изгороди



Стоимость фрагмента живой изгороди
Ресурсы, которые он приносит

Планшет круга духов



Положение белой пешки определяет стартовое расположение фигурок духов в зависимости от количества игроков.

Круг духов состоит из 12 камней, каждый из которых даёт определённый бонус.

58 жетонов пожаров силой от 2 до 4



Планшет тотемных животных

животных



Планшет огненных варанов



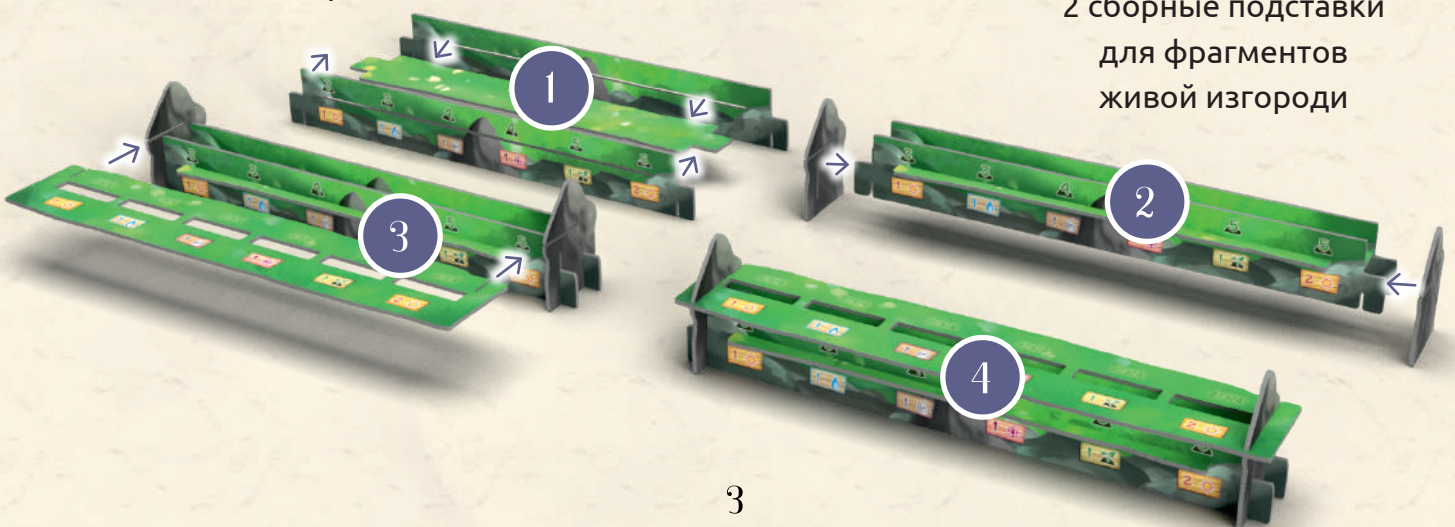
Фигурка Священного дерева



20 жетонов частичек волшебства



2 сборные подставки для фрагментов живой изгороди



Подготовка



1 Разместите круг духов посередине стола.

2 Возьмите все компоненты своего духа:

- ✿ Планшет леса.
- ✿ Стартовый фрагмент живой изгороди.
- ✿ 3 жетона победы: пожар, священный цветок и живая изгородь.
- ✿ Фигурку духа природы.
- ✿ 14 стартовых карт тотемных животных.

Положите планшет леса перед собой, затем поместите стартовый фрагмент живой изгороди в центре планшета. Положите 3 жетона победы слева от своего леса.

Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему фигурку Священного дерева.

Он ставит фигурку своего духа на камень с белой пешкой на первой позиции, второй игрок ставит своего духа на камень с белой пешкой на второй позиции и так далее в зависимости от количества игроков.

Перемешайте свою персональную колоду духа из 14 стартовых карт тотемных животных и положите её лицевой стороной вниз справа от своего леса.

3 Рядом с кругом духов положите планшет тотемных животных. Возьмите все оставшиеся карты тотемных животных и разделите их на 3 стопки по уровням. Белое солнце соответствует 1-му уровню, жёлтое — 2-му, а красное — 3-му.

Перемешайте каждую стопку и положите лицевой стороной вниз на соответствующие клетки на планшете тотемных животных. Откройте 4 верхние карты из каждой стопки и положите их в ряд возле соответствующей стопки — это запас тотемных животных.

4 Разложите жетоны пожаров на стопки согласно силе (2, 3 и 4) и положите их на соответствующие клетки этого планшета рядом со стопками карт тотемных животных. Положите жетон пожара силой 2 в центр круга духов.



Пример расположения игровых компонентов



- 5 Поместите подставки для фрагментов живой изгороди рядом с кругом духов. Разместите фрагменты живой изгороди на подставках в порядке возрастания стоимости слева направо.
При игре втроём уберите 6 фрагментов живой изгороди, по 1 фрагменту каждого вида стоимостью 3/4/5.
При игре вдвоём уберите 15 фрагментов живой изгороди, по 2 фрагмента каждого вида стоимостью 3/4/5 и по 1 фрагменту каждого вида стоимостью 6/7/8.
- 6 Положите планшет огненных варанов рядом с кругом духов.
Отдельно сложите частички волшебства и карты огненных варанов и поместите на соответствующие клетки на этом планшете.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель в игре — спасти лес и Священное древо от постоянных атак Ониби. Этого можно добиться 3 способами:

- ✿ Посадить 12 разных фрагментов живой изгороди.
- ✿ Собрать 12 священных цветков, чтобы пробудить Санки, великого стража леса.
- ✿ Потушить 12 пожаров, чтобы навсегда прогнать Ониби.

В свой ход вы прибегаете к помощи тотемных животных, которые приносят некоторые ресурсы ☀, 💧, 🌱, 🌀 и 🌸, чтобы вы могли выполнить действия.



ХОД ИГРЫ

Игра продолжается несколько раундов, каждый из которых состоит из 3 фаз:

- ✿ Помощь тотемных животных.
- ✿ Действия.
- ✿ Конец раунда.

ФАЗА ПОМОЩИ ТОТЕМНЫХ ЖИВОТНЫХ

В вашем распоряжении уже есть 14 тотемных животных, готовых прийти вам на помощь в любой момент.

Эту фазу все участники разыгрывают одновременно.

Открывайте и выкладывайте карты тотемных животных лицевой стороной вверх из своей колоды духа по одной за раз, выстраивая линию помощи.

Если вы хотите открыть очередную карту тотемного животного, чтобы выложить в свою линию помощи, но колода закончилась, просто перемешайте стопку сброса и используйте получившуюся колоду.

Примечание: в этой фазе вы можете просматривать содержимое вашей стопки сброса в любой момент.

Как только все игроки закончат выкладывать свои карты, фаза помощи тотемных животных завершается и начинается фаза действий.

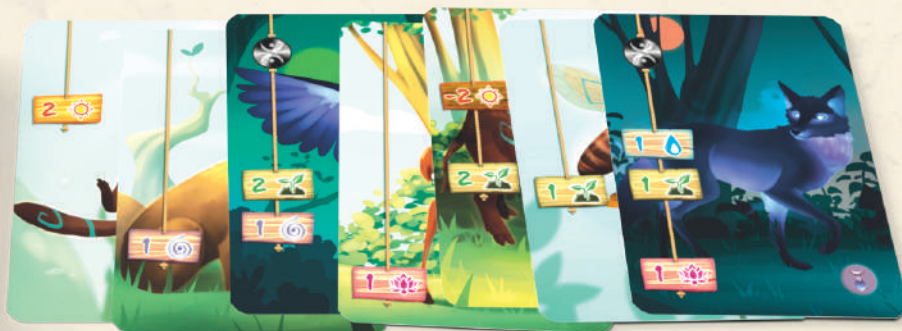
Вы **можете** перестать открывать карты тотемных животных в любой момент.

Однако если вы откроете третью карту с символом ☹, то **должны** прекратить открывать карты. Эта карта завершает вашу линию помощи.

Важно: 1 символ стаи ☺ отменяет 1 символ одиночки ☹. Это значит, что, открыв 1 или несколько стайных животных, в тот же ход вы сможете выложить больше 3 животных-одиночек. При этом отменяется только символ одиночки, а те ресурсы, которые животное вам принесло, можно будет использовать в следующую фазу действий.



Линия помощи тотемных животных



Эти животные пришли со всех четырёх сторон леса — одни обитают на ледяных просторах севера, другие живут в глубоководных реках на востоке, домом для третьих служат жаркие тропики юга... Каждое животное обладает бесценной силой, но некоторые из них слишком гордые и независимые, чтобы действовать сообща...



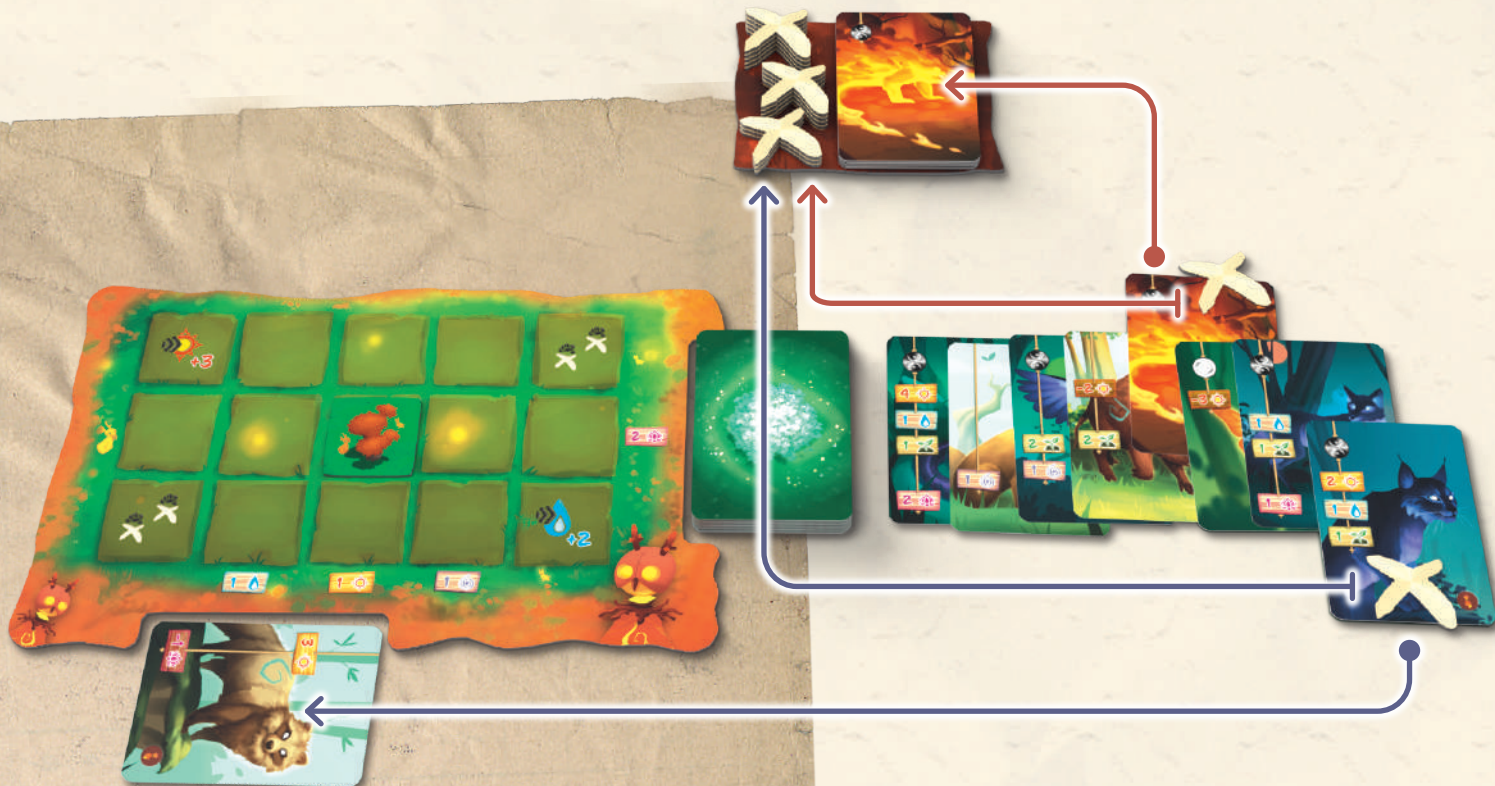
Примечание: в ходе игры вам могут достаться карты огненных варанов, прислужников Ониби. Они считаются животными-одиночками, но имеют только соответствующий символ ☹ и не приносят никаких ресурсов.

Частички волшебства

В любой момент в течение этой фазы вы можете сбросить частичку волшебства, чтобы выбрать что-либо одно из следующего:

- ✿ Избавиться от **только что открытой** карты огненного варана. Немедленно верните её в колоду огненных варанов рядом с кругом духов.
- ✿ Положить **только что открытую** карту тотемного животного в свою стопку сброса, независимо от его типа.

Сбросив частичку волшебства, вы можете либо спастись, либо продолжить открывать карты.



Пример

Женя открывает и выкладывает 5 карт тотемных животных, пятой картой оказывается огненный варан с третьим символом ☹ в его линии помощи. В предыдущий ход Женя получил 2 частички волшебства, поэтому он решает сбросить одну из них, чтобы избавиться от карты огненного варана и немедленно отменить его символ ☹.

После этого он сможет снова открывать карты. На следующей карте оказывается символ ☺, а затем Жене попадает ещё один символ ☹. В этом случае ничего не происходит, поскольку оба символа отменяют друг друга. Женя решает продолжить открывать карты и снова открывает карту с символом ☹. Он сбрасывает свою последнюю частичку волшебства, чтобы положить эту карту в свою стопку сброса. Затем он решает спастись.

Поучаствовав в создании изумительного леса, Санки погрузился в вечный сон, чтобы постичь великую мудрость. Но прежде он захотел оставить несколько частичек своего волшебства в помощь тому, кто сумеет их достать.

Как только все участники закончат открывать свои карты, фаза помощи тотемных животных завершается и начинается фаза действий.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Эту фазу участники разыгрывают **по очереди**, начиная с того, у кого находится Священное дерево.

Если в вашей линии помощи **меньше 3** символов одиночек ☹️ (не отменённых символами стаи 😊), вы можете выполнить **2 разных действия**.



$$\text{☹️} - \text{😊} < 3$$

2 действия

Если в вашей линии помощи **3** символа одиночек ☹️ (не отменённых символами стаи 😊), вы можете выполнить **только 1 действие**.

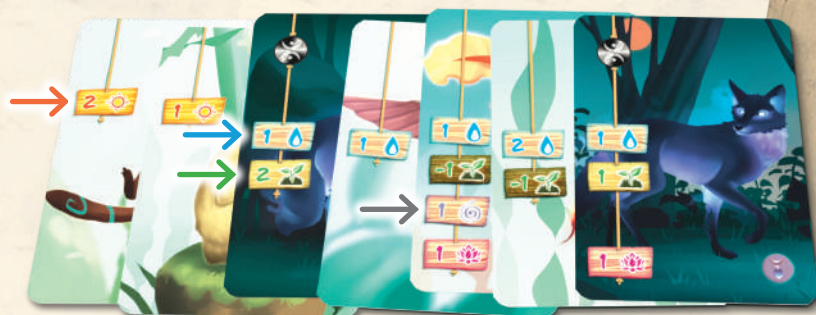


$$\text{☹️} - \text{😊} = 3$$

1 действие

Эффективность действия определяется количеством соответствующих ресурсов на картах тотемных животных в вашей линии помощи, **а также** на вашем планшете леса.

Для выполнения действий ресурс 🌸 не используется — он требуется для выполнения одного из условий победы.



Пример

Линия помощи и лес Жени дают ему

→ 7 ☀️

→ 9 💧

→ 1 🌱

→ 4 🌀

для выполнения 2 действий.

Выполнив выбранное(-ые) действие(-я), передайте ход участнику слева от вас, и так, пока каждый не разыграет эту фазу.

Возможные действия:



Получить частичку волшебства

Возьмите частичку волшебства и положите её рядом со своим лесом. Вы сможете разыграть её в фазе помощи тотемных животных.



Призвать тотемных животных

Сложите имеющиеся у вас ☀️ и возьмите 1 или несколько карт тотемных животных, лежащих лицевой стороной вверх, из запаса, их суммарная стоимость не должна превышать ваше количество ☀️.

Новые карты кладите поверх вашей колоды духа лицевой стороной вниз.

Пример

У Жени 7 ☀️. Он может взять карту стоимостью 7 (сурок) или 2 карты стоимостью 4 (какаду) и 3 (ёж).



ИЛИ



Потушить пожар

Сложите имеющиеся у вас 💧 и возьмите 1 или несколько жетонов пожаров из круга духов, их суммарная сила не должна превышать ваше количество 💧.

Вы можете выбирать любые жетоны пожаров, чтобы их потушить, пока их суммарная сила не превысит ваше количество 💧.

Положите жетон(ы) пожара(ов) рядом со своим лесом стороной без цифры вверх.

Напоминание: для победы вам потребуется 12 жетонов пожаров.



Пример

У Жени 9 💧. Он может потушить 2 пожара силой 4 либо 1 пожар силой 4, 1 пожар силой 3 и 1 пожар силой 2.





Переместиться по кругу духов

Сложите имеющиеся у вас  и переместите фигурку своего духа по часовой стрелке по кругу духов на столько же камней, сколько у вас , или меньше.


Если перед вами оказался другой дух, перепрыгните через него, не считая его камень, и получите любой из его жетонов победы. Не имеет значения, кому изначально принадлежал этот жетон — тому же духу или другому.

Примените бонус камня, на котором вы **остановились**.

Это дополнительное действие, которое даётся вам и может как отличаться, так и совпадать с другими действиями, выполненными вами в этот ход. Для того чтобы применить бонус, вам нужно переместиться по крайней мере на 1 камень. Выполняя это дополнительное действие, вы сможете снова использовать все свои ресурсы из леса и линии помощи.



Пример

У Жени 4 .



Он перемещается вперёд на 4 свободных камня по кругу духов и выполняет бонусное действие «Получить частичку волшебства». При этом он перепрыгнул через духов Филиппа и Даши, за что забрал у каждого из них по жетону победы на свой выбор.

Чтобы перемещаться по кругу духов, требуются смелость и мудрость.





Посадить ровно 1 фрагмент живой изгороди

Сложите имеющиеся у вас  и возьмите ровно 1 фрагмент живой изгороди, его стоимость не должна превышать ваше количество .

Поместите его в свой лес на соседнюю с уже имеющимся фрагментом клетку. Клетки, расположенные по диагонали, не считаются соседними.



Посадив фрагмент живой изгороди, вы **немедленно** сможете применить его постоянный эффект. Это значит, что эффект будет доступен вам уже при выполнении второго действия в этом ходу и будет активен до конца игры.

Посадив эти фрагменты живой изгороди в своём лесу, вы сможете постоянно получать определённое количество **ресурсов**.



Живая изгородь создаёт неприступный барьер даже для яростного пламени Ониби.



Если ваша линия помощи позволяет выполнить 2 действия, этот фрагмент живой изгороди позволит выполнить **одно и то же** действие дважды (а не 2 разных действия по 1 разу), при этом вам будут снова доступны все ваши ресурсы из леса и линии помощи.

*Примечание: у вас может быть 2 одинаковых фрагмента, однако, чтобы победить в игре, вам потребуется 12 **разных** фрагментов живой изгороди (в том числе и на соответствующих жетонах победы).*

Сажайте фрагменты живой изгороди в стратегически важных местах в лесу, чтобы получить бонусы.

Бонус за полный вертикальный или горизонтальный ряд

Заполните живой изгородью определённые ряды в лесу, чтобы немедленно получить **постоянный** бонус в виде ресурса: 💧, ☀️, 🌀 или 🌸 — в зависимости от ряда. Бонус будет доступен вам уже при выполнении второго действия в этом ходу и будет активен до конца игры.

Надёжный ряд живой изгороди поможет лучше защитить ваш лес.



Бонус за посадку фрагмента живой изгороди в углу

Посадив фрагмент живой изгороди в одном из углов леса, вы сможете **немедленно** выполнить бонусное действие. В этом случае вам снова будут доступны все ваши ресурсы из леса и линии помощи.

Посадив фрагменты живой изгороди в четырёх самых дальних уголках леса, вы проявите свою настойчивость и продемонстрируете способность защитить Священное древо. За это вам будет оказана бесценная помощь.

Ниже указаны дополнительные действия — они добавляются к действиям, которые вы выполняете в свой ход, и могут как совпадать с ними, так и отличаться от них.

- ☼ Выполните дополнительное действие «Призвать тотемных животных», используя +3 ☀️ в качестве бонуса.

- ☼ Получите 2 частички волшебства.



- ☼ Получите 2 частички волшебства.

- ☼ Выполните дополнительное действие «Потушить пожар», используя +2 💧 в качестве бонуса.

ФАЗА КОНЦА РАУНДА

1. Ониби нападает на духов!

Если в середине круга духов остались жетоны пожаров, сложите их силу — это огненная мощь Ониби. Затем каждый игрок подсчитывает имеющуюся у него 💧.

Если ваше количество 💧 меньше огненной мощи Ониби, то положите столько карт огненных варанов в свою **стопку сброса**, сколько жетонов пожаров лежит в центре круга духов.

Примечание: если доступных карт огненных варанов меньше, чем жетонов пожаров в круге духов, то распределите их строго поровну среди тех игроков, которым не хватило 💧. Если карт варанов недостаточно, ничего не происходит.



Пример

В конце раунда доступно 5 карт огненных варанов, а в круге духов осталось 3 жетона пожаров силой 2, 3 и 4 — огненная мощь Ониби равна 9. У Жени и Даши всего по 8 💧, поэтому они вынуждены положить в свои стопки сброса только по 2 карты огненных варанов. Если бы было доступно хотя бы 6 карт огненных варанов, они бы положили по 3 такие карты.



2. Ониби атакует Священное дерево!

Сначала добавьте в центр круга духов столько жетонов пожаров силой 2, сколько карт тотемных животных 1-го уровня было взято в этом раунде.

Затем добавьте в центр круга духов столько жетонов пожаров силой 3, сколько карт тотемных животных 2-го уровня было взято в этом раунде.

Наконец, добавьте в центр круга духов столько жетонов пожаров силой 4, сколько карт тотемных животных 3-го уровня было взято в этом раунде.

В центре круга духов не может быть больше 7 жетонов пожаров.

Если после атаки Ониби в центре круга духов нет ни одного жетона пожара, положите туда 1 жетон пожара силой 2.

Пример

В этом раунде игроки взяли 4 карты тотемных животных (1 1-го уровня, 1 2-го уровня и 2 3-го уровня). Таким образом, вам необходимо добавить в центр круга духов 1 жетон пожара силой 2, 1 жетон пожара силой 3 и 2 жетона пожара силой 4.



3. Появление новых тотемных животных

Пополните запас тотемных животных, открыв столько новых карт каждого уровня, сколько их было взято в этом раунде.

Тотемные животные леса услышали ваш призыв и спешат собраться у круга духов, который Санки создал тысячи лет тому назад. Они готовы помочь вам, стоит лишь попросить.



4. Возвращение тотемных животных

Уберите все карты тотемных животных из вашей линии помощи в свою стопку сброса.



5. Передайте фигурку Священного дерева



Передайте фигурку следующему духу, сидящему слева от вас.

«Сила Священного дерева заключается в справедливости — она в равной степени принадлежит всем» (Санки).

Начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в **конце фазы действий**, если хотя бы одному игроку удалось выполнить по крайней мере 1 из следующих условий:



- ❖ Посадить 12 **разных** фрагментов живой изгороди. Учитываются все уникальные фрагменты, которые вам удалось посадить в своём лесу, включая стартовый, а также жетоны победы с живой изгородью, если есть.



- ❖ Потушить 12 пожаров. Учитывается количество жетонов пожаров (не сила), которые вам удалось получить, а также жетоны победы с пожаром, если есть.



- ❖ Собрать 12 священных цветков. Учитывается количество цветков в вашей линии помощи и на планшете леса, а также жетоны победы с цветами, если есть.

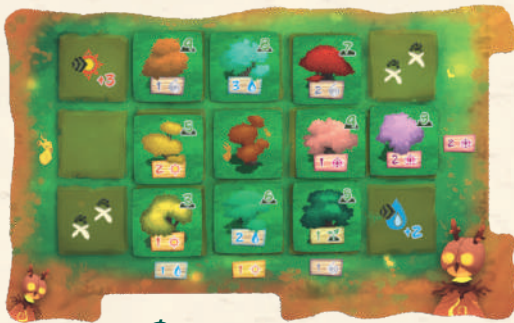
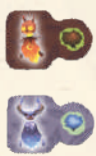
Побеждает игрок, выполнивший условие победы. Если в конце раунда сразу несколько игроков выполнят 1 из 3 условий победы, то претенденты суммируют свои результаты по **всем 3** условиям победы. Побеждает игрок с наибольшим итоговым результатом.

Пример

В конце игры у Филиппа
12 фрагментов живой изгороди,
у Даши 13 жетонов пожаров,
а у Алисы 13 священных цветков.
Для того чтобы определить
победителя, им придётся сложить
свои результаты по всем 3 условиям
победы. В игре побеждает Алиса:
у неё 23 очка, у Даши 20 очков,
а у Филиппа только 16.



Алиса



Филипп



Даша

Создатели игры

Автор игры: Аске Кристиансен

Художник: Аполлин Этьенн

Издатель: Ludonaute

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

©2022 Ludonaute

Все права защищены.



Посмотрите
видеоправила

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Роману Дженбазу, Всеволоду Иванову, Владимиру Сахно, Максиму Книшевицкому и Даниилу Евдокимову за помощь в подготовке русского издания.