



# Living Forest

 Aske Christiansen

 Apolline Etienne

Innehåll	18
Förberedelser	20
Spelets mål	22
Spelets gång	22
Väktardjursfasen	22
Handlingsfasen	25
Omgångens slutfas	30
Spelets slut	31

*Fyra skogsandar – vinter, vår, sommar och höst – har åkallats för att rädda skogens heliga träd från Onibis förödande eldsflammar. Alla vill de skriva in sig i historieböckerna genom att rädda sitt hem och därmed få titeln högt ärade beskyddare... Men vill de vinna striden mot den fruktansvärde Onibi måste de ligga i! Plantera skyddsträd, släcka eldsflammar eller väcka Sanki, skogsväktaren... Vilken taktik är bäst?*



**Spela som en av de fyra skogsandarna och försök bli skogens högt ärade beskyddare.**

# Innehåll

14 inledande väktardjurskort för var och en av de fyra skogsandarna



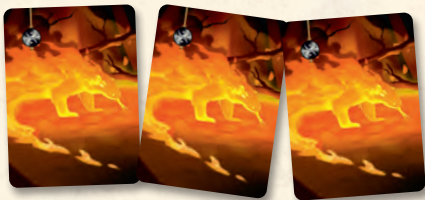
23 eldvarankort



16 väktardjurskort nivå 2



23 väktardjurskort nivå 1



12 väktardjurskort nivå 3



## Väktardjurskorten

Väktardjuren ger dig element som hjälper dig locka fram andra väktardjur, plantera skyddsträd, släcka eldar, röra dig framåt på andecirkeln och/eller samla heliga blommor.

Det finns tre typer av väktardjur: enstöringarna som representeras av ett svart ☯-mynt, de sällskapliga som representeras av ett vitt ☺-mynt och de neutrala som saknar mynt.



Elementen som väktardjuren förser dig med kan användas för att utföra handlingar



Väktardjurens kostnad

### 4 spelpjäser med skogsandar



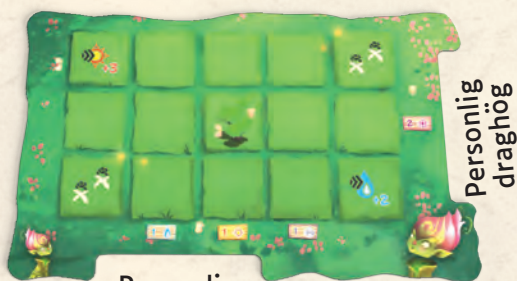
### 4 inledande skyddsträdsbrickor



### 12 poängmarkörer (3 för varje skogsande)



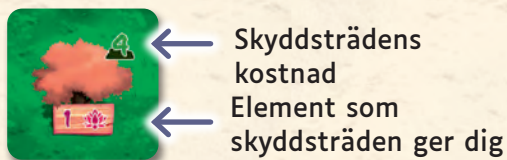
### 4 skogsbräden



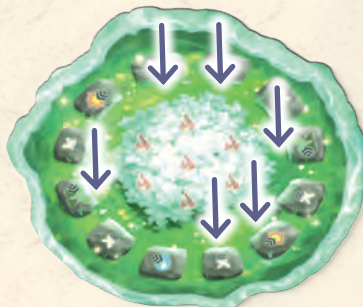
Personlig slänghög

Du startar din egen skog genom att lägga ut ditt inledande skyddsträd i mitten av din personliga skogsbräda. Under spelets gång kan du expandera skogen genom att plantera nya skyddsträd.

### 39 skyddsträdsbrickor



### 1 andecirkel (centralbräda)



Den vita pjäsens position avgör var skogsandarnas spelpjäser startar beroende på hur många som spelar.

Andecirkeln utgörs av 12 stenar. Var och en erbjuder en bonus.

### 58 eldmarkörer indelade i 3 olika valörer



### 1 väktardjurbräde



### 1 eldvaranbräde



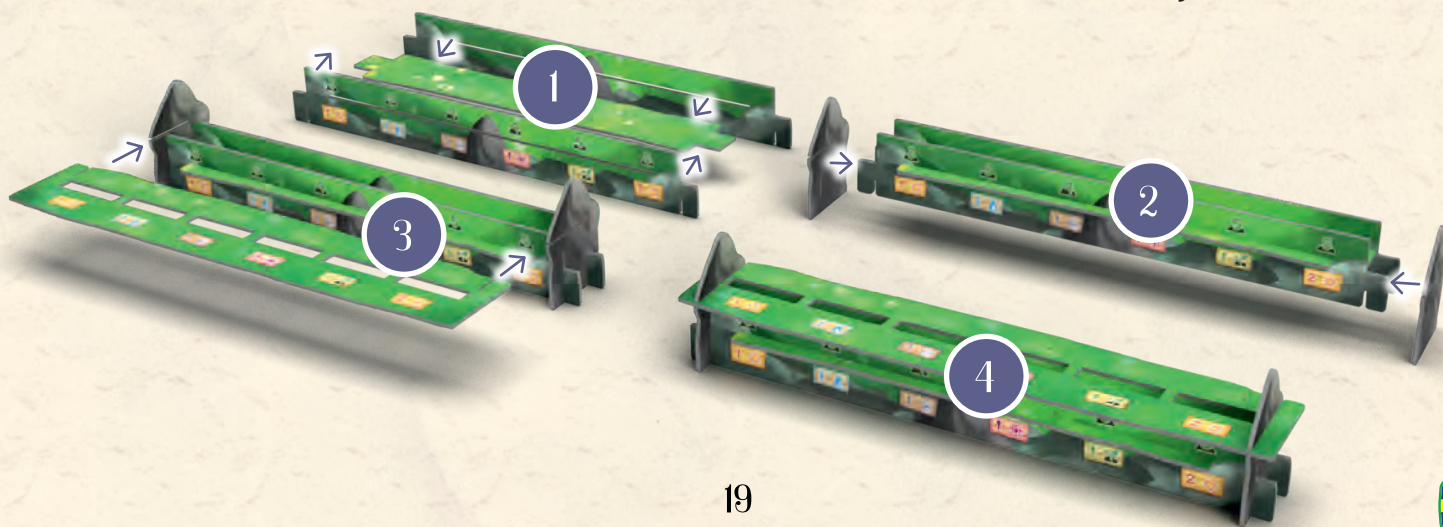
### 1 spelpjäs med det heliga trädet



### 20 fragmentmarkörer



### 2 skyddsträdshållare



# Förberedelser



1 Lägg ut andecirkeln på bordet.

2 Ta alla komponenter som rör den skogsande du spelar med:

- ✿ 1 skogsbräde
- ✿ 1 spelpjäs med din skogsande
- ✿ 3 poängmarkörer (en eld, en helig blomma och ett skyddsträd)
- ✿ 1 inledande skyddsträdsbricka
- ✿ 14 inledande väktardjurkort

Lägg ut skogsbrädet framför dig och lägg sedan ut ditt inledande skyddsträd i mitten. Lägg ut de tre poängmarkörerna till vänster om din skog.

Välj vilken skogsande som börjar spela och ge den personen spelpjäsen med det heliga trädet. Lägg sedan ut skogsandens spelpjäs på den sten i andecirkeln där den vita pjäsen står först, den andra skogsanden på stenen där den vita pjäsen är tvåa och så vidare, beroende på om ni är 2, 3 eller 4 spelare.

Blanda och skapa en draghög med dina 14 inledande väktardjurskort och lägg den med baksidan uppåt till höger om din skog. Det är din personliga draghög.

3 Lägg ut väktardjursbrädet bredvid andecirkeln. Ta de återstående väktardjurskorterna och skapa 3 högar, en för varje nivå. Nivå 1 representeras av en vit sol, nivå 2 av en gul sol och nivå 3 av en röd sol.

Blanda högarna och lägg ut dem med baksidan uppåt på motsvarande plats på väktardjursbrädet. Lägg upp de 4 första korten i varje hög i en rad intill respektive hög: de utgör väktardjurens reserv.

4 Sortera och stapla eldmarkörerna efter värde (2, 3 och 4) och lägg ut dem på respektive plats på det här brädet, bredvid högarna med väktardjurskort.

Lägg ut en eld med värde 2 i mitten på andecirkeln.



## Exempel på förberedelser för 4 spelare



5

Lägg ut skyddsträdshållarna bredvid andecirkeln.

Arrangera skyddsträdsbrickorna i stigande värdeordning i hållarna, från vänster till höger.

Med 3 spelare, ta bort 6 skyddsträd: 1 av varje med värdet 3, 4 och 5.

Med 2 spelare, ta bort 15 skyddsträd: 2 av varje med värdet 3, 4 och 5, samt 1 av varje med värdet 6, 7 och 8.

6






Lägg ut eldvaransbrädet bredvid andecirkeln.

Stapla fragmentmarkörerna och eldvaranskorten och lägg ut dem på sina platser på brädet.

# Spelets mål

I Den levande skogen spelar du en skogsande som försöker rädda skogen och dess heliga träd från Onibis skoningslösa attacker. Det finns tre sätt att göra det på:

- ✿ Genom att plantera **12 olika skyddsträd**
- ✿ Genom att samla **12 heliga blommor** för att väcka Sanki, skogens väktare
- ✿ Genom att släcka **12 eldar** för att bannlysa Onibi för gott

Under varje omgång åkallar du väktardjuren som ger dig element , , ,  och  som du kan använda i dina handlingar.



# Spelets gång

Varje spelomgång består av 3 faser:

- ✿ Väktardjurfasen
- ✿ Handlingsfasen
- ✿ Omgångens slutfas

## Väktardjurfasen

*Du har redan 14 väktardjur som väntar på att få hjälpa dig.*

Under den här fasen spelar alla skogsandar **samtidigt**.

Ni drar väktardjurskort från era personliga draghöggar och vänder upp dem, ett efter ett. På så sätt bildar ni väktardjurens hjälplinje.

Om du vill dra ett nytt väktardjurskort och lägga ut i din hjälplinje, men draghöggen har tagit slut, kan du blanda din slänghög för att göra en ny draghög.

*Tänk på att du kan kolla slänghögens innehåll när du vill under den här fasen.*

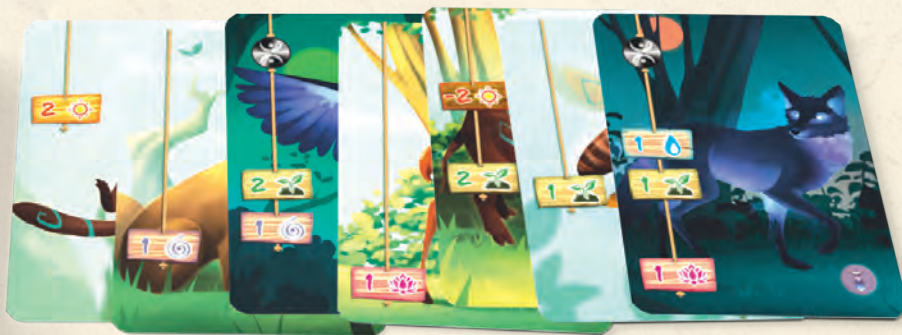
Du KAN sluta dra kort närhelst du vill.

Men om du vänder upp ett kort med en tredje enstöringsymbol ☹️ **måste** du sluta dra kort. Det här kortet avslutar din hjälplinje.

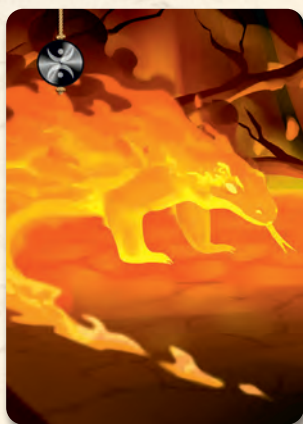
**Viktigt: En sällskapssymbol ☺️ neutraliserar en enstöringsymbol ☹️.** Därmed går det att spela fler än 3 väktardjur i enstöringskategorin under samma omgång, förutsatt att du redan vänt upp ett eller flera väktardjur i sällskapskategorin. Tänk på att det endast är själva enstöringsymbolen på kortet som neutraliseras av en sällskapssymbol, och att du fortfarande kan använda de övriga elementen på enstörningskortet.



### Väktardjurens hjälplinje



*Djuren kommer från skogens fyra hörn: vissa från de iskalla nordliga breddgraderna, andra från de djupa floderna i öst och några från söderns varma och tropiska kuster... Alla har de särskilda krafter, men tänk på att vissa är stolta och inte trivs i andras sällskap...*



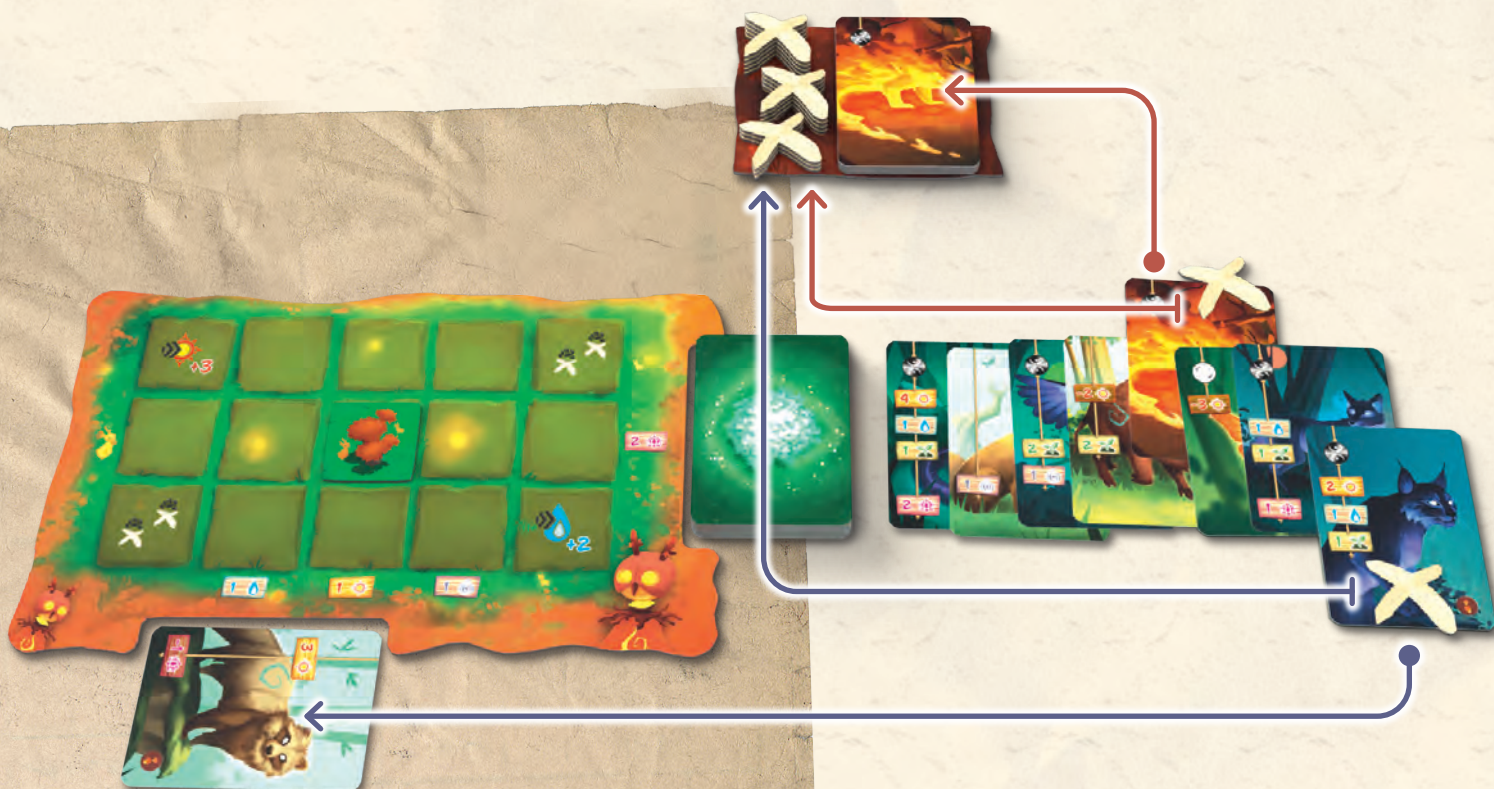
*Obs! Det går att få eldvaranskort under spelets gång. De är Onibis undersåtar och räknas som väktardjur i enstöringskategorin, men ger inga element – bara en enstöringsymbol ☹️.*

## Fragmentmarkörerna

Du kan slänga en fragmentmarkör när du vill under den här fasen och därmed välja att:

- ✿ Förstöra ett eldvaranskort du **just dragit**. Du lägger tillbaka kortet i dess hög bredvid andecirkeln.
- ✿ Lägga väktardjurskortet du **just dragit** i din personliga slänghög, oavsett vilken typ det är.

Efter att du spelat ut ett fragment kan du antingen sluta eller fortsätta att dra kort.



### Exempel:

Jon drar 5 väktardjurskort. Det femte är en eldvaran som därmed lägger till ett tredje ☹️ i hans hjälplinje. Under en föregående omgång fick Jon 2 fragmentmarkörer, så han beslutar sig för att använda (och slänga) en för att förstöra det här kortet och därmed neutralisera eldvaranens ☹️. Nu kan han fortsätta dra kort. Nästa kort är ett 😊 väktardjurskort och nästa efter det är ytterligare ett ☹️ väktardjurskort. Men då händer ingenting eftersom de två symbolerna neutraliserar varandra. Jon beslutar sig för att fortsätta dra kort och får ännu ett ☹️ väktardjurskort. Han slänger sin sista fragmentmarkör vilket låter honom slänga det senaste kortet i hans personliga slänghög. Han beslutar sig för att sluta dra kort.

*Efter att ha deltagit i skapandet av den här magnifika skogen vaggades Sanki in i en evig vila för att uppnå den högsta formen av upplysthet. Han lämnade kvar enstaka fragment av sin mäktiga magi som kan hjälpa dig om du lyckas få tag på dem.*

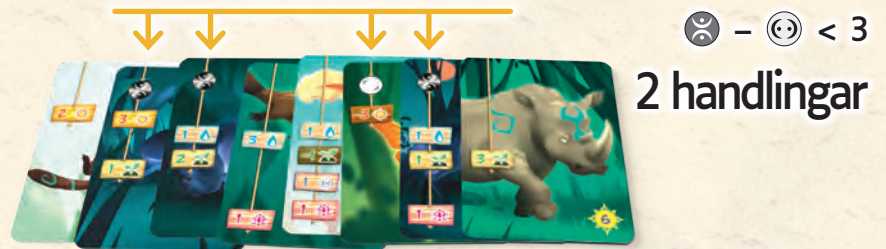
När alla skogsandar har slutat dra kort är väktardjursfasen över och ni kan gå vidare till handlingsfasen.



# Handlingsfasen

Under den här fasen turas skogsandarna om att göra sina handlingar. Den som har det heliga trädet börjar.

Om din hjälplinje har färre än tre enstöringssymboler ☹️ (som inte neutraliserats av en sällskapssymbol 😊), kan du utföra **2 olika handlingar**.



Om din hjälplinje har tre enstöringssymboler ☹️ (som inte neutraliserats av en sällskapssymbol 😊), kan du bara utföra **1 handling**.



En handling styrka beror på hur många motsvarande element som återfinns på väktardjurskorten i din hjälplinje och på ditt personliga skogsbräde.

Elementet 🌸 används inte för att utföra handlingar, men det kan hjälpa dig vinna.



Exempel:

Jon har följande element i sin hjälplinje och skog just nu:

- 7 🌞
- 9 💧
- 1 🌱
- 4 🌀

Han kan utföra sina två handlingar med dem.

När du har utfört dina handlingar är det dags för skogsanden till vänster om dig att utföra sina handlingar, och så vidare tills alla skogsandar har spelat.

## De olika handlingarna



### Ta en fragmentmarkör

Oavsett vad du har för element kan du alltid ta en fragmentmarkör och lägga den bredvid din skog. Den kan spelas ut i en senare väktardjursfas.



### Locka till dig ett eller flera väktardjur

Lägg ihop alla ☀ du har och ta ett eller flera av väktardjurskorten från reserven som ligger med framsidan uppåt för en gemensam kostnad som är samma som eller mindre än din summa ☀.

Lägg kortet eller korten ovanpå din egen hög av skyddsdjur med bildsidan nedåt.

*Exempel:*

*Jon räknar ut att han har 7 ☀, vilket innebär att han kan ta ett kort som kostar 7 (murmeldjuret) eller två kort med värdet 4 (kakaduan) och 3 (igelkotten).*



ELLER



### Släck elden

Lägg ihop alla 💧 du har och ta en eller flera av eldmarkörerna från andecirkeln för en gemensam kostnad som är samma som eller mindre än din summa 💧.

Du kan välja ut vilka eldmarkörer du vill släcka så länge som deras gemensamma värde inte överstiger din summa 💧.

Lägg eldmarkören eller eldmarkörerna bredvid din skog med nummersidan neråt.

Påminnelse: Att ha 12 eldmarkörer är ett av sätten du kan vinna spelet.



*Exempel:*

*Jon har totalt 9 💧 och kan välja om han vill ta två markörer med 4 för att släcka två eldar, eller en eld med 4, en eld med 3 och en eld med 2 för att släcka tre stycken.*





## Rör dig framåt på andecirkeln

Lägg ihop alla  och flytta spelpjäsen med din skogsande från höger till vänster på andecirkeln lika många eller färre antal steg än din summa .


Om en eller flera skogsandar står på en sten framför dig ska du hoppa över dem utan att räkna den stenen som ett steg och samtidigt ta en av deras poängmarkörer (vilken du vill), oavsett om den tillhört personen från första början eller har tagits från en annan skogsande.

Aktivera bonusen på stenen du **stannar** på.

Det här är en extrahandling som kan skilja sig från eller vara identisk med andra handlingar du utför under din tur. Tänk på att du måste röra dig minst ett steg framåt för att aktivera bonushandlingar och att du än en gång kan använda alla synliga element för att utföra handlingen.



*Exempel:*

*Jon har totalt 4 , och rör sig framåt på andecirkeln via 4 tomma stenar och aktiverar bonushandlingen Ta en fragmentmarkör. Under samma rörelse hoppar han över Filip och Maria och tar en valfri poängmarkör från båda två.*

*Mod och visdom krävs för att röra sig framåt på andecirkeln.*





## Plantera exakt ett skyddsträd

Lägg ihop alla 🌱 och ta ett (och endast ett) skyddsträd för en totalkostnad som är densamma eller lägre än din summa 🌱.

Lägg det på en ruta som befinner sig intill ett redan planterat skyddsträd i din skog. Diagonala rutor räknas inte.



Planterade skyddsträd ger dig sina effekter omedelbart och permanent. Du kan därför använda dem till din andra handling och efterföljande spelomgångar.

När skyddsträden planterats i din skog ger de dig ett visst antal **element** permanent.



*Tillsammans utgör skyddsträden en ogenomtränglig barriär som inte ens Onibis mäktigaste eldsflammar kan tränga igenom.*







Om din hjälplinje låter dig utföra 2 handlingar ger det här skyddsträdet dig möjligheten att utföra **samma** handling två gånger. Vanligtvis måste du utföra 2 olika handlingar med de element du har.

*Tänk på att du kan ha två identiska träd, men för att vinna spelet måste du ha 12 olika skyddsträd.*

Genom att plantera skyddsträd på strategiska platser i din skog kan du få bonusar.

## Bonus: Bygg en rad eller en kolumn

Genom att bygga särskilda rader eller kolumner i din skog aktiveras en **permanent** elementbonus automatiskt: 1 , 1 , 1  eller 2  beroende på rad eller kolumn. Du kan använda elementbonusen till din andra handling och efterföljande spelomgångar.

*När en rad skyddsträd krockar samman sina rötter stärker det din skog.*




## Bonus: Plantera ett skyddsträd i ett hörn

Genom att plantera ett skyddsträd i ett av hörnen på din skog aktiveras en omedelbar bonushandling. Tänk på att du än en gång kan använda alla synliga element för att utföra handlingen.

*Visa att du är fast besluten att skydda det heliga trädet genom att nå de fyra mest avlägsna platserna i din skog. I gengäld får du en ynnest.*


Det här är extrahandlingar som kan skilja sig från eller vara identiska med andra handlingar du utför under din tur.

❁ Aktiverar ytterligare en *Locka till dig ett eller flera väktardjur*-handling med en bonus på +3 .

❁ Låter dig ta upp 2 fragmentmarkörer.



❁ Låter dig ta upp 2 fragmentmarkörer.

❁ Aktiverar ytterligare en *Släck elden*-handling med en bonus på +2 .

# Omgångens slutfas

## 1. Onibi attackerar er!

Om det finns eldmarkörer kvar i mitten av andecirkeln ska deras värden läggas ihop.

Därefter lägger varje skogsande ihop sin egen summa i vatten 💧. Om din vattensumma 💧 är lägre än eldens styrka och du inte kan stå emot den måste du lägga till så många eldvaranskort i din **slänghög** som det finns eldmarkörer i mitten av andecirkeln.

*Tänk på: Om det inte finns tillräckligt många eldvaraner tillgängliga som det finns eldmarkörer i andecirkeln så ska de återstående korten delas ut i tur och ordning till de skogsandar som inte kunnat stå emot elden. Om det inte finns några eldvaraner alls kvar så händer ingenting.*



### Exempel:

*Vid slutet av omgången finns det 3 eldmarkörer med värdet 2, 3 och 4. Onibis eldkraft är därmed 9. Jon lägger ihop sina 💧, och har totalt 8, vilket innebär att han inte kan motstå eldsflammorna och tvingas lägga till 3 eldvaranskort i sin slänghög.*



### Exempel:

*Skogsandarna har tagit fyra kort under den här omgången (ett med nivå 1, ett med nivå 2 och två med nivå 3). Därför måste fyra motsvarande eldmarkörer läggas till i mitten av andecirkeln (en med värde 2, en med värde 3 och två med värde 4).*

## 2. Onibi attackerar det heliga trädet!

Lägg till så många eldmarkörer med värde 2 i mitten av andecirkeln som antalet väktardjurskort nivå 1 som skogsandarna tagit den här omgången.

Lägg till så många eldmarkörer med värde 3 i mitten av andecirkeln som antalet väktardjurskort nivå 2 som skogsandarna tagit den här omgången.

Lägg till så många eldmarkörer med värde 4 i mitten av andecirkeln som antalet väktardjurskort nivå 3 som skogsandarna tagit den här omgången.

Det kan aldrig finnas fler än 7 eldmarkörer i mitten av andecirkeln.



Lägg till en eldmarkör med värde 2 om det inte finns några eldmarkörer alls i andecirkeln efter Onibis attack.

### 3. Nya väktardjurs ankomst

Fyll på väktardjursreserven genom att vända upp så många nya kort som skogsandarna tagit under omgången.

*Skogens väktardjur har hört ditt rop och samlas nu utanför andecirkeln som Sanki skapade för tusentals år sedan. De står i givakt och är redo att hjälpa till.*



### 4. Väktardjurskortens återkomst

Flytta alla väktardjurskort från din hjälplinje till din personliga slänghög.



### 5. Det heliga trädet rör på sig



Ge det heliga trädet till skogsanden till vänster om dig.

*"Det heliga trädet har alltid representerat balans. Det tillhör alla och skall delas lika." – Sanki*

Nästa omgång kan nu börja.

## Spelets slut

Spelet tar slut när en handlingsfas är över och en skogsande har lyckats samla antingen:



❖ 12 **olika** skyddsträd. Lägg ihop alla de olika skyddsträd du lagt ut på ditt personliga skogsbräde, däribland ditt inledande träd, samt poängmarkörerna med träd på (om du har några).



❖ 12 eldar. Lägg ihop antalet eldmarkörer du vunnit (inte deras värde), samt poängmarkörerna med eld på (om du har några).



❖ 12 heliga blommor. Lägg ihop antalet blommor i din hjälplinje, på ditt personliga spelbräde, samt poängmarkörerna med blommor på om du har några.

Skogsanden som avslutar spelet vinner. Om flera skogsandar klarat av ett av de tre segervillkoren i slutet av en omgång måste de lägga ihop summan för **alla tre** segervillkoren. Skogsanden med den högsta totalsumman vinner.

*Exempel:*

*Filip avslutar spelet med 12 skyddsträd, Maria har 13 eldar och Alicia har 13 heliga blommor. För att avgöra vem som vunnit måste var och en lägga ihop totalsumman för de tre segervillkoren. Alicia vinner med 23 poäng, Maria blir tvåa med 20 poäng och Filip trea med 16 poäng.*



*Filip*



*Alicia*



*Maria*



## Medverkande

**Speldesigner:** Aske Christiansen

**Illustratör:** Apolline Etienne



© 2021 Ludonaute

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

Med ensamrätt.



**Brädspel.se**

Strandgade 12

1401 København

Danmark

[info@spilbraet.dk](mailto:info@spilbraet.dk)

[www.brädspel.se](http://www.brädspel.se)