

Living Forest

Un jeu de Aske Christiansen
Illustré par Apolline Etienne

Kodama

Crédits	1	Fin du jeu	8
Matériel	2	Mode Solo	10
But du jeu	3	Mise en place	10
Mise en place	4	But du jeu	10
Tour de Jeu	5	Tour de jeu	11



*Le terrible Onibi est plus dangereux que jamais...
Il a pénétré le Cercle des Esprits et attaque
férocement l'Arbre sacré, ses flammes menacent la
vie de la forêt. Mais, dans cette bataille, les Esprits
de la nature reçoivent l'aide des Kodama, des petits
êtres de lumière envoyés par Sanki pour les aider
à affronter cette menace grandissante.*

Incarnez un des quatre Esprits de la nature
et utilisez au mieux l'aide des Kodama pour
sauver l'Arbre sacré !

Cette extension ne se joue qu'avec le jeu de base.

Crédits

Auteur
Aske Christiansen

Illustratrice
Apolline Etienne

Éditeur
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr



Matériel

32 cartes :

 22 cartes Kodama :

Symbole Kodama présent sur toutes les cartes Kodama, utile dans la phase d'Action

Éléments apportés par le Kodama, utiles à la réalisation d'Actions



Le fond de la carte Kodama varie en fonction de son type.

Coût du Kodama en Fleurs

6 cartes Kodama **Arbre**



6 cartes Kodama **Eau**



4 cartes Kodama de départ pour chacun des quatre Esprits de la nature



 5 cartes Animal gardien de niveau 2



 5 cartes Animal gardien de niveau 3

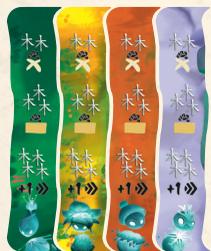


Les nouvelles cartes Animal gardien

Les 5 nouveaux Animaux gardiens de niveau 2 fonctionnent tous de la même manière : ils vous permettent, si vous le souhaitez, de réaliser deux fois la même Action de base, du type indiqué, alors que, normalement, vous devez en réaliser deux différentes.

Les 5 nouveaux Animaux gardiens de niveau 3 fonctionnent tous de la même manière : ils vous permettent de réaliser une Action Bonus du type indiqué, en plus de vos Actions de base.

4 mini-plateaux individuels Aide de la Forêt



1 plateau Kodama recto (mode normal) verso (mode solo)



2 tuiles Rocher Appeler un Kodama



1 silhouette Onibi



16 tuiles Élément (recto/verso)



12 tuiles Arbre protecteur lié aux Kodama



1 présentoir d'Arbres protecteurs à assembler



Les nouvelles tuiles Arbre Protecteur lié aux Kodama

Douze nouveaux Arbres protecteurs, de 6 types différents, sont disponibles sur un nouveau présentoir. Ces Arbres sont liés aux Kodama et sont différents des Arbres du jeu de base.

1 plaquette Onibi (mode solo)



1 jeton Colère d'Onibi (mode solo)



But du jeu

Comme dans le jeu de base, vous jouez un Esprit de la nature qui tente de sauver la forêt. Les trois manières d'y parvenir restent les mêmes : planter des Arbres protecteurs tous différents *ou* récolter des Fleurs sacrées *ou* éteindre les Feux. Mais dorénavant il ne vous faudra pas posséder 12 mais, au minimum, **13 Feux, ou 13 Arbres ou 13 Fleurs** pour prétendre à la victoire. Cette valeur peut monter à 15 dans certaines conditions qui seront détaillées plus loin.

Mise en place

1 Installez le jeu de base comme habituellement à l'exception suivante : mélangez les nouvelles cartes Animal gardien de niveaux 2 et 3 avec les piles des Animaux gardiens correspondantes avant de révéler les 4 premières cartes de ces piles.

2 Prenez le mini-plateau individuel Aide de la Forêt ainsi que la carte Kodama de départ associés à l'Esprit de la nature que vous incarnez. Mélangez cette carte avec vos cartes Animal gardien de départ. Placez le mini-plateau à gauche de votre plateau Forêt.



3 Placez le plateau Kodama face recto visible à côté du Cercle des Esprits.

Triez les cartes Kodama par type : Fleur, Arbre et Eau.

Pour chaque type, prenez les 6 cartes et :

- à 4 Esprits, retirez-en une au hasard ;
- à 3 Esprits, retirez-en 2 au hasard ;
- à 2 Esprits, retirez-en 3 au hasard.

Remettez les cartes retirées dans la boîte sans les regarder, elles ne seront pas utilisées dans cette partie.

Mélangez chaque pile et posez-la, face visible, sur l'emplacement correspondant du plateau Kodama. Le fond des cartes correspond à l'illustration du plateau.

Placez les tuiles Élément près du plateau Kodama.



4 Rangez les tuiles Arbre protecteur lié aux Kodama dans le nouveau présentoir, par ordre croissant de valeur, de gauche à droite, et placez ce présentoir à côté des deux autres.

5 Placez les 2 tuiles Rocher 》》🌸 sur les 2 Rochers du Cercle des Esprits présentant l'Action 🐾X, situés entre les Rochers 》》☀️ et 》》💧.

Placez la silhouette d'Onibi sur le Rocher **devant le dernier Esprit à jouer lors du premier tour.**



Dans cette mise en place, Automne est le dernier Esprit de la nature à jouer lors du premier tour. La silhouette d'Onibi est donc placée devant lui dans le sens horaire.

Tour de Jeu

Les phases du tour de jeu restent les mêmes que dans le jeu de base, mais quelques ajustements sont à prendre en compte.

La phase des Animaux gardiens

Vous possédez désormais dans votre pioche personnelle une carte Kodama de départ et vous pourrez en obtenir d'autres durant la partie. Durant la phase de révélation, lorsque vous piochez une carte Kodama, vous l'ajoutez à votre Ligne d'Aide de la même manière qu'une carte Animal gardien.

Le symbole Kodama n'a aucun effet durant cette phase.

La phase d'Action

Au début de votre phase d'Action, additionnez le nombre de symboles Kodama 木 présents sur votre Ligne d'Aide et votre Forêt. Si vous avez au moins 2 symboles Kodama 木, vous bénéficiez d'avantages différents selon le nombre de symboles Kodama 木 visibles :

- 2 symboles Kodama visibles 木木 vous permettent de prendre 1 tuile Fragment. Placez-la à côté de votre Forêt.
- 3 symboles Kodama visibles 木木木 vous permettent de prendre 1 tuile Élément. Placez-la à côté de votre Forêt.
- 4 symboles Kodama visibles 木木木木 vous permettent **ce tour-ci** de réaliser une Action de base supplémentaire (voir clarification page 9).

Vous pouvez prendre autant d'avantages que vous le souhaitez pour un coût total égal ou inférieur au nombre de symboles Kodama 木 visibles.

Exemple

Jon possède 6 Kodama dans sa Ligne d'Aide. Il décide de faire une troisième Action de base (4木) et de prendre une tuile Fragment (2木). Il aurait pu choisir de prendre 2 tuiles Élément (2x 3木) ou prendre 3 tuiles Fragment (3x 2木) ou bien de n'utiliser que 5木 en prenant 1 tuile Fragment (2木) et 1 tuile Élément (3木).

2

Les tuiles Élément

1

Ces tuiles sont à usage unique, elles vous offrent au choix : +2 ☀️ ou +2 💧 ou +2 🌿 ou +1 🌀 ou +1 🌸.

Une tuile donnée n'augmente la valeur que d'un seul Élément. Plusieurs tuiles peuvent être attribuées au même Élément ou à des Éléments différents.

En utilisant plusieurs tuiles, vous pouvez donc augmenter la valeur d'un ou de plusieurs Éléments durant un même tour.

Durant votre phase d'Action, à votre tour, lorsque vous utilisez une tuile Élément, placez-la au bout de votre Ligne d'Aide à la suite de l'Élément choisi, sur la face correspondante. Elle y restera jusqu'à la fin du tour de jeu. Le bonus ainsi offert sera valable pendant toute votre phase d'Action et pendant la fin du tour de jeu. Il vous permettra éventuellement de gagner si vous avez choisi l'Élément 🌸.

À la fin du tour de jeu, lorsque vous défaussez vos cartes Animal Gardien de votre ligne d'aide, remettez les tuiles Élément utilisées ce tour-ci dans leur réserve.

Les tuiles Élément peuvent être utilisées dès le tour où vous les avez récupérées ou conservées pour un tour ultérieur.

Les Actions



Appeler un Kodama

Cette nouvelle Action est liée à l'extension Kodama.

Additionnez votre nombre de  visibles sur les cartes de votre Ligne d'Aide, votre Forêt, **vos tuiles Victoire** et éventuellement les tuiles Élément que vous décidez d'utiliser ce tour.

Attention, le coût des cartes Kodama n'est pas à prendre en compte dans ce décompte.

Prenez, sur le dessus de l'une des 3 piles du plateau Kodama, **une et une seule** carte Kodama, dont le coût, indiqué en bas à droite de la carte, est égal ou inférieur au nombre de vos  visibles.

Lorsque vous prenez la dernière carte Kodama d'une pile, cet emplacement reste vide jusqu'à la fin du jeu et la condition de victoire correspondante passe définitivement de 13 à 15.

Placez cette carte sur le dessus de votre pioche personnelle, face cachée.

Puis avancez la silhouette d'Onibi, dans le sens des aiguilles d'une montre, sur le Cercle des Esprits :

- ✿ de 1 Rocher si vous jouez à 4,
- ✿ de 2 Rochers si vous jouez à 3,
- ✿ de 3 Rochers si vous jouez à 2.



Les Rochers occupés par les Esprits sont ignorés par Onibi et réciproquement.

Pour **chaque** silhouette Esprit que la silhouette Onibi saute, ajoutez une tuile Feu de valeur 2 au centre du Cercle des Esprits.

Comme dans le jeu de base, vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 Feux sur le Cercle des Esprits.



Avancer sur le Cercle des Esprits

Lorsque vous vous déplacez sur le Cercle des Esprits et que vous rencontrez Onibi, sautez par-dessus comme vous le faites avec les autres Esprits.



Planter un Arbre protecteur



Six nouveaux types d'Arbres sont disponibles, ce sont les Arbres liés aux Kodama. Vous ne pouvez planter qu'un seul exemplaire de chaque type donc, au maximum, six nouveaux Arbres différents.

Cinq Arbres vous offrent instantanément autant d'Éléments supplémentaires (☀️, 💧, 🌱, 🌀 ou 🌸) que le nombre de symboles Kodama visibles 木 dans votre Ligne d'Aide et votre Forêt. Attention, recomptez bien les 木 à chaque tour car leur nombre peut changer en fonction de votre tirage de cartes.



L'Arbre de valeur 8 vous offre de manière permanente 1 木. Il peut être pris en compte instantanément si vous avez des Arbres liés aux Kodama dans votre Forêt, mais il ne peut pas être pris en compte ce tour-ci pour profiter des avantages accordés par les symboles Kodama (voir page 6) au début de votre Phase d'Actions car ce moment est déjà passé.

Exemple

Alice possède 4 木 : 3 木 dans sa Ligne d'Aide et 1 木 dans sa Forêt. Une de ses 2 Actions est d'acheter des cartes Animaux gardiens. Elle compte 11 ☀️ : 7 ☀️ avec ses cartes et 4 ☀️ grâce au nouvel Arbre lié aux Kodama qui apporte des ☀️.



Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin d'une phase d'Action complète quand un Esprit de la nature possède :

- ☼ 13 Arbres protecteurs différents (ou 15 si la pile de cartes Kodama Arbre est vide),
- ☼ 13 Feux (ou 15 si la pile de cartes Kodama Eau est vide),
- ☼ 13 Fleurs (ou 15 si la pile de cartes Kodama Fleur est vide).

Précisions sur les Actions de Base et Actions Bonus



Dans le jeu il faut distinguer vos Actions de base de vos Actions Bonus. Les Actions de base doivent être différentes entre elles, peu importe les Actions Bonus que vous avez.

Vous avez classiquement 2 Actions de base à votre tour. Mais :

- 3 symboles ☹ dans votre Ligne d'Aide vous font perdre une Action de base.
- 4 symboles ✎ dans votre Ligne d'Aide et votre Forêt peuvent vous faire gagner une Action de base.

Dans le cas où votre Ligne d'Aide permettraient de réaliser au moins 2 Actions de base :

- L'Arbre coûtant 11 🌳 du jeu de base vous permet de réaliser 2 Actions de base identiques.
- Les nouveaux Animaux gardiens de niveau 2 vous permettent de réaliser 2 Actions de base identiques, à condition qu'elles soient du type indiqué sur la carte.

Notez que les effets de l'Arbre et des cartes de niveau 2 sont cumulatifs.

Par exemple, si vous possédez les deux et que vous pouvez faire 3 Actions de base, alors ces 3 Actions peuvent être identiques à condition qu'elles soient du type indiqué par la carte de niveau 2.

Autrement dit, l'Arbre coûtant 11 🌳 et les nouvelles cartes de niveau 2 ne vous octroient pas d'Action supplémentaire, mais vous libèrent de la contrainte de faire des Actions de base **différentes**.

Indépendamment de vos Actions de base, vous pouvez bénéficier d'Actions Bonus qui peuvent être identiques ou différentes des Actions de base par l'intermédiaire :

- du Cercle des Esprits,
- des coins de votre plateau Forêt,
- des nouveaux Animaux gardiens de niveau 3.

Mode Solo

But du jeu

Vous gagnez la partie si vous obtenez 13 Fleurs 🌸 sur votre Ligne d'Aide et votre Forêt.

Vous perdez la partie si :

- vous devez prendre une carte Varan de Feu du plateau Varan de feu et que la pioche est vide,
- **OU** vous devez placer une huitième tuile Feu sur le Cercle des Esprits,
- **OU** vous devez retirer une tuile Victoire du plateau Kodama et qu'il n'y en a plus.

Mise en place

Choisissez un Esprit de la nature et prenez le matériel correspondant sauf ses tuiles Victoire que vous laissez dans la boîte.

Le jeu est mis en place comme dans l'extension Kodama à l'exception des points suivants :

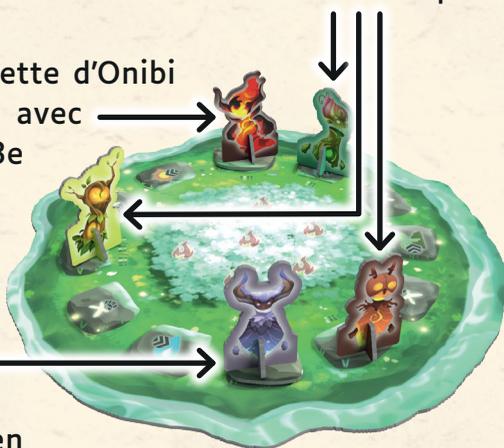
- Placez **une seule** tuile Arbre Protecteur de chaque type dans les 3 présentoirs. Remettez toutes les tuiles Arbre restantes dans la boîte.
- Placez seulement 7 cartes Varan de feu sur le plateau Varan de feu et remettez les cartes restantes dans la boîte.
- Sur le plateau du Cercle des Esprits :

👤👤👤 👤👤👤 👤👤👤 Prenez les 3 silhouettes des Esprits de la nature non joués et placez-les sur les Rochers de départ pour une partie à 3.

👤👤👤 Placez la silhouette d'Onibi

sur le Rocher ➡️ 🌸 avec le pion blanc en 3e position sur 4.

👤👤👤 Placez la silhouette de l'Esprit de la nature que vous jouez sur le Rocher ➡️ 🌸 avec le pion blanc en 4e position.



Placez le plateau Kodama sur la face Mode Solo.

Mélangez toutes les cartes Kodama, sauf les cartes Kodama de départ, et placez-les faces visibles sur le plateau Kodama à l'emplacement correspondant.

Placez sur la première colonne du plateau Kodama les 3 tuiles Victoire de l'Esprit de la nature non joué qui est le plus proche d'Onibi, dans le sens horaire, sur le plateau Cercle des Esprits.

Placez ensuite dans la deuxième colonne les 3 tuiles de l'Esprit suivant et enfin dans la troisième colonne les 3 tuiles Victoire de l'Esprit non joué, qui est le plus éloigné d'Onibi.

Placez la plaquette Onibi sur le côté 2🌀 à côté du plateau Kodama.

Placez le jeton Colère d'Onibi sur l'une des 9 tuiles Victoire du plateau Kodama en fonction du niveau de difficulté choisi. Il y a 9 niveaux de difficulté, 1 étant le plus facile.



Dans cette mise en place, vous jouez Hiver et le niveau de difficulté choisi est de 3.

Ne placez **pas** de tuile Feu de niveau 2 au centre du Cercle des Esprits.

Le jeu peut commencer.

Tour de jeu

Dans le mode solo, toutes les règles restent les mêmes que dans le jeu à plusieurs, à l'exception des modifications suivantes :

- **Ne** déplacez **pas** Onibi lorsque vous effectuez l'Action 🌀🌸.
- Pendant la partie, lorsque vous sautez par-dessus Onibi sur le Cercle des Esprits, retirez la tuile Feu de votre choix du centre du Cercle, s'il y en a.

Dans le mode Solo, toutes les tuiles Feu retirées du Cercle des Esprits sont remises dans la réserve.

À la fin d'un tour de jeu, l'étape 2 *Onibi attaque l'Arbre Sacré !* est modifiée comme suit :

N'ajoutez **pas** de tuiles Feu au Cercle des Esprits, même si vous avez pris des Animaux gardiens ce tour-ci.

- 1 Déplacez Onibi de **2 Rochers** dans le sens des aiguilles d'une montre sur le Cercle des Esprits.
- 2 Chaque fois qu'Onibi saute par-dessus un Esprit non joué, retirez la prochaine tuile Victoire de cet Esprit du plateau Kodama, ces tuiles se retirent de haut en bas. Si Onibi saute par-dessus votre Esprit, ajoutez 1 Feu de valeur 2 au centre du Cercle des Esprits.
- 3 Si la tuile Victoire supportant le jeton Colère d'Onibi est retirée, retirez également ce jeton et retournez la plaquette Onibi sur sa face 3🌀. À partir du prochain tour, et jusqu'à la fin du jeu, Onibi se déplacera de 3 Rochers au lieu de 2.
- 4 Pour chaque ligne du plateau Kodama, ajoutez, sur le Cercle des Esprits, 1 Feu correspondant à la valeur **la plus élevée** visible sur cette ligne. Si aucune tuile Victoire n'a été enlevée sur une ligne, aucun Feu ne sera ajouté pour cette ligne.



Exemple

C'est la fin du tour et Onibi attaque l'Arbre. Avancez sa silhouette de 2 Rochers, il saute alors par-dessus Printemps. Retirez donc du plateau Kodama la dernière tuile victoire de Printemps sur laquelle se trouvait le jeton Colère d'Onibi. Comme vous avez retiré ce jeton, retournez la plaquette Onibi sur la face indiquant qu'il avancera désormais de 3 Rochers. Ajoutez 2 Feux de valeur 4 et 1 Feu de valeur 2.