

Living Forest

Een spel van Aske Christiansen
Met illustraties van Apolline Etienne

Kodama

Het team	1	Verloop van een ronde	5
Speelmateriaal	2	Einde van het spel	8
Doel van het spel	3	Solospel	10
Vorbereiding	4		

De schrikwekkende Onibi is nog gevaarlijker geworden... Hij drong de Geestenkring binnen en valt de Heilige Boom op volle kracht aan, terwijl zijn vuur alle levende wezens in het woud bedreigt. Maar de Natuurgeesten staan er niet alleen voor: Sanki stuurde kleine lichtwezens, de Kodama, om hen bij deze steeds grotere bedreiging te helpen.

Speel als één van de Natuurgeesten en maak zo goed mogelijk gebruik van de hulp van de Kodama om de Heilige Boom te redden!

Het basisspel is vereist om deze uitbreiding te kunnen spelen.

Het team

Spelontwerp
Aske Christiansen

Illustraties
Apolline Etienne

Nederlandse vertaling
Anja De Lombaert

Uitgegeven door
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr



Copyright 2023 Ludonaute -
Alle rechten voorbehouden

Speelmateriaal

32 kaarten:

22 Kodamakaarten:

Kodamasymbool, staat op elke Kodamakaart, te gebruiken tijdens de Actiefase

Elementen die de Kodama oplevert en waarmee je Acties kunt uitvoeren

6 Kodamakaarten met **Bloemen**



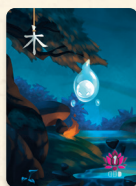
De achtergrond van de Kodamakaart hangt af van de soort.

Kost van de Kodama in Bloemen

6 Kodamakaarten met **Bomen**



6 Kodamakaarten met **Water**



4 Kodama startkaarten, één voor elk van de vier Natuurgeesten



5 kaarten met Bescherm dieren van niveau 2



5 kaarten met Bescherm dieren van niveau 3



De nieuwe kaarten met Bescherm dieren

De 5 nieuwe kaarten met Bescherm dieren van niveau 2 hebben allemaal hetzelfde effect: je kunt 2 keer dezelfde, op de kaart vermelde Basisactie uitvoeren, terwijl je normaal gesproken 2 verschillende Acties moet uitvoeren.

De 5 nieuwe kaarten met Bescherm dieren van niveau 3 hebben allemaal hetzelfde effect: je kunt de op de kaart vermelde Actie als extra Actie uitvoeren, dus boven op je Basisacties.

4 Woudhulpborden voor de spelers

1 Kodamabord
voorkant (normale modus)
achterkant (solospel)



2 Steentegels Roep een Kodama in



1 Onibifiguur



16 Elementtegels
(voorkant/achterkant)



12 Kodamategels met Beschermende Bomen



1 dispenser van de Heilige Boom die je nog moet monteren



De nieuwe Kodamategels met Beschermende Bomen

Twaalf nieuwe Beschermende Bomen, 6 verschillende soorten, zijn beschikbaar op een nieuwe dispenser. Ze horen bij de Kodama en verschillen van de Beschermende Bomen van het basisspel.

1 Onibitegel
(solospel)



1 Woedefiche van Onibi (solospel)



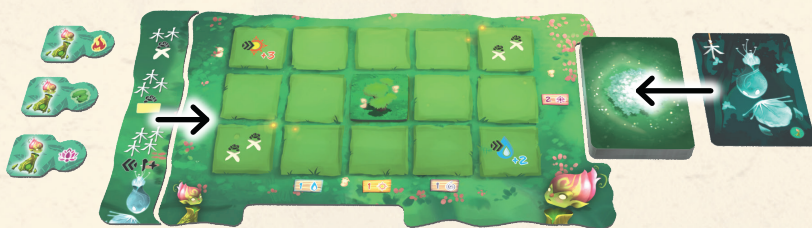
Doel van het spel

Net zoals in het basisspel ben je een Natuurgeest die het Woud moet beschermen. De drie manieren waarop je dat kunt doen, zijn dezelfde: verschillende Beschermende Bomen planten of Heilige Bloemen verzamelen of Vuren doven. Om te winnen heb je echter minimaal **13 Vuren of 13 Bomen of 13 Bloemen** nodig en niet 12 zoals in het basisspel. In sommige gevallen, zoals hierna beschreven, heb je zelfs 15 Vuren, Bomen of Bloemen nodig om te winnen.

Vorbereiding

1 Stel het basisspel zoals gebruikelijk op, met de volgende uitzondering: schud de nieuwe kaarten met Bescherm dieren van niveau 2 en 3 door de overeenkomstige stapels kaarten met Bescherm dieren en onthul de 4 eerste kaarten van elke stapel.

2 Neem het Woudhulpbord en de Kodama startkaart van de Natuurgeest waarmee je speelt. Schud de kaart samen met de rest van je startkaarten met Bescherm dieren. Leg het Woudhulpbord links van je Woudbord.



3 Leg het Kodamabord met de voorkant naar boven naast de Geestenkring.

Sorteer de Kodamakaarten per soort: Bloemen, Bomen en Water.

Neem van elke soort de 6 kaarten en verwijder:

- in een spel met 4 spelers 1 willekeurige kaart;
- in een spel met 3 spelers 2 willekeurige kaarten;
- in een spel met 2 spelers 3 willekeurige kaarten;

Doe de kaarten die je verwijdert, zonder ze te bekijken terug in de doos. Je hebt ze tijdens dit spel niet nodig.

Schud de stapels en leg ze open op het daarvoor bedoelde veld op het Kodamabord. De achtergrond van de kaarten moet overeenkomen met de illustratie op het bord.

Leg de Elementtegels naast het Kodamabord.



4 Sorteert de Kodamategels met Beschermende Bomen van links naar rechts in de nieuwe dispenser, in oplopende volgorde, en zet de dispenser naast de 2 dispensers van het basisspel.

5 Leg de 2 Steentegels   op de 2 Stenen van de Geestenkring met daarop de Actie  , tussen de Stenen   en  .

Zet de Onibifiguur op de Steen **voor de Natuurgeest die als laatste aan de beurt zal zijn tijdens de eerste ronde.**



In deze voorbereiding zal de Natuurgeest van Herfst als laatste aan de beurt zijn tijdens de eerste ronde. Zet de Onibifiguur in wijzerzin voor Herfst.

Verloop van een ronde

Een ronde bestaat uit dezelfde fases als in het basisspel, met de volgende aanpassingen.

Bescherm dierenfase

Er zit nu een Kodama startkaart in je persoonlijke trekstapel en je zult tijdens het spel meer Kodamakaarten kunnen verzamelen. Als je een Kodamakaart omdraait tijdens de Bescherm dierenfase, leg je die bij in je Verdedigingslinie zoals andere kaarten met Bescherm dieren.

Het Kodamasymbool heeft in deze fase geen effect.

Actiefase

Aan het begin van je Actiefase tel je het aantal Kodamasymbolen 木 in je Verdedigingslinie en je Woud. Als je ten minste 2 Kodamasymbolen hebt, krijg je verschillende voordelen, afhankelijk van het aantal zichtbare Kodamasymbolen 木:

- voor 2 zichtbare Kodamasymbolen 木木 mag je 1 Fragmenttegel nemen. Leg die naast je Woud.
- voor 3 zichtbare Kodamasymbolen 木木木 mag je 1 Elementtegel nemen. Leg die naast je Woud.
- voor 4 zichtbare Kodamasymbolen 木木木木 mag je **deze ronde** een extra Basisactie uitvoeren (*zie uitleg blz. 9*).

Je mag zoveel voordelen gebruiken als je wilt, voor een totale kost gelijk aan of lager dan het aantal zichtbare Kodamasymbolen 木.

Voorbeeld

Jannes heeft 6 Kodama's in zijn Verdedigingslinie. Hij kiest ervoor een derde Basisactie uit te voeren (4木) en een Fragmenttegel te nemen (2木). Hij had ook 2 Elementtegels (2x 3木) of 3 Fragmenttegels (3x 2木) kunnen nemen of slechts 5木 kunnen gebruiken door 1 Fragmenttegel (2木) en 1 Elementtegel (3木) te nemen.



De Elementtegels



Je mag deze tegels slechts eenmaal gebruiken en ze bieden je een bonus naar keuze: +2☀️ of +2💧 of +2🌱 of +1🌀 of +1🌸.

Eén tegel verhoogt de waarde van slechts één Element. Meerdere tegels kun je toewijzen aan één Element of aan meerdere Elementen.

Als je meerdere tegels in dezelfde ronde gebruikt, kun je dus de waarde van één of meer Elementen verhogen.

In de Actiefase, tijdens jouw beurt leg je de Elementtegel die je gebruikt aan het einde van je Verdedigingslinie achter het gekozen Element, met de juiste kant naar boven. De tegel blijft daar liggen tot het einde van de ronde. De gekozen bonus blijft gedurende de volledige Actiefase geldig en ook op het einde van de ronde. De tegel kan je helpen het spel te winnen als je het Element 🌸 hebt gekozen.

Aan het einde van de ronde, wanneer je de Bescherm dieren van je Verdedigingslinie aflegt, leg je gebruikte Elementtegels terug in de voorraad.


Je kunt Elementtegels direct gebruiken in de ronde waarin je ze krijgt, of je kunt ze bijhouden voor een latere ronde.

De Acties:




Een Kodama inroepen

Deze nieuwe Actie hoort bij de uitbreiding Kodama.

Tel de zichtbare  op de kaarten in je Verdedigingslinie, je Woud, je **Overwinningstegels** en eventueel de Elementtegels die je tijdens deze ronde gebruikt.

Houd er rekening mee dat de kosten van de Kodamakaart niet in aanmerking worden genomen bij deze berekening.

Neem van **één** van de 3 stapels Kodamakaarten op het Kodamabord de bovenste kaart, met een kost (rechtsonder op de kaart) gelijk aan of lager dan je zichtbare .

Als je de laatste Kodamakaart van een stapel neemt, blijft dat veld leeg tot het einde van het spel en verandert de bijbehorende voorwaarde voor de overwinning definitief van 13 in 15.

Leg de kaart gedekt boven op je trekstapel. Beweeg daarna de Onibifiguur met de klok mee op de Geestenkring:

- ✿ 1 Steen in een spel met 4 spelers,
- ✿ 2 Stenen in een spel met 3 spelers,
- ✿ 3 Stenen in een spel met 2 spelers.



Onibi slaat Stenen waarop andere Natuurgeesten staan, over. Andersom geldt hetzelfde.

Voor **elke** Natuurgeest waarover Onibi springt, leggen de spelers 1 Vuurtegel met waarde 2 in het midden van de Geestenkring.

Net als in het basisspel kunnen er nooit meer dan 7 Vuurtegels in de Geestenkring liggen.



Beweeg op de Geestenkring

Als je op de Geestenkring beweegt en Onibi treft, spring je over de Onibifiguur heen zoals je dat met andere Natuurgeesten doet.



Eén Beschermende Boom planten



Er zijn zes nieuwe soorten Beschermende Bomen beschikbaar op de Kodamategels. Je kunt slechts één exemplaar van elke soort planten, dus maximaal zes nieuwe Bomen.

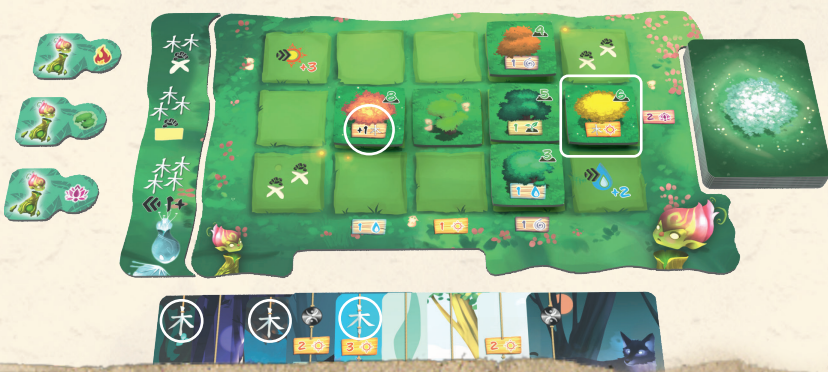
Vijf Bomen leveren direct evenveel extra Elementen (☀, 💧, 🌿, 🌀 of 🌸) op als er Kodamasymbolen 木 zichtbaar zijn in je Verdedigingslinie en je Woud. Tel het aantal 木 elke ronde opnieuw, want het hangt af van de kaarten die je trekt.



De Boom met waarde 8 levert je direct en permanent 1 木 op. Je kunt er direct rekening mee houden als je Kodamabomen in je Woud hebt, maar je kunt hem deze beurt niet gebruiken om te genieten van de voordelen van de Kodamasymbolen (zie pagina 6) aan het begin van je beurt, omdat die fase al voorbij is.

Voorbeeld

Dorine heeft 4 木: 3 木 in haar Verdedigingslinie en 1 木 in haar Woud. Met één van haar 2 Acties trekt ze Beschermers aan. Ze heeft 11 ☀: 7 ☀ van haar kaarten en 4 ☀ van de nieuwe Kodamategel met de Beschermende Boom die ☀ oplevert.



Einde van het spel

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

- ☀ 13 verschillende Beschermende Bomen (of 15 als de stapel Kodamakaarten met Bomen leeg is),
- ☀ 13 Vuren (of 15 als de stapel Kodamakaarten met Water leeg is),
- ☀ 13 Heilige Bloemen (of 15 als de stapel Kodamakaarten met Bloemen leeg is).

Verduidelijkingen over Basisacties en Bonusacties



Er zijn in het spel 2 soorten Acties: Basisacties en Bonusacties. De Basisacties moeten verschillend zijn, ongeacht over welke Bonusacties je beschikt.

Je hebt normaal gesproken 2 Basisacties tijdens je beurt. Maar:

- als je 3 ☹️-symbolen in je Verdedigingslinie hebt, verlies je 1 Basisactie.
- als je 4 🌳-symbolen in je Verdedigingslinie en Woud hebt, krijg je 1 extra Basisactie.

Stel dat je met jouw Verdedigingslinie ten minste 2 Basisacties mag uitvoeren:

- dan mag je met de Beschermende Boom uit het basisspel die 11 🌳 kost, 2 keer dezelfde Basisactie uitvoeren.
- dan zorgen de nieuwe Bescherm dieren van niveau 2 ervoor dat je 2 keer dezelfde Basisactie mag uitvoeren, op voorwaarde dat die Actie op de kaart is afgebeeld.

De effecten van de Boom en de Bescherm dieren van niveau 2 zijn cumulatief.

Heb je bijvoorbeeld die Boom en een Bescherm dier van niveau 2, en mag je 3 Basisacties uitvoeren, dan mag je 3 keer dezelfde Actie uitvoeren, zolang die Actie op de kaart met het Bescherm dier is afgebeeld.

Dus, de Boom die 11 🌳 kost en de nieuwe kaarten van niveau 2 leveren je geen extra Actie op, maar bevrijden je van de verplichting om **verschillende** Basisacties uit te voeren.

Los van je Basisacties kun je Bonusacties verwerven, identiek aan of verschillend van je Basisacties, door:

- de Geestenkring,
- de hoeken van je Woudbord,
- de nieuwe Bescherm dieren van niveau 3.

Solospel

Doel van het spel

Je wint het spel als je 13 Bloemen 🌸 verzamelt in je Verdedigingslinie en Woud.

Je verliest het spel als:

- je een kaart met een Vuurvaraan moet nemen van het Bord met Vuurvaranen en de stapel leeg is,
- **OF** je een achtste Vuurtegel op de Geestenkring moet leggen,
- **OF** je een Overwinningstegel moet verwijderen van het Kodamabord en er ligt er geen.

Vorbereiding

Kies een Natuurgeest en neem alle onderdelen van die Natuurgeest, behalve zijn Overwinningstegels, die mag je in de doos laten.

Bereid het spel voor zoals in de uitbreiding Kodama, met de volgende aanpassingen:

- Leg van elke soort Beschermende Bomen **slechts één** tegel in de 3 dispensers. Doe de rest van de tegels met Beschermende Bomen terug in de doos.
- Leg slechts 7 kaarten met Vuurvaranen op het Bord met Vuurvaranen en doe de rest van de kaarten terug in de doos.
- Zet op de Geestenkring:

👤👤👤 de 3 Natuurgeesten die niet meedoen op de startvelden voor een spel met 3 spelers.

👤👤👤 de Onibifiguur op de Steen
👉🌸 met daarop de witte pion in de derde van vier posities.

👤👤👤 jouw Natuurgeest op de Steen 👉🌸 met daarop de witte pion in de vierde positie.



Leg het Kodamabord klaar met de kant van het solospel naar boven.

Schud alle Kodamakaarten, behalve de Kodama startkaarten, en leg ze als een open stapel op het daarvoor voorziene veld op het Kodamabord.

Leg in de eerste kolom van het Kodamabord de 3 Overwinningstegels van de Natuurgeest die niet meedoet en die met de klok mee het dichtst bij Onibi staat op de Geestenkring.

Leg in de tweede kolom de 3 Overwinningstegels van de volgende Natuurgeest en in de derde kolom de 3 Overwinningstegels van de Natuurgeest die niet meedoet en die het verst van Onibi staat.

Leg de Onibitegel met de kant met 2🌀 naar boven naast het Kodamabord.

Leg het Woedefiche van Onibi op een van de 9 Overwinningstegels op het Kodamabord, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad die je koos. Er zijn 9 moeilijkheidsgraden, waarbij 1 de gemakkelijkste is.



In deze voorbereiding ben jij de Natuurgeest van Winter en je koos moeilijkheidsgraad 3.

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

Het spel kan beginnen.

Spelverloop

In een solospel gelden dezelfde regels als in een spel met meerdere spelers, met de volgende aanpassingen:

- **Beweeg** Onibi **niet** als je de Actie **»»**🌸 uitvoert.
- Als je tijdens het spel in de Geestenkring over Onibi springt, verwijder je een Vuurtegel naar keuze van het midden van de Geestenkring, als er één ligt.

In het solospel leg je alle Vuurtegels die je uit de Geestenkring verwijdert, terug in de voorraad.

Aan het einde van een ronde wijzigt stap 2 *Onibi valt de Heilige Boom aan!* als volgt:

Voeg geen Vuurtegels toe aan de Geestenkring, ook niet als je Bescherm dieren aantrok deze ronde.

- 1 Beweeg de Onibifiguur **2 Stenen** vooruit met de klok mee op de Geestenkring.
- 2 Telkens als Onibi over een Natuurgeest springt die niet meedoet, verwijder je de volgende Overwinningstegel van die Natuurgeest van het Kodamabord. Verwijder de tegels van boven naar beneden.
- 3 Als Onibi over jouw Natuurgeest springt, voeg je 1 Vuurtegel met waarde 2 toe in het midden van de Geestenkring.

Als je de Overwinningstegel met daarop het Woedefiche van Onibi verwijdert, verwijder je ook dat fiche en draai je de Onibitegel om naar de kant met 3🌀. Vanaf de volgende ronde, en tot het einde van het spel, zal Onibi 3 in plaats van 2 Stenen vooruit bewegen.

- 4 Voor elke rij op het Kodamabord voeg je aan de Geestenkring 1 Vuurtegel met de **hoogste** waarde uit die rij toe. Als er geen Overwinningstegel uit een rij werd verwijderd, voeg je voor die rij geen Vuurtegel toe.



Voorbeeld

Aan het einde van de ronde valt Onibi de Heilige Boom aan. Beweeg zijn figuur 2 Stenen vooruit. Hij springt over Lente. Verwijder de laatste Overwinningstegel van Lente met daarop het Woedefiche van Onibi. Je verwijdert ook het fiche en draait de Onibitegel om, zodat nu de kant zichtbaar is waarop staat dat hij 3 Stenen beweegt. Voeg 2 Vuurtegels met waarde 4 en 1 Vuurtegel met waarde 2 toe.