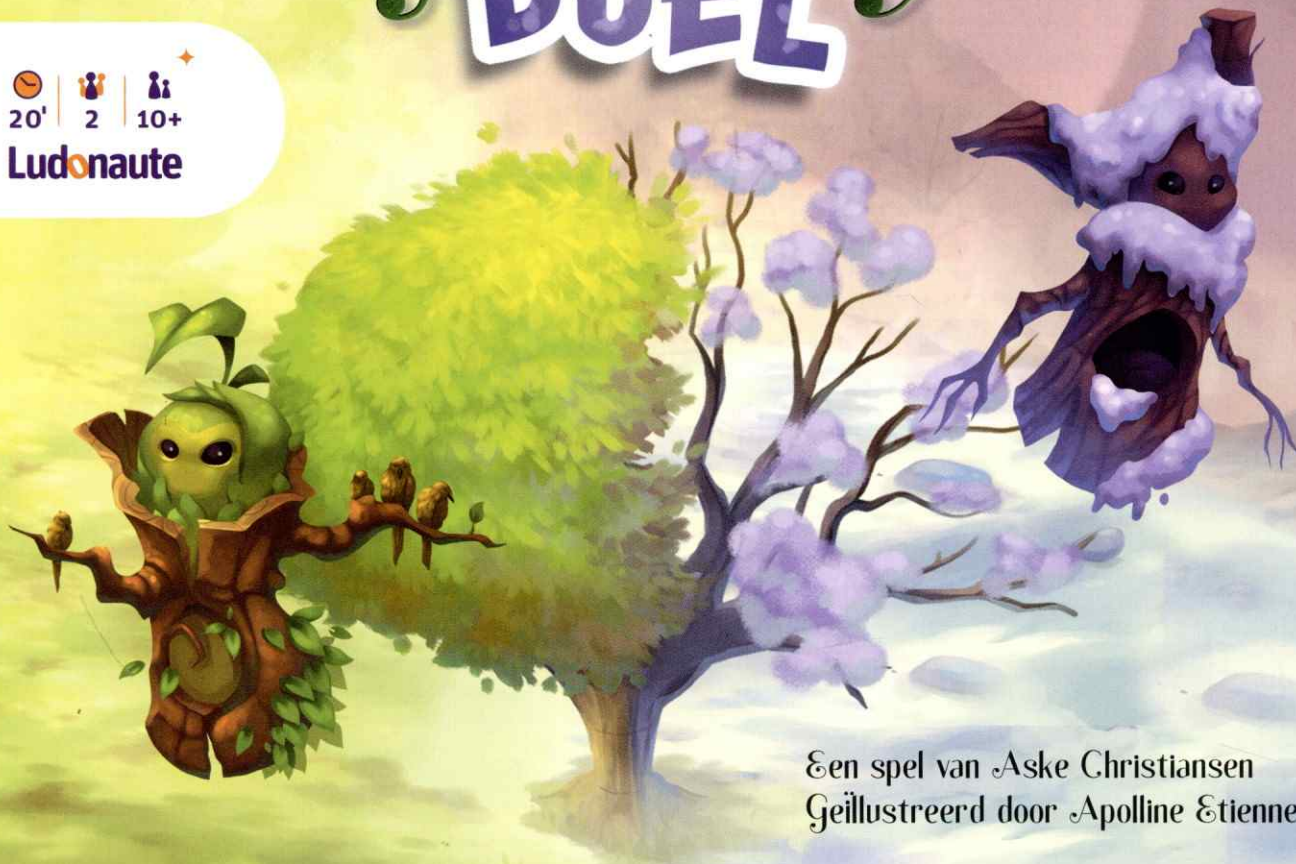


Living Forest DUEL

20' | 2 | 10+
Ludonaute



Een spel van Aske Christiansen
Geïllustreerd door Apolline Etienne

Wie overwint en heerst over het bos: de zomer of de winter?

Inhoud

Gemeenschappelijk:



7 kaarten die de open plek vormen

Vuurwaarde

Bonusactie



18 gemeenschappelijke kaarten met bescherm dieren (zonder kosten)



1 hertenkaart



3 Sankikaarten

De bescherm- dieren

De bescherm dieren voorzien je van elementen om andere bescherm dieren aan te trekken, beschermende bomen te planten, vuur te doven en Onibi naar de open plek te verplaatsen.

Elementen die het bescherm dier oplevert en die je nodig hebt om acties uit te voeren

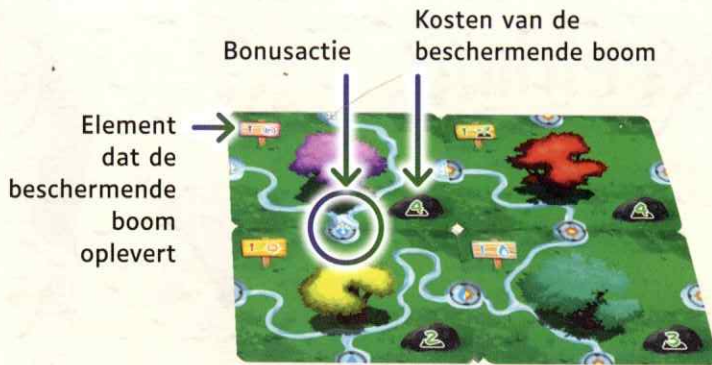
Er zijn drie soorten bescherm dieren: solitaire dieren herken je aan een zwarte munt (☾), kuddedieren aan een witte munt (☺) en neutrale dieren hebben geen munt.



Symbolen voor winter en zomer

Kosten van het bescherm-
dier

Doel van het spel



24 kaarten met beschermende bomen
(4 sets van 6 beschermende bomen van dezelfde soort)



1 Onibikaart



1 Onibifiguur



19 vuurfiches

Kies een seizoen (zomer of winter) en bescherm het bos door als eerste speler aan een van deze 4 overwinningsvoorwaarden te voldoen:

- ❖ **Verzamel 8 vuurfiches.**
- ❖ **Zorg dat het rekruteringsaanbod alleen maar bestaat uit beschermdieren van jouw seizoen.**
- ❖ **Plant een bos met 9 beschermende bomen in een raster van 3x3.**
- ❖ **Breng Onibi naar het kamp van je tegenstander terwijl hij de Onibikaart heeft.**

Per speler:



Zomer



Winter



1 startkaart met een beschermende boom

2 actie-fiches

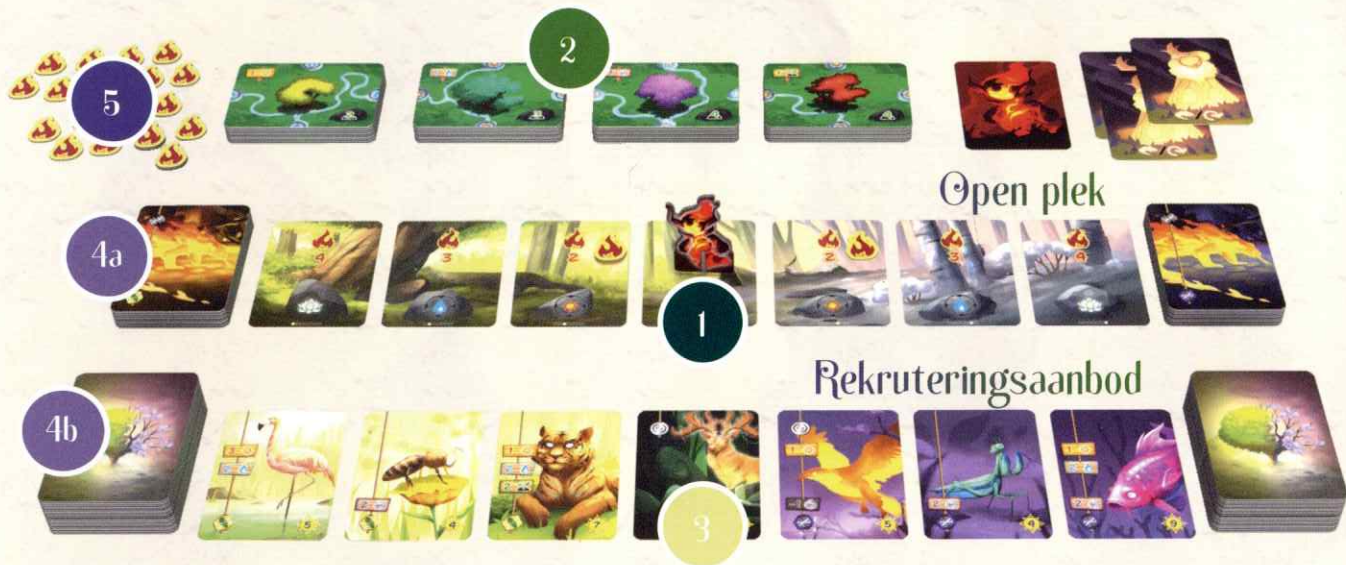


7 kaarten met vuurvaranen



15 kaarten met beschermdieren

Voorbereiding



Gedeelde
aflegstapel



Gedeelde
trekstapel

Gedeelde verdedigingslinie



4c



Persoonlijk bos

1

Leg de 7 open plekkaarten in volgorde van puntenwaarde naast elkaar zodat ze een volledig panorama vormen. Zet Onibi op de middelste kaart en leg 1 vuurfiche op elk van de 2 aangrenzende kaarten.

2

Verdeel de 24 kaarten met beschermende bomen per soort in 4 stapels van 6 kaarten. Schud de stapels en leg ze, met de beeldzijde naar boven, boven de open plek.

3

Leg de hertenkaart onder de middelste kaart van de open plek en vorm daar een nieuwe rij. Het hert is deel van het rekruteringsaanbod dat de spelers vormen.

4

Elke speler kiest een ander seizoen (winter of zomer) om mee te spelen (*het spelverloop is voor beide rollen hetzelfde*).

- a. Leg de 7 kaarten met vuurvaranen van jouw seizoen, met de beeldzijde naar boven, aan jouw kant van de open plek.
- b. Schud de 15 kaarten met bescherm dieren van jouw seizoen en maak er een persoonlijke gedekte stapel van die je naast je kaarten met vuurvaranen legt. Trek de bovenste 3 kaarten van je stapel en leg ze naast elkaar onder de open plek om het rekruteringsaanbod aan jouw kant compleet te maken.

Als de som van de kosten van je 3 kaarten gelijk of lager is dan 12, stop dan de kaart met de laagste kosten onderaan je trekstapel en trek een nieuwe kaart. Herhaal deze stap tot de som van de kosten hoger is dan 12.

- c. Leg je startkaart met een beschermende boom voor je op tafel.
- d. Leg ook je 2 actiefiches voor je op tafel.

5

Leg de overgebleven vuurfiches, de Onibikaart en de 3 Sankikaarten in een gedeelde voorraad.

6

Schud de 18 gemeenschappelijke kaarten met bescherm dieren en maak er een gedekte stapel van die je in het midden van de tafel legt. Dit is de gedeelde trekstapel.

Spelverloop

De zomerspeler begint. Bij de volgende beurten begint **de speler die de vorige ronde niet heeft beëindigd**.

Tijdens je beurt kies je 1 van de volgende 2 opties:

- **Trek 1 kaart met een beschermwier van de gedeelde trekstapel.**
- **Gebruik 1 actiefiche op 1 kaart met een beschermwier van de gedeelde verdedigingslinie.**

De spelers spelen om de beurt. Zodra je geen actiefiches meer hebt, kun je niet meer spelen en eindigt je beurt. Je tegenstander kan nog alleen verder spelen tot ook hij geen actiefiches meer heeft. Daarna eindigt de ronde.

Trek 1 beschermwierkaart

Trek een kaart van de gedeelde trekstapel. Er zijn 3 mogelijke situaties:

- ❖ Als de kaart een gemeenschappelijk dier of een hert is, voeg deze toe aan de gedeelde verdedigingslinie.
- ❖ Als de kaart een dier of een vuurvaraan is **van jouw seizoen**, leg deze op een persoonlijke rij aan jouw kant. De symbolen en het aantal van elk element op dit dier zijn voor de rest van de beurt **alleen beschikbaar voor jou**.
- ❖ Als de kaart een dier of een vuurvaraan is **van het seizoen van je tegenstander**, leg deze op een persoonlijke rij aan de kant van jouw tegenstander. De symbolen en het aantal van elk element op dit dier zijn voor de rest van de beurt alleen beschikbaar voor hem.



Opgelet, deze regels kunnen veranderen als een van de spelers de Onibikaart heeft, zie pagina 11.

Als je een kaart trekt met **een solitair symbool** ☹️ moeten jullie **beide** nagaan hoeveel symbolen nu zichtbaar zijn, ongeacht wie de kaart heeft getrokken. Alle symbolen in de gedeelde verdedigingslinie en persoonlijke lijn worden beschouwd als zichtbare symbolen.

- ❄️ Als dit het derde solitaire symbool is dat **voor jou** zichtbaar is, leg dan 1 van je actiefiches af als je er nog hebt. Je kunt dit fiche deze beurt niet meer gebruiken.
- ❄️ Als dit het vierde solitaire symbool is dat **voor jou** zichtbaar is, leg dan nog een actiefiche af als je er nog hebt.

Opmerking: in de meeste gevallen verliezen zowel jij als je tegenstander een actiefiche wanneer het derde solitaire symbool wordt onthuld, maar het kan gebeuren dat jij een actiefiche verliest en je tegenstander niet, als je niet hetzelfde aantal solitaire symbolen ☹️ hebt (zie het voorbeeld hieronder).

Als de gedeelde trekstapel leeg is, schud de afgelegde kaarten en vorm een nieuwe trekstapel.

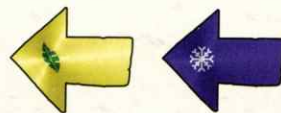
Belangrijk:

Een kuddesymbool ☺️ heft een solitair symbool ☹️ op.

Voorbeeld: De winterspeler trekt een derde solitair symbool ☹️, maar omdat er een kuddedier ☺️ in zijn persoonlijke rij ligt, verliest hij geen actiefiche. Dit is niet het geval voor de zomerspeler, die 1 van zijn actiefiches verliest.



Gebruik 1 actiefiche



Leg het actiefiche dat overeenkomt met de actie die je wil uitvoeren ☀, 💧, 🌿, 🌀 **zodanig neer dat het naar het laatste element van de gedeelde verdedigingslinie wijst.** Dit element hoeft niet op de laatst onthulde kaart te staan. Het fiche blijft daar liggen tot het einde van de beurt.

Vanaf het begin van de gedeelde verdedigingslinie, **of** vanaf het laatste actiefiche dat naar dit element wijst, tel je alle elementen die van de gekozen soort zichtbaar zijn. Dit betekent dat alle elementen die voor deze actie geteld zijn, niet langer beschikbaar zijn voor de volgende actie, zowel voor jou als voor je tegenstander, tot het einde van de ronde.

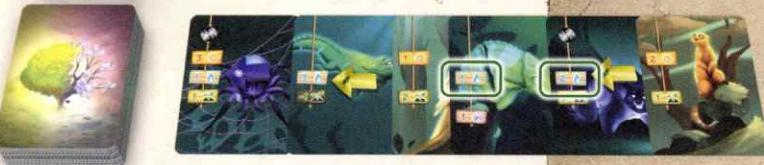
Tel hierbij de elementen op die zichtbaar zijn in je persoonlijke rij en op de beschermende bomen in je bos. Voer de gekozen actie uit met een sterkte die gelijk is aan deze waarde.

Als je hetzelfde element nog een tweede keer wil aanwijzen om dezelfde actie tijdens deze beurt nogmaals uit te voeren, dan moet er zich minstens 1 **door jou** niet-aangewezen element van die soort tussen je 2 actiefiches bevinden.

Belangrijk: je kunt de elementen van je persoonlijke rij en van je beschermende bomen opnieuw gebruiken voor toekomstige acties.

Voorbeeld: De zomerspeler legt zijn eerste actiefiche op de tweede kaart, om de actie "vuur doven" te spelen. Hij telt daarvoor 5💧 = 3💧 van de krokodil + 2💧 van de kikker. De 1💧 van de spin is voor de zomerspeler niet beschikbaar, omdat die al gebruikt werd door de winterspeler.

Voorbeeld (vervolg): De zomerspeler wil met zijn tweede actiefiche nog een actie "Vuur doven" spelen, maar met de kameleon mag dat niet, omdat er zich geen 💧 element, aangeduid door de zomerspeler, tussen zijn 2 actiefiches zou bevinden. Hij moet wachten op minstens een tweede kaart met een 💧 element, zoals de beer. Om de actie uit te voeren, telt hij 5💧 = 1💧 van de kameleon + 2💧 van de beer + 2💧 van de kikker.



De acties:



Vuur doven

Tel het aantal  dat voor jou beschikbaar is en neem 1 of meer vuurfiches van de open plek voor een totale waarde gelijk aan of lager dan dit aantal .

De waarde van een vuurfiche (2, 3 of 4) hangt af van de locatie en staat afgebeeld op de open plekkaart waar het vuurfiche ligt.

Als je 8 of meer vuurfiches hebt, voldoe je aan een van de 4 overwinningsvoorwaarden en win je het spel onmiddellijk.



Dieren rekruteren

Tel het aantal  dat voor jou beschikbaar is en neem 1 of meer open dierkaarten van het rekruteringsaanbod, voor de totale kosten gelijk aan of lager dan dit aantal .

Je mag kaarten nemen die overeenkomen met je seizoen, maar ook kaarten van je tegenstander, of zelfs het hert. Als de kaart een dier is **van jouw seizoen**, leg deze kaart dan in je persoonlijke rij aan jouw kant; zoniet, leg de kaart dan op de gedeelde aflegstapel.

Vervang de aangekochte kaarten door kaarten **van je persoonlijke stapel**. Als je persoonlijke stapel geen dierkaarten meer bevat, vervang je de aangekochte kaarten niet. Deze plaatsen blijven leeg tot het einde van het spel.

Als het rekruteringsaanbod **alleen maar** dieren van jouw seizoen bevat, voldoe je aan een van de 4 overwinningsvoorwaarden en win je het spel onmiddellijk. *Opmerking: het hert is een neutraal dier. Het behoort tot geen enkel seizoen en moet dus ook gekocht worden om aan de overwinningsvoorwaarde te voldoen.*



Voorbeeld: De winterspeler heeft een totaal van 7  en beslist om de kolibri voor 2  en de kraanvogel voor 5  te kopen. Daarna maakt hij het rekruteringsaanbod compleet met bescherm dieren van zijn eigen stapel.



Beschermende bomen planten

Tel het aantal  dat voor jou beschikbaar is en neem 1 tot 4 open kaarten met beschermende bomen bovenaf hun stapel, voor de totale kosten gelijk aan of lager dan dit aantal .

Als je beslist om meerdere kaarten te nemen, **moet iedere kaart van een andere stapel komen**.

Wanneer je een boomkaart neemt, moet je die onmiddellijk planten in je bos. Als je een beschermende boom plant naast een andere beschermende boom met dezelfde bonusactie, activeer dan deze bonusactie.

Belangrijk: de elementen van je beschermende bomen zijn permanent beschikbaar om acties uit te voeren.

Als je bos 9 bomen bevat in een raster van 3x3, voldoe je aan een van de 4 overwinningsvoorwaarden en win je het spel onmiddellijk.

Regels om een beschermende boom in je bos te planten:

- ❖ De rivier op een boomkaart moet **altijd** verbonden zijn met het meer van je startboom, ofwel rechtstreeks ofwel via de rivier van een andere boomkaart.
- ❖ De beschermende boom startkaart hoeft niet in het midden van het bos te liggen.
- ❖ Je mag kaarten bedekken die er al liggen, behalve de startboom, (volgens dezelfde regels). De bedekte kaart verliest zijn effect, maar de nieuwe boom kan opnieuw een of meer bonusacties activeren.
- ❖ Beschermende bomen moeten altijd met hun kruin naar boven gericht zijn.



Voorbeeld: De winterspeler heeft een totaal van 5  en plant daarmee 2 beschermende bomen: een voor 3  en een voor 2 .

De bonusacties:



Neem een **Sankikaart**.



Speel de actie een **beschermende boom** planten.



Speel de actie **vuur doven**



Speel de actie **dieren rekruteren**.

De bonusacties worden uitgevoerd door de overeenkomstige elementen die beschikbaar zijn in de verdedigingslinie, je persoonlijke rij en je bos bij elkaar op te tellen. De gebruikte elementen in de verdedigingslinie blijven beschikbaar voor andere acties deze beurt.



Onibi vooruit verplaatsen

Tel het aantal  dat voor jou beschikbaar is en verplaats Onibi **in de richting van je tegenstander** met een aantal kaarten gelijk aan of lager dan dit aantal .

Voer onmiddellijk de bonusactie uit van de open plekkaart waarop je geland bent.

Wanneer Onibi de open plek verlaat, zijn er 3 situaties mogelijk:

✿ **Als de Onibikaart in de voorraad ligt**, geef deze aan je tegenstander en ga dan verder met het verplaatsen van Onibi vanaf de kaart aan de andere kant van de open plek.

✿ **Als je de Onibikaart hebt**, leg deze terug in de voorraad en ga dan verder met het verplaatsen van Onibi vanaf de kaart aan de andere kant van de open plek.

✿ **Als je tegenstander de Onibikaart al heeft**, voldoe je aan een van de 4 overwinningsvoorwaarden en win je het spel onmiddellijk.



Voorbeeld: De zomerspeler heeft een totaal van 4 . Hij beslist om Onibi met slechts 3 kaarten vooruit te zetten. Aangezien Onibi daardoor de open plek verlaat, geeft de zomerspeler de Onibikaart aan de winterspeler. Vervolgens speelt hij de bonusactie "Neem een Sankikaart" van de open plekkaart waarop Onibi geland is.



De Onibikaart

Als een van de spelers een kaart trekt die overeenkomt met jouw seizoen terwijl je de Onibikaart hebt, leg deze kaart dan in de **gedeelde verdedigingslinie** in plaats van je persoonlijke lijn. (Als het een vuurvaraan is plaats je deze, zoals gewoonlijk, in je persoonlijke lijn.)



De Sankikaarten

Als je met een bonusactie een Sankikaart kunt nemen, neem je die uit de voorraad of van je tegenstander als de voorraad leeg is.

Je kunt een Sankikaart op 1 van de volgende 2 manieren gebruiken:

✿ om **1 kaart met een vuurvaraan die overeenkomt met jouw seizoen** terug te leggen op zijn stapel zodra hij wordt onthuld (door jou of jouw tegenstander), of

✿ om **onmiddellijk 1 actiefiche** te gebruiken na het onthullen van een dierkaart.

Leg de Sankikaart terug in de voorraad nadat je deze gebruikt hebt.

Opmerking: je kunt geen Sankikaarten gebruiken om kaarten met bescherm dieren af te leggen.

Einde van de ronde

Een ronde eindigt zodra beide spelers hun 2 actiefiches hebben gebruikt.

- 1 Tel de vuurwaarde van de open plekkarten **die in brand staan**. Een open plekkart staat in brand als Onibi op deze kaart staat of minstens 1 vuurfiche op deze kaart ligt.

Tel vervolgens je -waarden in je persoonlijke rij, je bos en de overblijvende waarden in de verdedigingslinie (d.w.z. de waarden die zichtbaar zijn nadat het laatste actiefiche op de -regel gelegd is).

Beide spelers gaan na of de totale vuurwaarde van kaarten in de open plek die in brand staan, hoger is dan hun eigen -waarde. Als dat voor jou het geval is, leg dan per open plekkart die in brand staat, 1 kaart met een vuurvaraan die overeenkomt met jouw seizoen, voor zover beschikbaar, op de gedeelde aflegstapel. Als dat niet het geval is, gebeurt er niets.

- 2 Controleer vervolgens **beide kaarten naast Onibi**. Als er nog geen vuurfiche op de kaart ligt, leg je er een op. Als er al een vuurfiche op de kaart ligt, gebeurt er niets. Als Onibi op een kaart aan de rand van de open plek staat, controleer dan de kaart ernaast en de kaart aan de andere kant van de open plek.
- 3 Neem je 2 actiefiches terug en leg ze voor je neer.
- 4 Leg alle kaarten van de verdedigingslinie en alle kaarten van de persoonlijke rij van de spelers op de gedeelde aflegstapel.



Voorbeeld: er zijn 2  beschikbaar in de verdedigingslinie. De winterspeler heeft daarnaast 5  (3  in zijn bos en 2  in zijn persoonlijke rij), dus er is in totaal 7 . Op dit moment is de vuurwaarde in de open plek 8. De winterspeler kan het vuur niet bestrijden en moet 3 kaarten met vuurvaranen van zijn seizoen toevoegen aan de gemeenschappelijke aflegstapel.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een speler aan 1 van de 4 overwinningsvoorwaarden voldoet.