

Living Forest

Modo solo



Onibi está atacando e somente você está entre ele e a Árvore Sagrada. Você deve assumir a luta para proteger a Floresta contra as ondas de atacantes e torná-la forte o suficiente para expulsar Onibi de uma vez por todas.

Preparação	2
Nível de Dificuldade	3
Andamento do Modo Solo	3

Preparação

Realize a preparação da partida como no jogo base, exceto pelas seguintes alterações:

- Use duas Árvores Protetoras de cada valor 1, 2, 3, 4 e 5 e uma de cada valor 6, 7, 8, 9, 10 e 11.
- Coloque apenas 7 cartas de Monstros de Fogo, no tabuleiro de Monstros de Fogo. Retorne o restante para a caixa.
- Retorne seu Marcador de Vitória de Incêndio para a caixa e coloque os Marcadores Vitória de Flor Sagrada e Árvore Protetora, de um outro Espírito da Natureza, próximos ao Círculo dos Espíritos.
- Coloque a Peça de Espírito que você está jogando no espaço 2/4 no Círculo dos Espíritos e a peça do outro Espírito no espaço 2/3/4 do Círculo.
- Use apenas 1 Tabuleiro individual de Floresta, aquele que corresponde ao Espírito que você deseja jogar.
- Coloque seus 2 Marcadores de Vitória restantes, um em cima do outro na ordem que desejar, formando uma pilha próxima ao seu tabuleiro.
- Forme 11 pilhas com Marcadores de Incêndio de 1 a 3 conforme mostrado na imagem a seguir, e coloque-as em uma sequência próxima ao Tabuleiro de Animais Guardiões, retorne os Marcadores de Incêndio restantes para a caixa.

Essas pilhas irão servir como contadores de rodadas.



Rodada 1:		Rodada 5:		Rodada 9:	
Rodada 2:		Rodada 6:		Rodada 10:	
Rodada 3:		Rodada 7:		Rodada 11:	
Rodada 4:		Rodada 8:			

Nível de Dificuldade

Escolha o nível de dificuldade dentre os 5 possíveis listados à direita, em ordem crescente de dificuldade. É necessário ajustar a preparação de acordo com o nível escolhido.



Espírito Guardião: Pegue 2 Marcadores de Fragmento.

Vontade da Floresta: Realize a preparação da partida como descrito anteriormente, sem adicionar ou mudar nada.

Grande Protetor: Pegue 1 carta de Monstro de Fogo e embaralhe-a junto com suas 14 cartas de Animais Guardiões iniciais.

O Ecolhido de Sanki: Pegue 2 cartas de Monstro de Fogo e embaralhe-as junto com suas 14 cartas de Animais Guardiões iniciais.

A Ruína de Onibi: Pegue 1 Marcador de Fragmento. Adicione um terceiro Espírito na partida, colocando as 3 Peças de Espíritos como se fosse uma partida para 3 jogadores. Adicione os Marcadores de Vitória de Flor Sagrada e Árvore Protetora deste novo Espírito próximo ao Círculo dos Espíritos.

Andamento do Modo Solo

Todas as regras de uma partida com vários jogadores se mantêm, exceto:

Marcadores de Incêndio

No início de cada turno (e não ao final como em jogos com mais jogadores), realize a etapa de Ataque de Onibi, colocando os marcadores de Incêndio da pilha correspondente ao turno atual no Círculo dos Espíritos. Esse valor independe se cartas de Animais Guardiões foram atraídas ou não, no turno anterior.

Círculo dos Espíritos

Se houver algum Marcador de Incêndio remanescente no Círculo dos Espíritos no final de uma rodada, mova as Peças de Espíritos, que não seja a sua, 2 espaços adiante. Se não houver Marcadores de Incêndio, mova 1 espaço adiante.

Se outro Espírito saltar sobre você, pegue o Marcador de Vitória do topo da sua pilha de Marcadores, e coloque-o próximo ao Círculo dos Espíritos.

Se você pular sobre outro Espírito, pegue um Marcador de Vitória próximo ao Círculo dos Espíritos e o coloque-o no topo da sua pilha de Marcadores.

Vencendo

Você vence a partida se possuir:



12 Árvores Protetoras diferentes

ou



12 Flores Sagradas visíveis

Entretanto, você não pode vencer com Marcadores de Incêndio.



Perdendo

Se você não venceu a partida ao satisfazer uma das 2 condições mencionadas acima até o final da 11ª rodada, você perdeu contra Onibi.

Você também perde se:



Você pega a **última carta de Monstro de Fogo** do Tabuleiro de Monstros.

ou



Você coloca o **8º Marcador de Incêndio** no Círculo dos Espíritos.

ou



Se outro Espírito pula sobre você, pegando seu **último Marcador de Vitória**.