



Living Forest

Um jogo de Aske Christiansen
Ilustrado por Apolline Etienne

- 2 Conteúdo
- 4 Preparação
- 6 Objetivo do Jogo
- 6 Estrutura do Turno
- 6 Fase dos Animais Guardiões
- 9 Fase de Ação
- 14 Final do Turno
- 15 Final do Jogo

Quatro Espíritos da Natureza - Inverno, Primavera, Verão e Outono - foram chamados para resgatar a Árvore Sagrada da Floresta, que está enfrentando as devastadoras chamas de Onibi. Todos eles querem se tornar lendas ao salvar seu lar e, desta forma, receber o título de Grande Protetor... Se eles querem ganhar esta batalha contra o terrível Onibi, eles precisam agir! Plante árvores protetoras, afaste as implacáveis chamas ou acorde Sanki, o Guardião da Floresta... Qual será a melhor tática?



Conteúdo

14 Cartas de Animais Guardiões iniciais para cada um dos quatro Espíritos da Natureza.



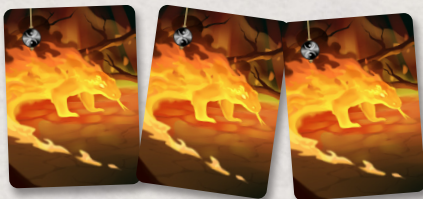
23 Cartas de Animais Guardiões de nível 1



16 Cartas de Animais Guardiões de nível 2



23 Cartas de Monstros de Fogo



12 Cartas de Animais Guardiões de nível 3



As Cartas de Animais Guardiões

Os Animais Guardiões lhe fornecerão elementos que ajudarão a atrair outros Animais Guardiões, plantar Árvores Protetoras, extinguir Incêndios, se mover adiante no Círculo dos Espíritos e/ou coletar Flores Sagradas.



Elementos fornecidos pelos Animais Guardiões, que serão úteis para a realização de Ações.



Existem três tipos de Animais Guardiões: os solitários, representados por uma moeda preta ☯, os sociais, representados por uma moeda branca ☺ e os neutros, sem nenhuma moeda.



2

Custo do Animal Guardiã



4 Peças de Espíritos da Natureza



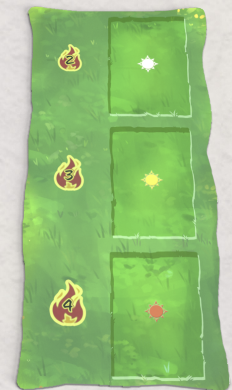
37 Peças de Árvores Protetoras



Custo da Árvore Protetora

Elementos gerados pela Árvore Protetora

1 tabuleiro de Animais Guardiões



4 Peças de Árvores Protetoras iniciais



1 Círculo dos Espíritos (tabuleiro central)



12 Marcadores de Vitória (3 por Espírito da Natureza)



1 tabuleiro de Monstros de Fogo



4 tabuleiros individuais de Floresta



Baralho Pessoal

Descarte pessoal

A posição inicial dos Espíritos da Natureza depende da quantidade de jogadores.

O Círculo dos Espíritos é composto de 12 rochas, cada uma oferecendo um bônus.

1 peça de Árvore Sagrada



Sua Floresta está representada em seu tabuleiro individual, começando com sua Árvore Protetora inicial no centro. Durante o jogo você poderá expandir sua floresta, plantando novas Árvores Protetoras.

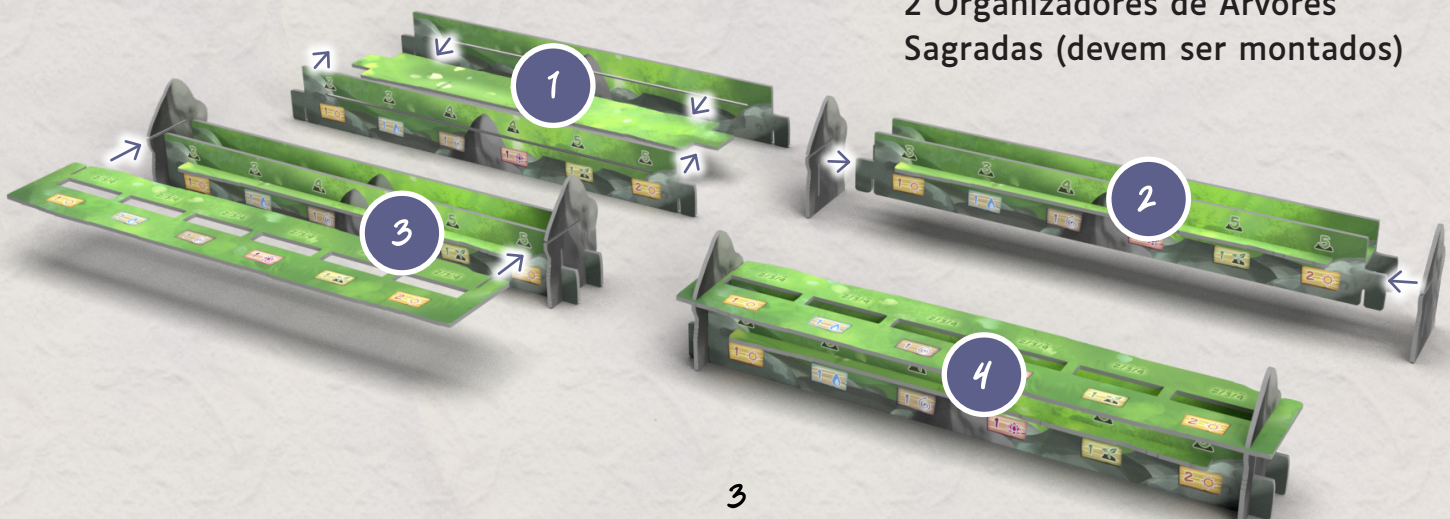
45 Marcadores de Incêndio, divididos em 3 níveis



24 Marcadores de Fragmento



2 Organizadores de Árvores Sagradas (devem ser montados)



Preparação



1 Posicione o Círculo dos Espíritos no centro da mesa.

2 Pegue todos os componentes relacionados ao Espírito da Natureza com o qual você jogará:

- ò 1 Tabuleiro individual de Floresta;
- ò 14 Cartas de Animais Guardiões iniciais;
- ò 1 Peça de Espírito da Natureza;
- ò 1 Peça de Árvore Protetora inicial;
- ò 3 Marcadores de Vitória representando, respectivamente, Incêndio, Flor Sagrada e Árvore Protetora.

Posicione o tabuleiro de sua Floresta à sua frente, com sua Árvore Protetora inicial no centro dela. Os 3 Marcadores de Vitória são colocados à esquerda da Floresta.

Sua Peça de Espírito da Natureza é colocada na rocha correspondente do Círculo dos Espíritos, de acordo com a quantidade de jogadores.

Embaralhe e forme um baralho de compras com seus 14 Animais Guardiões iniciais, virado para baixo, no lado direito da sua Floresta. Este é seu baralho pessoal.

3 Posicione o tabuleiro de Animais Guardiões ao lado do Círculo dos Espíritos. Recolha todos os demais Animais Guardiões e forme 3 baralhos, separados por nível. Nível 1 é representado por um sol branco, nível 2 por um sol amarelo e nível 3 por um sol vermelho.

Embaralhe cada nível separadamente, formando um baralho, virado para baixo, no espaço correspondente do tabuleiro de Animais Guardiões. Revele as primeiras 4 cartas de cada nível, formando uma linha à direita, que formam a reserva de Animais Guardiões.

4 Separe e empilhe os Marcadores de Incêndio de acordo com seu valor (2, 3 e 4) colocando cada pilha no espaço correspondente do tabuleiro de Animais Guardiões. Posicione um Incêndio de valor 2 no centro do Círculo dos Espíritos.



Exemplo de Preparação



5

Posicione os organizadores de Árvores Protetoras próximos do Círculo dos Espíritos. Organize as peças de Árvores Protetoras em ordem crescente de valor nos organizadores, da esquerda para a direita.

Com 3 jogadores, remova 3 Árvores Protetoras (uma de cada valor 3, 4 e 5).

Com 2 jogadores, remova 9 Árvores Protetoras (duas de cada valor 3, 4 e 5 e uma de cada valor 6, 7 e 8).

6

Posicione o tabuleiro de Monstros de Fogo próximo do Círculo dos Espíritos.

Empilhe os Marcadores de Fragmento e as cartas de Monstros de Fogo nos espaços correspondentes deste tabuleiro.

Selecione aleatoriamente o primeiro Espírito da Natureza e lhe entregue a peça da Árvore Sagrada.

Objetivo do Jogo

Em **Living Forest** você assume o papel de um Espírito da Natureza tentando salvar a Floresta e sua Árvore Sagrada dos ataques incansáveis de Onibi. Há 3 formas de fazer isto:

- ò plantar 12 Árvores Protetoras diferentes,
- ò coletar 12 Flores Sagradas para acordar Sanki, o grande Guardião da Floresta,
- ò extinguir 12 Incêndios para repelir permanentemente Onibi.

A cada turno, você chamará Animais Guardiões que lhe trarão alguns Elementos ☀️, 💧, 🌱, 🌀 e 🌸 para realizar suas Ações.



Estrutura do Turno

Cada turno possui 3 fases:

- ò Animais Guardiões
- ò Ação
- ò Final do Turno

Fase dos Animais Guardiões

Você já conseguiu reunir um grupo de 14 Animais Guardiões que estão prontos para lhe ajudar a qualquer momento.

Durante esta fase todos os Espíritos da Natureza jogam simultaneamente.

Você revela uma carta de Animal Guardião de cada vez, do seu baralho pessoal. Criando dessa forma sua Corrente de Auxílio dos Animais Guardiões.

Caso você queira revelar um novo Animal Guardião para acrescentar em sua Corrente de Auxílio, mas seu baralho pessoal tiver acabado, embaralhe seu monte de descartes para formar um novo baralho pessoal.

Um novo baralho pessoal é criado somente quando você quiser revelar uma carta de Animal Guardião e não houver mais cartas em seu baralho e não no momento que ele acaba.

Observação: você pode olhar seu monte de descartes a qualquer momento durante esta fase.

Você **pode** parar de revelar cartas de Animais Guardiões a qualquer momento.

Contudo, se você revelar uma carta de Animal Guardião mostrando o terceiro símbolo solitário ☹️, então você **deve** parar de revelar cartas de Animais Guardiões. Esta carta finaliza sua Corrente de Auxílio.

Importante: Um símbolo social 😊 cancela um símbolo solitário ☹️. Dessa forma será possível revelar mais do que 3 Animais Guardiões solitários em um mesmo turno, desde que você tenha revelado símbolos sociais suficientes. Observe que apenas o símbolo solitário do Animal Guardião é cancelado, e você ainda levará em consideração todos os Elementos que aquele Animal Guardião lhe confere, na próxima Fase de Ação.



*Os Animais Guardiões vêm de todos os cantos da Floresta, alguns das planícies geladas no distante Norte, outros dos profundos rios a Leste ou das quentes costas tropicais ao Sul... Todos possuem poderes preciosos, mas cuidado: alguns deles, fortes e orgulhosos, não gostam de **se encontrar outros** animais...*



Observação: É possível que você colete cartas de Monstros de Fogo no decorrer do jogo. Eles são servos de Onibi e funcionam como Animais Guardiões solitários que não fornecem nenhum bônus, apenas um símbolo solitário ☹️.

Marcadores de Fragmentos

Sempre que quiser, durante esta fase, você pode descartar um Marcador de Fragmento para realizar uma das seguintes opções:

- ò Destruir uma carta de Monstro de Fogo que você acabou de revelar. Você o coloca imediatamente em seu estoque, próximo do Círculo dos Espíritos.
- ò Posicionar um Animal Guardião que você acabou de revelar diretamente em seu monte de descarte, independente de seu tipo.

Depois de usar um Fragmento você pode parar de revelar cartas de Animais Guardiões ou continuar a revelá-los.



Exemplo

Letícia revela sua quinta carta de Animal Guardião, que é um Monstro de Fogo mostrando o 3º ☹ de sua Corrente de Auxílio. Durante um turno anterior, ela adquiriu 2 Marcadores de Fragmento e decide descartar um deles para destruir esta carta, instantaneamente cancelando o ☹ dela. Agora ela pode revelar mais Animais Guardiões. O próximo mostra um ☺ e o seguinte, outro ☹ Neste caso, nada acontece, porque os dois símbolos se cancelam. Ela decide revelar mais Animais Guardiões, abrindo outro ☹ Ela decide descartar seu segundo Marcador de Fragmento, que permite que ela coloque esta última carta diretamente em seu descarte pessoal. Ela decide parar de revelar Animais Guardiões.

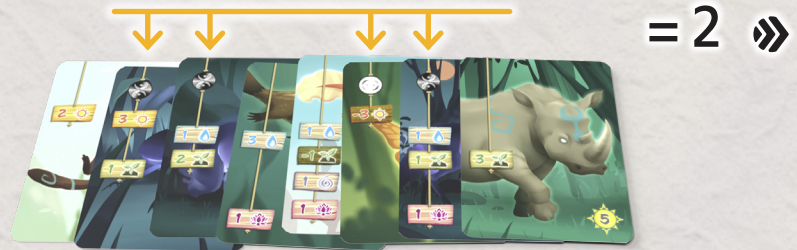
Após ter participado da criação da magnífica Floresta, Sanki caiu em um sono eterno para adquirir Grande Sabedoria. Mas ele deixou para trás fragmentos de sua Magia, que lhe ajudarão bastante, caso você consiga encontrá-los.

Uma vez que todos os Espíritos da Natureza terminarem de revelar suas cartas, esta fase termina e passamos para a fase de Ações.

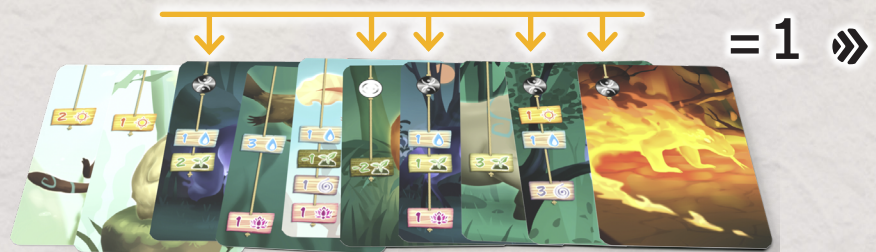
Fase de Ação

Durante esta fase os Espíritos da Natureza jogam **em turnos**, começando com o Espírito da Natureza que possui a peça de Árvore Sagrada.

Caso sua Corrente de Auxílio mostre **estritamente menos** que três símbolos solitários ☹️ (não cancelados por símbolos sociais 😊), você pode realizar **2 Ações diferentes**.



Se sua Corrente de Auxílio mostrar **três** símbolos solitários ☹️ (não cancelados por símbolos sociais 😊), você pode realizar apenas **1 Ação** ➤.



A força de uma Ação é determinada pela quantidade de Elementos correspondentes visíveis nas cartas dos Animais Guardiões de sua Corrente de Auxílio e no seu tabuleiro de Floresta individual. O Elemento 🌸 não é utilizado para realizar uma Ação, ele é uma condição de vitória.



Exemplo:
 Em sua Corrente de Auxílio e em sua Floresta, Letícia possui um total de
 → 7 🔥
 → 9 💧
 → 1 🌿
 → 4 🌀
 para realizar suas duas Ações.

Uma vez que um Espírito da Natureza tenha realizado uma ou mais Ações, é a vez do próximo Espírito da Natureza em sentido horário, até que todos tenham jogado.

As Diferentes Ações:



Coletar um Fragmento

Pegue um Marcador de Fragmento e deixe-o ao lado de sua Floresta. Ele poderá ser usado em uma rodada futura.



Atrair um ou mais Animais Guardiões

Some a quantidade de ☀ que você possui e pegue uma ou mais cartas de Animais Guardiões da reserva de Animais Guardiões, que possuam um custo total igual ou menor que o seu total de ☀.

Posicione os Animais Guardiões atraídos no topo de seu baralho pessoal, com a face virada para baixo.

Exemplo

Letícia soma um total de 7 ☀ e pode, com isto, atrair uma carta de valor 7 (marmota) ou uma carta com valor 4 (cacatua) e outra com valor 3 (ouriço).



OU



Extinguir um Incêndio

Some a quantidade de 💧 que você possui e pegue um ou mais Marcadores de Incêndio do Círculo dos Espíritos, que possuam um valor total igual ou menor que o seu total de 💧.

Você pode escolher quais Incêndios quer extinguir, desde que os valores deles somados não excedam o seu total de 💧.

Coloque os Marcadores de Incêndio extintos ao lado de sua Floresta, com o lado sem número voltado para cima.

Lembre-se: possuir 12 marcadores de Incêndio é uma forma de ganhar o jogo.



Exemplo:

Letícia possui um total de 9 💧 e pode, desta forma, decidir extinguir e pegar dois Incêndios de valor 4 ou extinguir e pegar um de valor 4, um de valor 3 e um de valor 2.





Mover-se à frente no Círculo dos Espíritos

Some a quantidade de  que você possui e mova seu Espírito da Natureza, em sentido horário, ao redor do Círculo dos Espíritos, uma quantidade de rochas igual ou menor que seu total de .


Caso um ou mais Espíritos da Natureza encontrem-se em uma rocha à sua frente, pule sobre eles, não contando suas rochas no movimento, e tome um de seus Marcadores de Vitória à sua escolha, independente se originalmente pertencia ao jogador afetado ou se já tinha sido tomado de outros jogadores.

Acione o bônus da rocha em que terminar seu movimento.

Esta é uma Ação adicional, que pode ser igual ou diferente das Ações que você realizou em seu turno. Note que você deve se mover por pelo menos uma rocha à frente para acionar o bônus.



Exemplo

Letícia possui um total de 4  e se move por 4 rochas não ocupadas à frente no Círculo dos Espíritos, acionando o bônus de realizar uma Ação de Coletar um Fragmento. Durante este movimento, ela pula sobre Gustavo e Daniel, recebendo um Marcador de Vitória, à escolha dela, de cada um dos dois.

Para se mover no Círculo dos Espíritos, coragem e sabedoria são necessários.





Plante uma, e somente uma, **Árvore Protetora**

Some a quantidade de 🌱 que você possui e pegue uma, e somente uma, **Árvore Protetora** que possua um custo igual ou menor que o seu total de 🌱.

Coloque-a em sua Floresta, em um espaço adjacente a uma **Árvore Protetora** já plantada. Espaços diagonais não são considerados adjacentes.



Uma **Árvore Protetora** plantada lhe traz um benefício imediato e permanente. Você pode, com isso, levá-lo em consideração para sua segunda **Ação** no mesmo turno ou quaisquer **Ações** em turnos subsequentes.

Estas **Árvores Protetoras**, enquanto plantadas em sua Floresta, permanentemente lhe fornecem uma certa quantidade de **Elementos**.



*Juntas, **Árvores Protetoras** formam uma barreira impenetrável, mesmo para as chamas mais poderosas de Onibi.*



Caso sua **Corrente de Auxílio** lhe permita realizar 2 **Ações**, esta **Árvore Protetora** lhe permite realizar a mesma **Ação** duas vezes, no lugar de duas **Ações** diferentes.

Observação: Possuir 12 **Árvores Protetoras diferentes** é uma forma de ganhar o jogo.

Plantar uma **Árvore Protetora** em espaços estratégicos de sua Floresta lhe trará bônus.

Bônus: Complete uma linha ou coluna!

Completar certas linhas ou colunas em sua Floresta aciona, instantaneamente, um bônus **permanente** de Elemento: 1 ☀️, 1 💧, 1 🌀 ou 2 🌸 dependendo da linha ou coluna. Você pode levar isso em consideração para sua segunda Ação ou turnos futuros.

Uma poderosa linha de Árvores Protetoras irá fortalecer sua Floresta.



Bônus: Plantar em um canto

Plantar uma Árvore Protetora em um dos quatro cantos de sua Floresta aciona um bônus de Ação **» imediato**.

Alcançar os 4 cantos mais afastados de sua Floresta mostra sua determinação e habilidade para proteger a Árvore Sagrada. Uma ajuda preciosa lhe é concedida.

Essas são Ações adicionais, que podem ser iguais ou diferentes das Ações que você realizou em seu turno.

ò Aciona uma Ação de Atrair um ou mais Animais Guardiões com um bônus de +3 ☀️.

ò Permite coletar 2 Marcadores de Fragmento.





ò Permite coletar 2 Marcadores de Fragmento.

ò Aciona uma Ação de Extinguir Incêndio com um bônus de +2 💧.

Fim de Turno

1. Onibi Ataca!


Caso reste algum Incêndio no Círculo dos Espíritos, some o valor deles. Então, cada Espírito da Natureza soma seu valor de .

Caso esse valor de  seja menor que a soma dos Incêndios, adicione ao **seu descarte** cartas de Monstros de Fogo igual a quantidade de Marcadores de Incêndio no Círculo dos Espíritos (não a soma de seus valores).

Observação: Caso não existam cartas de Monstros de Fogo suficientes para todos os jogadores, as distribua igualmente entre os Espíritos da Natureza afetados, seguindo a ordem de turno. Caso não exista mais nenhuma carta de Monstro de Fogo disponível, nada acontece.



Exemplo

Ao final do turno existem 3 marcadores de Incêndio no Círculo dos Espíritos, com valores 2, 3 e 4: a força de Onibi é 9. Letícia conta suas  e chega a um total de 8, o que significa que ela não consegue resistir às chamas e deve adicionar 3 cartas de Monstros de Fogo no seu monte de descarte.



Exemplo

Durante este turno, 4 cartas de Animais Guardiões foram atraídas (uma de nível 1, uma de nível 2 e duas de nível 3). Com isto, temos de adicionar ao Círculo dos Espíritos 4 Marcadores de Incêndio correspondentes: um de valor 2, um de valor 3 e dois de valor 4.

2. Onibi ataca a Árvore Sagrada!

Adicione tantos Incêndios de valor 2 ao Círculo dos Espíritos quanto cartas de Animais Guardiões de nível 1 que foram atraídas nesse turno.

Adicione tantos Incêndios de valor 3 ao Círculo dos Espíritos quanto cartas de Animais Guardiões de nível 2 que foram atraídas nesse turno.

Adicione tantos Incêndios de valor 4 ao Círculo dos Espíritos quanto cartas de Animais Guardiões de nível 3 que foram atraídas nesse turno.

Nunca podem existir mais do que 7 Incêndios no Círculo dos Espíritos.



Caso não existam mais Marcadores de Incêndio no Círculo dos Espíritos após o ataque de Onibi, adicione um Marcador de Incêndio de valor 2 mesmo que nenhuma carta de Animal Guardiã tenha sido atraída.

3. A chegada de novos Animais Guardiões

Preencha a reserva de Animais Guardiões revelando novas cartas até ter 4 reveladas por nível.

Os Animais Guardiões da Floresta ouviram seu chamado e estão se reunindo na proximidade do Círculo dos Espíritos, fundado há milênios por Sanki. Eles estão a postos para ajudar, caso você solicite.



4. Passando a Árvore Sagrada



Entregue a peça de Árvore Sagrada para o próximo Espírito da Natureza em sentido horário.

"O poder da Árvore Sagrada representa o equilíbrio. Ele sempre será dividido igualmente" - Sanki

5. O retorno dos Animais Guardiões

Mova todas as cartas de Animais Guardiões de sua Corrente de Auxílio para seu monte de descarte pessoal.



O próximo turno pode começar.

Final do Jogo

O jogo termina **ao final do turno completo** no qual um dos Espíritos da Natureza conseguiu atingir pelo menos um dos seguintes objetivos:



ò 12 Árvores Protetoras **diferentes**. Conte todas as Árvores Protetoras diferentes posicionadas em seu tabuleiro individual de Floresta, incluindo a Árvore Protetora inicial, bem como os Marcadores de Vitória de Árvore, caso possua algum.



ò 12 Incêndios. Conte a quantidade de Marcadores de Incêndio que você possui, não seu valor, bem como os Marcadores de Vitória de Incêndio, caso possua algum.

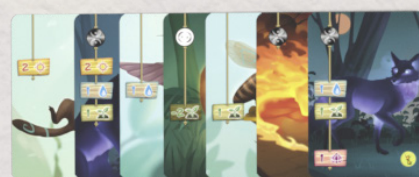


ò 12 Flores Sagradas. Conte a quantidade de Flores Sagradas visíveis em sua Corrente de Auxílio, em sua Floresta e nos Marcadores de Vitória de Flores Sagradas, caso possua algum.

O Espírito da Natureza que acionou o final do jogo ganha. Caso diversos Espíritos da Natureza completem uma das três condições até o final do turno, some o valor de **todas as três** condições desses Espíritos. O Espírito da Natureza com o maior total é o ganhador.

Exemplo

Letícia termina o jogo com 12 Árvores Protetoras, Daniel com 12 Incêndios e Gustavo com 12 Flores Sagradas. Para determinar o ganhador, some os valores dos três requisitos para cada jogador. Gustavo ganha com 24 pontos, seguido por Daniel com 21 e Letícia com 16.



Créditos

Criado por

Aske Christiansen

Ilustração

Apolline Etienne

Edição

Thiago Leite

Tradução

Romir G. E. Paulino

Revisão

Márcio Botelho e

Daniel F. M. Costa

Diagramação

Kaique Messias

MBR Comércio de Jogos de
Tabuleiro LTDA

CNPJ: 35.524.291/0001-00
Rua Manoel Pires de Moraes
Pedroso, 18, Jardim Brasil,
Embu Guaçu/SP

CEP: 06.900-000 - Brasil
www.meeplebr.com