

# Living Forest DUEL

20' | 2 | 10+

Ludonaute

Un gioco di Aske Christiansen  
Illustrato da Apolline Etienne



*Chi trionferà per regnare sulla foresta: l'Estate o l'Inverno?*

Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?



GOO  
GATEONGAMES



**Edizione italiana a cura di GateOnGames**  
www.gateongames.com  
edizioni@gateongames.com  
Per reclami su questo prodotto,  
contattare [reclami@gateongames.com](mailto:reclami@gateongames.com)

**Responsabile di produzione:** Margherita Cagnola  
**Impaginazione:** Martina Marzulli  
**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi  
**Revisione:** Alberto Decostanzi, Manuele Giuliano  
**Supervisione:** Mario Cortese

**Distribuzione a cura di Dungeondice.it**  
GateOnGames e Dungeondice.it  
sono marchi registrati.  
Tutti i diritti sono riservati.

# Componenti

## Comuni:



7 carte Radura

Valore  
di Incendio

Azione bonus



18 carte Animale Guardiano comuni (senza un costo)



1 carta Cervo



3 carte Sanki

## Le carte Animale Guardiano

Gli Animali Guardiani vi forniranno degli elementi che vi aiuteranno ad attirare altri Animali Guardiani, piantare Alberi Protettivi, spegnere gli Incendi e a muovere Onibi attraverso la Radura.

Elementi forniti dall'Animale Guardiano, utili per effettuare le Azioni

Ci sono tre tipi di Animali Guardiani: quelli neutrali senza simbolo, quelli solitari rappresentati da un simbolo nero (☹) e quelli gregari, rappresentati da un simbolo bianco (☺).



# Obiettivo del gioco

Assumete il ruolo dello Spirito dell'Estate o dello Spirito dell'Inverno e combattete per il controllo della Foresta completando per primi 1 di queste 4 condizioni:

- ❁ **Raccogliere 8 segnalini Incendio;**
- ❁ **Avere soltanto carte della vostra stagione sulla Linea di Reclutamento;**
- ❁ **Piantare una Foresta che contenga 9 Alberi Protettivi in una griglia 3x3;**
- ❁ **Fare in modo che la pedina Onibi raggiunga il vostro avversario quando quest'ultimo è già in possesso della carta Onibi.**

Costo dell'Albero  
Protettivo

Azione bonus

Elementi  
forniti  
dall'Albero  
Protettivo



24 carte Albero Protettivo  
(4 mazzi di 6 carte Albero  
Protettivo dello stesso tipo)



1 carta Onibi



1 pedina Onibi



19 segnalini  
Incendio

**Per ogni giocatore:**



Estate



2 segnalini  
Azione



7 carte  
Varano di Fuoco



15 carte  
Animale  
Guardiano



Inverno



1 carta Albero  
Protettivo di partenza



1

Posizionate le 7 carte Radura in ordine in modo da formare un panorama completo, la Radura, come indicato nell'immagine. Posizionate la pedina Onibi sulla carta centrale e posizionate 1 segnalino Incendio su ognuna delle 2 carte adiacenti.

2

Separate le 24 carte Albero Protettivo per tipo, creando 4 mazzi da 6 carte ciascuno. Mescolate i mazzi e posizionatevi al di sopra della Radura.

3

Posizionate la carta Cervo al di sotto della carta centrale della Radura, andando a iniziare una nuova linea: la Linea di Reclutamento.

4

Scegliete quale giocatore svolgerà il ruolo dello Spirito dell'Inverno e quale quello dello Spirito dell'Estate (*le meccaniche di gioco sono identiche per entrambi*). Allo Spirito dell'Estate sarà associato il lato sinistro della Linea di Reclutamento e della Radura, mentre a quello dell'Inverno, il lato destro.

a. Posizionate le 7 carte Varano di Fuoco corrispondenti alla vostra stagione alla vostra estremità della Radura.

b. Mescolate le 15 carte Animale Guardiano corrispondenti alla vostra stagione in un mazzo di pesca a faccia in giù e posizionatevi al di sotto delle vostre carte Varano di Fuoco. Completate la Linea di Reclutamento dal vostro lato pescando le prime 3 carte dal vostro mazzo e posizionandole l'una accanto all'altra al di sotto della Radura.

Se la somma dei costi delle vostre 3 carte è pari o inferiore a 12, mettete la carta dal costo minore in fondo al vostro mazzo di pesca e pescatene un'altra. Se più carte mostrano lo stesso valore minore scegliete voi quale mettere in fondo al mazzo. Ripetete questo passo finché la somma dei costi non sarà tassativamente superiore a 12.

c. Posizionate la vostra carta Albero Protettivo di partenza davanti a voi iniziando la vostra Foresta personale.

d. Posizionate i vostri 2 segnalini Azione davanti a voi e lasciate uno spazio per la vostra Linea di Difesa Personale

5

Mettete i segnalini Incendio rimanenti, la carta Onibi e le 3 carte Sanki nella riserva comune.

6

Mescolate le 18 carte Animale Guardiano comune in un mazzo a faccia in giù e posizionatevi sul tavolo, raggiungibile da entrambi i giocatori. Questo è il mazzo di pesca comune. Lasciate accanto a questo mazzo uno spazio per le carte che andranno a formare la Linea di Difesa comune.



# Round di gioco

La partita è composta da diversi round. Ogni round è composto da turni in cui i giocatori si alternano nello svolgere 1 azione ciascuno. Durante il gioco i giocatori pescheranno carte Animale Guardiano che andranno a formare le loro Linee di Difesa personale e la Linea di Difesa comune e useranno gli elementi che gli Animali Guardiani forniscono per svolgere azioni. Nel corso della partita entreranno a far parte del mazzo di pesca anche le carte Animale Guardiano che si trovano nella Linea di Reclutamento e le carte Varano di Fuoco appartenenti a entrambe le stagioni.

Lo Spirito dell'Estate inizia la partita svolgendo il primo turno.

Nei round successivi il **giocatore che per primo ha terminato il round precedente** è quello che inizia.

Nel vostro turno, scegliete 1 delle 2 opzioni seguenti:

- **Rivelate 1 carta Animale Guardiano dal mazzo di pesca comune e aggiungetela a 1 delle Linee di Difesa.**
- **Usate 1 segnalino Azione su 1 carta Animale Guardiano nella Linea di Difesa comune.**

Quando avete esaurito i vostri segnalini Azione, non potete più giocare e il vostro round termina.

Il vostro avversario può continuare a giocare finché anche lui non esaurisce i suoi segnalini Azione.

## Rivelare 1 carta Animale Guardiano

Rivelate 1 carta dal mazzo di pesca comune. Esistono 3 scenari possibili:

- ✿ Se la carta è un Animale Guardiano comune o la carta Cervo, aggiungetela alla Linea di Difesa comune.
- ✿ Se la carta è un Animale Guardiano o un Varano di Fuoco **della vostra stagione**, posizionalo davanti a voi in quella che sarà la vostra Linea di Difesa personale. I simboli e le quantità di ogni elemento su ogni Animale Guardiano nella vostra Linea di Difesa sono **disponibili soltanto per voi**, per il resto del round.
- ✿ Se la carta è un Animale Guardiano o un Varano di Fuoco **della stagione del vostro avversario**, posizionalo davanti a lui in quella che sarà la Linea di Difesa personale del vostro avversario. I simboli e le quantità di ogni elemento su ogni Animale Guardiano nella sua Linea di Difesa sono **disponibili soltanto per lui**, per il resto del round.

**IMPORTANTE:**  
Queste regole potrebbero cambiare se uno di voi ha la carta Onibi, vedi pag. 11

Quando uno dei giocatori rivela una carta con un simbolo solitario ☹️ entrambi controllate se questo è il terzo simbolo solitario visibile **per voi** (vale a dire nell'insieme della Linea di Difesa comune e della vostra Linea di Difesa personale). In caso affermativo scartate 1 dei vostri segnalini Azione, se ne avete ancora. Non potete più usarlo in questo round.

Quando uno dei giocatori rivela una carta con un simbolo solitario ☹️ entrambi controllate se questo è il quarto simbolo solitario visibile **per voi**. In caso affermativo scartate un altro segnalino Azione, se ne avete ancora. Non potete più usarlo in questo round.

Nel caso in cui perdiate l'ultimo segnalino azione contemporaneamente, inizierà il round successivo il giocatore che **non** ha pescato la carta col simbolo solitario.

*Nota: in molti casi, sia voi che il vostro avversario perderete 1 segnalino Azione nello stesso momento quando il terzo o quarto simbolo solitario viene rivelato. Tuttavia, potrebbe accadere che voi perdiate 1 segnalino Azione e che il vostro avversario non lo perda, se non avete lo stesso numero di simboli solitario ☹️ (vedi l'esempio sottostante).*

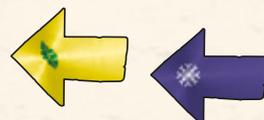
Se il mazzo di pesca comune è esaurito, mescolate le carte scartate per formare un nuovo mazzo di pesca.

**Importante:** 1 simbolo gregario ☺️ annulla 1 simbolo solitario ☹️ nelle Linee di Difesa.



**Esempio:** Lo Spirito dell'Inverno rivela il terzo simbolo solitario ☹️. Lo Spirito dell'Estate perde 1 dei suoi segnalini Azione, mentre lo Spirito dell'Inverno, che ha 1 Animale Guardiano gregario ☺️ nella sua Linea di Difesa personale, non perde 1 segnalino Azione.

# Usare 1 segnalino Azione



Posizionate il segnalino Azione **in modo che indichi l'ultimo elemento della Linea di Difesa comune** corrispondente all'azione che desiderate eseguire ☀️, 💧, 🌱, 🌀. Questo elemento non deve necessariamente essere presente sull'ultima carta rivelata e più segnalini possono occupare la stessa carta se indicano elementi diversi. Sommate tutti gli **elementi del tipo scelto** che sono visibili dall'**inizio** della Linea di Difesa comune o dall'**ultimo segnalino Azione** (vostro o dell'avversario) che indica **questo elemento**. Questo significa che nessuno degli elementi utilizzati per effettuare questa azione sarà disponibile per un'azione successiva. **Aggiungete** a questo totale qualsiasi elemento dello stesso tipo che è visibile sulla **vostra Linea di Difesa** personale e sugli Alberi Protettivi nella **vostra Foresta** (vedi paragrafo "Piantare Alberi Protettivi" a pag. 10). Eseguite l'azione scelta con una forza pari o inferiore a questo valore.

Se un giocatore vuole indicare lo stesso elemento una seconda volta, al fine di eseguire di nuovo la stessa azione in questo round, deve esserci almeno 1 carta che mostra quel tipo di elemento tra le carte con i suoi 2 segnalini Azione. Tutti i segnalini Azione restano sulle carte fino alla fine del round.

**Importante:** gli elementi forniti dalla vostra Linea di Difesa personale e dai vostri Alberi Protettivi non vengono mai consumati e possono essere sommati in ogni azione svolta.



**Esempio:** Lo Spirito dell'Estate gioca il suo primo segnalino Azione sulla carta coccodrillo per eseguire l'azione "Spegnere Incendi". Conta 5💧 = 3💧 dal coccodrillo +2💧 dalla sua rana. L'1💧 fornito dal ragno non può essere sommato dallo Spirito dell'Estate perché è stato già usato dallo Spirito dell'Inverno.

**Esempio (continua):** In un turno successivo lo Spirito dell'Estate vuole eseguire un'altra azione "Spegnere Incendi" con il suo segnalino Azione, ma non può farlo con il camaleonte, perché non c'è una carta che fornisce l'elemento 💧 tra i suoi 2 segnalini Azione. Dovrà aspettare che ci sia almeno una seconda carta con un elemento 💧, che viene fornito dall'orso. Conta 5💧 per eseguire la sua azione = 1💧 dal camaleonte +2💧 dall'orso +2💧 dalla sua rana.

# Azioni:



## Spegnere Incendi

Sommate il numero di  per voi disponibili e prendete 1 o più segnalini Incendio dalla Radura, per un costo totale pari o inferiore a questo numero di . Il valore di un segnalino Incendio (2, 3 o 4) dipende dalla sua posizione nella Radura ed è raffigurato sulla carta Radura dove si trova il segnalino Incendio. *(Per prendere 1 segnalino Incendio sulla carta Radura col numero 2 servono 2 ).* Se avete 8 o più segnalini Incendio, avete soddisfatto 1 delle 4 condizioni di vittoria e **vincete la partita immediatamente.**



## Attirare Animali Guardiani

Sommate il numero di  per voi disponibili e prendete 1 o più carte Animale Guardiano a faccia in su dalla linea di reclutamento, per un costo totale pari o inferiore a questo numero di . Potete prendere le carte Animale Guardiano corrispondenti alla vostra stagione, ma anche le carte Animale Guardiano del vostro avversario, o perfino il Cervo. Se la carta è un Animale Guardiano corrispondente alla **vostra stagione**, posizionalatela in fondo alla **vostra Linea di Difesa personale**; altrimenti posizionalatela nella pila degli scarti. **Sostituite** le carte prese con le carte del **vostra mazzo personale**. Se il vostro mazzo personale non contiene nessuna carta Animale Guardiano, non sostituite le carte prese, questi spazi resteranno vuoti fino alla fine della partita. Se la Linea di Reclutamento contiene esclusivamente Animali Guardiani della vostra stagione (anche se ci sono spazi vuoti), avete soddisfatto 1 delle 4 condizioni di vittoria e **vincete la partita immediatamente.**

**Importante:** il Cervo è un animale comune. Non corrisponde a nessuna stagione e quindi deve essere a sua volta attirato prima che la condizione di vittoria sia soddisfatta.



**Esempio:** *Lo Spirito dell'Inverno ha un totale di 7  e decide di attirare il colibrì per 2  e la gru per 5 . Poi rifornisce la Linea di Reclutamento usando gli Animali Guardiani del suo mazzo personale.*



## Piantare Alberi Protettivi

Sommate il numero di 🌱 per voi disponibili e prendete da 1 a 4 carte Albero Protettivo a faccia in su dalla cima dei loro mazzi, per un costo totale pari o inferiore a questo numero di 🌱.

Se prendete più carte, **ogni carta deve provenire da un mazzo diverso**. Quando prendete una carta Albero Protettivo, dovete immediatamente piantarla nella vostra Foresta personale, seguendo queste regole:

- ✿ Se piantate 1 Albero Protettivo accanto a 1 altro Albero Protettivo con la stessa azione bonus, attivate quell'**azione bonus** immediatamente (vedi il paragrafo "Azioni bonus" nella pagina successiva).
- ✿ Il fiume sulla carta Albero Protettivo deve sempre essere collegato al lago sulla carta Albero Protettivo di partenza, direttamente o collegandolo a un fiume già esistente.
- ✿ L'Albero Protettivo di partenza non deve necessariamente trovarsi al centro della griglia 3x3.
- ✿ Potete coprire le carte Albero Protettivo già presenti nella Foresta, escluso l'Albero Protettivo di partenza (seguendo le stesse regole), ma la carta Albero Protettivo coperta non fornisce più i suoi elementi. Gli Alberi Protettivi devono sempre essere orientati con la chioma verso l'alto.

Se la vostra Foresta personale contiene 9 Alberi Protettivi in una griglia di 3x3 carte, avete soddisfatto 1 delle 4 condizioni di vittoria e **vincete la partita immediatamente**.



**Esempio:** Lo Spirito dell'Inverno ha un totale di 5 🌱 e decide di piantare 2 Alberi Protettivi: uno per 3 🌱 e uno per 2 🌱. L'Albero Protettivo da 2 🌱 deve essere piantato per secondo in modo da collegare il suo fiume al lago.

**Importante:** gli elementi forniti dai vostri Alberi Protettivi (in alto a sinistra) sono sempre disponibili quando eseguite le azioni corrispondenti.



## Fare Avanzare Onibi

Sommate il numero di 🌀 per voi disponibili e fate avanzare la pedina di Onibi **verso il vostro avversario** di un numero di carte Radura pari o inferiore a questo numero di 🌀. Eseguite immediatamente l'**azione bonus** della carta Radura su cui siete arrivati

(vedi il paragrafo "Azioni bonus" nella pagina successiva).

Quando Onibi avanzando esce dalla Radura esistono 3 situazioni possibili:

- ✿ **Se la carta Onibi si trova nella riserva**, consegnatela al vostro avversario, poi continuate a fare avanzare Onibi facendolo partire dalla carta Radura dalla vostra estremità della Radura.
- ✿ **Se la carta Onibi è in vostro possesso**, rimettetela nella riserva, poi continuate a fare avanzare Onibi facendolo partire dalla carta Radura dalla vostra estremità della Radura.
- ✿ **Se il vostro avversario è già in possesso della carta Onibi**, avete soddisfatto 1 delle 4 condizioni di vittoria e **vincete la partita immediatamente**.



**Esempio:** Lo Spirito dell'Estate ha un totale di 4 ♁. Decide di fare avanzare Onibi soltanto di 3 carte Radura. Dato che Onibi esce dalla Radura e la carta Onibi si trova nella riserva, viene consegnata allo Spirito dell'Inverno. Poi lo Spirito dell'Estate esegue l'azione bonus "Prendere 1 carta Sanki" della carta Radura su cui è arrivata la pedina Onibi.

### Azioni bonus:



Prendere 1  
**carta Sanki.**



Eseguire un'azione  
**Spegnere Incendi.**



Eseguire un'azione  
**Attirare Animali.**



Eseguire un'azione  
**Piantare Alberi  
Protettivi.**

Le azioni bonus ottenute dagli Alberi Protettivi e dalle carte Radura si eseguono sommando gli elementi corrispondenti disponibili nella Linea di Difesa comune, nella vostra Linea di Difesa personale e nella vostra Foresta. Tutti gli elementi usati per le azioni bonus non vengono consumati e restano disponibili per ogni altra azione in questo round.



La carta Onibi

Se siete in possesso della carta Onibi quando viene rivelata (da un qualsiasi giocatore) una carta corrispondente alla vostra stagione, la carta appena rivelata va collocata sulla Linea di Difesa comune se si tratta di un Animale Guardiano o nella vostra Linea di Difesa personale se è un Varano di Fuoco.



Le carte Sanki

Se un'azione bonus vi permette di ottenere 1 carta Sanki, prendetela dalla riserva, o dal vostro avversario se la riserva è vuota. Potete usare 1 carta Sanki in 2 modi diversi:

- ✦ Per rimettere 1 carta Varano di Fuoco corrispondente alla vostra stagione nel suo mazzo non appena è stata rivelata;
- ✦ Per posizionare 1 segnalino Azione subito dopo aver scelto l'opzione rivelare 1 carta Animale Guardiano.

Rimettete la carta Sanki nella riserva dopo che l'avete usata.

**Importante:** non potete usare le carte Sanki per scartare le carte Animale Guardiano.

## Fine del Round

Il round finisce quando sia lo Spirito dell'Estate che lo Spirito dell'Inverno hanno esaurito i loro 2 segnalini Azione.

- 1 Sommate il valore di Incendio delle carte radura **incendiate**. Una carta Radura è incendiata se la pedina Onibi o 1 segnalino Incendio si trovano su quella carta. Poi sommate i vostri valori di  sulla vostra Linea di Difesa personale, sulla vostra Foresta e quelli rimanenti sulla Linea di Difesa comune (vale a dire quelli visibili dopo che l'ultimo segnalino azione è stato posizionato a indicare un elemento ). Se questo valore di  è inferiore alla forza dell'Incendio, per ogni carta Radura incendiata aggiungete al mazzo degli scarti comune 1 carta Varano di Fuoco corrispondente alla vostra stagione, se ne restano ancora. Altrimenti non succede nulla.
- 2 **Controllate entrambe le carte Radura adiacenti alla pedina Onibi.** Se non c'è ancora nessun segnalino Incendio sulla carta, posizionate 1. Se la carta contiene già 1 segnalino Incendio, non succede nulla. Se Onibi si trova su una carta a un'estremità della Radura, controllate la carta adiacente alla sua posizione e quella all'altra estremità della Radura.
- 3 Recuperate i vostri 2 segnalini Azione e rimetteteli davanti a voi.
- 4 Mettete tutte le carte sulla Linea di Difesa comune e le carte sulle Linee di Difesa personali dei giocatori nella pila degli scarti comune.



**Esempio:** ci sono 2  disponibili nella Linea di Difesa comune e lo Spirito dell'Inverno ha anche 5  (3  nella sua Foresta e 2  nella sua Linea di Difesa personale), per un totale di 7 . Attualmente il valore di Incendio nella Radura è 8. Lo Spirito dell'Inverno non riesce a combattere l'incendio e deve aggiungere 3 carte Varano di Fuoco corrispondenti alla sua stagione alla pila degli scarti comune.

## Fine della partita

La partita finisce immediatamente se soddisfatte 1 delle 4 condizioni di vittoria:

- ✿ Raccogliere 8 segnalini Incendio;
- ✿ Avere soltanto carte della vostra stagione sulla Linea di Reclutamento;
- ✿ Piantare una Foresta che contenga 9 Alberi Protettivi in una griglia 3x3;
- ✿ Fare in modo che la pedina Onibi raggiunga il vostro avversario quando quest'ultimo è già in possesso della carta Onibi.