

Règles de Living Forest

Comment jouer à Living Forest

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Incarne un Esprit de la nature et sauvez la forêt des flammes d'Onibi en atteignant l'une des trois conditions de victoire.
- **Mécanique principale** : Piochez des cartes Animaux gardiens pour collecter des éléments et réalisez des actions stratégiques chaque tour.
- **Condition de victoire** : Soyez le premier à réunir 12 Arbres protecteurs différents, 12 Fleurs sacrées ou 12 tuiles Feu éteintes.

Living Forest, c'est un jeu magnifiquement illustré où 2 à 4 joueurs se disputent le titre de Grand protecteur de la forêt. Vous allez piocher des cartes d'animaux pour récolter des ressources, planter des arbres, éteindre des feux et avancer sur un plateau circulaire. C'est un savoureux mélange de push-your-luck (j'en pioche encore une ou pas ?) et de gestion de ressources. Si vous aimez les jeux comme [Draftosaurus](#) ou [Sushi Go Party](#), vous allez adorer celui-ci !

Mise en place de la partie

Le plateau central et les réserves

Posez le **Cercle des Esprits** au centre de la table. Placez le **plateau Animal gardien** et le **plateau Varan de feu** à côté. Triez les cartes **Animal gardien** par niveau (1, 2, 3), mélangez chaque paquet et posez-les face cachée sur le plateau. Révélez les 4 premières cartes de chaque niveau pour former la **réserve d'Animaux gardiens**. Triez les **tuiles Feu** par valeur (2, 3, 4) et placez-les sur le plateau. Ajoutez un Feu de valeur 2 au centre du Cercle des Esprits. Installez les **tuiles Arbre protecteur** sur le présentoir par ordre croissant de coût. Empilez les

tuiles **Fragment** et les **cartes Varan de feu** sur le plateau **Varan de feu**.

Votre espace personnel

Chaque joueur prend les éléments de son **Esprit de la nature** (Hiver, Printemps, Été ou Automne) : un **plateau individuel Forêt**, un **Arbre protecteur de départ** (à placer au centre de votre forêt), 3 **tuiles Victoire** (Feu, Fleur, Arbre), une **silhouette** et 14 **cartes Animal gardien de départ**. Mélangez vos 14 cartes et posez-les face cachée à droite de votre forêt : c'est votre **pioche personnelle**.

Qui commence et positionnement

Tirez au sort le premier joueur et donnez-lui la **silhouette Arbre sacré**. Placez les silhouettes sur les positions de départ du Cercle des Esprits indiquées selon le nombre de joueurs (2, 3 ou 4).

Ajustements selon le nombre de joueurs

À 3 joueurs, retirez 1 Arbre protecteur de chaque coût 3, 4 et 5. À 2 joueurs, retirez 2 Arbres protecteurs de chaque coût 3, 4 et 5, et 1 de chaque coût 6, 7 et 8.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Chaque manche se joue en 3 phases : la **phase des Animaux gardiens** (tout le monde joue en même temps), la **phase d'Action** (chacun son tour) et la **fin de manche**.

Phase des Animaux gardiens

C'est le moment push-your-luck du jeu, et c'est là que ça devient palpitant ! Tous les joueurs jouent **simultanément**. Vous piochez une à une les cartes de votre **pioche personnelle** et les alignez face visible devant vous : c'est votre **Ligne d'Aide**.

Quand s'arrêter de piocher

Vous pouvez vous arrêter à tout moment. Mais attention : si vous révélez une carte portant un **troisième symbole solitaire** (la pièce noire), vous devez obligatoirement vous arrêter. Bonne nouvelle cependant : chaque **symbole grégaire** (pièce blanche) annule un symbole solitaire. Par exemple, si vous avez 2 grégaires et 4 solitaires, seulement 2 solitaires comptent réellement. Les cartes **Varan de feu** fonctionnent comme des solitaires mais n'apportent aucune ressource, c'est du poison pur dans votre deck.

Utiliser les tuiles Fragment

Si vous possédez des **tuiles Fragment**, vous pouvez en défausser une au moment précis où vous venez de piocher une carte pour, au choix : **détruire** une carte Varan de feu que vous venez de révéler (elle retourne dans la pile commune), ou **envoyer dans votre défausse** une carte Animal gardien que vous venez de révéler, quel que soit son type. Après avoir utilisé un Fragment, vous pouvez continuer à piocher ou vous arrêter. Si votre pioche se vide en cours de phase, mélangez votre **défausse** pour reformer une pioche uniquement quand vous souhaitez piocher une nouvelle carte.

Petite astuce : gardez toujours au moins un Fragment en réserve pour neutraliser un Varan de feu au pire moment. Ça peut sauver votre tour !

Phase d'action

On joue maintenant **chacun son tour**, en commençant par le joueur qui détient l'**Arbre sacré** puis dans le sens horaire. Le nombre d'actions que vous pouvez réaliser dépend de votre Ligne d'Aide :

- Moins de 3 symboles solitaires non annulés : vous faites **2 actions différentes**.
- Exactement 3 symboles solitaires non annulés : vous ne faites qu'**1 seule action**.

La puissance de chaque action est déterminée en additionnant les **éléments** correspondants visibles sur votre Ligne d'Aide ET sur votre plateau Forêt (grâce aux Arbres protecteurs déjà plantés et aux éventuels bonus de rangée).

Prendre un Fragment

Prenez une **tuile Fragment** de la réserve commune et placez-la à côté de votre forêt. Elle sera utilisable lors d'une prochaine phase des Animaux gardiens. Simple, rapide, et très utile !

Attirer un ou plusieurs Animaux gardiens

Additionnez vos éléments de type **soleil** (symbole d'attraction). Prenez une ou plusieurs cartes visibles dans la réserve pour un coût total inférieur ou égal à ce chiffre. Placez-les **face cachée sur le dessus de votre pioche personnelle**. Vous les retrouverez donc très vite !

Éteindre l'incendie

Additionnez vos éléments de type **goutte d'eau**. Récupérez une ou plusieurs **tuiles Feu** présentes au centre du Cercle des Esprits dont la valeur totale ne dépasse pas votre nombre de gouttes. Posez-les à côté de votre forêt, face retournée (sans chiffre). Chaque tuile compte pour 1, peu importe sa valeur.

Avancer sur le Cercle des Esprits

Additionnez vos éléments de type **spirale**. Avancez votre silhouette dans le sens horaire d'autant de rochers (ou moins). Les rochers occupés par d'autres joueurs sont sautés sans être comptés, et vous leur **volez une tuile Victoire** au passage (celle de votre choix parmi celles qu'ils possèdent). Quand vous vous arrêtez, déclenchez l'**action bonus** du rocher d'arrivée. C'est une action supplémentaire qui s'ajoute à vos actions normales. Vous devez avancer d'au moins un rocher pour déclencher le bonus.

Planter un Arbre protecteur

Additionnez vos éléments de type **feuille**. Prenez **un seul** Arbre protecteur dont le coût est inférieur ou égal à votre total. Placez-le sur votre plateau Forêt, **adjacent** (pas en diagonale) à un Arbre déjà présent. L'Arbre vous offre ses éléments **immédiatement et de façon permanente** pour le reste de la partie. Vous pouvez donc en profiter pour votre deuxième

action du tour !

Un Arbre spécial existe avec un pouvoir unique : il vous permet de **réaliser deux fois la même action** au lieu de deux actions différentes. C'est extrêmement puissant !

Bonus liés à la forêt

Votre plateau Forêt cache des récompenses bien placées. Quand vous **complétez une rangée** d'Arbres, vous gagnez un bonus d'élément permanent (par exemple +1 goutte, +1 feuille, etc.). Et quand vous plantez un Arbre dans un **coin** de votre forêt, vous déclenchez une action bonus immédiate selon le coin : attirer un Animal gardien avec +3 en attraction, prendre 2 Fragments, ou éteindre un incendie avec +2 en gouttes.

Conseil stratégique : ne négligez pas la plantation d'arbres dans les coins, les bonus sont vraiment puissants et peuvent retourner une partie. C'est un peu comme dans [Akropolis](#) où le placement malin fait toute la différence !

Fin de manche

Une fois que tous les joueurs ont fait leurs actions, la manche se termine avec 5 étapes dans l'ordre :

Onibi vous attaque

S'il reste des **tuiles Feu** au centre du Cercle des Esprits, additionnez leur valeur totale. Chaque joueur compare cette puissance à son propre total d'éléments **bouclier** (sur sa Ligne d'Aide et sa Forêt). Si votre total de boucliers est **strictement inférieur** à la puissance du feu, vous devez ajouter dans votre défausse autant de **cartes Varan de feu** qu'il y a de tuiles Feu au centre du cercle. Oui, ça fait mal.

Onibi attaque l'Arbre sacré

Pour chaque carte Animal gardien prise par les joueurs ce tour : ajoutez un **Feu de valeur 2** pour chaque carte de niveau 1 prise, un **Feu de valeur 3** pour chaque carte de niveau 2, et un

Feu de valeur 4 pour chaque carte de niveau 3. Il ne peut jamais y avoir plus de 7 Feux au centre du Cercle. Si après cette étape il n'y a aucun Feu au centre, ajoutez-en un de valeur 2.

Nouveaux Animaux gardiens et remise en ordre

Complétez la **réserve d'Animaux gardiens** en révélant de nouvelles cartes pour remplacer celles prises ce tour, niveau par niveau. Ensuite, chaque joueur place toutes les cartes de sa **Ligne d'Aide** dans sa **défausse personnelle**. Enfin, passez l'**Arbre sacré** au joueur suivant dans le sens horaire. C'est reparti pour une nouvelle manche ! Si vous appréciez ce type de mécanique où chaque action a des conséquences, jetez aussi un œil à [Dune Imperium](#) qui propose un cocktail similaire de tension et de choix stratégiques.

[IMAGE_FIN]

Fin du jeu et décompte des points

La partie se termine à la fin d'une **phase d'Action complète** dès qu'un joueur atteint l'une des trois conditions de victoire :

- **12 Arbres protecteurs différents** sur son plateau Forêt (y compris l'Arbre de départ et les tuiles Victoire Arbre).
- **12 tuiles Feu** récupérées (on compte le nombre de tuiles, pas leur valeur, plus les tuiles Victoire Feu).
- **12 Fleurs sacrées** visibles sur sa Ligne d'Aide, son plateau Forêt et ses tuiles Victoire Fleur.

Si plusieurs joueurs atteignent une condition de victoire en même temps, on départage en additionnant les valeurs des trois conditions pour chaque joueur. Celui qui a le total le plus élevé l'emporte.

Condition	Ce que l'on compte
Arbres protecteurs	Nombre d'Arbres différents sur votre Forêt + tuiles Victoire Arbre
Feux éteints	Nombre de tuiles Feu récupérées + tuiles Victoire Feu

Condition	Ce que l'on compte
Fleurs sacrées	Nombre de Fleurs visibles (Ligne d'Aide + Forêt + tuiles Victoire Fleur)

En cas d'égalité finale, c'est le joueur avec le plus haut total combiné des trois conditions qui gagne. Et voilà, vous savez tout pour protéger la forêt ! Lancez votre première partie et découvrez quelle stratégie vous correspond le mieux. Et si l'envie d'un autre jeu tactique vous prend après, les [règles de Rebirth](#) devraient aussi vous plaire !