

Living Forest

Mode Solo



Onibi attaque, et vous êtes le dernier rempart entre lui et l'arbre sacré. Vous n'avez pas le choix, vous devez vous battre pour protéger la Forêt contre ses vagues d'attaques, et rendre la Forêt suffisamment forte pour l'expulser une bonne fois pour toutes.

Mise en place	2
Niveaux de difficulté	3
Principes du mode solo	3

Mise en place

Faites la même mise en place que dans les règles de base à l'exception des points suivants :

- Ne gardez seulement que 2 Arbres protecteurs pour chacun des coûts de 1 à 5 et 1 seul Arbre protecteur pour chacun des coûts de 6 à 11.
- Placez seulement 7 cartes Varan de feu sur le plateau Varan de feu. Remettez le reste dans la boîte.
- Laissez toutes les tuiles Victoire Feu dans la boîte et placez la tuile Victoire Fleur et la tuile Victoire Arbre de l'autre Esprit près du Cercle des Esprits.
- Placez l'Esprit que vous jouez sur la case 2/4 du Cercle des Esprits et placez un autre Esprit de la nature, n'importe lequel, sur la case 2/3/4 du Cercle des Esprits.
- N'utilisez qu'un seul plateau Forêt, celui de l'Esprit que vous avez choisi de jouer.
- Placez vos 2 tuiles Victoire Fleur et Arbre l'une sur l'autre dans l'ordre de votre choix.
- Formez 11 piles de 1 à 3 tuiles Feu comme indiqué ci-dessous et placez-les en ligne à côté du plateau Animal gardien, puis remettez les tuiles Feu restantes dans la boîte.



Cela servira de compte-tours.



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

Niveaux de difficulté

Choisissez votre niveau de difficulté parmi les cinq possibles classés ci-contre dans l'ordre croissant de difficulté. Ajustez éventuellement la mise en place en fonction du niveau choisi.



L'Esprit gardien : prenez 2 tuiles Fragment.

La volonté de la forêt : Mettez en place le jeu comme expliqué précédemment, ne modifiez ou n'ajoutez rien.

Le Grand Protecteur : Prenez 1 carte Varan de feu et mélangez-la avec vos 14 Animaux gardiens de départ.

L'élu.e de Sanki : Prenez 2 cartes Varan de feu et mélangez-les avec vos 14 Animaux gardiens de départ.

Le fléau d'Onibi : Prenez 1 tuile Fragment. Ajoutez un troisième Esprit sur le Cercle des Esprits en plaçant les 3 silhouettes comme dans une partie à 3. Ajoutez les 2 tuiles Victoire Fleur et Arbre du nouvel Esprit près du Cercle des Esprits.

Principes du mode solo

Toutes les règles restent les mêmes que dans le jeu multijoueur, sauf pour :

Les tuiles Feu

Au début de chaque tour, que des cartes Animal gardien aient été prises ou non, ajoutez sur le Cercle des Esprits les tuiles Feu correspondant à la pile du tour en cours.

Cercle des Esprits

S'il reste des tuiles Feu sur le Cercle des Esprits à la fin d'un tour, tous les Esprits sauf le vôtre avancent de 2 cases, sinon avancez-les de 1 case.

Si un Esprit dépasse le vôtre, perdez la tuile Victoire qui est sur le dessus de votre pile de tuiles Victoire. Placez-la près du Cercle des Esprits.

Chaque fois que vous dépassez un autre Esprit, prenez une des tuiles Victoire disponibles près du Cercle des Esprits et placez-la sur le dessus de votre pile de tuiles Victoire.

Gagner

Vous gagnez en ayant :



12 Arbres protecteurs différents

ou



12 Fleurs sacrées visibles

mais vous ne pouvez pas gagner avec les tuiles Feu.



Perdre

Si vous n'avez pas remporté la partie en satisfaisant l'une des 2 conditions énoncées ci-dessus à la fin du 11ème tour, vous avez perdu contre Onibi.

Vous perdrez également la partie si :



Vous piochez **la dernière carte Varan de feu** du plateau Varan de feu.

ou



Vous placez une **8e tuile Feu** sur le Cercle des Esprits.

ou



Un autre Esprit vous dépasse et prend **votre dernière tuile Victoire.**