

Living Forest

Eine Erweiterung für 1 bis 4
Naturgeister ab 10 Jahren

Kodama

Impressum	1	Spielende	8
Spielmaterial	2	Solospiel	10
Ziel des Spiels	3	Ziel des Spiels	10
Spielvorbereitung	4	Spielvorbereitung	10
Ablauf einer Runde	5	Ablauf einer Runde	11

Der furchtbare Onibi war noch nie so gefährlich. Er hat den Steinkreis betreten und greift den Geweihten Baum mit aller Gewalt an, während seine Flammen alle Lebewesen im Wald bedrohen. Aber die Naturgeister kämpfen nicht allein: Sanki hat kleine Lichtwesen geschickt, die Kodama, um im Kampf gegen die wachsende Bedrohung zu helfen. Wie gewohnt spielst du einen der Naturgeister. Nutze die Hilfe der Kodama, um den Geweihten Baum zu retten!

Dies ist eine Erweiterung. Um sie zu spielen, benötigst du das Grundspiel **Living Forest**.

Impressum

Autor: Aske Christiansen | **Illustration:** Apolline Etienne
Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese |
Übersetzung: Thygra Spiele | Redaktion: Thygra Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, mit Genehmigung von Ludonaute. © 2023 Ludonaute.
© der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der
Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

Spielmaterial

32 Spielkarten, bestehend aus:



22 Kodama:

Kosten der Kodama
in Form von
Heiligen Blumen

Kodama-Symbol,
kann während
der Aktionsphase
verwendet werden

Elemente der
Kodama, um
damit Aktionen
auszuführen

Der Hintergrund
unterscheidet
sich je nach Art
der Kodama



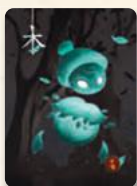
6 Blume-Kodama



6 Baum-Kodama



6 Wasser-Kodama



4 Start-Kodama (je 1 pro Naturgeist)



5 Tiere der Stufe 2 (☀)



5 Tiere der Stufe 3 (☀)

Die neuen Tiere des Waldes

Alle 10 neuen Tiere zeigen oben links eine **Zusatzfähigkeit**, welche du **während der Aktionsphase** nutzen darfst, falls das Tier dann in deiner persönlichen Tier-Reihe ausliegt:



Stufe 2: Sofern du in dieser Runde mindestens zwei reguläre Aktionen ausführen darfst, erlaubt dir diese Zusatzfähigkeit, die abgebildete Aktionsmöglichkeit zweimal zu wählen anstatt zwei unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten wählen zu müssen.



Stufe 3: Diese Zusatzfähigkeit löst die darauf abgebildete **Bonusaktion** aus, die du während der Aktionsphase zu einem Zeitpunkt deiner Wahl ausführen darfst.



4 Wald-Ergänzungspläne
(je 1 pro Naturgeist)

1 Kodama-Spielplan
Vorderseite: Normales Spiel / Rückseite: Solospiel



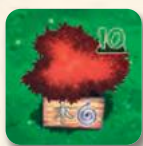
2 Stein-Plättchen



1 Onibi-Figur



16 Element-Plättchen
Vorderseite / Rückseite



12 neue Bäume



1 neuer Baum-Halter
zum Zusammenbauen

Die neuen Bäume

Die 12 neuen Bäume stehen in **6 unterschiedlichen Arten** in einem neuen Baum-Halter zur Verfügung, wenn du die Aktion „Einen Baum pflanzen“ ausführst (siehe S. 8). Diese Bäume haben speziell mit den Kodama zu tun und gelten als **unterschiedlich** zu allen anderen Bäumen aus dem Grundspiel.



1 Onibi-Plättchen
(nur für Solospiel)



1 Onibi-Zornmarker
(nur für Solospiel)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Ziel des Spiels

Es gelten die gleichen drei Siegbedingungen wie im Grundspiel, allerdings erhöht sich die benötigte Anzahl jeweils von 12 auf 13. Das heißt, du benötigst entweder **13 unterschiedliche Bäume**, **13 Flammen** oder **13 Heilige Blumen**, um das Spielende auszulösen. Durch bestimmte Ereignisse im Spielablauf ist es möglich, dass sich die benötigte Anzahl einer oder mehrerer Siegbedingungen von 13 auf 15 erhöht (siehe S. 7).

Spielvorbereitung

1

Bereitet zunächst das Grundspiel wie üblich vor, jedoch mit einer Ausnahme: Mischt **alle neuen Tiere** in ihre entsprechenden Stapel ein, also je 5 in Stufe 2 und Stufe 3.

2

Nehmt euch alle passend zu eurem Naturegeist 1 Wald-Ergänzungsplan und 1 Start-Kodama.

Lege deinen **Wald-Ergänzungsplan** links an deinen Wald an. Mische deinen **Start-Kodama** in deinen persönlichen Nachziehstapel ein.



3

Legt den **Kodama-Spielplan** mit der Vorderseite (normales Spiel) nach oben neben den Steinkreis. Bildet jeweils aus den **6 Kodama** derselben Art (Blume, Baum, Wasser) einen eigenen Stapel. Mische jeden dieser 3 Stapel verdeckt und entfernt aus jedem dieser Stapel per Zufall ...

- im Spiel zu zweit je 3 Kodama,
- im Spiel zu dritt je 2 Kodama,
- im Spiel zu viert je 1 Kodama.

Legt die entfernten Kodama zurück in die Schachtel, ohne die Vorderseiten anzuschauen.





Dreht nun die 3 Stapel um und legt sie offen auf die entsprechenden Felder des Kodama-Spielplans, erkennbar an der übereinstimmenden Hintergrund-Abbildung. Legt alle **Element-Plättchen** als **Vorrat** neben den Kodama-Spielplan.



4

Stellt den neuen **Baum-Halter** neben die beiden anderen. Steckt alle neuen **Bäume** in aufsteigender Reihenfolge ihrer Kosten von links nach rechts in den neuen Halter. Sie zählen zum Baum-Vorrat.

5

Legt die 2 **Stein-Plättchen**  auf die 2 Steine des Steinkreises, welche die Bonusaktion  zeigen, und zwar zwischen  und . Setze die **Onibi-Figur** auf den Stein unmittelbar **vor** dem Naturgeist, der die Aktionsphase in der ersten Runde als **letzter** ausführt.



Beispiel: In dieser Partie führt „Herbst“ als letzter die Aktionsphase aus. Die Onibi-Figur steht deshalb im Uhrzeigersinn 1 Stein davor.

Ablauf einer Runde

Eine Runde besteht aus den üblichen 3 Phasen, allerdings mit ein paar Veränderungen.

A: Tierphase

In deinem persönlichen Nachziehstapel befindet sich 1 Start-Kodama. Während des Spiels können weitere Kodama hinzukommen. Deckst du während der Tierphase **Kodama** auf, legst du sie wie alle anderen Tiere in deine persönliche **Tier-Reihe**. Die **Kodama-Symbole** haben während der Tierphase keinerlei Auswirkung.

B: Aktionsphase

Wenn du während der Aktionsphase an der Reihe bist, ermittle zuerst die Anzahl der **Kodama-Symbole** 木, über die du verfügst, also noch bevor du deine Aktion(en) ausführst. Diese Anzahl ergibt sich aus deiner **persönlichen Tier-Reihe** und deinem **Wald**. Verfügst du über mindestens 2 Kodama-Symbole, darfst du diese wie folgt verwenden:

- **Für 2 Kodama-Symbole** 木木: Nimm dir **1 Magie-Fragment** aus dem Vorrat und lege es neben deinen Wald.
- **Für 3 Kodama-Symbole** 木木木: Nimm dir **1 Element-Plättchen** aus dem Vorrat und lege es neben deinen Wald.
- **Für 4 Kodama-Symbole** 木木木木: Du darfst **in dieser Runde 1 zusätzliche reguläre Aktion** ausführen (siehe S. 9).

Wähle eine oder mehrere dieser Optionen, deren Kosten in der Summe genauso hoch oder niedriger sind als die Anzahl deiner 木. Du darfst dabei dieselbe Option mehrmals nutzen.

Beispiel: Jule hat 6 Kodama-Symbole zur Verfügung. Sie entscheidet sich, in dieser Runde eine dritte reguläre Aktion auszuführen (4木) und 1 Magie-Fragment zu nehmen (2木). Jule hätte stattdessen auch 2 Element-Plättchen (2x3木) oder 3 Magie-Fragmente (3x2木) nehmen können. Sie hätte auch nur 5木 ausgeben können, um 1 Magie-Fragment (2木) und 1 Element-Plättchen (3木) zu nehmen.



Die Element-Plättchen



Während der Aktionsphase darfst du 1 oder mehrere **Element-Plättchen** einsetzen. Du darfst Plättchen in derselben Runde, in der du sie erhalten hast, sofort einsetzen oder sie für spätere Runden behalten.

Für jedes eingesetzte Plättchen darfst du frei wählen, welche **zusätzlichen Elemente** du erhältst: entweder 2 ☀️ oder 2 💧 oder 2 🌱 oder 1 🌀 oder 1 🌸. Du kannst pro Plättchen nur eine Art von Element erhalten. Du darfst mehrere Plättchen entweder demselben Element oder auch unterschiedlichen Elementen zuordnen.


Lege jedes eingesetzte Plättchen am Ende deiner Tier-Reihe neben das Element, das du gewählt hast, mit der entsprechenden Seite nach oben zeigend. Es bleibt dort bis zum Ende der Runde. Du hast die zusätzlichen Elemente während der gesamten Aktionsphase sowie dem Rundenende zur Verfügung. Das bedeutet, zusätzliche 🌸 zählen mit, wenn du die Siegbedingungen überprüfst. Wenn du während der Phase „C: Rundenende“ deine Tier-Reihe ablegst, lege alle in dieser Runde eingesetzten Element-Plättchen zurück in den Vorrat.


Die Aktionsmöglichkeiten



Kodama rufen

Dies ist eine neue, **zusätzliche Aktionsmöglichkeit**.

Ermittle die Anzahl sichtbarer , über die du verfügst; diese Anzahl ergibt sich aus deiner persönlichen Tier-Reihe, deinem Wald, deinen **Bonus-Plättchen** sowie aus deinen in dieser Runde eingesetzten Element-Plättchen.

Nimm dir vom **Kodama-Spielplan genau 1 Kodama** deiner Wahl, das auf seinem Stapel oben liegt und dessen Kosten genauso hoch oder niedriger sind als die Anzahl deiner . Lege das Kodama verdeckt **oben auf deinen persönlichen Nachziehstapel**.

Wichtig:

Wenn du von einem Stapel das **letzte Kodama** nimmst, bleibt dieser Stapel bis zum Ende des Spiels leer. Zugleich erhöht sich die benötigte Anzahl der abgebildeten **Siegbedingung dauerhaft von 13 auf 15!**

Bewege nun die Onibi-Figur auf dem Steinkreis im Uhrzeigersinn ...

- ⚙ im Spiel zu zweit um 3 Steine,
- ⚙ im Spiel zu dritt um 2 Steine,
- ⚙ im Spiel zu viert um 1 Stein.

Steine, die von Naturgeistern besetzt sind, überspringt Onibi und zählt sie dabei nicht mit.



Lege für jeden Naturgeist, den Onibi überspringt, **1 Flammen-Plättchen** mit dem Wert **2** aus dem Vorrat **in den Steinkreis**. Beachtet, dass unverändert höchstens 7 Flammen-Plättchen im Steinkreis liegen dürfen.



Auf dem Steinkreis bewegen

Wenn du deine Figur auf dem Steinkreis bewegst, überspringst du den Stein, der von Onibi besetzt ist, und zählst ihn dabei nicht mit, so wie bei den anderen Naturgeistern.

Beendest du deine Bewegung auf einem der zwei neuen Stein-Plättchen, löst du die dort abgebildete neue Bonusaktion „Kodama rufen“ aus, die du wie üblich sofort ausführst.



Einen Baum pflanzen

! 1/8

Es gibt 6 neue Arten von Bäumen, die alle speziell mit den Kodama zu tun haben. Du darfst von jeder dieser 6 neuen Arten **höchstens je 1 Baum** pflanzen, also insgesamt höchstens 6 unterschiedliche neue Bäume.

5 dieser Baumarten versorgen dich dauerhaft mit einer Anzahl von Elementen (☀️, 💧, 🌿, 🌀 oder 🌸), die der **Anzahl deiner verfügbaren Kodama-Symbole** 木 entspricht. Überprüfe deine 木 während jeder Runde, da diese Anzahl von deiner Tier-Reihe abhängt und sich somit jede Runde ändern kann.



Die 6. Baumart versorgt dich dauerhaft mit **1 Kodama-Symbol** 木. Dieses Symbol zählt ab sofort mit, falls du Bäume der 5 anderen neuen Baumarten in deinem Wald hast. Es zählt jedoch für das Nutzen der Optionen zu Beginn der Aktionsphase (siehe S. 6) erst ab der nächsten Runde mit.

Beispiel: Mark hat 4 木, davon 3 in seiner Tier-Reihe und 1 in seinem Wald. Er nutzt eine reguläre Aktion, um neue Tiere anzulocken. Dazu hat er 11 ☀️ zur Verfügung, 7 in seiner Tier-Reihe und 4 in seinem Wald durch den neuen Baum, der ihm so viele ☀️ wie die Anzahl seiner 木 gibt.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn **zu Beginn einer Phase „C: Rundenende“** mindestens ein Naturgeist eine oder mehrere der folgenden 3 **Siegbedingungen** erfüllt hat.

- ❁ **13 unterschiedliche Bäume**
(oder 15, falls der Stapel der Baum-Kodama leer ist),
- ❁ **13 Flammen**
(oder 15, falls der Stapel der Wasser-Kodama leer ist),
- ❁ **13 Heilige Blumen**
(oder 15, falls der Stapel der Blume-Kodama leer ist).

Allgemeine Zusammenfassung:

Reguläre Aktionen und Bonusaktionen

Es gibt zwei Arten von Aktionen: **reguläre Aktionen** und **Bonusaktionen**. Wenn du in einer Runde 2 oder mehr **reguläre Aktionen** ausführen darfst, musst du dafür jeweils **unterschiedliche** Aktionsmöglichkeiten wählen, völlig unabhängig davon, welche Bonusaktionen du in derselben Runde ausführst.

Üblicherweise darfst du in deiner Aktionsphase 2 reguläre Aktionen ausführen. Aber:

- Hast du insgesamt 3 Einzelgänger-Symbole ☹️ in deiner Tier-Reihe, verlierst du 1 reguläre Aktion.
- Hast du 4 Kodama-Symbole ✨ zur Verfügung, kannst du 1 zusätzliche reguläre Aktion erhalten.

Falls du 2 oder mehr reguläre Aktionen ausführen darfst:

- Der Baum mit Kosten von 11 🌳 aus dem Grundspiel erlaubt dir, zweimal dieselbe Aktionsmöglichkeit zu wählen.
- Jedes neue Tier der Stufe 2 erlaubt dir, die darauf abgebildete Aktionsmöglichkeit zweimal zu wählen.

Die Effekte dieses Baums und dieser neuen Tiere addieren sich. Wenn du zum Beispiel sowohl diesen Baum als auch eines dieser neuen Tiere hast, während du 3 reguläre Aktionen ausführen darfst, dann darfst du die auf dem Tier abgebildete Aktionsmöglichkeit dreimal wählen.

Zur Klarstellung: Dieser Baum und diese neuen Tiere geben dir keine zusätzlichen Aktionen, aber sie befreien dich von der Einschränkung, unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten wählen zu müssen.

Unabhängig von den regulären Aktionen kannst du wie folgt Bonusaktionen erhalten, die sowohl unterschiedlich als auch identisch zu deinen regulären Aktionen sein dürfen:

- auf dem Steinkreis,
- in den Ecken deines Waldes,
- durch ein neues Tier der Stufe 3.

Solospiel

Ziel des Spiels

Du gewinnst das Spiel, wenn du die Siegbedingung **13 Heilige Blumen** erfüllst.

Du verlierst das Spiel sofort, ...


- wenn du den letzten Feuer-Waran aus dem Vorrat nehmen musst
- oder wenn du ein 8. Flammen-Plättchen in den Steinkreis legen müsstest
- oder wenn du ein Bonus-Plättchen vom Kodama-Spielplan entfernen müsstest, aber keins mehr dort liegt.



Spielvorbereitung



Wähle einen Naturgeist und nimm dir alle dazugehörigen Materialien mit Ausnahme deiner 3 Bonus-Plättchen, welche du in die Schachtel zurücklegst.

Bereite das Grundspiel sowie die Kodama-Erweiterung vor, wie für das normale Spiel beschrieben, mit den folgenden Änderungen:

- Stecke von jeder Baumart **nur je 1 Baum** in die 3 Baum-Halter. Lege alle übrigen Bäume zurück in die Schachtel.
- Lege **nur 7 Feuer-Warane** als Vorrat auf den Feuer-Waran-Spielplan. Lege alle übrigen Feuer-Warane zurück in die Schachtel.
- Auf dem Steinkreis:

 Setze die 3 Figuren der nicht mitspielenden Naturgeister in beliebiger Reihenfolge auf die Steine für ein Spiel zu dritt.

 Setze die Onibi-Figur auf den Stein  neben der hellen Figur an dritter Position für ein Spiel zu viert.

 Setze deine eigene Figur auf den Stein  neben der hellen Figur an vierter Position für ein Spiel zu viert, gegenüber der Onibi-Figur.



Lege den **Kodama-Spielplan** mit der Rückseite (Solospiel) nach oben neben den Steinkreis.

Bilde aus allen **18 Kodama** (ohne die Start-Kodama) einen gemeinsamen Stapel, mische diesen verdeckt, drehe ihn dann um und lege ihn auf das entsprechende linke Feld des Kodama-Spielplans.

Lege die **3 Bonus-Plättchen** des nicht mitspielenden Naturgeistes, dessen Figur im Uhrzeigersinn der Onibi-Figur am nächsten ist, in beliebiger Reihenfolge in die erste Spalte des Kodama-Spielplans. Lege die 3 Bonus-Plättchen des nächsten Naturgeistes im Uhrzeigersinn in die zweite Spalte sowie die 3 Bonus-Plättchen des dritten nicht mitspielenden Naturgeistes in die dritte Spalte.

Lege das **Onibi-Plättchen** mit der Seite 2🌀 neben den Kodama-Spielplan.

Lege den **Onibi-Zornmarker** auf eines der 9 Bonus-Plättchen deiner Wahl auf dem Kodama-Spielplan, je nachdem, welche Schwierigkeitsstufe du spielen möchtest. Es gibt 9 Stufen von Stufe 1 (leicht) bis Stufe 9 (schwierig).



Beispiel: Du spielst „Winter“ und hast Stufe 3 gewählt.

Lege **kein Flammen-Plättchen** in den Steinkreis.

Das Spiel kann beginnen.

Ablauf einer Runde

Das Solospiel verläuft genauso wie das normale Spiel, mit den folgenden Änderungen:

Bewege die Onibi-Figur **nicht**, wenn du die Aktion „Kodama rufen“ 🌀🌸 ausführst.

Entferne jedes Mal, wenn du auf dem Steinkreis **Onibi überspringst**, **1 Flammen-Plättchen** deiner Wahl **aus dem Steinkreis**, sofern vorhanden, und lege es zurück in den **Vorrat**.

In der Phase „C: Rundenende“ findet der Schritt „2. Neue Flammen nachlegen“ nicht statt, sondern wird komplett durch einen neuen Schritt „2. Onibi bewegen“ ersetzt.

2. Onibi bewegen

- 1 Bewege die **Onibi-Figur** im Uhrzeigersinn um **2 Steine** weiter, falls der **Onibi-Zornmarker** noch auf dem Kodama-Spielplan liegt, ansonsten um **3 Steine**.
- 2 Lege jedes Mal, wenn Onibi **dich** überspringt, **1 Flammen-Plättchen** mit dem **Wert 2** aus dem Vorrat in den Steinkreis.
- 3 Entferne jedes Mal, wenn Onibi einen **nicht mitspielenden Naturgeist** überspringt, dessen nächstes (oberstes) **Bonus-Plättchen** vom Kodama-Spielplan und lege es zurück in die Schachtel.
- 4 Wenn du das Bonus-Plättchen entfernst, auf dem der **Onibi-Zornmarker** liegt, entferne auch den Zornmarker; drehe dann das **Onibi-Plättchen** auf die Seite 3 (☹). (Bewege ab der nächsten Runde bis zum Ende des Spiels Onibi immer um 3 Steine weiter anstatt um 2, siehe 1.)
- 5 Lege **für jede waagerechte Reihe** auf dem Kodama-Spielplan **1 Flammen-Plättchen** mit dem **höchsten** sichtbaren Wert dieser Reihe aus dem Vorrat in den Steinkreis. Falls in einer Reihe noch alle 3 Bonus-Plättchen liegen, lege für diese Reihe **kein** Flammen-Plättchen in den Steinkreis.



Beispiel: Du bewegst Onibi um 2 Steine weiter und überspringst dabei „Frühling“. Deshalb entfernst du nun das letzte Bonus-Plättchen von „Frühling“, auf dem der Onibi-Zornmarker liegt. Diesen entfernst du ebenfalls und drehst das Onibi-Plättchen auf die andere Seite, die anzeigt, dass Onibi ab sofort immer um 3 Steine bewegt wird. Dann legst du 2 Flammen-Plättchen mit dem Wert 4 und 1 Flammen-Plättchen mit dem Wert 2 aus dem Vorrat in den Steinkreis.