Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

living forest

Un jeu de Aske Christiansen

Illustré par Apolline Etienne

Matériel 2

Mise en place 4

But du jeu 6

Tour de jeu 6

La phase des Animaux gardiens 6

La phase d'Action 9

La fin du tour de jeu 14

Fin du jeu 15

Quatre Esprits de la nature - Hiver, Printemps, Été et Automne - ont été désignés pour secourir l'Arbre sacré de la forêt en proie aux flammes dévastatrices d'Onibi. Tous veulent entrer dans la légende en sauvant leur habitat et en recevant l'honorable titre de Grand protecteur. Pour espérer gagner cette bataille contre le terrible Onibi, ils vont devoir agir ! Replanter des arbres protecteurs, repousser les flammes incessantes ou bien réveiller Sanki, le Gardien de la forêt... Quelle sera la meilleure tactique ?

Ludonaute™

Incarnez un de ces quatre Esprits de la nature et tentez de devenir le nouveau Grand protecteur de la forêt.

Matériel

14 cartes Animal gardien de départ pour chacun des quatre Esprits de la nature

23 cartes Animal gardien de niveau 1

16 cartes Animal gardien de niveau 2

23 cartes Varan de feu

12 cartes Animal gardien de niveau 3

Les cartes Animal gardien

Les Animaux gardiens vous apportent des élément qui vous permettront d'attirer d'autres Animaux gardiens, de planter des Arbres protecteurs, d'éteindre des Feux, d'avancer sur le Cercle des Esprits et/ou de récolter des Fleurs sacrées.

Éléments apportés par l'Animal gardien, utiles à la réalisation des Actions

Il y a trois types d'Animaux gardiens : les solitaires représentés par une pièce noire, les grégaires représentés par une pièce blanche et les neutres sans pièce.

Coût de l'Animal gardien

4 silhouettes Esprit de la nature

4 tuiles Arbre protecteur de départ

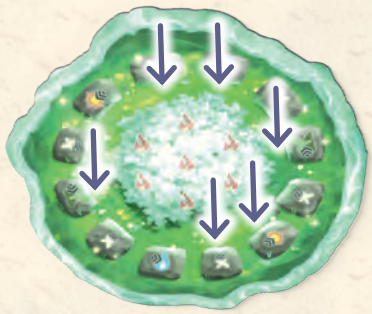
12 tuiles Victoire (3 par Esprit de la nature)

4 plateaux individuels Forêt

Sur votre plateau individuel est représentée votre Forêt composée au début de votre seul Arbre protecteur de départ. Au cours de la partie, vous allez pouvoir l'étoffer en y plantant de nouveaux Arbres protecteurs.

37 tuiles Arbre protecteur

1 plateau central Cercle des Esprits



Position de départ des silhouettes Esprit de la nature en fonction du nombre de joueuses et de joueurs.

Le Cercle des Esprits est composé de 12 rochers offrant chacun une Action Bonus.

45 tuiles Feu de 3 niveaux

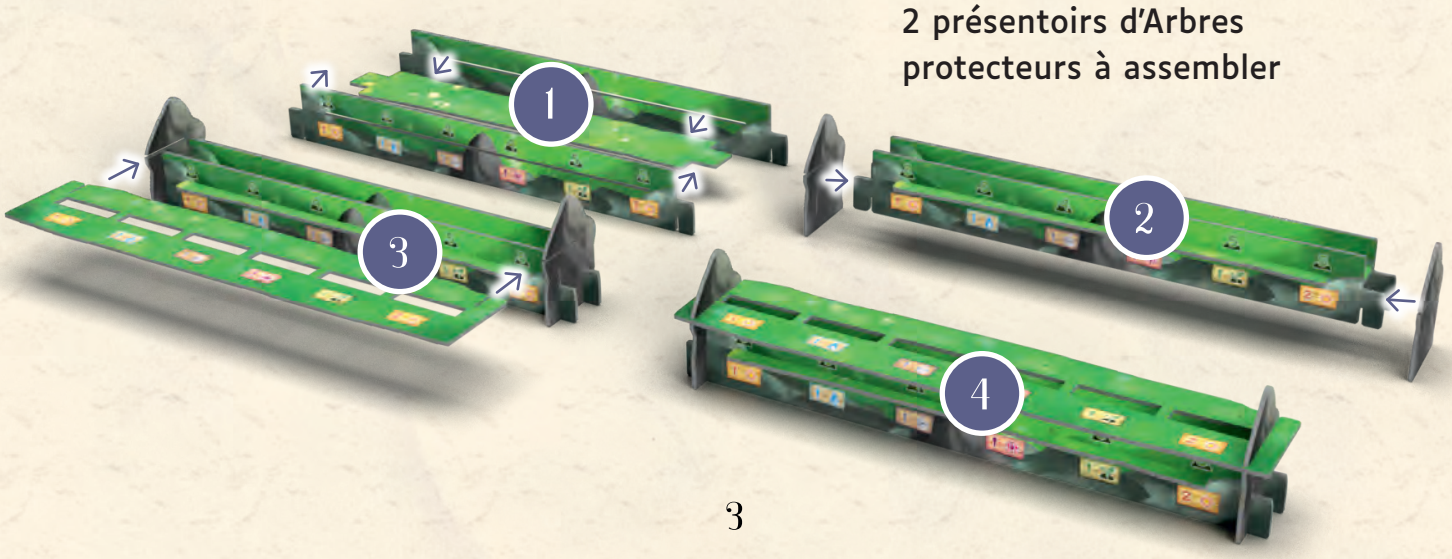
1 plateau Animal gardien

1 plateau Varan de feu

1 silhouette Arbre sacré

24 tuiles Fragment

2 présentoirs d'Arbres protecteurs à assembler



Mise en place

1 Placez sur la table le Cercle des Esprits.

2 **Recevez les Éléments associés à l'Esprit de la nature que vous incarnez :**

- 1 plateau individuel Forêt
- 14 cartes Animal gardien de départ
- 1 silhouette Esprit de la nature
- 1 tuile Arbre protecteur de départ
- 3 tuiles Victoire représentant respectivement un Feu, une Fleur sacrée et un Arbre protecteur.

Placez devant vous votre plateau Forêt puis ajoutez-y au milieu l'Arbre protecteur de départ. Placez les trois tuiles Victoire à gauche de votre Forêt.

Définissez au hasard le premier Esprit de la nature à jouer et donnez-lui l'Arbre sacré. Il pose sa silouhette sur le rocher avec le pion blanc en première position, le deuxième Esprit sur le rocher avec le pion blanc en deuxième position et ainsi de suite, selon que vous jouez à 2, à 3 ou à 4.

Mélangez et formez une pile avec vos 14 cartes Animal gardien de départ puis placez-la, face cachée, à droite de votre Forêt. Elle constitue votre pioche personnelle.

3 Placez le Plateau Animal gardien à côté du Cercle des Esprits.
Prenez toutes les cartes Animal gardien restantes puis formez 3 piles, classées par niveau. Le niveau 1 est représenté par un soleil blanc, le niveau 2 par un soleil jaune et le niveau 3 par un soleil rouge.

Mélangez chaque pile puis placez-les, face cachée, sur l'emplacement correspondant de ce plateau. Révélez les 4 premières cartes de chaque pile en formant une ligne adjacente, elles forment la réserve d'Animaux Gardiens.

4 Séparez les tuiles Feu par valeur (2, 3 et 4) puis placez-les sur les emplacements correspondants de ce plateau, à côté des piles de cartes Animal gardien.

Ajoutez un Feu de valeur 2 au centre du Cercle des Esprits.

La mise en place doit correspondre à l'image ci-dessous.

5 Placez les présentoirs d'Arbres protecteurs à côté du Cercle des Esprits.

Rangez les tuiles Arbre protecteur sur le présentoir, par ordre croissant de valeur, de gauche à droite.

À 3 Esprits, retirez 1 Arbre protecteur pour les coûts 3/4/5

À 2 Esprits, retirez 2 Arbres protecteurs pour les coûts 3/4/5 et 1 Arbre protecteur pour les coûts 6/7/8

6 Placez le Plateau Varan de feu à côté du Cercle des Esprits.

Empilez séparément les jetons Fragment et les cartes Varan de feu puis placez-les sur les emplacements correspondants de ce plateau.

But du jeu

Dans Living Forest, vous jouez un Esprit de la nature qui tente de sauver la forêt et son Arbre sacré des attaques incessantes d'Onibi. Il y a trois manières de réussir cette tâche, au choix :

- en plantant 12 Arbres protecteurs différents,
- en récoltant 12 Fleurs sacrées pour réveiller Sanki, le grand Gardien de la Forêt,
- en éteignant 12 Feux pour repousser définitivement Onibi.

À chaque tour, vous appelez des Animaux gardiens qui vous apportent des Éléments ☀️, 💧, 🍃, 🌀 et 🪷 pour vous soutenir dans vos actions.

Tour de jeu

Chaque tour de jeu comprend 3 phases :

- Animaux gardiens
- Action
- Fin du tour de jeu

la phase des Animaux gardiens

Vous avez déjà réussi à réunir quatorze Animaux gardiens, ils sont ici avec vous et se tiennent prêts à vous aider à tout moment.

Pendant cette phase, tous les Esprits de la nature jouent en même temps.

Vous piochez et retournez face visible, l'une après l'autre, les cartes Animal gardien de votre pioche personnelle. Vous formez ainsi votre Ligne d'Aide des Animaux gardiens.

Si vous souhaitez piocher une nouvelle carte Animal gardien pour la poser sur votre Ligne d'Aide, mais que votre pioche est vide, mélangez alors votre défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

C'est au moment où vous souhaitez piocher une carte et non quand votre pioche personnelle est vide que vous la reconstituez.

Note : durant cette phase, vous pouvez consulter votre défausse n'importe quand.

Vous **pouvez** arrêter de piocher vos cartes quand vous le souhaitez.

Cependant, si vous retournez une carte montrant un troisième symbole solitaire, vous **devez** alors vous arrêter de piocher. Cette carte clôture votre Ligne d'Aide.

Important : Un symbole grégaire annule un symbole solitaire. Il sera donc possible de jouer plus de 3 Animaux gardiens solitaires dans un même tour à condition d'avoir déjà révélé un ou plusieurs Animaux gardiens grégaires. Notez que seul le symbole de l'Animal gardien solitaire est annulé, les Éléments qu'il apporte seront pris en compte dans la Phase d'Action suivante.

Les animaux viennent des quatre coins de la forêt, certains des lointaines plaines glaciales du Nord, d'autres du fond des rivières de l'Est, d'autres encore des côtes tropicales chaudes du Sud... Tous possèdent de précieux pouvoirs, mais attention, certains d'entre eux, souvent fiers et forts, n'aiment pas être mêlés aux autres...

Note : il est possible qu'au cours de la partie vous récupériez des cartes Varan de feu, servants d'Onibi ; elles fonctionnent comme des Animaux gardiens **solitaires**, mais n'apportent aucun Élément, seulement un symbole solitaire.

Les tuiles Fragment

Durant cette phase, vous pouvez défausser une tuile Fragment quand vous le souhaitez pour, au choix :

- Détruire une carte Varan que vous venez juste de piocher et la remettre aussitôt dans sa pile à côté du Cercle des Esprits.
- Placer dans votre défausse personnelle une carte Animal gardien que vous venez juste de révéler, quel que soit son type.

Après avoir joué un Fragment, on peut soit arrêter, soit continuer de piocher.

Exemple

Jon pioche 5 cartes Animal gardien, la 5e est une carte Varan de feu sur laquelle apparaît le troisième symbole de sa Ligne d'Aide. Lors d'un tour précédent, il a acquis 2 tuiles Fragment, il en défausse alors une, ce qui lui permet de détruire la carte, annulant instantanément le du Varan de feu. Jon peut alors piocher de nouvelles cartes. La suivante est une carte Animal gardien, celle d'après une nouvelle carte Animal gardien. Dans ce cas, rien ne se passe car les symboles s'annulent entre eux. Il décide de continuer à piocher ses cartes et révèle à nouveau une carte Animal gardien. Il défausse sa dernière tuile Fragment et défausse ainsi cette dernière carte. Il décide de s'arrêter là.

Sanki, après avoir participé à la création de cette magnifique Forêt, s'est plongé dans un sommeil éternel afin d'acquérir la Grande Sagesse. Il a tout de même tenu à laisser derrière lui des fragments de sa magie qui vous aideront, si vous arrivez à les récupérer.

Une fois que tous les Esprits de la nature ont fini de révéler leurs cartes, la Phase des Animaux gardiens se termine et vous pouvez passer à la Phase d'Action.

la phase d'Action

Pendant cette phase, les Esprits de la nature jouent **à tour de rôle**, en commençant par l'Esprit de la nature possédant l'Arbre sacré.

Si votre Ligne d'Aide comporte **strictement moins** de trois symboles solitaires (non annulés par des symboles grégaires), vous pouvez alors réaliser **2 Actions » différentes**.

Si votre Ligne d'Aide comporte **trois** symboles solitaires (non annulés par des symboles grégaires), vous pouvez alors réaliser **1 seule Action »**.

La force d'une Action est déterminée par le nombre d'Éléments correspondants visibles sur les cartes Animal gardien de votre Ligne d'Aide **et** sur votre plateau individuel Forêt.

L'Élément ne sert pas à la réalisation d'une action, c'est une condition de victoire.

Exemple

Sur sa Ligne d'Aide et dans sa Forêt, Jon compte un total de

7
9
1
4

pour réaliser ses deux Actions.

Une fois que vous avez réalisé la ou les Actions de votre choix, c'est à l'Esprit suivant dans le sens horaire de faire de même, et ce jusqu'à ce que tous les Esprits aient joué.

Les différentes Actions :

Prendre un Fragment

Prenez une tuile Fragment et placez-la à côté de votre Forêt. Elle pourra être jouée dans une prochaine Phase des Animaux gardiens.

Attirer un ou plusieurs Animaux gardiens

Additionnez votre nombre de ☀ et prenez une ou plusieurs cartes visibles dans la réserve d'Animaux Gardiens, pour un coût total égal ou inférieur votre nombre de ☀.

Placez la ou les cartes sur le dessus de votre pioche personnelle, face cachée.

Exemple

Jon compte un total de 7 ☀, il peut alors prendre une carte de valeur 7 (la marmotte) ou deux cartes de valeurs 4 (le cacatoès) et 3 (le hérisson).

Éteindre l'incendie

Additionnez votre nombre de 💧 et récupérez, sur le Cercle des Esprits, une ou plusieurs tuiles Feu ayant une valeur totale égale ou inférieure à votre nombre de 💧.

Vous pouvez choisir les tuiles Feu que vous désirez éteindre à condition que leurs valeurs additionnées n'excèdent pas votre nombre de 💧

Placez la ou les tuiles Feu à côté de votre Forêt, sur leur face sans chiffre.

Rappel : avoir 12 tuiles Feu est un moyen de gagner la partie.

Exemple

Jon compte un total de 9 💧, il peut alors décider d'éteindre deux Feux de 4 pour récupérer deux tuiles ou un Feu de 4, un Feu de 3 et un Feu de 2 pour récupérer trois tuiles.

Avancer sur le Cercle des Esprits

Additionnez votre nombre de 🌀 et avancez, dans le sens des aiguilles d'une montre, votre silhouette Esprit de la nature sur le Cercle des Esprits d'un nombre de rochers égal ou inférieur à votre nombre de 🌀.

Si un ou plusieurs Esprits de la nature se trouvent sur un rocher devant vous, sautez-les sans compter leurs rochers. Récupérez alors une de leurs tuiles Victoire de votre choix, qu'elle lui appartienne initialement ou qu'elle ait été prise à un autre Esprit de la nature.
Déclenchez l'Action bonus du rocher **d'arrivée**.

C'est une Action supplémentaire, elle s'ajoute et peut être différente ou identique aux Actions que vous faites normalement à votre tour. Notez que vous devez avancer d'au moins un rocher pour déclencher un bonus.

Exemple

Jon compte un total de 4 🌀, il avance sur le Cercle des Esprits de 4 cases inoccupées et déclenche l'action bonus Prendre un Fragment. Durant son avancée, il a sauté par dessus Philippe et Donna, leur prenant ainsi 2 tuiles Victoire de son choix, une à chacun.

Le Cercle des Esprits demande courage et sagesse pour y avancer.

Planter un et un seul Arbre protecteur

Additionnez votre nombre de 🌱 et prenez un, et un seul, Arbre protecteur d'un coût égal ou inférieur à votre nombre de 🌱.
Plantez-le sur votre Forêt, sur une case adjacente à un Arbre protecteur déjà présent. Les cases en diagonale ne comptent pas.

Un Arbre protecteur planté vous offre instantanément et de manière permanente son effet. Vous pouvez donc le prendre en compte pour votre deuxième Action et dans les prochains tours de jeu.

Ces Arbres protecteurs, une fois plantés dans votre Forêt, apportent un certain nombre d'**Éléments** de façon permanente.

Les Arbres protecteurs, ensemble, forment une barrière impénétrable, même pour les flammes les plus puissantes d'Onibi.

Dans le cas où votre Ligne d'Aide permettrait de réaliser 2 Actions, cet Arbre protecteur vous offre la possibilité de réaliser deux fois la **même** Action au lieu des 2 Actions différentes.

Rappel : avoir 12 Arbres protecteurs **différents** est un moyen de gagner la partie.

Planter un Arbre protecteur dans un endroit stratégique de votre forêt vous apportera des bonus.

Bonus : Compléter une rangée

Compléter certaines rangées de votre Forêt déclenche instantanément un bonus d'Élément **permanent** : 1💧, 1☀, 1 🌀 ou 2🪷 en fonction de la rangée. Vous pouvez le prendre en compte pour votre deuxième Action et dans les prochains tours de jeu.

Une rangée d'Arbres protecteurs solide renforcera votre Forêt.

Bonus : Planter un Arbre protecteur dans un coin

Planter un Arbre protecteur dans l'un des coins de votre forêt déclenche une Action » bonus **immédiate**.

Atteindre les quatre points les plus éloignés de votre Forêt montre votre détermination et votre capacité à protéger l'Arbre sacré. Une aide précieuse vous est donnée.

Ce sont des Actions supplémentaires, elles s'ajoutent et peuvent être différentes ou identiques aux Actions que vous faites normalement à votre tour.

❁ Déclenche une Action Attirer un ou plusieurs Animaux gardiens supplémentaire avec un bonus de +3 ☀.

❁ Vous permet de prendre 2 tuiles Fragment.

❁ Vous permet de prendre 2 tuiles Fragment.

❁ Déclenche une Action Éteindre l'incendie supplémentaire avec un bonus de +2 💧.

La fin du tour de jeu

1. Onibi vous attaque !

Si des Feux sont encore présents au centre du Cercle des Esprits, faites la somme de leur valeur puis, pour chaque Esprit, la somme de sa valeur en 💧.

Si cette valeur en 💧 est strictement inférieure à la puissance du Feu, ajoutez autant de cartes Varan de feu dans votre **défausse** qu'il y a de tuiles Feu au centre du Cercle des Esprits.

Note : S'il n'y a plus assez de Varans de feu disponibles par rapport au nombre de Feux restants sur le Cercle des Esprits, distribuez-les de manière égale entre les Esprits de la nature concernés, dans l'ordre du tour. S'il n'y a plus aucun Varan de feu disponible, rien ne se passe.

Exemple

À la fin du tour, il reste 3 tuiles Feu de valeurs respectives 2, 3 et 4 : la puissance de Feu d'Onibi est donc de 9. Jon compte ses 💧 et il en a un total de 8, il ne peut pas résister aux flammes, il doit donc ajouter 3 cartes Varan de feu au-dessus de sa défausse.

Exemple

Pendant ce tour, quatre cartes (une de niveau 1, une de niveau 2 et deux de niveau 3) ont été prises. Il faut donc ajouter au centre du Cercle des Esprits les quatre Feux correspondants, soit un de valeur 2, un de valeur 3 et deux de valeur 4.

2. Onibi attaque l'Arbre sacré !

Ajoutez d'abord autant de Feux de valeur 2 au centre du Cercle des Esprits que de cartes Animal gardien de niveau 1 prises durant ce tour.

Puis, ajoutez autant de Feux de valeur 3 au centre du Cercle des Esprits que de cartes Animal gardien de niveau 2 prises durant ce tour.

Enfin, ajoutez autant de Feux de valeur 4 au centre du Cercle des Esprits que de cartes Animal gardien de niveau 3 prises durant ce tour.

Il ne peut jamais y avoir plus de 7 Feux au centre du Cercle des Esprits.

Si à la fin de l'attaque de l'Arbre sacré il n'y a plus aucun Feu au centre du Cercle des Esprits, ajoutez alors un Feu de valeur 2, même si aucune carte Animal gardien n'a été prise ce tour.

3. L'arrivée de nouveaux Animaux gardiens

Complétez la réserve d'Animaux gardiens en révélant, par niveau, autant de nouvelles cartes que de cartes prises durant ce tour.

Les Animaux gardiens de la forêt ont entendu votre appel, ils se réunissent autour du Cercle des Esprits fondé il y a des millénaires par Sanki. Ils se tiennent prêts à vous aider si vous le demandez.

4. Le retour des Animaux gardiens

Placez toutes les cartes Animal gardien de votre Ligne d'Aide dans votre défausse.

5. La transmission de l'Arbre sacré

Donnez l'Arbre sacré à l'Esprit de la nature suivant, dans le sens horaire.

« Le pouvoir de l'Arbre sacré représente l'équilibre. Il sera toujours partagé de manière équitable. » - Sanki

Le tour de jeu suivant peut commencer.

Fin du jeu

Le jeu se termine **à la fin d'un tour de jeu complet** quand un Esprit de la nature possède, au choix, au moins :

- 12 Arbres protecteurs **différents**. Comptez tous les Arbres différents posés sur votre plateau Forêt, y compris l'Arbre de départ, ainsi que toutes les tuiles Victoire Arbre si vous en avez.

- 12 Feux. Comptez le nombre de tuiles gagnées, et non la valeur de ceux-ci, ainsi que les tuiles Victoire Feu si vous en avez.

- 12 Fleurs sacrées. Comptez le nombre de Fleurs visibles sur votre Ligne d'Aide, sur votre plateau Forêt et sur les tuiles Victoire Fleurs si vous en avez.

L'Esprit mettant fin au jeu remporte la partie. Si plusieurs Esprits de la nature complètent une des trois conditions de victoire à la fin d'un tour, additionnez alors les valeurs des **trois** conditions de victoire. C'est l'Esprit de la nature qui obtient le plus haut résultat qui l'emporte.

Exemple

Philippe finit la partie avec 12 Arbres protecteurs, Donna avec 12 Feux et Alice avec 12 Fleurs sacrées. Pour les départager, on additionne pour chacun la valeur des trois conditions de victoire et c'est Alice qui gagne avec 24 points contre 21 points pour Donna et 16 points pour Philippe.

Crédits

Auteur
Aske Christiansen

Illustrateur
Apolline Etienne

Éditeur
Ludonaute

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Copyright 2021 Ludonaute – Tous droits réservés

Règles en vidéo

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

Ludonaute

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 : 2

Tour 2 : 3

Tour 3 : 4

Tour 4 : 2 3

Tour 5 : 3 3

Tour 6 : 3 4

Tour 7 : 4 4

Tour 8 : 3 3 3

Tour 9 : 3 3 4

Tour 10 : 3 4 4

Tour 11 : 4 4 4

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**.