



Pradawny las

Gra autorstwa Aske'a Christiansena

Ilustracje autorstwa Apolline Etienne

- 2 Zawartość
- 4 Przygotowanie do gry
- 6 Cel gry
- 6 Przebieg rundy
 - 6 Faza Strażników
 - 9 Faza akcji
 - 14 Koniec rundy
- 15 Koniec gry

Cztery Duchy Natury – zimy, wiosny, lata i jesieni – zostały wezwane, aby ocalić Święte Drzewo przed niszczycielskimi płomieniami Onibi. Każdy z nich pragnie uratować swój dom i otrzymać zaszczytny tytuł Wielkiego Strażnika Lasu... Jeśli mają wygrać bitwę przeciwko nikczemnemu Onibi, muszą brać się do dzieła! Sadzenie drzew obronnych, odpędzanie bezwzględnych płomieni lub zbudzenie Sankiego, obrońcy Lasu... Jaka strategia okaże się najlepsza?



Graj jako 1 z 4 Duchów Natury i walcz o tytuł Wielkiego Strażnika Lasu.

Zawartość

56 startowych kart Strażników
(po 14 dla każdego Ducha Natury)



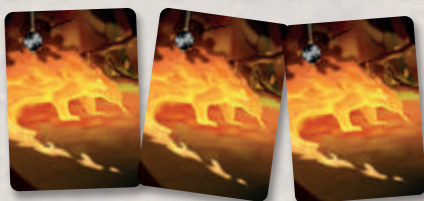
23 karty Strażników 1. poziomu



16 kart Strażników 2. poziomu



23 karty Ognistych Waranów



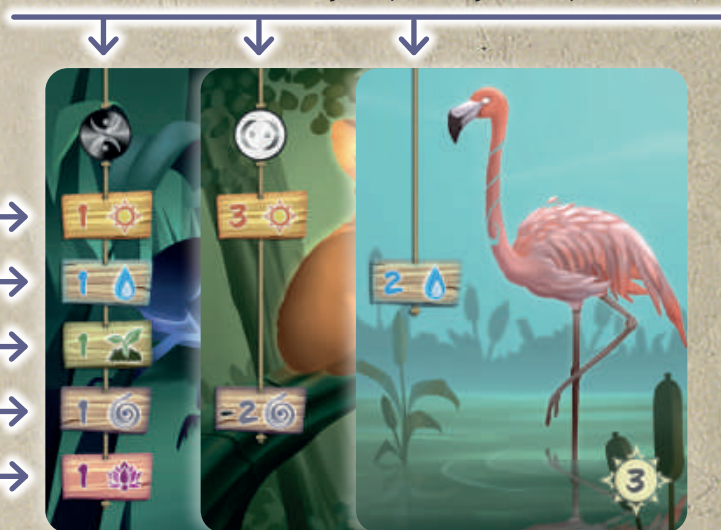
12 kart Strażników 3. poziomu



Karty Strażników

Strażnicy dostarczają żywołów, które pozwolą Ci przywoływać innych Strażników, sadzić drzewa obronne, gasić pożary, przesuwać się dalej po kręgu duchów i zbierać święte kwiaty.

W zależności od symbolu widniejącego na karcie Strażnicy mogą być zwierzętami samotnymi (symbol samotnika ☹️), stadnymi (symbol stada 😊) albo neutralnymi (brak symbolu).



Żywoły dostarczane przez Strażników są przydatne do wykonywania akcji.

4 pionki Duchów Natury



37 żetonów drzew obronnych



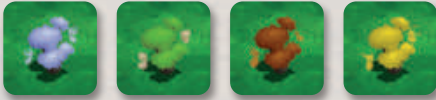
wartość drzewa obronnego

żywiwy dostarczane przez drzewo obronne

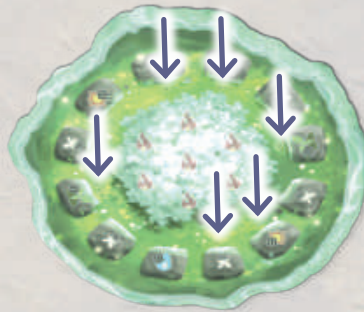
plansza Strażników



4 startowe żetony drzew obronnych



plansza kręgu duchów



Pozycja startowa pionków Duchów Natury w zależności od liczby graczy.

plansza Ognistych Waranów



12 żetonów zwycięstwa (po 3 dla każdego Ducha Natury)



4 plansze lasu



stos kart odrzuconych gracza

Krąg duchów składa się z 12 głązów, a każdy z nich zapewnia konkretny bonus.

pionek Świętego Drzewa



Twój las to Twoja plansza, na której środku na początku gry powinien znajdować się startowy żeton drzewa obronnego. W trakcie gry będziesz miał możliwość powiększenia swojego lasu poprzez zasadzanie nowych drzew obronnych.

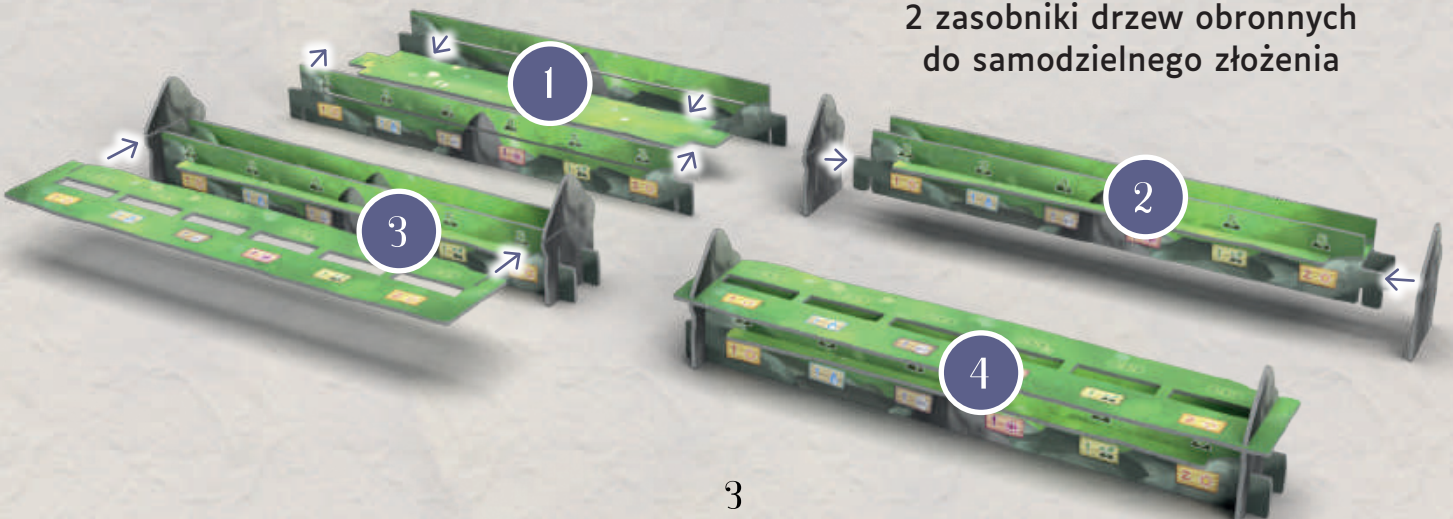
45 żetonów pożarów o wartościach „2”, „3” i „4”



24 żetony cząsteczek magii



2 zasobniki drzew obronnych do samodzielnego złożenia



Przygotowanie do gry



1 Umieść planszę kręgu duchów na stole.

2 Weź wszystkie elementy należące do Ducha Natury, którym grasz:

- ✿ planszę lasu,
- ✿ 14 startowych kart Strażników,
- ✿ pionek Ducha Natury,
- ✿ startowy żeton drzewa obronnego,
- ✿ 3 żetony zwycięstwa: 1 żeton pożaru, 1 żeton świętego kwiatu i 1 żeton drzewa obronnego.

Położ przed sobą swoją planszę lasu, a następnie umieść na jej środku swój startowy żeton drzewa obronnego. Położ 3 żetony zwycięstwa po lewej stronie swojego lasu.

Ustaw pionek Ducha Natury na odpowiednim głązie na kręgu duchów w zależności od tego, czy w rozgrywce bierze udział 2, 3 czy 4 graczy.

Potasuj i stwórz stos ze swoich 14 startowych kart Strażników i połów go rewersem do góry po prawej stronie swojej planszy lasu. To Twoja talia.

Nieużywane komponenty startowe odłów do pudełka.

3 Położ planszę Strażników obok planszy kręgu duchów.

Z pozostałych kart Strażników stwórz 3 stosy ułożone zgodnie z ich poziomami. Poziom 1. oznaczono symbolem białego słońca, poziom 2. – żółtego słońca, a poziom 3. – czerwonego słońca.

Potasuj każdy stos i ułów stosy rewersami do góry na odpowiednich polach na planszy Strażników. Odkryj po 4 karty z wierzchu każdego stosu i ułów je obok siebie w rzędach. Stanowią rezerwę Strażników.

4 Poukładaj w stosy żetony pożarów według ich wartości („2”, „3” i „4”), a następnie ułów je na odpowiednich polach na planszy obok stosów kart Strażników.

Położ żeton pożaru o wartości „2” na środku planszy kręgu duchów.



5

2

Elementy gry powinny zostać rozłożone jak na poniższym obrazku.



5 Połóż zasobniki drzew obronnych obok planszy kręgu duchów.
Rozłóż żetony drzew obronnych w zasobnikach według ich wartości w kolejności rosnącej, od lewej do prawej.

W rozgrywce 3-osobowej odłóż do pudełka po 1 drzewie obronnym każdego rodzaju o wartości „3”, „4” i „5”.

W rozgrywce 2-osobowej odłóż do pudełka po 2 drzewa obronne każdego rodzaju o wartości „3”, „4” i „5” i po 1 drzewie obronnym o wartości „6”, „7” i „8”.

6 Połóż planszę Ognistych Waranów obok planszy kręgu duchów.
Ułóż osobny stos z żetonami cząsteczek magii i stos z kartami Ognistych Waranów i połóż je na odpowiednich polach na tej planszy.

Wybierz w losowy sposób Ducha Natury, który rozpocznie grę, i daj mu pionek Świętego Drzewa.

Cel gry

W tej grze wcielasz się w Ducha Natury, który próbuje uratować las i Świąte Drzewo przed bezwzględnymi atakami Onibi. Możesz tego dokonać na 3 różne sposoby:

- ✿ sadząc 12 różnych drzew obronnych,
- ✿ zbierając 12 świętych kwiatów, aby zbudzić Sankiego, obrońcę Lasu,
- ✿ gasząc 12 pożarów i na wieczność przepędzając Onibi.

W każdej rundzie przywołujesz Strażników, którzy przynoszą Ci żywioły ☀️, 💧, 🌱, 🌀 i 🌺, żeby wesprzeć Cię w Twoich zmaganiach.



Przebieg rundy

Każda runda gry dzieli się na 3 fazy:

- ✿ faza Strażników,
- ✿ faza akcji,
- ✿ koniec rundy.

Faza Strażników

*Zebraliście już swoje drużyny składające się z 14 Strażników.
Są tu po to, żeby w każdej chwili udzielić Wam pomocy.*

Podczas tej fazy wszystkie Duchy Natury grają jednocześnie.

Każdy Duch odkrywa karty Strażników z własnej talii jedna za drugą. Tym sposobem każdy tworzy swoją linię wsparcia Strażników.

Jeśli chcesz dobrać nową kartę Strażnika, żeby położyć ją na swojej linii wsparcia, ale Twoja talia się wyczerpała, potasuj swój stos kart odrzuconych i stwórz z niego nową talię.

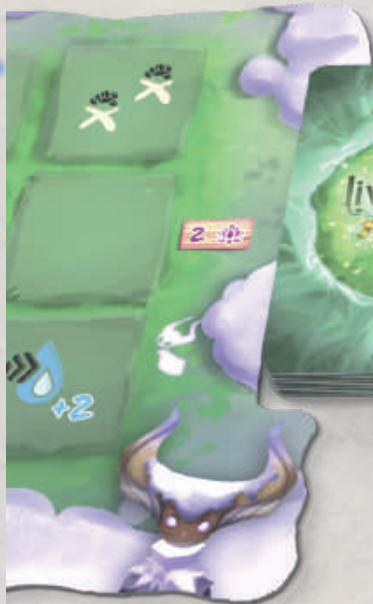
Stwórz nową talię wyłącznie wtedy, gdy chcesz dobrać kartę, a nie gdy talia się wyczerpie.

Uwaga! Podczas tej fazy możesz w dowolnej chwili przejrzeć swój stos kart odrzuconych.

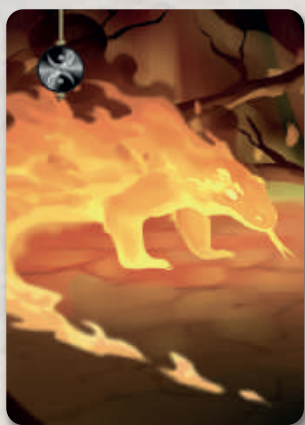
Możesz przestać dobierać karty w dowolnej chwili.

Jednak jeśli wyciągniesz 3. kartę z symbolem samotnika (☹), **musisz** przestać dobierać karty. Ta karta zamyka Twoją linię wsparcia.

Ważne! Symbol stada (☺) anuluje symbol samotnika (☹). Dzięki temu możesz zagrać w 1 rundzie więcej niż 3 karty Strażników z symbolem samotnika, jeśli odkryjesz już 1 albo więcej Strażników z symbolem stada. Zostaje anulowany wyłącznie symbol samotnika na karcie Strażnika, a dostarczane przez niego żywioły wciąż są brane pod uwagę w następnej fazie akcji.



Zwierzęta przybywają z 4 krańców lasu: jedno z odległych i skutych lodem nizin północy, inne z głębokich rzek wschodu, a jeszcze inne z tropikalnych wybrzeży południa... Każde z nich ma cenne moce, ale bądźcie ostrożni, bo niektóre z nich – silne i dumne – nie lubią towarzystwa innych zwierząt.



Uwaga! Istnieje możliwość, że podczas gry dobierzesz karty Ognistych Waranów, sług Onibi. Traktuj je jak Strażników z symbolem samotnika (☹). Te karty nie zapewniają żadnych żywiołów.

Żetony cząsteczek magii

W dowolnym momencie tej fazy możesz odrzucić żeton cząsteczki magii, aby wykonać 1 z podanych akcji:

- ☼ Zniszczyć kartę Ognistego Warana, którą właśnie dobrałeś. Natychmiast odłóż ją na stos kart Ognistych Waranów znajdujący się obok planszy kręgu duchów.
- ☼ Położyć kartę Strażnika, którą właśnie dobrałeś, na swój stos kart odrzuconych – niezależnie od typu Strażnika.

Po zagranie żetonu cząsteczki magii możesz przestać dobierać karty albo dobierać dalej.



Przykład

Janek dobrał 5 kart Strażników. Piąta z nich to karta Ognistego Warana, która daje 3. symbol ☹ w jego linii wsparcia. W trakcie poprzedniej rundy Janek zyskał 2 żetony cząsteczek magii i teraz odrzuca jeden z nich, aby zniszczyć kartę Ognistego Warana, pozbywając się symbolu ☹. Janek decyduje się odkryć więcej kart. Kolejna odkryta karta to Strażnik z symbolem ☺, a następna – Strażnik z symbolem ☹. W takim przypadku nic się nie dzieje, ponieważ oba symbole anulują się nawzajem. Janek dalej dobiera karty i znowu odkrywa kartę Strażnika z symbolem ☹. Odrzuca ostatni żeton cząsteczki magii, który pozwala mu odłożyć tę ostatnią kartę na jego stos kart odrzuconych. Janek decyduje, że przestaje dobierać karty.

Po stworzeniu tego wspaniałego lasu Sanki zapadł w wieczny sen, aby zdobyć wielką mądrość. Zostawił po sobie cząsteczki magii, które pomogą Wam w walce, jeśli tylko zdołacie je odzyskać.

Gdy wszystkie Duchy Natury skończą dobieranie kart, faza Strażników dobiega końca i można przejść do fazy akcji.

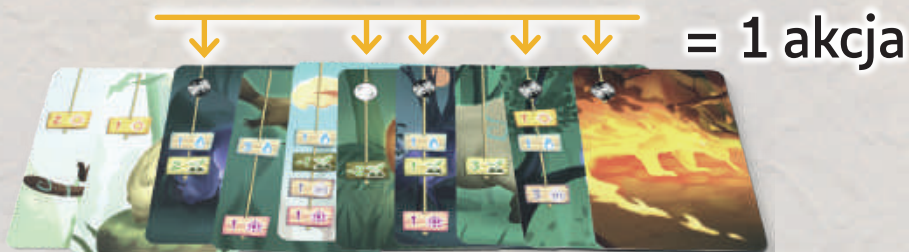
Faza akcji

Podczas tej fazy każdy Duch Natury **po kolei** (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) rozgrywa swoją turę, zaczynając od Ducha Natury, który jest w posiadaniu Świętego Drzewa.

Jeśli Twoja linia wsparcia zawiera **mniej** niż 3 symbole samotnika ☹️ (które nie są anulowane przez symbole stada 😊), możesz wykonać **2 różne akcje**.



Jeśli Twoja linia wsparcia zawiera **3** symbole samotnika ☹️ (które nie są anulowane przez symbole stada 😊), możesz wykonać tylko **1 akcję**.



Siła akcji zależy od łącznej liczby odpowiadających jej żywołów widocznych na kartach Strażników w Twojej linii wsparcia i na Twojej planszy lasu.

Żywoł 🌸 nie jest wykorzystywany do wykonywania akcji, ale stanowi 1 z warunków zwycięstwa.



Przykład
 W swojej linii wsparcia i na planszy lasu Janek ma łącznie

- 7 ☀️
- 8 💧
- 1 🌱
- 4 🌀

na wykonanie swoich 2 akcji.

Gdy już wybierzesz i wykonasz swoje akcje, następuje tura kolejnego Ducha zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – i tak aż do ostatniego z Duchów.

Rodzaje akcji



Dobierz żeton cząsteczki magii

Dobierz 1 żeton cząsteczki magii i połóż go obok swojej planszy lasu. Możesz go zagrać w kolejnej fazie Strażników.



Przywołaj 1 albo więcej Strażników

Zsumuj ☀, które posiadasz, i weź 1 albo więcej odkrytych kart Strażników leżących w rezerwie Strażników o łącznej wartości równej albo mniejszej niż liczba Twoich ☀.

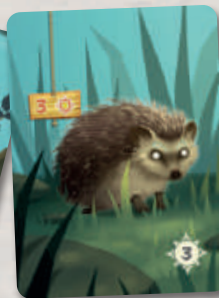
Umieść pozyskane karty rewersami do góry na wierzchu własnej talii. Nie uzupełniaj pustych miejsc po tych kartach.

Przykład

Janek ma łącznie 7☀, więc może wziąć 1 kartę o wartości „7” (świstaka) albo 2 karty: jedną o wartości „4” (kakadu) i drugą o wartości „3” (jeża).



ALBO



Ugaś pożar

Zsumuj 💧, które posiadasz, i wybierz 1 albo więcej żetonów pożarów z planszy kręgu duchów o łącznej wartości równej albo mniejszej niż liczba Twoich 💧.

Możesz wybrać żetony pożarów, które chcesz ugasić, jeśli ich łączna wartość nie przekracza liczby Twoich 💧.

Położ żetony pożarów obok swojej planszy lasu rewersami do góry tak, aby ich wartości były zakryte.

Pamiętaj! Zebranie 12 żetonów pożarów prowadzi do wygranej.



Przykład

Janek ma łącznie 9💧, więc może ugasić 2 pożary o wartości „4”, wybierając 2 żetony, albo 1 pożar o wartości „4”, 1 pożar o wartości „3” i 1 pożar o wartości „2”, wybierając 3 żetony.





Przesuń się do przodu na kręgu duchów

Zsumuj liczbę swoich  i przesuń pionek swojego Ducha Natury na planszy kręgu duchów zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o liczbę głązów równą albo mniejszą niż liczba Twoich .


Jeśli 1 albo więcej Duchów Natury stoi na głązie przed Tobą, przeskocz przez niego, nie licząc tego głąza, i zabierz mu 1 wybrany żeton zwycięstwa niezależnie od tego, czy należał pierwotnie do tego Ducha Natury, czy został zabrany innemu.

Następnie aktywuj bonus głązu, **na którym się zatrzymasz**.

To akcja dodatkowa. Dodaje się ją do zwykłych akcji i może się od nich różnić albo być identyczna z pozostałymi akcjami, które wykonujesz w swojej turze. Musisz się przesunąć do przodu przynajmniej o 1 głąz, żeby aktywować bonus.



Przykład

Janek ma łącznie 4 , przesuwając się o 4 niezajęte pola po kręgu duchów i aktywuje dodatkową akcję dobrania żetonu cząsteczki magii. Gdy wykonuje ten ruch, przeskakuje nad Filipem i Dorotą i zabiera od każdego z nich po 1 wybranym żetonie zwycięstwa.



Potrzeba odwagi i mądrości, żeby poruszać się po kręgu duchów.



Zasadź 1 drzewo obronne

Zsumuj 🌱 i weź wyłącznie 1 żeton drzewa obronnego o łącznej wartości równej albo mniejszej niż liczba Twoich 🌱.

Położ go na swojej planszy lasu na polu przylegającym w pionie lub poziomie do zasadzonego już drzewa obronnego.

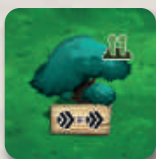


Po zasadzeniu drzewo obronne natychmiast daje Ci trwały efekt. Możesz więc brać go pod uwagę przy swojej 2. akcji w tej rundzie i podczas kolejnych rund.

Gdy te drzewa obronne zostaną zasadzone w Twoim lesie, na stałe zapewniają Ci określone rodzaje i liczbę **żywiółów**.



Drzewa obronne tworzą niezniszczalną barierę, której nie spenetrują nawet najpotężniejsze płomienie Onibi.



Jeśli Twoja linia wsparcia pozwala Ci na wykonanie 2 akcji, to to drzewo obronne pozwala Ci wykonać **tę samą** akcję 2 razy zamiast wykonać 2 różne akcje.

Uwaga! Posiadanie 12 **różnych** drzew obronnych prowadzi do wygranej.

Zasadzenie drzewa obronnego w strategicznym miejscu lasu zapewni Ci bonusy.

Bonus: ukończ rząd albo kolumnę

Ukończenie poszczególnych rzędów albo kolumn w Twoim lesie natychmiast aktywuje **trwały** bonus żywiołu: 1 ☀️, 1 💧, 1 🌀 albo 2 🌸 w zależności od danego rzędu albo kolumny. Weź to pod uwagę przy swojej 2. akcji i w kolejnych rundach.

Silny rząd drzew obronnych wzmocni Twój las.



Bonus: zasadź drzewo obronne w rogu lasu

Zasadenie drzewa obronnego w 1 z rogów Twojego lasu aktywuje **natychmiastową** dodatkową akcję.

Dotarcie do 4 najdalszych krańców lasu pokazuje Twoją determinację i zdolność do chronienia Świętego Drzewa. Otrzymujesz cenną pomoc.

Są to akcje dodatkowe. Dodaje się je do zwykłych akcji i mogą się od nich różnić albo być identyczne z pozostałymi akcjami, które wykonujesz w swojej turze.

☼ Aktywuje dodatkową akcję przywołania 1 albo więcej Strażników z bonusem +3 ☀️.

☼ Pozwala na dobranie 2 żetonów cząsteczek magii.





☼ Pozwala na dobranie 2 żetonów cząsteczek magii.

☼ Aktywuje dodatkową akcję ugaszenia pożaru z bonusem +2 💧.

Koniec rundy

1. Onibi atakuje Duchy Natury


Jeśli jakieś żetony pożarów leżą na środku planszy kręgu duchów, należy dodać do siebie ich wartości. Następnie każdy Duch Natury sumuje liczbę swoich .

Jeśli liczba  jest mniejsza niż wartość siły pożaru, Duch Natury kładzie tyle kart Ognistych Waranów na swój **stos kart odrzuconych**, ile żetonów pożarów leży na środku kręgu duchów.

Uwaga! Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart Ognistych Waranów w stosunku do liczby żetonów pożarów, które zostały na kręgu duchów, karty rozdaje się po równo Duchom Natury, których to dotyczy, w kolejności przebiegu ich tur. Jeśli w stosie nie ma kart Ognistych Waranów, nic się nie dzieje.



Przykład

Na koniec rundy zostały 3 żetony pożarów o wartości „2”, „3” i „4”. Siła płomieni Onibi wynosi więc 9. Janek liczy swoje  i wychodzi mu łącznie 8, co oznacza, że nie może odeprzeć płomieni i musi położyć 3 karty Ognistych Waranów na wierzchu swojego stosu odrzuconych.



Przykład

Podczas tej rundy zostały dobrane 4 karty (1 karta 1. poziomu, 1 karta 2. poziomu i 2 karty 3. poziomu). Należy więc położyć na środku kręgu duchów 4 odpowiednie żetony pożarów: 1 o wartości „2”, 1 o wartości „3” i 2 o wartości „4”.

2. Onibi atakuje Święte Drzewo

Położ tyle żetonów pożarów o wartości „2” na środku planszy kręgu duchów, ile kart Strażników 1. poziomu zostało przywołanych w tej rundzie.

Następnie położy tyle żetonów pożarów o wartości „3” na środku planszy kręgu duchów, ile kart Strażników 2. poziomu zostało przywołanych w tej rundzie.

Następnie położy tyle żetonów pożarów o wartości „4” na środku planszy kręgu duchów, ile kart Strażników 3. poziomu zostało przywołanych w tej rundzie.

Na środku planszy kręgu duchów nigdy nie może znajdować się więcej niż 7 żetonów pożarów.



Jeśli na kręgu duchów po ataku Onibi nie ma żadnego żetonu pożaru, położy żeton pożaru o wartości „2”, nawet jeśli żaden Strażnik nie został przywołany.

3. Posiłki Strażników przybywają

Uzupełnij rezerwę Strażników, odkrywając tyle kart danego poziomu, ile kart zostało przywołanych w tej rundzie.

Strażnicy usłyszeli Twoje wołanie i zbierają się dookoła kręgu duchów zbudowanego wieki temu przez Sankiego. Czuwają nad Tobą i są gotowi pomóc, jeśli ich o to poprosisz.



4. Święte Drzewo zostaje przekazane



Przełącz Święte Drzewo następnemu Duchowi Natury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

„Moc Świętego Drzewa reprezentuje harmonię. Będziecie się nim sprawiedliwie dzielić po wieki”. – Sanki

5. Strażnicy wracają

Odłóż wszystkie karty Strażników ze swojej linii wsparcia na Twój stos kart odrzuconych.



Rozpoczyna się kolejna runda.

Koniec gry

Gra kończy się **na koniec rundy**, w której 1 z Duchów Natury spełni przynajmniej 1 warunek zwycięstwa poprzez zebranie:



✿ 12 **różnych** drzew obronnych. Policz wszystkie różne drzewa obronne, które znajdują się na Twojej planszy lasu, wliczając w to startowe drzewo obronne, jak również wszystkie żetony drzewnego zwycięstwa, jeśli jakieś posiadasz.



✿ 12 pożarów. Policz liczbę zdobytych przez siebie żetonów pożarów (ich wartość nie jest istotna), jak również wszystkie żetony ognistego zwycięstwa, jeśli jakieś posiadasz.



✿ 12 świętych kwiatów. Policz kwiaty, które widnieją na Twojej linii wsparcia, na Twojej planszy lasu i na żetonach kwiecistego zwycięstwa, jeśli jakieś posiadasz.

Duch, który spełni warunek zwycięstwa, wygrywa grę. Jeśli więcej niż 1 Duch Natury spełni 1 z 3 warunków zwycięstwa na koniec tej samej rundy, należy zsumować liczbę różnych drzew obronnych, pożarów i świętych kwiatów u każdego z Duchów, który spełnił warunek zwycięstwa. Ten z nich, który ma ich łącznie najwięcej, zwycięża.

Przykład

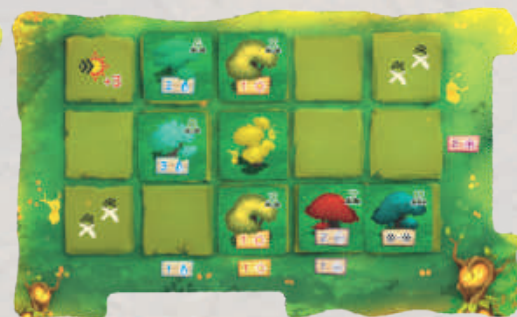
Filip ukończył grę z 12 drzewami obronnymi, Dorota z 13 pożarami, a Alicja z 13 świętymi kwiatami. Żeby ustalić, kto zwyciężył, należy zsumować wartości osobno dla każdego z 3 warunków zwycięstwa. Alicja wygrywa z 23 punktami przeciwko Dorocie z 20 punktami i Filipowi z 16 punktami.



Alicja



Filip



Dorota

Twórcy

Autor gry
Aske Christiansen

Ilustrator
Apolline Etienne

Wydawca
Ludonaute

Tłumaczenie
Marek Gutman

Redakcja
zespół Rebel



**Obejrzyj film
z zasadami gry**

wydawnictwo@rebel.pl

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2020 Ludonaute.

Wszystkie prawa zastrzeżone.