

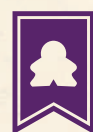
Живой Лес

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



*Ониби наступает. Только вы способны
остановить его и защитить Священное древо.
Сражайтесь во имя спасения живого леса,
отражайте атаки Ониби
и помогите изгнать его из леса раз и навсегда!*

Подготовка	2
Сложность игры	3
Ход одиночной игры	3



LAVKA
GAMES



Ludonaute

Подготовка

Подготовьтесь к игре по обычным правилам со следующими изменениями:

- Используйте лишь по 2 фрагмента живой изгороди стоимостью от 1 до 5 и по 1 фрагменту стоимостью от 6 до 11.
- Положите 7 карт огненных варанов на планшет варанов, остальные уберите в коробку.
- Жетоны победы с изображением пожара оставьте в коробке. Рядом с кругом духов положите 2 жетона победы другого духа: священный цветок и живую изгородь.
- Поместите фигурку выбранного вами духа на камень «2/4» на круге духов, а фигурку любого другого духа на камень «2/3/4».
- Используйте планшет леса только выбранного вами духа.
- В произвольном порядке сложите в столбец 2 жетона победы своего духа — священный цветок и живую изгородь. Верхний жетон победы считается первым.
- Разложите жетоны пожаров на 11 столбцов, от 1 до 3 жетонов в каждом, согласно схеме на рисунке внизу, разместив эти столбцы возле планшета тотемных животных. Остальные жетоны пожаров уберите в коробку.

Это поможет вести счёт раундов.



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

СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Выберите 1 из 5 уровней сложности, указанных справа в порядке возрастания. При необходимости внесите изменения в подготовку к игре согласно требованиям уровня.



Хранитель: возьмите 2 частички волшебства.

Сила леса: подготовьтесь к игре, как указано ранее, ничего не добавляя и не меняя.

Великий защитник: добавьте 1 карту огненного варана к своей стартовой колоде из 14 тотемных животных и перемешайте.

Избранный Санки: добавьте 2 карты огненных варанов к своей стартовой колоде из 14 тотемных животных и перемешайте.

Изгнание Ониби: возьмите частичку волшебства. Добавьте 3-го духа на круг духов, следуя правилам размещения фигурок для 3 игроков. Положите 2 жетона победы нового духа (священный цветок и живую изгородь) возле круга духов.

ХОД ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Следуйте правилам игры для нескольких участников со следующими изменениями:

ЖЕТОНЫ ПОЖАРОВ

В начале каждого раунда, независимо от того, брались ли карты тотемных животных, добавляйте в центр круга духов все жетоны пожаров из столбца, соответствующего текущему раунду.

КРУГ ДУХОВ

Если в конце раунда в круге духов есть хотя бы 1 жетон пожара, переместите других духов на 2 камня вперёд по кругу духов. Если нет, переместите их на 1 камень вперёд.

Если через вас перепрыгнет другой дух, сбросьте **первый** жетон победы из своего столбца жетонов победы и положите его возле круга духов.

Каждый раз, перепрыгнув через другого духа, берите 1 из доступных жетонов победы возле круга духов и кладите его в качестве первого жетона в свой столбец жетонов победы.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Вы побеждаете, если у вас есть:



12 разных фрагментов живой изгороди

или



12 священных цветков

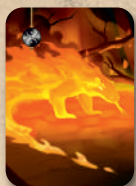
Победа по жетонам пожаров не засчитывается.



УСЛОВИЯ ПОРАЖЕНИЯ

Если в конце 11-го раунда вы не выполнили ни одно из двух указанных выше условий победы, Ониби побеждает.

Кроме того, вы проиграете, если:



возьмёте **последнюю карту огненного варана** с планшета варанов,

или



добавите **8-й жетон пожара** в круг духов,

или



если другой дух перепрыгнет через вас
и заберёт **ваш последний жетон победы**.