

# living forest

リビング・フォレスト

ゲームデザイン: Aske Christiansen

イラスト: Apolline Etienne

## 内容物

ゲームの準備

ゲームの目的

ラウンドの流れ

守護獣フェイス

アクションフェイス

ラウンド終了フェイス

ゲームの終了

2

4

6

6

6

9

14

15

あるところに、悪しき鬼火がもたらす炎に包まれゆく森がありました。

森の聖樹を救うために招集されたのは、春・夏・秋・冬——季節の名を持つ4人の自然の精霊たち。

精霊たちは自身の手でこの聖地を守り抜き、かの誉れ高き「大いなる守り手」の称号を手にして伝説になりたいと考えています……

恐ろしい鬼火との戦いに打ち勝つたいならば、いざ行動あるのみ!

護りの木を植えるのか、容赦のない炎を払い消すのか、あるいは森の守護者「サンキ」を目覚めさせるのか……

最善の戦略は一体どれなのでしょう?



4人の精霊のうちの1人となり、森の新たな「大いなる守り手」の座を目指しましょう!



# 内容物

開始時守護獣カード 56枚 (14枚×プレイヤー4人ぶん)



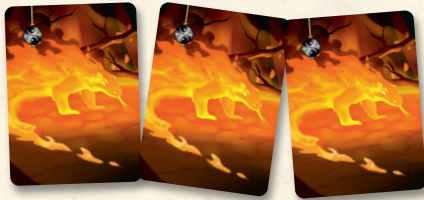
レベル1守護獣カード 23枚



レベル2守護獣カード 16枚



火まといバラカード 23枚



レベル3守護獣カード 12枚



## 守護獣カード

守護獣は、プレイヤーに**自然力**をもたらします。自然力は、他の守護獣を招き入れたり、護りの木を植えたり、炎を消したり、精霊の環の上を進んだり、聖なる花を集めたりするのに役立ちます。

守護獣には、黒の孤立アイコン(☹)を持つ孤立好きの獣、白の群れアイコン(☺)を持つ群れ好きの獣、そしてどちらも持たない中間の獣の3種類があります。



守護獣がもたらす、アクション実行に役立つ自然力



守護獣のコスト



精霊スタンド 4つ (プレイヤー4人ぶん)



開始時護りの木タイル 4枚 (プレイヤー4人ぶん)



勝利要素タイル 12枚 (3枚×プレイヤー4人ぶん)



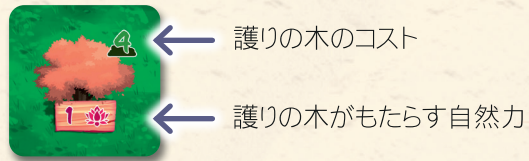
森ボード 4枚 (プレイヤー4人ぶん)



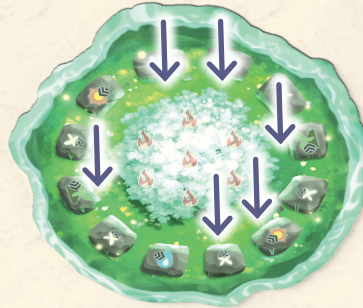
各プレイヤーの森は、それぞれの森ボード上で表されます。ゲーム開始時は、ボード中央の開始時護りの木だけが自分の森です。

ゲーム中に新たな護りの木を植えることで、自分の森を広げることができます。

護りの木タイル 39枚



精霊の環ボード 1枚



精霊の環は12マスの岩マスで構成され、各マスにはそこに止まったときのボーナスが示されています。

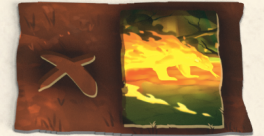


岩マスそばの人型アイコンは、プレイ人数と手番順に応じた精霊スタンドのスタート位置を示しています(見方は後述)。

守護獣ボード 1枚



延焼ボード 1枚



聖樹マーカー 1つ



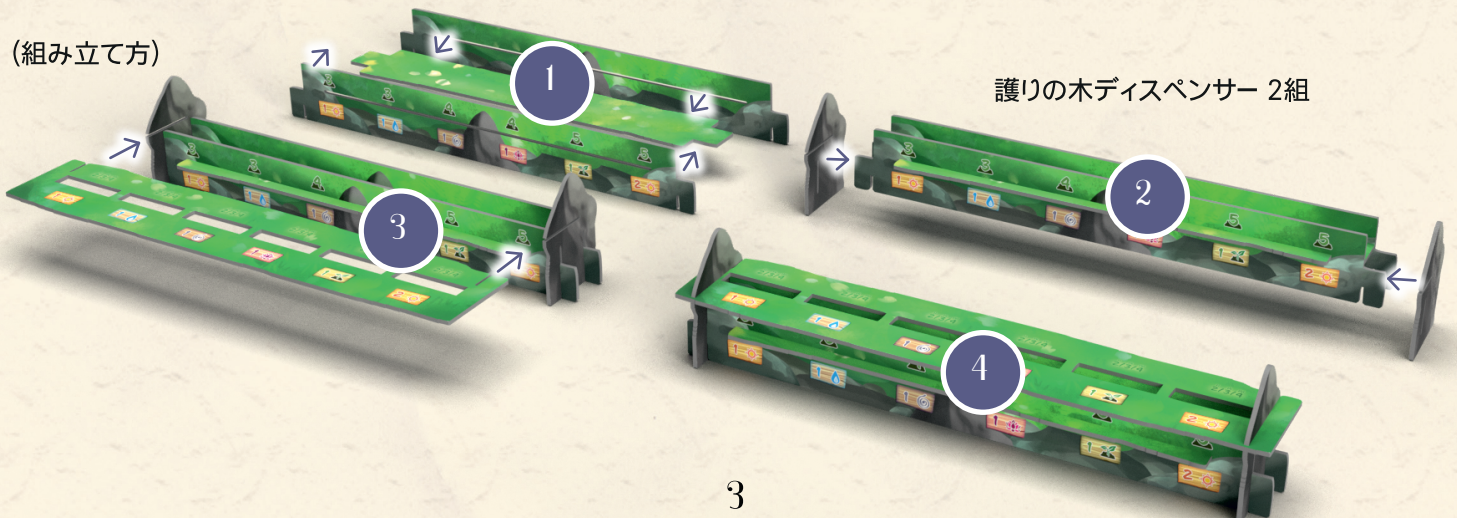
炎トークン (値が3種類) 58枚



かけら 欠片トークン 20枚



(組み立て方)





# ゲームの準備



1

精霊の環ボードをテーブル中央に置きます。

2

各プレイヤーは精霊1人を選び、関連するすべての内容物を受け取ります。選ばれなかった精霊の内容物は箱へと戻します。

森ボード 1枚

開始時護りの木タイル 1枚


勝利要素タイル 3枚 (炎、護りの木、聖なる花を各1枚)

精霊スタンド 1つ

開始時守護獣カード 14枚

森ボードを自分の前に置き、その中央のスペースに開始時護りの木タイルを置きます。森ボードの左側に勝利要素タイル3枚を置きます。

ランダムな方法でスタートプレイヤーを決め、そのプレイヤーは聖樹マーカーを受け取ります。最初のアクションフェイズは、そのプレイヤーから始めて時計回りの順で手番を実行することになります。

各プレイヤーは精霊の環ボードに示されたアイコンを参照して、適切な岩マスの上に自分の精霊スタンドを置きます。岩マスのそばの人型アイコンの個数はプレイ人数を表し、そのうち白いアイコンが左から何番目にあるかが、対応する手番順を表します (例えば4人プレイ時、2番手のプレイヤーは  のアイコンがそばにある岩マスにスタンドを配置します)。

自分の開始時守護獣カード14枚をよく混ぜ、森ボードの右側に裏向きの山にして置きます。これを自分の「山札」と呼びます。

3

守護獣ボードを精霊の環ボードのそばに置きます。

開始時守護獣カード以外のすべての守護獣カードをレベル別に分け、3つの山を作ります。レベルごとに、カード表面右下部の太陽アイコンの色が異なります。レベル1は白、レベル2は黄、レベル3は赤です。

各山を個別によく混ぜ、守護獣ボードの対応するスペースに裏向きの山にして置きます。

各山の上から4枚のカードを公開し、対応する山の横に並べます。ここを「守護獣ディスプレイ」と呼びます。

4

炎トークンを値 (2、3、4) 別に分け、守護獣ボード上の対応するスペースにそれぞれ積み重ねます。

値2の炎トークンの山から1枚を取り、精霊の環ボードの中央に置きます。







プレイ前にはFAQおよびエラッタ情報をご確認ください。

4人プレイ時のセットアップの例



守護獣ディスプレイ

5

護りの木ディスペンサー2組を精霊の環ボードのそばに置きます。

ディスペンサーの各スロットには**自然力**(数字とアイコン)が示されています。これらの各スロットに、一致する自然力が示されている**護りの木タイル**をすべて差し込みます。護りの木タイルはコスト(タイル右上部の数字)が小さい順に並ぶことになります。

3人プレイ時には、コストが3、4、5の護りの木タイル6種類について1枚ずつ取り除き、箱に戻します。

2人プレイ時には、コストが3、4、5の護りの木タイル6種類について2枚ずつ、6、7、8の護りの木タイル3種類について1枚ずつの計15枚を取り除き、箱に戻します。

6

延焼ボードを精霊の環ボードのそばに置きます。

欠片トークンと火まといバランカードをそれぞれ積み重ねて、延焼ボード上の対応するスペースに置きます。



# ゲームの目的

「リビング・フォレスト」において、各プレイヤーは自然の精霊となり、鬼火の執拗な攻撃から森とその聖樹を救うことを目指します。そのためには、下記の3つのうちいずれかの達成が必要です。

護りの木を12種類植える

聖なる花を12輪集めて、森の偉大なる守護者「サンキ」を目覚めさせる

炎を12個消し、鬼火を永久に退ける

ゲームは複数回のラウンドから成ります。毎ラウンド、各プレイヤーは☀️、💧、🌱、🌀、🌸といった自然力をもたらしてくれる守護獣たちを召喚します。これらの自然力がアクションの助けとなるでしょう。



## ラウンドの流れ

各ラウンドは下記の3つのフェイズから成ります。

守護獣フェイズ

アクションフェイズ

ラウンド終了フェイズ

## 守護獣フェイズ

あなたはすでに、14体の守護獣から成るチームを編成しています。  
守護獣たちはあなたのそばに仕え、いつでも力を貸す準備ができています。

このフェイズでは、すべてのプレイヤーが同時に処理を行います。

各プレイヤーは自分の山札の上から、守護獣カードを1枚引いて公開します。これを望む回数だけ続けます。

公開したカードは、左部のアイコンや自然力が見えるように横一列にならべていきます(この列を「守護獣ライン」と呼びます)。

守護獣カードを引こうとする際に自分の山札が尽きている場合、自分の捨て山すべてを裏向きでよく混ぜて、新たな山札とします。

**注意:**このフェイズ中、いつでも自分の捨て山にあるカードを見ることができます。



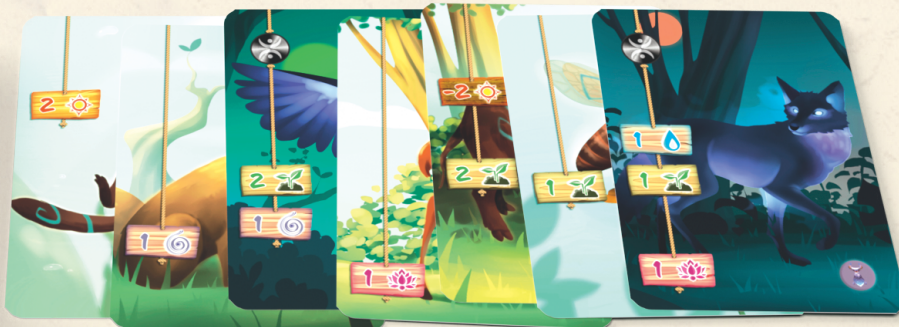
各プレイヤーは任意のタイミングでカードを引くのをやめることができます。

また、守護獣ラインに3枚目の孤立アイコン(☹️)を持つカードが置かれた場合、そこでカードを引くのをやめなければなりません。このカードを最後に自分の守護獣ラインが強制的に打ち切りになる(カードの追加ができなくなる)と共に、後のアクションフェイズで実行可能なアクションの回数が減ってしまいます(後述)。

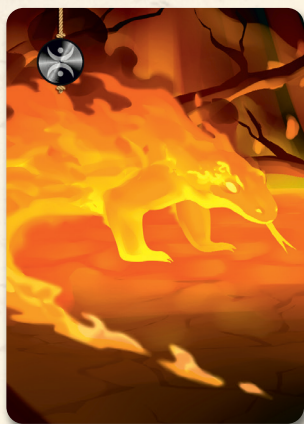
**重要:** 各群れアイコン(☺️)は、守護獣ライン内の孤立アイコン(☹️)1つを無効化します。よって、守護獣ラインが強制的に打ち切りとなるのは、「孤立アイコンの数」から「群れアイコンの数」を引いた値が3に達したときです。群れアイコンが無効化するのは、孤立アイコンのみである点に注意してください。次のアクションフェイズでは、守護獣ライン内の孤立アイコンを持つカードの自然力も、他のカードと同様に参照することができます(後述)。



### 守護獣ライン



守護獣たちは森の至るところから集まってきます。遥か北方の凍った平原から。東の底深い川から。南の暖かな熱帯の海岸から。どの獣も得難い力を秘めています。注意すべきは、獣たちの中には誇り高く、より強く、そして他の仲間たちと群れるのを好まない者もいる点です……



**注意:** ゲーム中、火まといバランカードを受け取る機会があります。バランは鬼火の使者です。これらのカードは孤立好きの守護獣カードと同様に扱われ、孤立アイコン(☹️)を持ちますが、自然力は一切もたらしません。



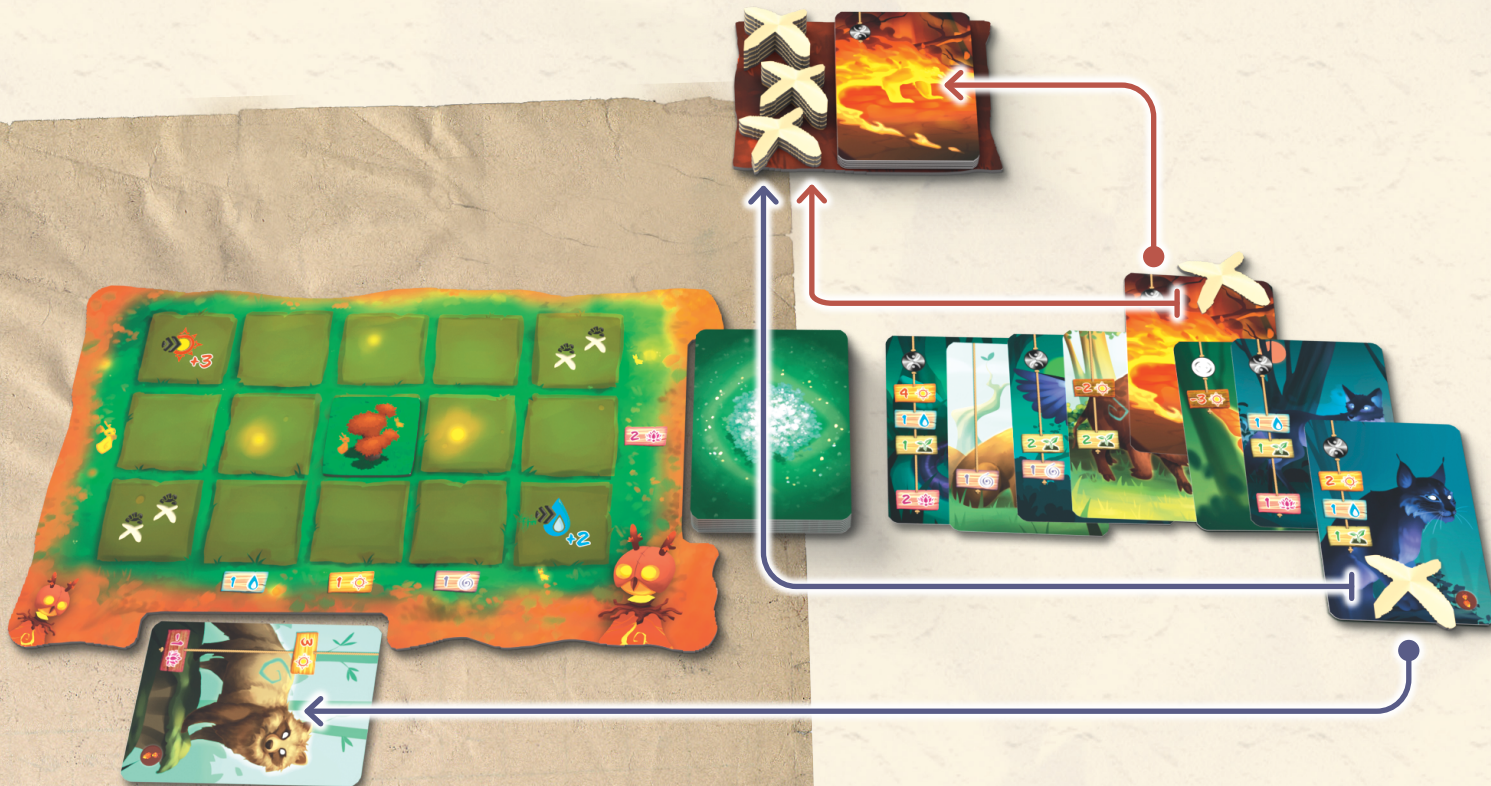
## 欠片トークン

守護獣フェイズ中であればいつでも、持っている欠片トークン1枚を延焼ボード上に戻すことで、下記のうち1つを実行できます。

**バランの破壊:**今公開したばかりの火まといバランカード1枚について、守護獣ラインに置かず、即座に延焼ボードへと戻す。

**守護獣の沈静化:**今公開したばかりの守護獣カード1枚(種類は問わない)について、守護獣ラインに置かず、即座に自分の捨て山の上に表向きで置く。

欠片トークンの処理を終えた後、カードを引くのをそのまま続けるかやめるかを選ぶことができます。1回のラウンドで使用できる欠片トークンの枚数に上限はありません。



例

ジョンがこのラウンドで5枚目に公開したカードは、火まといバランカードでした。このカードは、彼にとって3つ目となる孤立アイコン(☹)を持ちます。前のラウンドで、ジョンは欠片トークン2枚を得ていました。そのうち1枚を使うことで今引いたバランカードを延焼ボードへと戻し、(☹)による守護獣ラインの打ち切りを防ぎました。

彼はまだカードを引き続けることができます。次に公開したのは群れアイコン(☺)を持つ守護獣カード、その次は(☹)を持つ守護獣カードでした。

(☺)が(☹)を無効化するため、

彼はまだカードを引き続ける権利があります。

彼はカードを引くことを選び、公開したのは(☹)を持つ別の守護獣カードでした。彼はもう1枚の欠片トークンを使って、最後に引いた守護獣カードを自分の捨て山に移します。

彼はここでカードを引くのをやめることにしました。

サンキはこの壮大な森の創造に尽くした後、全知を得るために永久の眠りにつきましたが、自身の魔術の欠片を遺すことを望みました。この欠片は、そこから魔術を呼び起こせる者の助けとなるでしょう。

すべてのプレイヤーがカードを引くのを(自発的にまたは強制されて)やめたら、守護獣フェイズは終了し、アクションフェイズへと進みます。



# アクションフェイズ

このフェイズでは、聖樹マーカを持つプレイヤーから始めて時計回りの順で、各プレイヤーが手番を行います。

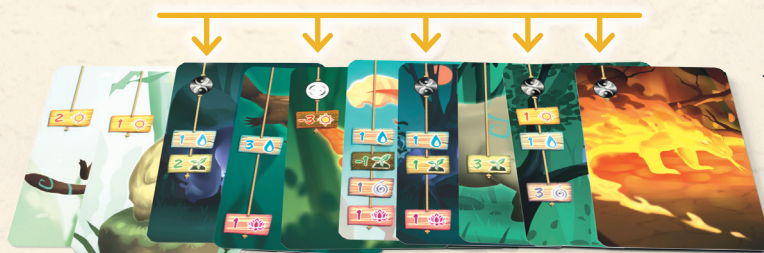
自分の守護獣ラインにある孤立アイコン☹️ (群れアイコン☺️)によって無効化されていないものが2つ以下の場合、2つの異なるアクションを実行できます。



$$\text{☹️} - \text{☺️} < 3$$

アクション2つ

自分の守護獣ラインにある孤立アイコン☹️ (群れアイコン☺️)によって無効化されていないものが3つの場合、アクションを1つだけ実行できます。



$$\text{☹️} - \text{☺️} = 3$$

アクション1つ

アクションの強さは、対応する自然力の量によって決まります。自然力は、守護獣ラインにある守護獣カードや自分の森ボードからもたらされます。この自然力はこのラウンド限りのものです。次のラウンドへと持ち越すことはできず、ラウンドごとに都度算出が行われます。

🌸の自然力はアクションの実行には使用せず、これを1回のラウンド中に多く集めること自体が勝利条件となっています。



例

ジョンの守護獣ラインと森ボードからは、合計で

→ 7☀️

→ 9💧

→ 1🌱

→ 4🌀

がもたらされました。

ジョンはこれらを用いて異なるアクション2つを実行します。

アクション(1つまたは2つ)の実行を終えたら、時計回りに次のプレイヤーが手番を行います。これを、全員が1回ずつ手番を行うまで繰り返します。



## アクション:



### 欠片トークンを取る

今回もたらされた自然力を参照せずに行うアクションです。延焼ボードから欠片トークン1枚を取り、自分の森ボードのそばに置きます。これは以降の守護獣フェイズで使用できます。



### 守護獣を招き入れる

守護獣ディスプレイから、望む枚数の守護獣カードを取ります。それらの右下部に示されたコストの合計が、今回もたらされた☀の数以下である必要があります。

取ったカードを任意の順番に並べ替え、自分の山札の一番上に裏向きで置きます。

注意:この時点では、守護獣ディスプレイに守護獣カードを補充しないでください。

例

ジョンは合計7つの☀を利用できます。彼はコスト7のカード(ウッドチャック)1枚を取ること、コスト4(オウム)と3(ハリネズミ)の計2枚のカードを取ることができます。



または



### 炎を消す



精霊の環ボードの中央から、望む枚数の炎トークンを取ります。それらに示された値の合計が、今回もたらされた💧の数以下である必要があります。

大きな値の炎トークンを優先して選ぶ必要はなく、💧の数を越えない範囲で、精霊の環ボードから自由に炎トークンを選べます。

取った炎トークンは、値の示されていない面を表にして、自分の森ボードのそばに置きます。

注意:炎トークン12枚(値ではなく枚数)を持つことは、ゲームの勝利条件の1つです。

例

ジョンは合計9つの💧を利用できます。彼は値4の炎トークン2枚を取ること、値が4と3と2の炎トークンを1枚ずつ取ることもできます。







## 精霊の環の上を進む

精霊の環ボード上にある自分の精霊スタンドを、時計回りの方向に望む岩マスまで動かします。進めるマス数は今回もたらされた🌀の数までです。

移動中、自分のスタンドの1つ先の岩マスに他のスタンドがある場合、それを飛び越して、次の空いている岩マスまで進みます。この際、飛び越した岩マスは進めたマス数に数えません。また、飛び越した各スタンドについて、その持ち主の森ボードのそばから任意の勝利要素タイル1枚（そのプレイヤーの色のものでも、その他の色のものでも可）を取り、自分の森ボードのそばに置きます。

移動後、最後に止まった岩マスに示されたボーナスアクションを即座に解決します。

ボーナスアクションは、通常のアクションとまったく同じ手順で解決されます。自分がこの手番に実行するアクションと同じ種類のボーナスアクションを解決することもできます。この場合でも、対応する自然力を各アクションで全量使用することができます。

また、ボーナスアクションを解決するには、少なくとも1マス以上前進している必要があります。

**注意:**各プレイヤーはゲーム開始時、勝利要素タイル3枚を持っています。これらには、護りの木1本（他のどの護りの木とも異なる種類）、炎1個、聖なる花1輪がそれぞれ示されています。各勝利要素タイルは示されている要素1つを持ち主にもたらし、勝利条件の達成を確認する際、数に含めることができます。



### 例

ジョンは合計4つの🌀を利用できます。精霊の環の空いている岩マスだけを数えて4マス前進し、到達した岩マスに示されているボーナスアクション「欠片トークンを取る」を解決します。

また、この移動中にフィリップとドナの精霊スタンドを飛び越したため、2人が持つ勝利要素タイルからそれぞれ1枚を選んで取ります。

精霊の環の上で歩みを進めるためには、勇気と知恵が必要です。







## 護りの木を植える

護りの木ディスペンサーから、**任意の護りの木タイルを1枚だけ**取ります。そのタイル右上部に示されたコストが、今回もたらされた🌱の数以下である必要があります。

取ったタイルは、自分の森ボード上の、他の護りの木タイル1枚以上に**縦横で隣接する**スペースに置きます。斜めは隣接とみなされません。



森ボード上に置いた護りの木タイルは、**即座に**、そして**永続的に**、示された効果をもたらします。

よって、手番の1つ目のアクションで護りの木タイルを得た場合、その効果は2つ目のアクションからすぐに適用され、ゲーム終了時まで継続します。

これらの護りの木タイルは、示されている**自然力**を即座に、そして以降毎ラウンドもたらします。



植え固められた護りの木は、鬼火が最大火力で放つ炎をも拒む障壁になります。



この護りの木タイルがあれば、手番で2つのアクションを実行できる場合、異なるアクション2つを実行するか、**同じアクションを2回**実行するかが選べるようになります。この場合でも、**対応する自然力を2つのアクションそれぞれで全量使用**することができます。

**注意**：護りの木タイルを**12種類**持つことは、ゲームの勝利条件の1つです。同じ種類の護りの木タイルを複数持つこともできますが、1種類としてしかカウントされません。

また、森ボードに戦略的に護りの木タイルを置くことで、ボーナス効果が得られます。



## ボーナス:縦列や横列の完成

森ボード内の特定の縦列や横列を護りの木タイルで埋めると、その列の端に示されている自然力(💧1つ/☀️1つ/🌀1つ/🌸2つ)が**即座に**、そして以降**毎ラウンド**もたらされます。

手番の1つ目のアクションで列を完成させた場合、示されている自然力は2つ目のアクションからすぐに利用でき、以降ゲーム終了時まで毎ラウンドもたらされます。

護りの木を一直線に並べて植えることで、  
森の守りが強固になります。



## ボーナス:四隅のスペースへの植樹

森ボードの四隅の各スペースに護りの木タイルを置くたびに、そこに示されたボーナスアクションを**即座に**解決します。ボーナスアクションは、通常のアクションとまったく同じ手順で解決されます。自分がこの手番に実行するアクションと同じ種類のボーナスアクションを解決することもできます。この場合でも、**対応する自然力を各アクションで全量使用することができます。**

森の外れにある4つの地点へと到達することは、聖樹を護る決意と能力の表れです。  
得難い援助が与えられるでしょう。

利用できる☀️を追加で3つ持っているかのように、「守護獣を招き入れる」アクションを1回行う。

延焼ボードから欠片トークン2枚を得る。



延焼ボードから欠片トークン2枚を得る。

利用できる💧を追加で2つ持っているかのように、「炎を消す」アクションを1回行う。



# ラウンド終了フェイズ

## 1. 鬼火が精霊たちを襲う!

精霊の環ボードの中央に炎トークンが1枚以上残っている場合、それらに示された値を合計します。この値を「火力」と呼びます。また、各プレイヤーは自分がこのラウンドでもたらされた水の数を確認します。

水の数が火力よりも低い各プレイヤーは、精霊の環ボードに残っている炎トークンの（値ではなく）枚数と同じ枚数の火まといバランカードを延焼ボードから取り、自分の捨て山に表向きで置きます。

**注意:**この処理の途中で延焼ボード上の火まといバランカードが不足する場合、該当プレイヤーたちに配れるだけの火まといバランカードを同じ枚数ずつ配り、余りは延焼ボード上に残しておきます。

また、そもそも精霊の環ボードの中央に炎トークンが1枚も残っていない場合は、何の処理も行いません。

同様に、延焼ボード上に火まといバランカードが1枚も残っていない場合も、何の処理も行いません。



例

ラウンド終了時、精霊の環ボードには値2、3、4の炎トークンが1枚ずつ残っています。よって、鬼火の火力は9です。

ジョンの水は8つしかないため、火力に打ち勝つことができません。彼は火まといバランカード3枚（残っている炎トークンと同じ枚数）を取り、自分の捨て山に置かなければなりません。



例

このラウンド中、4枚の守護獣カードが取られました（レベル1が1枚、レベル2が1枚、レベル3が2枚）。

よって、精霊の環ボードの中央に4枚の炎トークンが追加されます。

内訳は値2が1枚、値3が1枚、値4が2枚です。

## 2. 鬼火が聖樹を襲う!

このラウンド中、守護獣ディスプレイから取られたレベル1の守護獣カードの枚数を数えます。それと同数の値2の炎トークンを守護獣ボードから取り、精霊の環ボード中央に置きます。

同様に、取られたレベル2の守護獣カードの枚数と同数の値3の炎トークンを置き、その後で、取られたレベル3の守護獣カードの枚数と同数の値4の炎トークンを置きます。

ただし、精霊の環ボードの中央に置かれる炎トークンの上限は7枚です。7枚目が置かれた時点で、以降の配置はスキップされます（これを忘れないようにするため、精霊の環ボードの中央には薄い炎アイコンが7つ示されています）。

この処理の後、精霊の環ボードの中央に炎トークンが1枚もなければ、そこに値2の炎トークン1枚を置きます。





### 3.新たな守護獣たちが駆けつける

この手番に取られた各守護獣カードについて、同じレベルの守護獣カードの山から1枚を公開し、守護獣ディスプレイに補充します。山が尽きた場合、以降そのレベルの守護獣カードは補充されません。

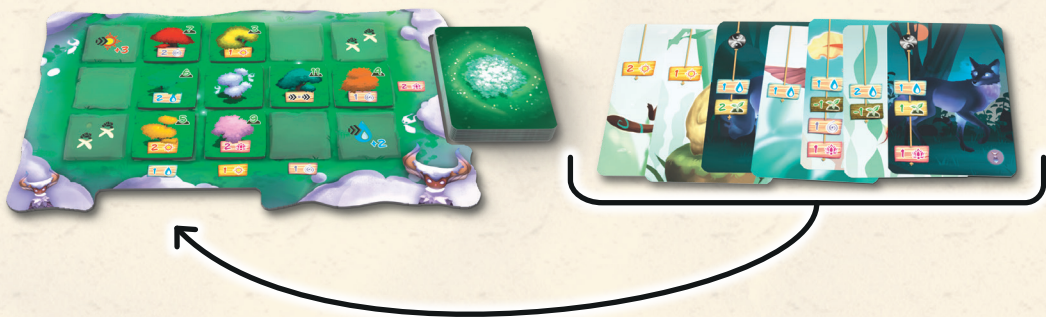
森の守護獣たちの耳に、あなたの呼びかける声が届きます。

守護獣たちはすでに、サンキが数千年前に築いた精霊の環のそばに集まって待機していました。求められたときにその力を差し出せるように。



### 4.守護獣たちが帰還する

自分の守護獣ラインにあるすべてのカードを取り、自分の捨て山に表向きに重ねます。



### 5.聖樹が力を与える



聖樹マーカを持つプレイヤーは、それを時計回りに次のプレイヤーに渡します。

「聖樹の力の本質はバランスだ。  
いつ何時も公平に共有されるであろう。」 - サンキ

以上の処理を終えたら、次のラウンドを開始します。

## ゲームの終了

アクションフェイズの終了時、1人以上のプレイヤーが、以下のうち少なくとも1項目のものを保持していた場合、ゲームは即座に終了します。



12種類の護りの木。自分の森ボード上の護りの木タイル(開始時護りの木タイルを含む)の(枚数ではなく)種類数と、持っている護りの木の勝利要素タイルの枚数の合計が12以上。



12個の炎。ゲーム中に得た炎トークンの(値ではなく)枚数と、持っている炎の勝利要素タイルの枚数の合計が12以上。



12輪の聖なる花。今回のラウンドで自分の守護獣ラインや森ボードからもたらされた花アイコンの数(山札や捨て山のものは含まないので注意)と、持っている聖なる花の勝利要素タイルの枚数の合計が12以上。

ゲームを終了させたプレイヤーの勝利です。同じラウンドで1つ以上の勝利条件を満たしたプレイヤーが複数人いた場合、それらのプレイヤーは、上記の方法で計算した自分の護りの木の種類数と炎の個数と聖なる花の数を合計します。その総数がより多いプレイヤーの勝利です。それも同数の場合、それらのプレイヤーで勝利を分かち合います。



例

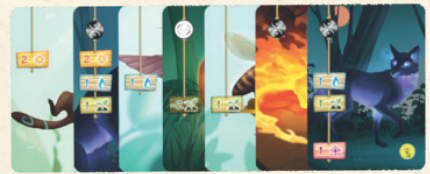
同じラウンドで、フィリップは12種類の護りの木を、ドナは13個の炎を、アリスは13輪の聖なる花を集めました。このラウンドでゲームは終了です。

勝者を決定するために、各プレイヤーは自分の持つ護りの木の種類数、炎の個数、聖なる花の数をすべて足し合わせます。

総数は、それぞれフィリップが16、ドナが20、アリスが23でした。アリスがゲームの勝者となります！



アリス



フィリップ



ドナ

## クレジット

ゲームデザイナー

Aske Christiansen

イラストレーター

Apolline Etienne

パブリッシャー

Ludonaute

[www.ludonaute.fr](http://www.ludonaute.fr)

[contact@ludonaute.fr](mailto:contact@ludonaute.fr)



日本語版クレジット

発売元: 株式会社ケンビル

福岡県久留米市荒木町荒木1532-1

ルールの確認・欠品の問い合わせ: [shop@kenbill.com](mailto:shop@kenbill.com)

翻訳・編集: 鶴田 敦輝

校正・校閲: 菊田 一輝・松本 篤

DTP: 丸田 公将・KOME

© 2022 Ludonaute. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown.